

Complete Tactics: The Lolth's Will Unleashed

Impostazione dell'Incontro e Descrizione del Giocatore (Finalizzata)

Appena i giocatori entrano nel santuario dissacrato, leggi o parafrasa quanto segue:

L'aria in questa vasta sala rettangolare non è semplicemente fredda, ma malevola, pesante di un palpabile senso di orrore e decadenza che ti gela fino alle ossa. Il terreno stesso è empio, irradiando un'aura pervasiva di malvagità e negromanzia. Lo spazio si apre in una navata più ampia di fronte a voi, dove una serie di spesse colonne parallele si estende verso l'estremità, scomparendo nella tenebra opprimente. L'intera area è illuminata dalla luce malsana, tremolante, viola-verde di diverse strane torce drow montate sulle pareti. Questa luce si aggrappa alle ombre piuttosto che dissiparle, rendendo difficile valutare le distanze e creando profondità ingannevoli tra le colonne. Grandi statue multibraccia di quella che un tempo doveva essere una divinità nanica — forse Moradin stesso — si ergono in alcove lungo le pareti, ma sono state brutalmente deturcate. Martelli sono frantumati, volti sciolti dall'acido, e la profana iconografia a ragnatela di Lolth è dipinta sopra le antiche rune. Cumuli di macerie della distruzione creano zone di terreno difficile sul pavimento di pietra.**

Nano

All'estremità della vasta navata, su un grande trono di pietra scolpita ora drappeggiato in sete nere, siede una figura orribile. Il nano Belkram, la sua pelle pallida e tesa sulle ossa, fissa il vuoto. La sua mano destra poggia sul pomo di un enorme maglio infuocato, mentre la sua sinistra accarezza distrattamente il collo di un mostruoso worg sdraiato ai suoi piedi. Il pelo della bestia è rado, la sua carne pulsante visibilmente, e un basso, umido ringhio le rimbomba nel petto. Sulla testa di Belkram c'è un semplice, elegante diadema di puro adamantio** — la corona che cercate.

Portale

Dietro il trono, si erge un'alta parete di pietra scura e spoglia, che oscura completamente qualsiasi cosa al di là di essa. Un debole, ritmico ronzio, appena percepibile sotto il silenzio opprimente, sembra provenire dallo spazio nascosto.

Phase 1: The Mad Dwarf and his Beast (EL 14 - Modified to reflect Desecrate)

Phase 2: The Horrors Emerge (Reinforcements - EL 11 x 2)

Goal: Provide battlefield control, apply mental pressure, and begin isolating party members.

Conditions: Triggered when Belkram or his Worg is defeated. The *desecrate* effect is active.

Appena [Belkram/il Worg] cade, un urlo di rabbia echeggia, riverberando psichicamente nelle vostre menti. Da dietro due delle spesse colonne [indica colonne specifiche sulla mappa, es. Y1, Y2], due figure simili ai drow, ognuna con l'orribile aggiunta di quattro tentacoli facciali, scivolano nella luce fioca. I loro occhi multipli brillano di malevola intelligenza. "Stolti! Ostacolate la volontà della signora!" sibila telepateticamente uno di loro.

Phase 3: The Architect's Wrath (Boss Fight - EL 14)

Goal: Annihilate the party, protect the hidden portal, and fulfill Lolth's ritual.

Conditions: Triggered when one of the two lesser yochlols is defeated. The *desecrate* effect is active. Urialle becomes active.

Un urlo psichico di pura, incandescente rabbia assale le vostre menti, crudo e straziante. Il ronzio ritmico da dietro il trono si trasforma in un ruggito fragoroso e caotico, e il muro di pietra dietro di esso luccica, poi svanisce come un brutto sogno. Oltre, vedete un vortice di energia viola e verde vorticante – un portale nascente – e in piedi davanti ad esso, una figura simile a una drow di immensa potenza, i suoi quattro tentacoli che si contorcono di furia. "Vi siete condannati!" la voce di Urialle urla direttamente nei vostri pensieri, bruciante di forza psichica. "Il dolore di mia sorella sarà ripagato mille volte! Voi sarete i primi sacrifici alla Ragnatela!"