

LE SALE DEL MAGO FOLLE

L'arcimago Callisto una volta affermò di aver "padroneggiato la comprensione delle diciassette quasi-dimensioni degli Antichi Signori di Oud". Non passò molto tempo prima che diventasse noto come il Mago Folle. Ma forse c'era del metodo in quella follia: il suo santuario abbandonato da tempo, abitato adesso dai suoi ex schiavi e da esperimenti arcani, è un luogo dove lo spazio è contorto su se stesso in maniera incredibile.

EFFETTI DI ESCHER

Gli incantesimi di teletrasporto e simili effetti all'interno del complesso rendono i risultati casuali e imprevedibili (tirate 1d20 sull'indice delle aree per determinare la destinazione).

Fiume in Perenne Discesa: Il fiume che lascia l'area 11 scorre in discesa fino all'area 12, dove si trasforma in una cascata che riporta all'area 11. Il fiume è profondo fino alla cintola e può essere facilmente guadato in entrambe le direzioni, ad eccezione della fossa di 6m nascosta sott'acqua al punto indicato.

Scale Senza Fine: Le scale nelle aree 7-10 salgono tutte nella direzione indicata dalle frecce. (Potete salire in senso antiorario e tornare da dove siete partiti senza mai fare una rampa in discesa, o viceversa).

Osservatori Contorti: La scala a pioli contrassegnata con A nell'area 5 conduce alla scala a pioli contrassegnata con A nell'area 6. Allo stesso modo, le scale contrassegnate con B nell'area 5 conducono alle scale contrassegnate con B nell'area 6. Questo è impossibile, ma né alla scala a pioli né alle scale sembra importare.

Camere di Mobius: Il soffitto di ogni camera nelle aree 14-19 è il pavimento delle camere corrispondenti 14A-19A. I personaggi che volano fino alla camera corrispondente sentiranno la loro gravità invertita se toccano il pavimento. Passando attraverso la porta rossa si accede armoniosamente alla camera invertita sul lato opposto. (Un personaggio che completasse due giri completi attraverso queste camere finirebbe da dove è partito).

INDICE DELLE AREE

1. Ingresso: un balcone costellato di statue grottesche circonda tre lati di un atrio fiancheggiato da archi gotici. 8 goblin a tre occhi e dalla pelle viola sono in agguato sulla balconata, sparando con le balestre a coloro che si trovano nel livello inferiore.

2. Corridoi Invertiti: dall'Ingresso partono due corridoi, uno dal balcone e uno dal livello inferiore. Entrambi i corridoi procedono in linea retta, ma il corridoio che parte dal balcone sbucca sul livello inferiore della sala da ballo mentre il corridoio inferiore sbucca sul balcone della sala da ballo.

3. Sala da Ballo: un pavimento in mosaico di marmo circondato da una balconata con balaustre. Quattro automi danzano in mezzo ai loro 13 fratelli guasti (che stanno fermi in piedi come marionette rotte). Ogni automa contiene un piccolo cuore di mithril (del valore di 100 mo), ma disturbare uno qualsiasi degli automi innesca l'ira dei danzatori (che attaccano come golem minori).

4. Corridoio della Sala da Ballo: questo corridoio è dritto come una freccia, ma entrambe le estremità portano alla sala da ballo da est (una dalla balconata e una dal basso).

5. Osservatorio Etereo: questo telescopio scruta nel Piano Etereo. Il corretto allineamento delle sue lenti caotiche consente di osservare ovunque nel piano entro 80 km.

6. Osservatorio del Cielo Sconosciuto: questo telescopio può essere puntato ovunque nel cielo. Guardando attraverso di esso si osserveranno costellazioni estranee a questo mondo, anche se le osservazioni vengono effettuate durante il giorno o mentre il cielo è coperto.

7. Biblioteca di Callisto: qui si possono trovare centinaia di libri e pergamene, che descrivono in dettaglio conoscenze impossibili e improbabili di tutti i tipi. Molti dei tomi sono ora infestati dai tarli. Qui hanno la tana sei folletti che una volta servivano come bibliotecari di Callisto, ma che ora sono tornati selvatici.

8. Salone dei Treppiedi: Tutti i mobili in questa stanza hanno tre gambe e alcuni sono adattati solo per fisiologie aliene. C'è una collezione di vini pregiati dietro un pannello nascosto.

9. Pesca Eterea: dozzine di pesci di pietra sono sospesi a mezz'aria, immobili. Coloro che si trovano sul Piano Etereo trovano la camera piena d'acqua e lì i pesci nuotano liberamente. Un grande Predatore Etereo è in agguato in questa stanza, nutrendosi periodicamente del pesce.

10. La Scia: un vortice blu di energia arcaica è sospeso al centro di questa camera vuota. Chiunque tocchi il vortice viene immediatamente portato nel Piano Etereo. C'è una probabilità del 10% che succeda la stessa cosa a chiunque passi semplicemente attraverso la camera.

11. Pozza dei Cristalli Neri: blocchi di strani cristalli neri sporgono dalle pareti di questa caverna naturale. La pozza cerulea, circondata da cristalli neri è stagnante e nelle sue profondità, ospita la Cosa Tentacolare.

12. Caverna della Cascata: dipinti e statue fatte di acqua viva e multicolore riempiono questa stanza. Il fragore della cascata fornisce un piacevole rumore bianco. Due delle "statue" sono in realtà Elementali dell'Acqua messi lì per proteggere le opere d'arte.

13. Camera da Letto: piccoli globi luminosi di magnifiche tonalità di colore fluttuano attraverso questa camera da letto riccamente ornata. Un Poltergeist infesta la stanza, ma chiunque abbia in mano uno dei globi è invisibile per lui. I globi scoppiano come bolle di sapone se rimossi dalla stanza.

14. Cerchio dell'Immondo: 6 sedie senza gambe e ben imbottite fluttuano attorno a un cerchio magico. Se viene utilizzata una qualsiasi delle sedie, nel cerchio appare l'illusione di un Diavolo della Fossa. Se attaccato, il Diavolo della Fossa scompare per sempre. Se gli si rivolge la parola, il Diavolo della Fossa risponderà a 1d6 domande come se fosse soggetto all'incantesimo Comunione. Se viene versato del sangue nel cerchio, il Diavolo della Fossa evoca 1d6 Lemuri che servono il loro signore del sangue per 1d20 giorni.

14A. Stagno della Fata: lo stagno di ninfee in questa stanza ospita una Fata dell'Acqua di nome Ussa. Ussa è estremamente attraente, conosce gran parte del complesso ed è una bugiarda consumata. In particolare avvertirà i PG di non fidarsi dell' "immondo là sotto" (riferendosi all'illusione del Diavolo della Fossa nell'area 14).

15. Il Doppio Pozzo: il pozzo è profondo 6m. Coloro che ci cadono dentro subiscono la sua gravità inversa e cadono fino al pavimento della camera inversa.

15A. Stanza della Battaglia: dei soldatini animati riproducono all'infinito l'assalto ad una miniatura del castello di Moathouse (tratto dal modulo T1 - The Village of Hommlet, per AD&D 1E). Se disturbati, schierano le loro forze contro gli intrusi.

16. Bugie di Cristallo: una Sfera di Cristallo si trova su un piedistallo di legno della Foresta di Dreadwood (Greyhawk). Essa mostra solo infinite bugie finché la vittima non si rende conto che la sfera sta mentendo. A quel punto essa torna a funzionare normalmente.

16A. Tomba dei Molti Callisto: i 12 sarcofagi in questa stanza contengono ciascuno un cadavere identico.

17. Palo Occulto: un palo di adamantite annerita fittamente inciso con rune arcaiche si estende dall'area 17 all'area 17A (può essere scalato facilmente). Le lastre di pietra in questa camera sono cupole arrotondate. Diverse cupole, se premute, brillano di una luce magica che sarà rispecchiata dalle cupole identiche nella camera inversa.

17A. L'altra Estremità del Palo: indistinguibile dall'area 17.

18. Sala dei Dipinti di Mobius: in questa stanza sono appesi alle pareti 13 dipinti. 11 raffigurano le altre Camere di Mobius e possono essere attraversate come se fossero delle finestre (ma non è possibile tornare indietro). I restanti 2 raffigurano strani panorami, ma sono del tutto intransitabili.

18A. Lo Specchio Imperfetto: il pavimento di questa camera è di vetro a specchio, ma non riflette nessuno che ci cammini sopra. A prima vista, sembra riflettere perfettamente l'area 18, ma chiunque lo studi attentamente si renderà conto che il proprio riflesso è imperfetto: le sue azioni sono leggermente (e in modo inquietante) diverse dalle proprie.

19. Scorte di Reagenti: gli scaffali bassi e fitti di questa camera contengono un vasto assortimento di reagenti magici comuni. Una ricerca approfondita rivela 6 perle adatte per incantesimi di identificazione. Un teschio polveroso posto in cima a uno scaffale funge da Pietra di Allarme, strillando forte se uno dei contenuti della stanza viene disturbato.

19A. Giardino delle Rose Nere: la stanza è piena di rose dai petali neri. Riempiono la stanza di lievi vapori che provocano nausea. I fiori stessi hanno l'effetto di un veleno da contatto. Qui dimora un gigantesco serpente nero (immune al veleno).

20. Sfera degli Alberi Gemelli: l'interno di un'enorme sfera di vetro grigio fumo (impossibilmente quattro volte la dimensione dell'area mostrata sulla mappa). Coloro che vi si trovano all'interno possono camminare in giro per la sfera in tutte le direzioni. Al centro della camera ci sono due grandi alberi nodosi, che crescono in direzioni opposte con le loro radici aggrovigliate attorno a un ramo argentato dell'Yggdrasil (che può essere usato come un bastone con la funzione di una Verga delle Meraviglie). L'albero con le foglie bianco puro ospita la Driade di Perla. L'albero con le foglie nero mezzanotte ospita la Driade di Ossidiana.

