

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura – Livello Base (1° Rango)

Gli affari di un arcimago

di Mauro Ferrarini



I jarls del Soderfjord sono in città per l'annuale incontro e le taverne sono affollate. Tra i visitatori c'è un bizzarro arcimago, accompagnato dalla sua inquietante guardia del corpo. Tormaq di Luho ha viaggiato molte leghe per arrivare a Soderfjord per sbrigare i suoi affari ... e ha bisogno di eroi!

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'Avventura – Livello Base
(Primo Rango – Livelli 1-4)

Gli affari di un Arcimago di Mauro Ferrarini

Crediti

Ideazione, Sviluppo ed Editing:
Mauro Ferrarini
Copertina: Artista sconosciuto



Le immagini presenti in questo documento sono state prelevate in rete senza il consenso degli autori: gli autori delle stesse possono scrivere all'email maurothep@gmail.com per l'eventuale rimozione delle sue opere e si provvederà all'immediata eliminazione.

Dungeons & Dragons®, D&D® e l'ambientazione Mystara™ sono marchi registrati dalla TSR Inc., divisione della Wizards of the Coast Inc. Il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. La presente opera utilizza la OGL (Open Game License) e si presenta come un documento freeware sottoforma di eBook: non esiste e non verrà prodotto in futuro alcuna versione cartacea de "Gli affari di un Arcimago". Questo documento è scaricabile gratuitamente dalla rete ed è possibile stamparlo liberamente in parte o nel suo complesso. È vietata qualsiasi attività di vendita, lucro o profitto, così come l'alterazione del presente documento.

Sommario

Gli affari di un Arcimago
PARTE I: Soderfjord
Le monete
La città
I passatempo
PARTE II: Tormaq assolda i PG
L'Indagine
PARTE III: Incontri casuali a Soderfjord
PARTE IV: La Scarpata del Pianto e del Lamento
La caverna del ghoull
PARTE V: Di Tormaq e del Vecchio Mulino
Luigi Panzarossa chiede aiuto
Il Vecchio Mulino
PARTE VI: La tomba del Mandimorte
Trovare la tomba di Grydus
PARTE VII: Dum-Uru-Mar
Raggiungere Dum-Uru-Mar
La foresta
La tana del troll
Le rovine di Dum-Uru-Mar
PARTE VIII: Epilogo

Appendice I: PNG e nuovi mostri
Appendice II: Nuovi oggetti magici

Gli affari di un Arcimago

Questo modulo richiede la conoscenza di informazioni disponibili solo nelle regole di DUNGEONS & DRAGONS™ 5E (quinta edizione) e non può essere giocato senza una copia di tali regole. Particolarmente utile è anche il possesso di una copia del **GAZ 7 The Northern Reaches**.

“**Gli affari di un Arcimago**” è un’avventura per 4-5 personaggi di 1° livello, ambientata nella città di Soderfjord nei **Jarlati di Soderfjord** e fornisce una serie di missioni e incarichi, correlati tra loro, che Tormaq¹, l’Arcimago della Provincia di Luho, affida agli avventurieri.

Sommario dell’avventura

Tormaq ha in animo di intraprendere la strada per tramutarsi in un lich, un abominio non morto immortale e di grande potere. Il rituale per diventarlo è però pericoloso e richiede anni di studio, il reperimento di antiche conoscenze proibite e materiali rari o pericolosi. Sia gli agenti del Bene che gli stessi lich non vedono di buon occhio chi desidera accedere ai segreti della non morte. I primi per ovvi motivi, i secondi per il fatto che un altro mago immortale è, a tutti gli effetti, un potenziale avversario e concorrente.

Per questi e altri motivi, Tormaq non desidera rendere subito chiare le sue intenzioni e ha deciso di ingaggiare una compagnia di avventurieri, mentre si trova a Soderfjord, per rintracciare l’**Anello di Sitrigga**, un manufatto appartenuto a una maga normanna che, raccontano le leggende, riuscì a scoprire il segreto della *Lichdom*². Per sua sfortuna, una banda di guerrieri e sacerdoti di Odino scoprì le sue trame e fu arsa sul rogo, prima che potesse iniziare il rituale di trasformazione.

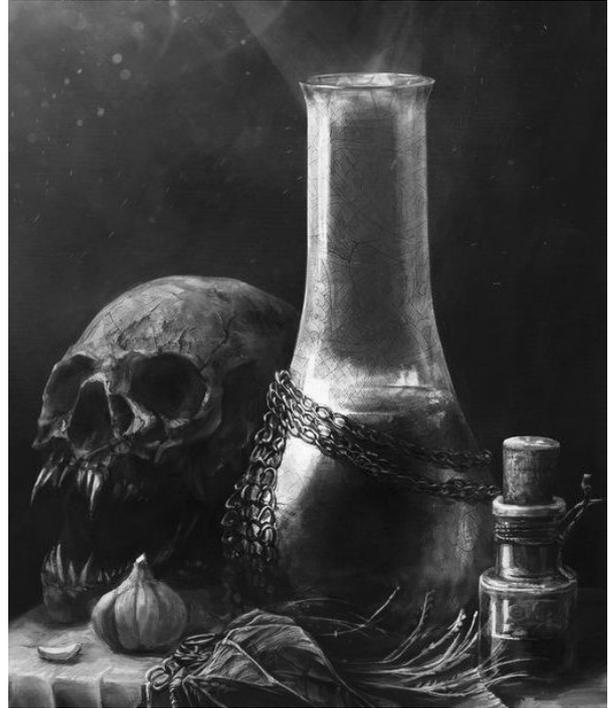
La leggenda narra che Sitrigga, la notte prima della propria esecuzione, riversò i segreti dei lich nel suo anello. L’oggetto venne poi affidato dalla strega alle cure di una sua discepola, tale **Kamilla**, di cui si persero le tracce.

L’Anello di Sitrigga conferì alla giovane Kamilla una longevità innaturale, ma i continui sussurri del manufatto condussero la donna alla follia e a mutare l’aspetto in una specie di cadavere ambulante. Oggi, Kamilla vive ai piedi della **Scarpata del Pianto e del Lamento**, un ripido precipizio sul lato meridionale della Città di Soderfjord, dove vengono gettati i corpi di coloro che sono troppo poveri per pagarsi le spese di un funerale e di tutti coloro che, senza nome, vengono trovati privi di vita nelle strade della capitale.

Ottenuta da Kamilla l’informazione su dove è stato nascosto l’anello, in cambio dell’eliminazione o dell’allontanamento di un ghoul molesto, che ha fat-

to la sua tana nel carnaio, i PG vengono ricompensati da Tormaq che affida loro un secondo incarico: trovare la tomba di **Grydus Mandimorte**, un nano della razza dei Modrigswerg, devoto a Hel e sepolto in un sepolcro nelle gallerie sotto il grande *gemeinschaft*³ del suo popolo.

Nella tomba di Grydus i PG trovano, oltre l’anello, incisa all’interno della lastra che ne custodisce il sarcofago, la mappa per raggiungere **Dum-Uru-Mar**, le rovine della dimora di Sitrigga, dove Tormaq spera di trovare la chiave per disserrare i pericolosi segreti dell’anello magico.



PARTE I

Soderfjord

Questa sezione contiene alcune informazioni di base per aiutare il DUNGEON MASTER (DM) ad ambientare le vicende narrate ne “Gli affari di un Arcimago”. Il DM è libero di ampliare a suo piacimento questa sezione, aggiungendo Personaggi Non Giocanti (PNG), locazioni (botteghe, locande e taverne, ostelli e gilde, ecc.) e, in generale, quanto ritiene utile per rendere “viva” la Città di Soderfjord.

LE MONETE

Nel Soderfjord non sono coniate monete di platino. La moneta d’oro è il *Markka*, che viene usato soprattutto dai mercanti e dai nobili. Per le comuni transazioni si utilizzano il *Gundar* e l’*Oren*, rispettivamente la moneta d’argento e di rame. Viene considerata “roba da maghi” la moneta d’elettro, chiamata comunemente *Penne*.

In città circolano altre monete, soprattutto quelle dell’Ostland e del Vestland: la *Krona* d’Oro nel primo caso, e il *Floren* d’Argento e il *Guldán* d’Oro nel

1. Tormaq è uno dei malvagi arcimaghi (l’altro è Fespe, il suo arcirivale) protagonista del modulo di avventura O-1-O *La Gemma e il Bastone* di John e Laurie Van De Graaf.

2. La *Lichdom* è l’insieme di oscure conoscenze negromantiche e materiali esoterici necessari a un mago per tramutarsi in un lich.

3. Con il nome di *gemeinschaft* si intende il distretto delle città normanne dove i nani tendono a rinchiusersi, poiché generalmente malvisti dagli umani e considerati gente violenta, avida e pericolosa.

secondo. Tra i nani, ma non solo, circolano invece le monete preziose forgiate a Casa di Roccia: il *Sole* di Platino, il *Mercante* d'Oro e le due monete d'argento (la *Luna*, che vale 10 M.A. e la *Stella* che ne vale 1).

LA CITTÀ

Questa grande, squallida e tentacolare città possiede un ottimo porto fluviale sul *Saltfjord*, che consente l'accesso al Mare dell'Alba Occidentale. Purtroppo, Soderfjord ha anche una sgradevole reputazione. La città, che conta circa 7.000 abitanti, è difesa dal *Forte di Ragnar*⁴, un'isola fortificata. Il forte è, talvolta, la residenza di **Ragnar il Ciccione**, Jarl Supremo dei Jarlati di Soderfjord e comandante della Brigata di Ragnar, un esercito di 900 guerrieri normanni di stanza in città. Il *Consiglio del Soderfjord* si riunisce al Forte di Ragnar due volte all'anno: nei solstizi di Primavera e d'Estate.

Si suppone che l'avventura si svolga durante la prima settimana del mese di Thaumont, all'inizio della primavera, in occasione dell'incontro dei jarl a Forte Ragnar. In conseguenza di ciò, la Città di Soderfjord pullula di visitatori e la sua popolazione cresce del 10%⁵.

Al Porco Scannato [Taverna]. Questo buco è un locale di infima categoria, che si affaccia sul porto fluviale del *Saltfjord*. A gestirlo è un tale **Caspar** detto **Orzo** (N, *Pirata*, MM 343) un ex pirata normanno dall'alto pesante. Il soprannome deriva dal brutto orzaio violaceo che gli chiude l'occhio destro. *Al Porco Scannato* servono birra forte e cibo salatissimo (per nascondere il pessimo sapore e per aumentare le vendite degli alcolici). La sala principale è buia e il pavimento è fatto da strame e terra battuta. Al primo piano, Caspar ha realizzato un soppalco dove è possibile godere di un minimo di privacy per chi desidera appartarsi con una delle prostitute del porto o per i propri affari. In caso di guai, Caspar chiama i suoi buttafuori: **Ulfar** e **Snorri** (NM, *Banditi*, MM 343), rispettivamente un normanno pelato e un nano dalla irsuta barba dipinta di blu.

Il Riposo del Guerriero [Locanda]. Nei pressi dell'entrata nord della città si trova un locale rinomato per la sua cucina⁶, gestita da **Madre Inga** (LN, *Popolana*, MM 349) una donna del Vestland di mezza età che detiene la proprietà della locanda a metà con **Luigi Panzarossa** (NB, *Spia*, MM 350), un Halfling emigrato dalle Cinque Contee quasi trent'anni fa a cui manca il braccio sinistro, triste ricordo del suo passato da avventuriero e di un brutto incontro con un drago nero. Le stanze de *Il Riposo del Guerriero* sono tutte occupate in occasione del *Consiglio*

del *Soderfjord*, ma gli avventurieri possono trovare una sistemazione nelle stalle a metà del prezzo normalmente richiesto. Se i PG acconsentono ad aiutare Luigi a ripulire il vecchio mulino (vedi *Il vecchio mulino*) dai suoi ospiti indesiderati, i proprietari della locanda offriranno ai loro benefattori una sistemazione di fortuna, ma più confortevole, nella camera ricavata dalla soffitta della dimora dell'Halfling.

Dal Gobbo [Banco dei Pegni]. Il gobbo è un arcigno nano di nome **Turlock** (NM, *Veterano*, MM 350) dal volto rugoso e con barba e folte sopracciglia grigio ferro. Pur dichiarando di essere un esule di Casa di Roccia, Turlock è in realtà un Modrigswerg proveniente da una enclave sotto ai Monti Makkres e agisce come spia tra gli umani, al soldo del consiglio degli anziani del suo clan. Nonostante la gobba che gli spezza in due la spina dorsale, Turlock è rapido e veloce e ama risolvere i problemi con la violenza, grazie a un trio di **Bravacci**⁷ (CM, *Banditi*, MM 343) sul suo libro paga.

Di recente Turlock ha conosciuto Gombarro, un tagliagole ylari affetto dalla licanropia. L'uomo è infatti un ratto mannaro. Il nano ha consegnato a Gombarro un flauto magico, preso dal suo retrobottega, in grado di controllare i ratti. I due hanno orchestrato una truffa ai danni di Luigi Panzarossa (vedi PARTE V), l'ingenuo proprietario de *Il Riposo del Guerriero* e progettano di utilizzare i ratti controllati magicamente per ricattare i nobili della città.

La bottega di Turlock, incastrata in un vicolo del *gemeinschaft* nanico, è un buco pieno di oggetti, armi e ammennicoli vari. I preziosi (500 *Gundar* d'Argento, 100 *Markka* d'Oro e un sacchetto con 4 *pietre lacrimose rosse* da 10 M.O. cad.), sono custoditi in una cassaforte chiusa a chiave e nascosta sotto il pavimento.

Il Trono di Barba Grigia [Tempio]. Questo imponente edificio in pietra scura è il tempio principale di Odino a Soderfjord. Le torri e le mura pullulano di corvi, animali sacri al dio monocolo. L'ampio spazio antistante l'ingresso, dominato da due statue di guerrieri vichinghi, è sempre pieno di fedeli in preghiera, mutilati in cerca di cibo e carità e guerrieri normanni che offrono i propri voti prima di un viaggio o di uno scontro.

Il Gran Sacerdote del Trono di Barba Grigia è il severo **Harbaror** (LB, *Sacerdote*, MM 350) alto 2 metri e con una lunga barba colore del carbone. Il suo secondo è **Grimnir il Mascherato** (LB, *Accolito*, MM 342) che indossa sempre una maschera d'argento raffigurante Odino.

Le attività del tempio vengono portate avanti da uno staff composto da una ventina di fedeli (considerateli tutti *popolani*) con indosso semplici sai di lana grigia. Per un'offerta di almeno 200 *Markka* d'Oro, il tempio può curare e fornire gli effetti di

4. Il *Forte di Ragnar* prende il nome dall'attuale Jarl Supremo: Ragnar il Ciccione.

5. I prezzi per un posto letto e per il cibo e le attrezzature sono aumentati del 20% rispetto a quanto indicato sulle tabelle degli equipaggiamenti e dei servizi sul *Player's Handbook*.

6. A *Il Riposo del Guerriero* sono rinomati il pasticcio di cacciagione, le salsicce piccanti con patate al forno, il prosciutto affumicato, il fagiano arrosto al vino e il lardo con erbe aromatiche.

7. Anche i bravacci appartengono alla razza dei nani Modrigswerg.

qualsiasi incantesimo dei chierici di livello 3 o inferiore. Per lanciare un incantesimo di *rianimare i morti*, il clero di Odino esige il sacrificio di 1.000 Markka o la conversione al culto dell'Impiccatore⁸.

La Sala delle Professioni. Questo grande edificio in legno è il ritrovo dei mercanti e degli artigiani di Soderfjord. A ogni ora del giorno e della notte si possono trovare qui armaioli, bottai, fabbri, tessitori, cordai, tintori, capitani di nave, ecc. che trattano affari e gestiscono traffici. Ogni PG che possieda una competenza artigianale può chiedere ospitalità per sé e per i propri compagni a 5 Gundar a notte. Il responsabile della Sala delle Professioni è **Rolf** (LN, *Popolano*, MM 349), un omaccione dai folti capelli rossi con una lunga barba intrecciata. Su richiesta, Rolf può fornire mercenari e guardie prezzolate.

Dimitri Lugashov (N, *Guardia*, MM 348), un traladariano segaligno e strabico dal pessimo senso dell'umorismo, armato con una mazza ferrata e uno scudo rotondo.

Ancalagon (CN, *Berserker*, MM 344), un possente e biondo normanno dagli occhi spiritati e dall'appetito insaziabile, che non si separa mai dalla sua ascia bipenne e dal suo cardellino.

Freya (NB, *Accolito*, MM 342), una novizia del dio Forsetta dalle trecce nere e con occhi azzurri come il Mare dell'Alba. L'accolita è armata con una scure e una spada e indossa una splendida mezza corazza lucida al cui centro è inciso il simbolo dello scettro di Forsetta circondato da 4 rubini scintillanti (valore dell'armatura 1.000 M.O.).

Corporazione dei Nani Muratori. Si tratta di un modesto edificio nel centro del *gemeinschaft* nanico, dove i nani scalpellini, muratori e ingegneri si riuniscono per discutere delle questioni inerenti la professione e la razza. Ogni nano qui è il benvenuto, gli altri no. Membri di altre razze, infatti, a meno che non siano sponsorizzati da personaggi altolocati della comunità nanica sono invitati rudemente a sloggiare. Un gruppo di **d6+4 Nani Guardiani** (LN, *Guardie*, MM 348), armati di martelli da guerra e azze vigila sulla sicurezza del luogo. All'interno della corporazione si trova anche una cappella di Kagyar custodita da **Bifril** (LB, *Sacerdote*, MM 350) un corpulento Nano Denwarf dal cranio rasato coperto di tatuaggi runici. La statua del Patrono dei Nani, con il martello e lo scalpello incrociati sul petto, è circondata da urne di ferro in cui bruciano fiamme inestinguibili. Nelle orbite del simulacro brillano due diamanti stellati grandi come il pugno di un bimbo.

Il responsabile della corporazione è, invece, **Bombur Testa di Granito** (LN, *Popolano*, MM 349) un robusto nano sempre sporco di polvere di calcina che indossa un pesante grembiere di cuoio bollito pieno di cinture da cui pendono martelli, scalpelli e altri arnesi da muratore.

Nella corporazione vengono custodite le mappe degli edifici costruiti dai nani e anche le piante dei tunnel sotto la città. Si tratta di una fonte preziosa per poter accedere alla tomba di Grydus Mandimorte.

I PASSATEMPI

Kalcio Koboldo. A Sodefjord, e più in generale in tutto il Nord, si è diffusa da poco la passione per uno sport molto particolare che i più hanno iniziato a chiamare "Kalcio Koboldo"⁹ o "Kak". In sostanza due squadre composte da 4 membri ciascuna si sfidano su un campo rettangolare alle cui estremità corte si trovano delle porte rotonde formate da un anello di metallo, largo un metro e mezze e sostenuto da un palo a due metri d'altezza. Lo scopo del gioco del Kak è calciare un koboldo dentro il cerchio per fare punto. Gli sfortunati coboldi vengono tenuti in una gabbia (durante una partita perdono la vita piuttosto spesso e il regolamento impone che il koboldo sia ancora vivo quando viene segnato il punto). Quando è il turno di "cambiare koboldo", uno degli umanoidi viene preso, legato in posizione fetale da un sistema di cinghie e corde per renderlo più o meno di forma sferica e con una museruola per evitare che possa mordere. Nani, Gnomi e Umani sono accumulati dalla passione per questo sport e in occasione del Consiglio del Soderfjord si organizzano incontri ufficiali tra le varie delegazioni e partite improvvisate per la strada. La violenza del Kalcio Koboldo, accompagnata dai fiumi di birra che solitamente scorrono abbondanti tra gli spettatori e i giocatori, causa spesso risse tra i *supporter* delle due squadre¹⁰ e tra giocatori e spettatori. In un caso è noto che i coboldi prigionieri, liberatisi, abbiano attaccato e ucciso un paio di tifosi, prima di essere pestati a morte dalla folla inferocita.

Gara di bevute. Bere birra e altri spiriti è un comune e popolare passatempo tra i rudi abitanti del Soderfjord. Talvolta (anzi, abbastanza spesso) le gare di bevute sono la soluzione non cruenta per risolvere alterchi e litigi, ovviamente escludendo il coma etilico. Una gara di bevute è molto semplice: il primo che cade a terra è il perdente!

Ogni contendente tira un d6 per sapere quanti boccali sarà in grado di ingurgitare senza conseguenze. Per ogni punto superiore al 16 alla Costituzione si aggiunge +1 al tiro. Per ogni bevuta oltre il valore di resistenza, occorre superare un **TS su Costituzione (CD 12)**. Chi fallisce tre tiri salvezza, anche non consecutivi, perde la sfida e cade a terra

9. Fonte di ispirazione per il Kalcio Koboldo è il corrispettivo Snocalcio inventato da Carl Sargent nel modulo di ambientazione "Middenheim - Città del Caos" per il Gioco di Ruolo di WARHAMMER®.

10. Solitamente le due squadre si affrontano a piedi e torso nudo. Ogni giocatore indossa delle semplici brache di cuoio e non sono ammesse armi. Per distinguersi, i membri di una squadra annodano attorno alle braccia delle stringhe di tessuto di colori diversi (i Blu di Boddergard sono molto famosi, quasi quanto i Rossi di Vandermark e i Verdi di Castellana).

8. Uno dei tanti nomi con cui è conosciuto Odino.

completamente ubriaco. I nani possono godono di un Vantaggio al tiro salvezza a un qualsiasi tiro.

Corsa sugli scudi. Un altro passatempo molto in voga tra i guerrieri normanni è la c.d. “*Corsa sugli Scudi*”, che spesso viene eseguita dopo o durante i famigerati banchetti nordici. I concorrenti devono correre sempre più veloci lungo un percorso di scudi tenuti paralleli al terreno da guerrieri normanni; a ogni giro, i sostenitori degli scudi vacillano e diventa sempre più difficile mantenerli saldi. Il primo giro viene effettuato con successo con una **prova di Acrobazia** o di **Atletica (CD 12)**. A ogni giro, la CD aumenta di 1. Cade e perde il primo che fallisce tre tiri salvezza anche non consecutivi.

PARTE II

Tormaq assolda i PG

L'avventura “Gli affari di un Arcimago” inizia nel più classico dei modi. L'**Arcimago Tormaq**¹¹ (NM, *Arcimago*, MM 342) desidera ingaggiare gli avventurieri perché ritrovino Kamilla, l'ancella della maga Sitrigga, benedetta da una vita innaturalmente lunga e la costringano a rivelare il suo segreto.

Tormaq sospetta che la causa della longevità della donna sia collegata all'infame Anello di Sitrigga, un manufatto che la strega aveva in mente di utilizzare come filatterio della sua anima, dopo la trasformazione in un lich.

L'Arcimago di Luho dà appuntamento agli avventurieri *Al Porco Scannato*. Con Tormaq c'è il fedele **D'Tan** (*Troll*, MM 290), le cui mostruose sembianze di troll sono state oscurate con un incantesimo illusorio, che lo fa assomigliare a un rozzo energumeno normanno dagli occhi piccoli e ravvicinati e con un barbone color letame.

Davanti a una brocca di birra forte e un piatto di zuppa d'orzo e lardo, Tormaq conversa amabilmente con gli avventurieri, facendo ticchettare le sue lunghe mani unghiate sul cranio che adorna la sommità del suo bastone: “*Sono incastrato in questo buco di culo di città da troppi giorni ormai. Oltre a berserker scatenati, che non saprebbero distinguere un boccale da un pitale pieno di piscio, e nani ruffiani dal fiato pestilenziale ... (No, tranquillo, D'Tan, il tuo profumo di rose appena sbocciate) ... non sono ancora riuscito a trovare un gruppo di gente scaltra e con un minimo di cervello per affidare la missione che mi trattiene in questo scarto puzzolente di civiltà pieno di selvaggi*”.

Lasciando perdere i preamboli, Tormaq chiede ai PG di ritrovare una certa Kamilla, una discepola di una strega vissuta un paio di secoli fa in queste zo-

ne. È chiaro che Kamilla è in possesso del segreto della longevità e Tormaq desidera conoscerlo (“*Sono arcistupo di sentire lo scricchiolio delle mie ossa quando mi alzo dal letto per pisciare ... la gotta mi tormenta e la mia forza non è più quella di quando potevo sacrificare anche 5 o 6 vergini ai demoni della notte senza avvertire fatica ... (No, caro, stavo scherzando! Non ho mai torto un capello a chicchessia, vero D'Tan? E che a noi maghi piace scherzare)*”).

Se gli viene chiesto perché, con i suoi poteri, non si trova da solo la ragazza, Tormaq si esibisce in un sorriso rapace, per nulla cordiale: “*Più delle cimici del letto odio i ficcanaso, soprattutto se chiedo loro un servizio a pagamento. In ogni caso, sappiate che il mio arcinemico, quello stronzo di Fespel di Bosco Lucente, ha gli occhi puntati su di me e sul fido D'Tan. Se la vecchia checca sapesse che mi sto muovendo direttamente, scommetto le vostre palle rinseccite che si precipiterebbe qui per rompermi i coglioni*”.

In cambio dei servizi prestati, Tormaq promette ai PG una ricompensa in danaro (“*Mille Gundar a testa dovrebbero bastare per trovare sollazzi a piacimento, anche in questa fogna, magari evitandovi di prendere lo scolo o qualche altro simpatico regalino*”) e una dotazione di pergamene magiche per il mago del gruppo o una scorta di pozioni¹² (“*Sono un accidenti di mago, cari, e posso procurarvi incantesimi e intrugli che un giorno vi salveranno la ghirba*”).



11. Tormaq è un alphetiano dal fisico rinsecchito calvo e dal naso adunco, le labbra sottili e con una corta barba grigio topo. Gli occhi, uno di colore nero e l'altro verde, garantiscono all'arcimago di Luho una *scurovisione* fino a 36 metri. Le mani grifagne terminano con unghie affilate e coperte di sottili rune magiche. Quando viaggia, Tormaq ama indossare un pesante mantello foderato di pelliccia di martora sopra le vesti rosso sangue. Al collo indossa una pesante catena d'oro con un occhio e si aiuta a camminare con un nodoso bastone di ornello con un teschio lucido sulla sommità.

12. Per i dettagli, si lascia al DM decidere quante e quali pergamene e pozioni fornire, con la raccomandazione che gli incantesimi con siano di livello superiore a 3 e le pozioni non abbiano una rarità superiore a “non comune”.

L'INDAGINE

Dove si trova Kamilla? Spetta al DM decidere quanto lunga e difficile sarà l'indagine che porta a scoprire la dimora dell'ex ancella della maga Sitrigga. Potrebbe essere lo stesso Tormaq a rivelare ai PG che la fanciulla si nasconde ai piedi della Scarpata del Pianto e del Lamento. Per rendere le cose meno facili, gli avventurieri devono invece bazzicare per i vicoli e le bettole della città, tra la folla che attende il Consiglio del Soderfjord, spendendo *Gundar* per sciogliere lingue e raccogliere informazioni (**Carisma, CD 14**), magari facendo qualche incontro¹³ nel mentre.

Al termine della loro indagine, i PG vengono indirizzati alla *Piazza dei Tre Soldi*, un crocicchio famoso per essere il punto di ritrovo per i viaggiatori che arrivano a Soderfjord e frequentato da bardi in cerca di un goccetto o di qualche moneta e di prostitute e ruffiani a caccia di clienti. Qui fanno la conoscenza di **Buttercup**¹⁴ (Vedi *Appendice I – PNG e Mostri*) un gioviale menestrello e poeta di Athenos, nella lontana Darokin, con il suo liuto elfico e il cappelluccio con la piuma di airone.

Blandito con complimenti alla sua arte e con il pranzo offerto, magari insieme a un piccolo extra (*"Ahimè, in questa landa dimenticata dagli dei e dai barbieri, pochi hanno l'animo bendisposto verso la poesia e le ballate ... per la verità, ritengo che pochi abbiano anche solo un barlume di sensibilità, se si esclude il divertirsi a prendere a calci coboldi, bere birra fino allo sfinimento, ruttare e combattere senza motivo!"*), Buttercup racconta volentieri di avere sentito la storia di una fanciulla bellissima che vive come una diseredata ai piedi della Scarpata del Pianto e del Lamento; bandita per un sortilegio scagliato da una maga malvagia e per sempre tenuta lontana dal suo Amore Vero¹⁵.



13. Per dei suggerimenti su alcuni possibili incontri, il DM è incoraggiato a consultare la PARTE III di quest'avventura.

14. La figura di Buttercup (Ranuncolo) è ispirata all'omonimo personaggio della saga di Geralt di Rivia di Andrzej Sapkowski, i cui libri in Italia sono editi dalla Casa Editrice Nord.

15. Le informazioni in possesso di Buttercup sono in parte corrette. Infatti, Kamilla è proprio la fanciulla che abita nella scarpata, ma sull'aspetto "bellissimo" e sulle storie dell'ingiusto castigo e dell'amore perduto il bardo si sbaglia di grosso!

PARTE III

Incontri casuali a Soderfjord

Mentre i PG si trovano nella Città di Soderfjord, il DM può animare le sessioni con qualche incontro casuale per le vie della città. In alcuni casi gli incontri rappresentano solo un diversivo o una scocciatura, in altri, invece, possono portare la compagnia a scoprire una preziosa informazione o ad ottenere l'aiuto di un insperato alleato.

d4	Incontro
1	Un nano bullizzato
2	Fanatici del "Kalcio Koboldo"
3	Acchiappatopi in difficoltà
4	Parata religiosa

Un nano bullizzato. Con la città strapiena di nobili e signorotti, scorte armate dei jarl, mercanti e semplici curiosi, radunati per il Consiglio del Soderfjord, è facile che gli animi si surriscaldino. Il bersaglio preferito del malcontento è rappresentato dall'enclave dei nani del *gemeinschaft* e spesso sfocia in episodi di intolleranza e violenza gratuita.

Bombur Testa di Granito (LN, *Popolano*, MM 349), il responsabile della Corporazione dei Nani Muratori (vedi PARTE I) si è attardato fuori dal ghetto per discutere con un mercante di cavalli interessato a ingrandire il proprio maneggio. Sulla via del ritorno, Bombur si è imbattuto in una brigata di violenti guerrieri al seguito di Haramund il Nero, lo spietato Jarl degli Haltford del Nord, noti per il loro livore nei confronti dei non umani.

Il grido di dolore di un uomo anziano è accompagnato dalle risate roche e ignoranti di un gruppo di corpulenti omaccioni armati. Un capannello di gente si sta radunando attorno ai litiganti, mentre si sente qualcuno che mormora *"Finalmente qualcuno si decide a strappare qualche sudicia barba dal mento di quelle piattole pelose!"*.

Se i PG si fanno largo tra la folla, vedono un normanno dal volto tatuato di azzurro, alto due metri dalla barba fulva e con una cresta modellata con grasso di balena che incombe su un anziano nano canuto, che si massaggia il mento dolorante. Un carretto a due ruote è stato rovesciato in mezzo alla strada, mentre un trio di guerrieri del nord trattiene un giovane nano che scalcia e si agita invano. Il capo della combriccola, chiaramente alterato dall'alcol, è **Hakon il Roscio**, un **Berserker** (CN, MM 344) della scorta del jarl di Haltford, Halfden Barba Grigia, armato con una spada normanna dalla lama larga e uno scudo tondo di legno con un umbone affilato. A fargli da spalla ci sono **3 Guerrieri Normanni di Haltford** (N, *Malviventi*, MM 348) con sopravvesti di pelliccia di lupo e camagli di ferro.

Hakon ha voglia di menare le mani, ma userà solo i pugni per mettere fuori combattimento chiunque provi a difendere Bombur, colpevole solo di averlo

urtato con il carretto, mentre il berserker usciva dalla bettola in cui si era ubriacato. Se i PG mettono mano alle armi, Sigurd e i suoi sguainano le loro lame e combattono finché qualcuno non ci lascia le penne. Dopo 1d4+1 round dall'inizio della scaramuccia arrivano le guardie di Ragnar il Ciccione a sedare la rissa. Se il DM lo desidera, Hakon sfida uno degli avventurieri a una **gara di bevute** (vedi "Passatempi") per chiudere definitivamente la faccenda. Se il PG accetta, a prescindere dall'esito della sfida, Hakon nutrirà rispetto per il suo avversario, chiamandolo "*Fratello*".

Se i PG hanno preso le difese di Bombur, questi ringrazierà i suoi paladini e calmerà i propositi di vendetta del nipote ("*Calma Dwerun! Fatti passare i bollenti spiriti, testone di un nipote. Non capisci che cercano solo un pretesto per chiuderci nel gemeinschaft e trattarci come appestati?*"). Bombur si presenterà come mastro della Corporazione dei Muratori Nani e potrà essere una preziosa fonte di informazioni per ritrovare la tomba sotterranea di Grydus Mandimorte (vedi PARTE VI).

Fanatici del "Kalcio Koboldo". I PG si ritrovano nella *Osterplatz*, una delle piazze più grandi della città dove è stata organizzata una partita a Kak (vedi "Passatempi") tra i "Rossi di Vandermark" e una squadra locale.

Gente di tutte le estrazioni, insieme a nani e gnomi, è assiepata ai bordi del campo da gioco, ululando contro gli avversari e incitando i propri beniamini. Su un palco di fortuna in legno, un grassone dal volto rubicondo suona un gong a ogni punto segnato. Accanto a lui una gabbia di giunchi tiene prigionieri 5 coboldi ringhianti, guardati a vista da un paio di sgherri armati di randelli. Sul campo, macchiato di sangue, gli otto atleti se le danno di santa ragione, prendendo a calci uno sventurato coboldo, legato come un salame e con una museruola serrata.

Mentre assistono al cruento gioco, un atleta scaglia per errore il coboldo verso il pubblico e, più precisamente, dritto contro uno dei PG! Il personaggio deve superare un **tiro salvezza su Destrezza (CD 14)** per non essere travolto dal coboldo, subendo 1d4 danni e rimanere *prono*.

Alcuni facinorosi dei *Rossi di Vandermark* accusano gli avventurieri di voler interrompere il gioco e iniziano a menare le mani e ad agitare i randelli. Complessivamente **5 Supporter di Kalcio Koboldo (Popolani, MM 349)** si avventano contro i PG in preda a un raptus.

Acchiappatopi in difficoltà. Mentre passeggiano per la città, i PG sentono provenire da un vicolo un urlo disperato, seguito dal frastuono metallico di una cancellata sbattuta. Se indagano la fonte del chiasso, scoprono nel vicolo un uomo di bassa statu-

ra dalle povere vesti lorde di fanghiglia nera davanti a una inferriata rotonda spalancata, che consente l'accesso alle fognature. Quando il tizio vede i PG, urla disperato: "*Presto per il sacro martello di Thor, chiudete il cancello prima che quei dannati arrivino!*". L'uomo si chiama **Hans** ed è un **Acchiappatopi (N, Popolano, MM 349)**. Sul corpo ha parecchi segni di morsicature (2 PF rimanenti). Alla vita porta appese alcune gabbiette per topi ed è armato di un lungo bastone con la punta di ferro (consideratelo un randello in grado di produrre danni contundenti e perforanti) da cui pendono parecchie code di ratto.

Il round seguente, dall'apertura delle fogne esce uno **Sciame di Ratti (MM 337)** che aggredisce chiunque si trovi sulla propria strada. Se lo sciame viene disperso, Hans ringrazierà i propri salvatori, raccontando del suo lavoro e di come, da quando il proprietario Hin del *Riposo del Guerriero* ha acquistato il vecchio mulino dal Gobbo del Banco dei Pegni, l'attività dei ratti che infestano Soderfjord sia aumentata (vedi *Il vecchio mulino*).

Parata religiosa. La compagnia si trova ad assistere a una sfilata di fedeli di Odino guidata dal sacerdote Harbaror e dal Grimmir il Mascherato.

Il ritmo solenne di parecchi tamburi accompagna il lento cammino di una parata religiosa, aperta da un uomo con indosso una maschera d'argento raffigurante Odino e un sacerdote alto due metri e dalla barba nera che tiene in alto un bastone di giunco a cui è appeso il fantoccio del dio impiccato. Dietro alla coppia, alcuni jarl dei clan dagli sguardi accigliati (presenti per il Consiglio del Soderfjord) procedono a dorso di cavallo, seguiti da numerosi accolti e fedeli che distribuiscono *Oren* di Rame lanciandoli alla folla.

Approfitando della confusione, una **Borseggiatrice (Spia, MM 350)** cerca di alleggerire della scarsella uno dei PG scelto a caso¹⁶. Se la ladra viene colta sul fatto, chiede di non consegnarla alle guardie e restituisce il maltolto. La ragazza, di nome Anneke, è poco più di una bambina dai capelli biondi tagliati corti e gli occhi grigi come il mare in tempesta. Se viene risparmiata, Anneke può rivelare ai PG che la persona che cercano, Kamilla, vive ai piedi della Scarpata del Pianto e del Lamento.

PARTE IV

La Scarpata del Pianto e del Lamento
Sul lato meridionale della Città di Soderfjord una profonda scarpata sprofonda per circa 300 metri dentro una forra rocciosa e invasa da alberi ed erbacce. Questo luogo, infestato da corvi, lupi e insetti, è adibito da tempo immemore a cimitero per i di-

16. Per determinare l'esito del borseggio, il DM dovrà effettuare una contesa tra la **Rapidità di Mano (+4)** del ladro e la **Percezione** della vittima.

seredati della città: coloro che sono troppo poveri per pagarsi anche una semplice fosse nei cimiteri e per i cadaveri senza nome che la guardia cittadina rinviene nei vicoli. Ci fu un tempo in cui i condannati a morte venivano gettati nella scarpata, ma tale pratica è stata sostituita dalla più sicura decapitazione, da quando – molti anni fa – un negromante riuscì a sopravvivere alla caduta e si vendicò dei suoi carnefici scatenando una terribile epidemia di peste.

Il fondo della scarpata è sconnesso e roccioso. I cadaveri, fatti precipitare dall'alto, si sfracellano sulle rocce o si incastrano ai rami degli alberi. Il limite della foresta è ad appena 40 metri dalla scarpata. Qui raramente brilla il sole e tira sempre un vento fetido, che porta i nauseanti miasmi della morte. Ossa e teschi ghignanti occhieggiano sul terreno accidentato. Questo è il regno delle mosche, dei lupi e dei mangiatori di carogne, che contribuiscono a mantenere "pulito" il luogo.

Recentemente un ghoul mangiatore di cadaveri ha eletto a suo domicilio una grotta nelle vicinanze, trovando nei corpi e negli organi decomposti che abbondano in questo luogo una sorta di paradiso. Quasi subito il ghoul si è scontrato con la misteriosa Kamilla, che si è rifugiata qui per via della orrenda malattia necrotica che le ha sfigurato il viso e il corpo. I due si detestano, ma entrambi non osano prendere l'iniziativa ... l'arrivo della compagnia di avventurieri potrebbe rompere questo fragile equilibrio.



Kamilla, la discepola della Maga Sitrigga

Una volta scoperto il suo rifugio, non sarà difficile per i PG trovare Kamilla. La fanciulla non può essere colta di sorpresa e si farà fuggacemente vedere dagli avventurieri, prima di sparire.

La silhouette di una fanciulla avvolta da una tunica stracciata e da un corto mantello si staglia per un

istante tra le rocce disseminate di ossa e resti. Rapida come è apparsa, la figura scompare tra la nera vegetazione.

Seguire le tracce lasciate da Kamilla non è difficile (**Saggezza [Sopravvivenza], CD 11**), ma la fanciulla conduce gli avventurieri verso un cumulo di resti muffiti e ossa dove si annidano 3 **Millepiedi Giganti** (MM 329), aggressivi e affamati.

Eliminate le scolopendre, **Kamilla** (NM, *Druido*, MM 346) si farà avanti con il cappuccio tirato, chiedendo agli stranieri il motivo della loro presenza in questo luogo di dolore. Se i PG non si dimostrano ostili e dicono la verità, la fanciulla (che in realtà ha oltre un secolo di vita) li inviterà nella propria capanna, posta a un centinaio di metri nel folto della foresta, appena al limitare dell'area cimiteriale.

La dimora di Kamilla è un tugurio fatto di legname muscoso, foglie morte e qualche osso umano, conficcato in un fosso melmoso. Un filo di fumo esce da un camino di fortuna al centro del tetto. L'interno del rifugio è scuro e umido; l'aria appiccicosa e ronzante del volo dei mosconi. Tra le ombre occhieggiano dei crani e sul terreno arde un focherello stentato alimentato da legnetti e ossa. Un esserino alato dal volto porcino con grandi occhi rosati è appollaiato su una trave del soffitto. Quando entrate, l'omuncolo spiega le ali membranose e plana sul grembo della fanciulla, emettendo un gorgoglio: "*Buono Ruberto, sono amici. Non devi temere nulla*", sussurra con voce chioccia Kamilla, scoprendosi il cappuccio.

L'aspetto di Kamilla è spaventoso. Se il contatto con il malefico Anello di Sitrigga le ha donato una longevità impressionante, le ha però mutato l'aspetto in quello di una specie di cadavere ambulante: la pelle è livida e screpolata e le vene risaltano nere. Gli occhi sono velati e in parte i capelli sono caduti, lasciando intravedere la pelle scabbiosa sottostante.

La fanciulla, abbracciando il druidismo, si è autonomamente nominata custode della scarpata e dei suoi morti ("*Mi prendo cura degli spiriti dei derelitti e lascio che le loro spoglie mortali si fondano con la natura*"). È chiaro che Kamilla non è del tutto in sé, ma è in grado di sostenere una conversazione e ricorda tutto del suo oscuro passato al servizio della Maga Sitrigga. A tenerle compagnia è Ruberto, il suo **Omuncolo** (MM 242).

Trattare con Kamilla. La fanciulla ascolta le ragioni che hanno portato gli avventurieri ai piedi della Scarpata del Pianto e del Lamento. Conferma il fatto che, oltre un secolo e mezzo fa, era al servizio della malvagia Sitrigga, aiutandola nei suoi esperimenti nelle profondità di Dum-Uru-Mar, l'oscura torre distrutta da una banda di paladini, guerrieri e sacerdoti di Odino, assoldata dalla popolazione stanca dei rapimenti di fanciulle, dei sacrifici di san-

gue e delle sparizioni di bestiame. Se le viene chiesto di come sia riuscita a vivere così a lungo, racconta dell'Anello di Sitrigga, una gemma azzurra incastonata nel mithral. Di come la strega, prima di essere condotta al rogo, le avesse passato di nascosto il manufatto e di come lei lo usò per fuggire e nascondersi. Kamilla è persuasa che fu l'anello a mantenerla in vita così a lungo, ma che ora non lo ha più in suo possesso¹⁷. Se i PG desiderano sapere dove si trova l'anello, devono aiutarla a liberarsi di un pestifero ghoul, un mangiatore di cadaveri che si è recentemente insediato nella rupe e si ciba dei corpi che gli umani lasciano precipitare nella forra.

Quando i PG tornano da Kamilla con la notizia della sconfitta o della fuga del ghoul, la fanciulla rivela che l'Anello di Sitrigga le fu strappato con l'inganno da un nano Modrigswerg di nome Grydus, uno stregone di Hel, la Regina dei Ghiacci e delle Ombre. Da quello che sa, Grydus il Mandimorte fu poi ucciso e il suo corpo tumulato dai suoi seguaci sotto la Città di Soderfjord, sebbene ella non sappia precisamente dove.

LA CAVERNA DEL GHOUL

In vita il ghoul era Herr Meinhoff, uno strozzino di Soderfjord famoso per la sua perfidia. Fu fatto sparire da un sicario pagato da una vittima, stanca di subire le angherie del vecchio. Ma la malvagità che albergava nel cuore nero di Herr Meinhoff era tale che Orcus infuse nella sua carcassa un alito del suo potere pestilenziale, facendolo risorgere come ghoul. Dopo avere esatto la sua vendetta nei confronti del sicario e del suo mandante, Meinhoff, ancora terrorizzato dalla sua nuova forma, capitò nel dirupo, dove la blasfema fame di carne morta venne liberata.

Oggi, Herr Meinhoff è perversamente felice della sua miseranda esistenza, passata a divorare organi putrescenti e a succhiare il midollo decomposto dalle ossa dei morti. Il ghoul ha trovato rifugio in una spelonca che si apre sulla parete dello strapiombo, dove un tempo era stata ricavata una cripta di antichi guerrieri normanni e, tranne per le resistenze di Kamilla, trascorre il tempo in attesa di sentire il rumore dei corpi fatti precipitare dall'alto.

a. Ingresso della caverna

L'ingresso della caverna è a una dozzina di metri dal fondo della scarpata e vi si accede attraverso alcuni scalini scavati e dissimulati nella parete rocciosa (**Forza [Atletica]** oppure **Destrezza, CD 10**). L'apertura è poco più di una fenditura e Herr Meinhoff l'ha mimetizzata con alcuni arbusti di rovi (**Intelligenza [Indagare], CD 16**). Se i PG hanno parlato con Kamilla, individueranno senza problemi l'ingresso.

17. Ed è forse questa la ragione dell'aspetto cadaverico della fanciulla. L'anello le fu sottratto da Grydus Mandimorte, un Modrigswerg adoratore di Hel.

Il perfido ghoul ha appeso una vescica di porco tre metri dopo l'entrata, riempiendola di **Scorpioni Venenosi** (MM 337). Chi entra senza prestare attenzione (**Saggezza [Percezione]** o **Intelligenza [Indagare], CD 13**), sfiora un filo teso che innesca un meccanismo in grado di squarciare la vescica e fare cadere addosso ai malcapitati 2d4+2 scorpioni furiosi! Se la trappola viene fatta scattare, Herr Meinhoff diventa consapevole dell'intrusione.

b. Cripta abbandonata

I primi coloni normanni di queste terre scavarono lungo la rupe dei tumuli dove seppellire i propri morti. Il ghoul ha trovato uno di tali anfratti e ha deciso di collocarvi la propria dimora.

Un lento gocciolio è l'unico rumore all'interno di questa grotta dal basso soffitto, stillante umidità. Il fetore di muffa e di putredine assale le narici con violenza. Sulla parte in fondo sono state scavate sei rozze alcove, dove un tempo erano assisi i cadaveri scheletrici di altrettanti guerrieri normanni, i cui resti sono ora sparsi sul terreno insieme alle lame incrostate di polvere, ai pezzi d'armatura mangiati dalla ruggine e agli elmi sfondati.

Se Herr Meinhoff¹⁸ è consapevole dell'intrusione, sarà nascosto all'imboccatura della caverna contrassegnata con la lettera "c", pronto a saltare addosso al primo malcapitato. Il **Ghoul** (MM 150) attacca con furia, ma se viene ridotto a metà dei suoi PF invoca una tregua, piagnucolando con voce raschiante ("*Aaah! Pietà! Pietà per un pover'uomo!*"): la trasformazione in ghoul, infatti, è ancora abbastanza recente e le facoltà intellettive di Meinhoff, sebbene compromesse dallo stato di non morte, non sono ancora completamente svanite.

Trattare con Herr Meinhoff. Il ghoul è un essere meschino, codardo e profondamente malvagio. Se gli viene risparmiata la vita, prometterà di andarsene, raccogliendo i propri tesori e di non farsi più vedere. Il suo piano è però quello di allontanarsi, finché i guastafeste non saranno andati via, per tornare ad occupare la caverna e a divorare in santa pace i cadaveri. Se i PG impediscono a Meinhoff di prendere i suoi tesori (raccolti nell'area "c"), il ghoul sibila qualche maledizione, finge di abbandonare la tana ma si prepara a tendere un agguato nel momento in cui gli avventurieri meno se l'aspettano!

18. La trasformazione in creatura della notte ha mutato l'aspetto di Herr Meinhoff. Il pingue strozzino avvolto da stoffe pregiate ma trascurate, ora è un essere scheletrico dalla pelle grigiastra con chiazze verdi sui lombi, sotto le ascelle e alla base del collo. I capelli sono caduti, tranne per qualche rado ciuffo lungo e pallido, le orecchie a punta sono piene di peli e il grugno si è allungato così come le fauci che crescono su gengive marce. Il triplo mento ora è una flaccida massa di pelle morta che penzola bizzarra e mani e piedi sono dotati di lunghi artigli affilati e anneriti dalla terra. Mentre parla, Herr Meinhoff si lecca di continuo le labbra esangui con la lunga e sottile lingua scura, simile a un verme.



c. Camera del tesoro

Questa camera ha il soffitto basso e il terreno è ingombro di detriti. Nell'aria aleggia l'odore nauseabondo del ghoul che qui consuma orrendi pasti: diverse ossa spezzate e i resti disgustosi delle sue mense sono sparpagliati un po' dappertutto.

Herr Meinhoff ha nascosto i tesori recuperati dalle cripte scavate sulla parete della rupe in una buca scavata nel terreno e coperta da alcuni sassi (**Intelligenza [Indagare], CD 13**): 28 Oren di Rame, 53 Floren d'Argento, 17 Markka d'Oro, una torques in rame tempestata di gaietti neri (50 M.O.), un elmo corroso dalla ruggine con una grossa ametista incastonata sulla fronte (la gemma vale 100 M.O.) e una bacchetta del mago da guerra +1 in bronzo con due pietre lunari incastonate alle estremità.

PARTE V

Di Tormaq e del Vecchio Mulino

Dopo avere fatto ritorno dalla Rupe del Pianto e del Lamento, il lacchè di Tormaq, il troll D'Tan, contatterà i PG nella sua forma illusoria: "Padrone Tormaq volere parlare con voi uman ... ehm, con voi. Prego seguire D'Tan".

L'Arcimago di Luho ha cambiato dimora, preferendo *Al Porco Scannato* la più confortevole *Il Riposo del Guerriero*. Davanti alle prelibatezze cucinate da Madre Inga (che D'Tan mostrerà di gradire), Tormaq si informerà sui progressi del gruppo e si dimostrerà interessato ad ascoltare la storia di Kamilla. Se i PG non fanno menzione dell'Anello di Si-

trigga, sarà lo stesso Tormaq a chiedere direttamente ("E ditemi, amici miei, la dolce fanciulla non ha fatto menzione di un anelluccio maledetto ... appartenuto a una strega del passato? Dico così, tanto per dire, eh?").

Tormaq è rimasto impressionato favorevolmente dal lavoro dei PG e, dopo avere pagato loro quanto pattuito durante il loro primo incontro, chiede se sono disposti, al doppio della paga precedente, a cercare ed entrare nel sepolcro del Mandimorte, in cerca dell'anello ("E di una mappa, Un'indicazione qualsiasi ... la maga, Sitrigga, lavorava in una torre ora in rovina e di cui si sono perse le tracce. Si trova da qualche parte nei dintorni, nel profondo della foresta ... Chiedere agli Elfi non è saggio. In passato, ehm, coff! Coff! In passato, dicevo, ho avuto qualche alterco con gli adorabili Elfi e sapete come sono. Non dimenticano e portano rancore. Con una mappa per raggiungere Dum-Uru-Mar sarebbe tutto più semplice!").

LUIGI PANZAROSSA CHIEDE AIUTO

In questa occasione, il DM potrebbe introdurre Luigi Panzarossa, l'*Hin* proprietario con Madre Inga de *Il Riposo del Guerriero*. Panzarossa ha avuto modo di osservare i PG e di considerarli adatti per risolvere il suo problemino.

L'Halfling ha infatti acquistato, a un prezzo molto favorevole ("Appena 200 Markka d'Oro. Ragazzi: un vero affarone per la struttura e tutto il terreno intorno!"), da Turlock il Gobbo del Banco dei Pegni le rovine del vecchio mulino, a mezza giornata di viaggio fuori città. La sua intenzione è quella di restaurarlo e farvi una locanda e ostello per i viaggiatori ("Non avete idea di quanta gente preferisca soggiornare fuori da Soderford e dalla sua puzza").

Purtroppo per lui, quando è andato a visitare il posto in compagnia di un suo amico, Milton Ciuffetto, dalle rovine sono emersi degli sciami di ratti aggressivi, che hanno subito attaccato il pony dei due Halfling. Mentre gli schifosi animali divoravano vivo la povera cavalcatura, gli *Hin* sono fuggiti, salvando la pelle. Luigi ricorda che qualche istante prima che i ratti facessero la loro comparsa, gli era parso di udire una melodia stonata suonata da un flauto, provenire dal mulino. Purtroppo non può scommettere sul fatto che sia successo davvero o meno, ma ora è terrorizzato a tornare al mulino.

Dopo il fatto, Luigi era tornato al banco dei pegni per chiedere la restituzione del denaro versato, ma il gobbo Turlock non solo si è rifiutato, ma gli ha anche detto che se voleva, poteva rivendergli l'edificio e il terreno a 50 Markka d'Oro ("Maledetto strozzino di un nano!").

Panzarossa chiede ai PG se sono disposti ad accompagnarlo al mulino per aiutarlo a liberarsi dei ratti. In cambio, promette loro vitto e alloggio gratuito per sempre a *Il Riposo del Guerriero* e alla futura locanda del mulino. Se i PG mercanteggiano, possono anche ottenere la promessa di ricevere 25 Markka d'Oro a testa.

L'imbroglione di Turlock e Gombarro. A insaputa di Panzarossa, la vendita delle rovine del vecchio mulino fanno parte di una truffa ordita da Turlock, l'intrigante Modrigswerg che gestisce il banco dei pegni nel *gemeinschaft* nanico e del suo complice, il tagliagole ylari Gombarro, un ratto mannaro che, con l'aiuto di un flauto magico, controlla i topi e i ratti. I due malfattori hanno intenzione di portare all'esasperazione il povero Luigi, costringendolo a rivendere l'edificio a un quarto del prezzo al quale l'aveva comprato.



IL VECCHIO MULINO

Il vecchio mulino si trova a mezza giornata di cammino da Soderfjord, in un'insenatura sul *Saltfjord* dove un torrente sotterraneo scorre impetuoso che, insieme al vento che soffia dal mare, consente di attivare i meccanismi della mola. Il luogo è incantevole e isolato, ma nello stesso tempo vicino alla città. La struttura richiederebbe delle urgenti riparazioni, soprattutto al tetto e alla ruota.

Attualmente è il rifugio di **Gombarro**, un **Ratto Mannaro** (MM 195) di origine ylari, che si è messo in società con l'odioso Turlock, il nano Modrigswerg proprietario del banco dei pegni.

Avvicinamento al Vecchio Mulino

A duecento metri dai ruderi del vecchio mulino, chi supera una prova di **Percezione Passiva** (CD 12), nota un **Ratto Gigante** (*Topo Gigante*, MM 340) che fissa la compagnia dalla cima di un masso coperto di muschio e che, subito dopo, scatta rapido verso le rovine. Se l'animale non viene fermato, Gombarro sarà avvertito della presenza di intrusi dalla sentinella e non potrà essere colto di sorpresa.

Il ratto mannaro è infido e sospettoso. Nell'ipotesi che i PG abbiano impedito al topo di mettere sul chi vive il licantropo, potranno cogliere di sorpresa Gombarro, avvicinandosi alla torre di soppiatto, superando una contesa tra la **Percezione** (+2) del fuffante e la **Furtività** del gruppo¹⁹.

19. In questo frangente è ammessa una "Prova di Gruppo", come descritto dal PHB (pag. 175).

Se Gombarro è conscio dell'avvicinamento di intrusi al suo covo, li osserva dalla finestra al secondo piano (area "b") e suona il suo *flauto dei topi* per evocare 2 **Sciami di Ratti** (MM 337) da lanciare contro gli invasori. Poco prima che gli animali sciamino dalle rovine, i PG sentono distintamente la melodia dello strumento incantato.

a. Ingresso al mulino

Il portone di ingresso, fradicio e pencolante, dà accesso a un vasto locale dalle pareti di pietra attraversate da diverse strette finestrelle. La luce penetra nella stanza attraverso queste ultime e mostra la polvere che aleggia tutt'intorno. Il pavimento di terra battuta è ingombro di cianfrusaglie, oggetti malmessi e rugginosi, attrezzi ormai inservibili per la gestione del mulino. Dappertutto si avverte un odore selvatico fastidioso ed è pieno di escrementi di topo.

Gli elementi degni di nota in questa stanza sono la scala a chiocciola di legno che sale ai piani superiori del mulino, la botola di legno che consente l'accesso alle cantine e una porticina semi aperta, oltre la quale si trova il locale con la macina.

La botola sul pavimento è bloccata con una catena e un lucchetto difficile da forzare (**Forza** [**Atletica**], **CD 15**). La chiave è posseduta da Gombarro.

Il legno delle scale è crepato e molto secco; muoversi in silenzio sulle scale è assai difficile (**Destrezza** [**Furtività**], **CD 13** a cui si applica **Svantaggio**). L'eventuale cigolio delle scale mette in allarme il ratto mannaro.

Nella stanza della macina sono in agguato 2d6 **Ratti Giganti** (*Topi Giganti*, MM 340), che aggrediscono chiunque entri.

b. Alloggio del mugnaio

Quando il mulino era in attività, qui viveva il mugnaio e la sua famiglia. Nonostante il passaggio del tempo e lo stato di completo abbandono, la originaria finalità della stanza appare chiara: ci sono ancora i ruderi di una madia dove veniva conservata la farina per il consumo familiare, un tavolo sfasciato e i resti di un'antica stufa di terracotta. Nulla, in questo luogo, ha un valore venale.

Gombarro trascorre qui il suo tempo e affronta i PG nella sua forma umana di vegliardo rinsecchito con la pelle bruna solcata da rughe, la corta barbetta grigia e sporca e gli occhietti scuri infidi. L'ylari indossa una rozza casacca di tessuto, trattenuta in vita da una corda a cui sono appesi una spada corta dalla lama rugginosa, una chiave di ferro²⁰ e il *flauto dei topi*.

Trattare con Gombarro. Il ratto mannaro è un codardo e davanti a un gruppo bene armato non sarà certo il primo ad attaccare briga. Si è tenuto di riserva l'ultima carica della giornata del suo flauto

20. La chiave di ferro apre il lucchetto che chiude la botola nell'area "a".

magico per evocare un terzo sciame di ratti (o di pipistrelli, vedi area “c”) con cui coprirsi la fuga, nel caso le trattative con i PG dovessero interrompersi. Per fuggire, l'ylari si trasforma in un ratto grigio dal pelo rognoso, sale le scale fino all'area “c” ed esce all'esterno, scappando lungo le pale del mulino fino a terra per poi darsi a una corsa matta e disperata.

Gombarro è il “socio di minoranza” nella cricca con Turlock, il nano del banco dei pegni. È a conoscenza della truffa ordita ai danni del povero Panzarossa, ma ignora che il suo “amico” gli ha promesso una ricompensa di 10 *Markka* d'Oro: ovviamente l'*Hin* non è l'unico truffato! Se il licantropo scopre l'inganno, va su tutte le furie, racconta ai PG i dettagli del legame che lo unisce al nano Modrigswerg, e accetta qualsiasi somma di denaro per liberare il mulino e andarselo a bere *Al Porco Scannato*.

Il licantropo ha bazzicato per un certo periodo le fogne della Città di Soderfjord e potrà essere una preziosa fonte di informazioni per ritrovare la tomba sotterranea di Grydus Mandimorte (vedi PARTE VI).



c. Sala degli attrezzi

La stanza sulla sommità del mulino ospita i meccanismi che fanno girare le pale all'esterno. Un personaggio di taglia piccola come un Halfling o uno Gnomo possono sgattaiolare all'esterno, attraverso l'apertura nel muro che collega gli ingranaggi alle pale. Quando l'edificio era abitato, il mugnaio conservava qui gli attrezzi per riparare gli ingranaggi:

PELLI, funi di riserva, chiodi e rivetti di ferro, martelli e scalpelli, ecc.

Oggi la maggior parte di questi oggetti sono stati portati via, rovinati dalle intemperie o sparpagliati dagli animali selvatici. Nulla di valore è conservato in questo luogo, il cui pavimento è lordo del guano di animali.

Appesi al soffitto della stanza ci sono alcune centinaia di pipistrelli che riposano durante il giorno e sciamano all'esterno all'imbrunire. In caso di necessità, Gombarro userà il suo *flauto dei topi* per comandare uno **Sciame di Pipistrelli** (MM 336) da inviare contro i PG per confonderli e rallentarli.

e. Cantina

Si accede alla cantina attraverso una botola chiusa a chiave. Il ratto mannaro conserva la chiave alla cintura, che trovò vicino alla botola. Gombarro avverte che sottoterra si annida qualcosa di sinistro e non ha ancora trovato il coraggio di indagare.

Una scala di legno malmessata scende sottoterra per 4 metri fino a una ampia e scura camera dal pavimento in terra battuta e le pareti rocciose, rinforzate da mattoni e calcina in alcuni punti.

UN NEGROMANTE E UN INFIDO MUGNAIO

Il mugnaio e la sua moglie ricevettero la visita di un mago itinerante dalla pelle gialla, che chiese ospitalità per la notte. Come pagamento offrì alla coppia una sacca con parecchie monete d'oro. I due villici acconsentirono e aprirono le porte del mulino allo straniero; ma ingolositi dall'oro che avevano ricevuto, decisero di avvelenare l'ospite per impossessarsi del contenuto del bauletto che aveva portato dentro casa, immaginando che fosse traboccante di ricchezze.

Il mago, ignaro, mangiò e bevve a sazietà, condannando sé stesso. Mentre era ancora in agonia, il mugnaio e la moglie frugarono il corpo del mago, un negromante ochaleano, in cerca della chiave per aprire il bauletto. Con gli ultimi respiri, il negromante maledisse la coppia malefica, uccidendoli e trasformandoli in zombi! Ordinò loro di portare il suo corpo e il bauletto nelle cantine e di rimanere con lui per l'eternità. Molti anni più tardi, un furfante nano scoprì la sorte del mugnaio e della moglie, trasformati in orrendi cadaveri animati, e riuscì a salvare la pelle, chiudendo la botola con una catena. Fuggendo, perse la chiave ma non tornò mai indietro per riprendersela.

L'aria nel sottosuolo è gelida in maniera bizzarra. La cantina contiene alcune scansie che conservano diversi sacchi di farina ormai putrida sui quali è cresciuta una colonia di **Muffa Marrone** (DMG 105). La posizione del fungo è indicata sulla mappa con un “pallino” marrone. Poco distante, con la schiena addossata alla parete, si trovano i resti scheletrici del negromante ochaleano (la “x” rosa).

Le ossa di un uomo, un mago a giudicare dalle vesti ammuffite, riposano sul fondo della cantina. Un elegante copricapo di fattura orientale ormai putrido, è calcato sul cranio ghignante. Le mani, su cui spicca un magnifico anello d'oro con un rubino, sono pog-

giate sul coperchio di un bauletto. Ai lati dello scheletro due zombi marcescenti²¹, appartenenti a un uomo tarchiato e a una donna dalle gambe storte, dondolano apparentemente senza scopo.

Nel momento in cui i PG scoprono l'ultimo luogo di riposo del mago, la *muffa marrone* cerca di assorbire il calore degli esseri viventi in un raggio di 9 metri. Il round successivo i 2 **Zombi** (MM 316) attaccano, combattendo fino alla propria distruzione.

Il tesoro. Tutto quello che il negromante indossava è ormai perduto: marcito o rovinato dal tempo. Alla cintura, sotto la veste muffita, si trova una sacca di pelle che si sfalda al semplice contatto, riversando sul terreno una chiave di rame, 25 *Teng* di Platino ochaleani e 110 M.O. (*Unità d'Oro di Ochalea*). L'anello d'oro con il rubino *cabochon* al dito scheletrico è un *anello di protezione +1*. La chiave di rame consente di aprire in sicurezza il bauletto in grembo allo scheletro del mago.

Il bauletto del negromante. La serratura del bauletto è chiusa a chiave e protetta²² da un *glifo di interdizione* che provoca una pioggia di gelatina acida in un raggio di 3 metri dal punto di origine, che infligge 4d4 danni da acido (dimezzabili con un **TS su Destrezza, CD 11**) e 2d4 danni il round successivo (dimezzabili con un **tiro salvezza su Destrezza, CD 11**). Il bauletto contiene diversi scomparti nei quali sono conservati in bell'ordine diversi oggetti: una *pergamena di freccia acida di Melf*, una *pergamena di arma magica*, una *pergamena di animare i morti*; una giara con dentro una densa pasta gialla dall'odore pungente (si tratta di *unguento Yabari* – vedi *appendice II "Nuovi Oggetti Magici"*); una giara con dentro del verdastro *unguento di Keogthom*; una fiala contenente polvere di mummia e un *pugnale +1* dalla lama in rame e l'impugnatura dell'elsa rivestita di pelle nera con un teschio d'avorio sul pomolo.

PARTE VI

La Tomba del Mandimorte

L'*Anello di Sitrigga* è sepolto con il corpo di Grydus Mandimorte, un modrigswerg stregone devoto alla oscura regina Hel. Il Mandimorte sottrasse con l'inganno l'artefatto a Kamilla e lo usò per i suoi scopi nefandi. Interrogando gli spiriti dell'Abisso e dell'Ade, Grydus fu in grado di scoprire l'ubicazione del Dum-Uru-Mar, la torre che ospitò la malvagia Sitrigga. Sfortunatamente, Grydus trovò la morte nel tentativo di controllare un demone convocato dall'Abisso prima di partire per saccheggiare le rovine di Dum-Uru-Mar. Lo stregone venne sepolto dai fedeli di Hel in una tomba nel sottosuolo della Città di Soderfjord; essi incisero sul lato interno del

coperchio del sepolcro la mappa per raggiungere i ruderi. Da allora nessuno ha disturbato il sonno del sinistro Mandimorte ... ora Tormaqa è deciso a diserrare i segreti sepolti nella tomba, servendosi della compagnia di eroi.

TROVARE LA TOMBA DI GRYDUS

Non è affatto facile trovare l'ubicazione della tomba di Grydus Mandimorte. Il sottosuolo della Città di Soderfjord, infatti, è un intrico di grotte naturali a cui si aggiunsero i tunnel scavati dai primi coloni, che si rifugiavano sotto la superficie per sopravvivere ai terribili inverni della regione.

Per trovare una traccia del sepolcro ci sono due fonti affidabili: gli archivi della corporazione dei nani muratori (vedi PARTE I) o Gombarro, il ratto mannaro ylari che si è rifugiato nei ruderi del vecchio mulino (vedi PARTE V).

Corporazione dei nani muratori. Se i PG hanno preso le difese di Bombur Testa di Granito nel confronto con i berserker di Hakon (vedi PARTE III), la compagnia sarà accolta benevolmente dai nani della corporazione. Bombur stesso accompagnerà gli avventurieri nella sala sotterranea degli archivi, dove sono custodite le mappe, i disegni e i progetti realizzati dai nani nel corso dei decenni di permanenza a Soderfjord. Con l'aiuto dei nani, i PG troveranno una mappa del sottosuolo con l'indicazione della tomba del Mandimorte. Bombur e il chierico Bifril metteranno in guardia la compagnia: lo stregone Grydus Mandimorte era un folle seguace di Hel e sicuramente la sua tomba è piena di insidie. Se nel gruppo è presente un nano, i notabili della corporazione doneranno un'*arma +1* del tipo utilizzato dal personaggio (un martello da guerra, un'ascia, una mazza, ecc.).

Gombarro il ratto mannaro. Ottenere l'aiuto dell'ylari presuppone che il gruppo lo abbia affrontato ai ruderi del vecchio mulino e lo abbia lasciato andare. Il licantropo potrebbe essere in debito con la compagnia, per esempio avendogli rivelato il doppiogioco del nano Turlock. Se le due parti si sono lasciate pacificamente, Gombarro si trova *Al Porco Scannato* o nelle immediate vicinanze. Grazie alla sua frequentazione dei bassifondi e l'amicizia con la schiatta dei ratti, Gombarro conosce a fondo il sottosuolo della città e si offrirà di accompagnare i PG fino all'ingresso della tomba in cambio di un compenso di almeno 10 *Markka* d'Oro. In nessun caso, il ratto mannaro accetterà di seguire i PG dentro la tomba del Mandimorte.



21. Il DM può riferire ai giocatori che i due zombi sono abbigliati come villici. Una **prova su Saggezza o Intelligenza (CD 12)** consente di intuire/capire che i corpi dei cadaveri ambulanti appartenevano al mugnaio e alla moglie.

22. Per trovare la trappola (**Intelligenza [Investigazione]**) e disinnescarla (**Destrezza [Aarnesi da Scasso]**): CD 14.

La tomba del Mandimorte

La mappa “*Tomba di Grydus Mandimorté*” mostra lo sviluppo del sepolcro, ricavato dai nani modrigswerg in una sezione abbandonata del sottosuolo della Città di Soderfjord.

TOMBA: ASPETTI GENERALI

I muri della tomba sono scavati nella pietra e rifiniti con un rivestimento di granito costituito da pesanti lastre quadrate, unite da calcina e malta.

Porte. Tutte le porte nella tomba di Grydus Mandimorte sono di pietra e scorrono su cardini nascosti. A meno che non sia diversamente specificato, le porte sono serrate.

Fonti luminose. Nelle aree “g” e “h” sono cresciute sulle pareti e sul pavimento delle colonie di muffe fluorescenti che consentono una visione sostanzialmente normale. Nelle altre zone della tomba, invece, non ci sono fonti di illuminazione.

TOMBA: INGRESSO

Le doppie porte di ingresso alla tomba del Mandimorte sono di pietra scura con decorazioni e fregi di teschi ghignanti e macabri motivi di ossa. Ai lati montano la guardia due statue dello stesso materiale con cui il quale sono fatte le porte. Le statue si trovano all'interno di nicchie scavate nella roccia e raffigurano due guerrieri nani, alti una testa più di un uomo, armati di martello e con elmi a foggia di teschio zannuto. Contrariamente a quanto possano pensare i PG, le due statue non sono animate e non rappresentano una minaccia, sebbene un incantesimo di *individuazione del magico* riveli su entrambe un'aura di illusione.

Le porte di ingresso sono chiuse a chiave (**Forza [Atletica], CD 16** oppure **Destrezza [Arnesi da scasso], CD 12**). Quando le porte vengono aperte, ricorrendo alla forza bruta o allo scassinamento, si attiva un incantesimo di *bocca magica* sulle statue dei guerrieri nani, che minacciano gli intrusi in nanico: “*Gaumr raenarium hlik ar Grydus. Mandimuurt nema sol blòt matr Hel drottning*”²³.

a. Corridoio delle lame a pendolo

Il lungo corridoio largo tre metri e lungo oltre 15 metri è sostenuto ai lati da false colonne e termina davanti a un arco di pietra sulla cui sommità è scolpito il muso di pietra di un demone dai lineamenti scheletrici e con un corno ricurvo che spunta dalla nuca (**Intelligenza [Arcano], CD 18**), che può essere riconosciuto come quello di un babau.

Chi mette piede nel corridoio dall'ingresso principale rischia di premere una piastra a pressione²⁴, che

23. La traduzione suona, più o meno, così: “*Badate a voi profanatori della tomba di Grydus. Il Mandimorte prenderà le vostre anime per offrirle in cibo alla Regina Hel*”

24. La piastra a pressione può essere individuata e quindi evitata con un esame attento dell'area (**Intelligenza [Investigazione], CD 14**). I nani applicano Vantaggio alla prova.

attiva quattro bracci meccanici alla cui estremità i costruttori della tomba hanno montato delle lame affilate. I pendoli colpiscono con un bonus +5 al tiro per colpire e infliggono 1d10 danni taglienti. Un personaggio può cercare di passare indenne attraverso le lame oscillanti, superando, per ognuna di esse, un **tiro salvezza su Destrezza (CD 12)**. Per ogni colpo subito, il CD del tiro salvezza si incrementa di 2 punti. Un PG con la competenza in Acrobazia gode di Vantaggio ai tiri salvezza.

Le lame a pendolo si trovano in prossimità delle “x” segnate sulla mappa. Il movimento dei pendoli dura per 24 ore, passate le quali, si interrompe, la piastra a pressione si resetta e i bracci meccanici tornano a nascondersi nelle fessure. A fianco del pendolo più a nord, si trova un pulsante di pietra sulla parete che disattiva la trappola.

b. Cripte degli accoliti di Hel

La porta di pietra che chiude quest'area è decorata con il bassorilievo di una figura femminile²⁵ assisa su un trono di teschi e circondata da ogni sorta di demone: lupi mostruosi, nani deformi, scheletri cornuti, pipistrelli zannuti, ecc.

La porta è chiusa a chiave (**Forza, CD 12** oppure **Destrezza [Arnesi da scasso], CD 10**) e consente l'accesso alle cripte dove furono tumulati gli accoliti della Regina delle Tenebre.

Questa cripta dal basso soffitto ha le pareti completamente occupate da centinaia di teschi, che occhieggiano sinistri da nicchie ricavate nella pietra. Crani di nani, umani e umanoidi sono disposti su file ordinate dal pavimento fino alla sommità delle pareti. Il pavimento è coperto da uno spesso strato di ossa ormai polverizzate.

Le cripte sono lugubri e minacciose, ma le ossa e i teschi dei morti sono innocui. Il complesso di cunicoli e scale porta all'area “f”.

c. Ingresso segreto

Si può accedere alla tomba di Grydus anche attraverso questo cunicolo scavato nella roccia e ingombro di fanghiglia maleodorante, il cui ingresso esterno è bloccato da una grata di ferro rugginoso e parzialmente corrosivo²⁶ (**Forza [Atletica], CD 8**).

Mimetizzata nella fanghiglia e virtualmente invisibile è in agguato una **Melma Grigia** (MM 215).

Chi entra nel corridoio della tomba (area “a”) da questo passaggio non fa scattare la trappola delle lame a pendolo.

25. Si tratta ovviamente della Regina Hel (**Intelligenza [Religione], CD 12**).

26. Un esame ravvicinato delle sbarre (**Intelligenza [Investigazione], CD 12**) rivela che il loro pessimo stato dipende sia dal trascorrere del tempo sia dall'azione di una melma grigia. La prova di Investigazione gode di Vantaggio, se il personaggio possiede competenza in Natura o in Conoscenza dei Dungeon.

d. Tomba di Grydus Mandimorte

Non appena le doppie porte di pietra si spalancano, si odono una serie di scoppi provocati dall'accensione di quattro bracieri posti agli angoli di una pedana sulla quale si trova un imponente sepolcro di pietra. Le fiamme azzurrognole spandono una luminescenza sinistra, rivelando un'ampia scalinata che scende al livello inferiore, aprendosi in una camera funeraria. L'aria è pesante e viziata e l'atmosfera resa ancora più opprimente dal basso soffitto a volta da cui occhieggiano motivi macabri e sculture scheletriche.

In questa camera fu sepolto Grydus Mandimorte, un terribile campione Modrigswerg di Hel. Nella sua tomba è custodito l'*Anello di Sitrigga*, che Grydus carpi con l'inganno a Kamilla con la speranza di poter accedere ai segreti della *Lichdom*. Prima di essere ucciso, Grydus aveva investito risorse e mezzi per scoprire la locazione delle rovine di Dum-Uru-Mar, dove la strega Sitrigga studiava le formule per trasformarsi in un *lich*. Alla sua morte, i seguaci del Mandimorte incisero all'interno della lastra del sepolcro del loro signora la mappa per raggiungere il santuario della strega.

Il Guardiano. Un **Gargoyle** (MM 143) è nascosto nel loculo segreto dietro la parete sud. Il mostro osserva gli intrusi e scatta all'attacco cercando di cogliere di sorpresa i profanatori, magari quando hanno cercato di aprire il sepolcro e sono stati investiti dal gas velenoso. Il mostro è benedetto dall'oscuro tocco di Hel ed è in grado di lanciare 1v/die i seguenti incantesimi: *braccia di Hadar* e *dardo stregato*²⁷.

Le fiaccole dell'Oltretomba. I bracieri emettono fiamme ultraterrene che rendono la tomba di Grydus un luogo ostile per i personaggi di Allineamento Morale *Buono*. Finché si trovano entro i confini dell'area "d", infatti, i personaggi buoni effettuano tutti i loro tiri salvezza con Svantaggio. Con un'azione è possibile rovesciare un braciere e spegnere le fiamme. Per disperdere l'effetto nocivo, occorre neutralizzare tutti e quattro i bracieri. Un personaggio esperto in arti esoteriche (**Intelligenza [Arcano]** oppure **Intelligenza [Religione]**, **CD 15**) può riconoscere l'effetto malvagio e suggerire come disperderlo.

Sepolcro. Il sepolcro è di pietra nera e il coperchio è sigillato. Occorre parecchia forza (**Forza [Atletica]**, **CD 15**) per aprirlo, ma è possibile collaborare (vedi il paragrafo "Collaborare" nel PHB a pag.175). Il sepolcro è però protetto da una trappola contro i predoni: chi cerca di spostare la lastra, attiva degli sfiatatoi nascosti lungo i bordi che liberano una nuvola di gas velenoso sotto pressione. Chi ne respira i vapori²⁸, deve superare un tiro salvezza su Costituzione (**CD 12**) o subire 2d6 danni ed essere

avvelenato per un minuto. Al termine del proprio round, un PG *avvelenato* può ripetere il TS per terminare la condizione. È possibile per un ladro scoprire la trappola (**Intelligenza [Indagare]**) e neutralizzarla (**Destrezza [Arnesi da scasso]**) con un **CD 13** per entrambe le prove.

Dentro il sepolcro riposano le spoglie scheletriche di un nano con barba e capelli ingrigiti, acconciati in elaborate trecce decorate con anelli d'oro. Il cadavere indossa una armatura di piastre dai riflessi bronzei. Sul pettorale e sugli spallacci sono incise decorazioni di corvi e teschi. Le mani, incrociate sul petto, stringono uno scettro a tre punte sulle cui sommità si trovano tre pietre: un cubo di giaspetto, una sfera di diaspro rosso e un dodecaedro di malachite. All'anulare della mano sinistra brilla un anello di mithral con una splendida pietra azzurra che sembra catturare la luce. Lo scheletro del nano riposa su un letto di monete, gioielli e oggetti.

Il tesoro di Grydus Mandimorte. Il Modrigswerg indossa una *corazza di piastre* perfetta che consente di applicare il modificatore di Destrezza (max 3). L'anello che porta al dito è il leggendario *Anello di Sitrigga* (vedi *appendice II* "Nuovi Oggetti Magici"), mentre lo scettro a tre punte è un'arma forgiata dai Modrigswerg per il loro campione (vedi *appendice II* "Nuovi Oggetti Magici").

Sotto il corpo ci sono 2.000 *Floren* d'Argento, 155 *Gulden* d'Oro, una fiasca d'argento ingioiellata (100 M.O.) con dentro 4 dosi di *pozione di guarigione*, un *corno della morte* (vedi *appendice* "Nuovi Oggetti Magici"), un vasetto di terracotta con 10 applicazioni di *unguento necromantico di Thanatos* (vedi *appendice II* "Nuovi Oggetti Magici") e un tubo d'avorio con il cappuccio istoriato in oro (25 M.O.) contenente una *pergamena di purificare cibo e bevande*, una *pergamena di protezione dai veleni* e una *pergamena di parlare con i morti*.

Inciso sulla superficie interna della lastra che chiude il sepolcro ci sono le indicazioni per raggiungere le rovine della perduta Dum-Uru-Mar.

e. Ingresso alla Tomba di Grydus Mandimorte

Quando i PG si trovano davanti alla porta della tomba, il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo.

Il doppio portale di pietra, incassato in un arco decorato con motivi macabri, è ornato da un bassorilievo che rappresenta un nano con barba e capelli raccolti in elaborate trecce assiso sopra un cumulo di cadaveri. Tra le mani stringe uno scettro a tre punte. All'apice di ogni punta c'è un incavo di forma differente: un cerchio, un esagono e un quadrato. Nell'incavo a forma di quadrato è incastonata una pietra della medesima foggia, nera come la notte. Ai piedi della porta, rannicchiato in posizione fetale, c'è lo scheletro muffito di un rakasta.

27. La Sfida di questo Gargoyle è pari a 3 (700 PE).

28. In sostanza tutti coloro che si trovano sulla pedana rialzata dove si trova il sepolcro.

La porta può essere aperta solo se vengono collocate le tre pietre negli appositi incavi dello scettro scolpito nel bassorilievo. Il corpo appartiene a un furfante rakasta che riuscì a penetrare nella tomba alcuni anni fa. Dopo avere sconfitto lo juggernaut nell'area "g" e sottratto il cubo nero, il ladro venne ferito a morte dalla statua animata di pietra dell'area "h". Il rakasta ebbe il tempo di fuggire e di inserire la pietra nel bassorilievo, prima di morire per le gravi ferite riportate nel combattimento²⁹.

La sfera rossa e il dodecaedro verde sono custoditi, rispettivamente, dallo scheletro guerriero nell'area "f" e dalla statua animata di ferro nell'area "h".

Il cadavere del rakasta. Sul corpo scheletrito del rakasta è possibile rinvenire un set di arnesi da scasso, una *scimitarra +1* con eleganti rune blu incise sulla lama e una scarsella con dentro 113 *Guldar* d'Argento, 25 *Markka* d'Oro e 3 smeraldi grezzi da 100 M.O. ciascuno.



f. Tomba del luogotenente del Mandimorte

In questa tomba esagonale riposa Vakros, un guerriero Modrigswerg fedele a Mandimorte. Attorno ai resti scheletrici di Vakros vi sono i soldati più fedeli all'antico campione di Hel.

Oltre un arco di pietra sormontato da un teschio si apre una tomba dalla forma esagonale. Al centro, su un trono di pietra polveroso, siede lo scheletro di un nano guerriero coperto di polvere e ragnatele. A entrambi i lati, due per parte, una truppa di scheletri di nani sembra vegliare il proprio comandante. Una

29. Una prova di **Medicina (CD 13)** consente di capire che il rakasta è stato ucciso per violenti colpi contundenti.

minacciosa *Morning Star* è poggiata sul grembo del cadavere assiso, al cui collo pende da una catena d'argento una sfera di pietra vermiglia.

Vakros è stato animato come **Scheletro Guerriero** (vedi *appendice I "Nuovi Mostri e PNG"*), mentre i quattro nani soldati sono altrettanti **Scheletri** (MM 267).

Vakros, il cui teschio è protetto da un elmo d'acciaio a calotta, si anima non appena vede arrivare gli intrusi e bercia i suoi ordini ai quattro scheletri, che partono all'attacco. Lo scheletro guerriero indossa una corazza di scaglie d'acciaio con spuntoni sugli spallacci e imbraccia uno scudo rotondo. In combattimento utilizza una *Morning Star +1* dalla testa ricoperta di punte affilate³⁰.

I non morti combattono fino alla propria distruzione. La pietra sferica rossa, indossata da Vakros (la catena d'argento vale 10 M.O.) è una delle tre chiavi necessarie all'apertura della Tomba di Grydus il Mandimorte. Nella stanza non ci sono tesori.

g. Caverna dello Juggernaut

Questa vasta caverna dal basso soffitto ha contorni irregolari e le pareti sono incrostate da spesse formazioni fungine, che irradiano una debole fluorescenza sufficiente per illuminare l'area. Sul terreno si trovano rottami metallici e pezzi di pietra sagomata, che provengono da un veicolo dalla forma bizzarra, schiantato contro la parete nord a destra di un passaggio che scende ulteriormente nel sottosuolo.

Il veicolo somiglia alla testa di un nano, scolpito nella pietra, alto quanto un uomo e sostenuto da due rulli di pietra che servivano come mezzi di locomozione. Si tratta dei resti di uno juggernaut di pietra, che il furfante rakasta riuscì a sconfiggere (non senza riportare ferite letali).

Nella caverna non c'è altro di interessante o di valore.

h. Camera ipogea

Si accede a questa camera tramite una gradinata scavata nella pietra molto irregolare. Le pareti e il soffitto del passaggio e della stanza ospitano le colonie fungine fluorescenti, che garantiscono una sufficiente visibilità.

La camera ipogea è una sorta di cappella in onore di Hel: un basso altare è addossato alla parete nord e appeso dietro di esso pende un arazzo putrido e mangiato dalle tarme in cui si intravede la figura della Regina del Gelo e delle Tenebre assisa su un trono d'ossa. A lato dell'altare si trova una **Statua Animata di Ferro** (vedi *appendice I "Nuovi Mostri e*

30. Rispetto alle caratteristiche fornite nella scheda dello Scheletro Guerriero in appendice, il DM deve applicare le seguenti modifiche. *Attacco con arma da mischia*: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 8 (1d8+4) danni perforanti.

PNG”) che raffigura un massiccio nano in armatura, alta circa due metri. Le mani dell’idolo sono state scolpite a foggia di magli. Incastonato al centro dell’elmo metallico si trova un dodecaedro di pietra verde, che può essere usato come chiave per aprire i portoni di accesso all’area “d” (la Tomba di Grydus il Mandimorte).

Il costruito combatte qualunque intruso fino alla propria distruzione e insegue eventuali fuggiaschi fino all’arco di pietra dell’area “e”.

L’altare e il tendaggio non sono magici e nella stanza non c’è alcun tesoro, oltre alla pietra verde.

PARTE VII Dum-Uru-Mar

All’inizio di questa sezione dell’avventura, i PG dovrebbero essere in possesso dell’*Anello di Sitrigga* e della mappa per raggiungere Dum-Uru-Mar, l’antica dimora della strega.

Tormaq ha seguito da lontano e con discrezione i progressi degli avventurieri. Se la compagnia torna a *Il Riposo del Guerriero* per riferire al proprio datore di lavoro, l’arcimago ne sarà favorevolmente impressionato. Grazie alla sua esperienza (e all’utilizzo di un incantesimo di *individuazione dei pensieri*), Tormaq saprà se l’anello è in loro possesso. L’obiettivo del mago è attualmente quello di trovare la locazione di Dum-Uru-Mar e di spingere gli avventurieri ad esplorarne le rovine per neutralizzare eventuali guardiani e maledizioni. Solo successivamente chiederà di riavere l’*Anello di Sitrigga*.

In base a come si sono comportati gli avventurieri, Tormaq li potrà ricompensare con un oggetto magico a testa e del denaro o distruggere come fastidiosi insetti, magari facendosi aiutare dal suo fido troll D’Tan.

RAGGIUNGERE DUM-URU-MAR

Le indicazioni incise sulla lastra del sepolcro di Grydus il Mandimorte sono piuttosto chiare e indicano il luogo dove sorgono le rovine della torre della strega. Esse si trovano a un paio di giorni di viaggio all’interno delle foreste a nordovest dei Jarlati di Soderfjord, in un territorio rivendicato dagli Elfi che lo custodiscono gelosamente.

Gli Elfi dei Boschi che vivono in queste foreste sono un gruppo recluso e xenofobo. Pur non essendo malvagi, spesso gruppi di cacciatori elfi hanno attaccato e sabotato i taglialegna umani. In passato ci sono stati anche degli scontri sanguinosi, ma nell’ultimo anno, grazie a una tregua firmata da Ragnar il Ciccione e il Re della Foresta, le ostilità sono cessate (a parte qualche piccola scaramuccia).

Le rovine di Dum-Uru-Mar sono nel cuore del territorio degli Elfi. Costoro temono il luogo, infestato da presenze malvagie, e cercheranno di impedire agli intrusi di avvicinarsi, per paura che disturbare i ruderi possa scatenare il male contro la loro gente.

LA FORESTA

A meno che il Dungeon Master non desideri movimentare il viaggio con qualche incontro casuale, i PG dovrebbero arrivare in prossimità delle rovine di Dum-Uru-Mar senza problemi. Qui di seguito viene fornito un breve testo descrittivo della sinossi del viaggio³¹, che il DM è libero di ignorare, modificare o parafrasare a suo piacimento.

Lasciata alle spalle la Città di Soderfjord, la compagnia viaggia per due giorni in direzione nordovest. A metà del primo giorno di cammino entrate nei territori boscosi reclamati dagli elfi, accompagnati da un vento freddo e umido che soffia dal mare e da periodici scrosci d’acqua dal cielo coperto di nuvole pesanti. Il secondo giorno trascorre immerso nella perenne penombra degli alberi secolari, seguendo stretti sentieri coperti di musco e attraversando fore e rigagnoli d’acqua, immersi in un’atmosfera antica e solenne.

A poche ore di marcia dai ruderi, gli avventurieri si imbattono in una pattuglia di cacciatori elfi. A comandare 5 **Cacciatori Elfi** (*Esploratori*, MM 347) che indossano *mantelli elfici*, c’è **Elisen del Clan Aenarion** (*Archer*, VGtM 210) una fanciulla elfo dai capelli color tiziano e gli occhi verdi come la foresta.

Trattare con gli Elfi. La pattuglia è incaricata dal Re della Foresta di vegliare sulle rovine di Dum-Uru-Mar e di impedire ai ficcanaso di provocare guai. Inizialmente Elisen avrà un atteggiamento sospettoso nei confronti dei PG e li metterà in guardia dall’avvicinarsi ai ruderi (“*Nessuno può entrare a Dum-Uru-Mar. Solo la morte attende gli stolti che ci provano. Senza l’anello che apparteneva alla strega Sitrigga, i guardiani insonni di quel luogo maledetto vi strapperanno le anime dal corpo ... e poi se la prenderebbero con il nostro Popolo!*”).

Ovviamente, se i PG dichiarano di possedere l’*Anello di Sitrigga* e lo mostrano a Elisen e ai suoi uomini, gli elfi rimarranno impressionati.

Una richiesta d’aiuto. Se i PG mostrano il manufatto agli elfi, se c’è un elfo nella compagnia o se si comportano in maniera rispettosa (**Carisma [Persuasione]**, CD 15), Elisen acconsente di lasciarli passare in cambio del loro aiuto nel liberare il suo compagno, Dain, dalle grinfie di un troll che ha posto la sua dimora a poca distanza dalle rovine.

Se i PG acconsentono, Elisen mette in guardia i PG dai poteri di rigenerazione del troll e condivide con loro l’informazione sulla vulnerabilità del mostro a fuoco e acido. Gli elfi possono creare una trentina di frecce incendiarie, grazie all’uso di resine ricavate dagli alberi. Per liberare Dain, Elisen e i suoi elfi combatteranno a fianco dei PG.

31. Come suggerito dal paragrafo “Approccio con Sinossi del Viaggio” nella DMG a pag. 106.

LA TANA DEL TROLL

Il troll ha preso possesso di una caverna naturale a meno di un'ora dalle rovine di Dum-Uru-Mar. Quando si sono accorti della presenza del gigante, Dain ed Elisen hanno condotto i propri cacciatori contro di esso. Purtroppo il troll si è rivelato un avversario al di sopra delle capacità del gruppo: dopo avere ucciso tre cacciatori, divorandoli subito, ha stordito Dain e lo ha condotto nella tana, dove lo ha mangiato nell'ora seguente.

Elisen e gli elfi ignorano che il loro comandante è già morto, ma in ogni caso vorranno vendicare i compagni uccisi ed eliminare il mostro dalla loro foresta.

Attorno all'ingresso della cava che funge da dimora del troll sono sparse ossa e rifiuti dei precedenti pasti. Un fetore nauseante permea l'aria, rendendola irrespirabile. Ci sono parecchi massi coperti di muschio, arbusti e alberi caduti che forniscono copertura per coloro che si avvicinano di soppiatto.

Il **Troll** (MM 290) sonnecchia durante il giorno e si muove in cerca di cibo solo di notte. Grazie alla conformazione del terreno, i PG e gli elfi godono di Vantaggio alle prove di Furtività durante l'avvicinamento alla tana³².

UN ALLEATO CELESTE

Affrontare un troll può rivelarsi una sfida oltre le possibilità dei PG, anche se spalleggiati da cinque cacciatori elfi e una druida. In caso di necessità, il DM può fare intervenire in aiuto degli eroi, dopo alcuni turni di combattimento, alleato insperato: un **Unicorno** (MM 293-294)!

La creatura celestiale irrompe nel teatro della lotta, attaccando il troll e/o soccorrendo gli elfi e i PG loro alleati. Non appena la battaglia ha termine, l'unicorno fa uso del suo *tocco guaritore* su chi ne ha bisogno e poi galoppa via nella foresta.



³². Tali prove fanno confrontate in una contesa con la **Percezione** (+2) del troll.

Il tesoro del troll. Sul fondo della spelunca il troll ha accumulato il suo tesoro, frutto dei saccheggi. Una carcassa divorata di un cavallo, avvolta da un fetore indescrivibile e da nugoli di mosche, nasconde al suo interno un *falcione* +1 dall'asta in ebano lucido e la lama incisa di rune elfiche. L'arma apparteneva a Dain e si chiama *Er'hliiss* (trad. elfico: "Bacio Affilato"). Chi impugna l'arma è immune alle condizioni: *paralizzato* e *afferrato*. Sparse sul terreno vi sono 450 M.R., 142 M.A., 22 M.E., 38 M.O. e un monile d'oro di fattura nanica con delle tormaline rosse incastonate (75 M.O.).

UNA VECCHIA CONOSCENZA NEI GUAI

Lo scontro contro il troll potrebbe essere molto difficile e prosciugare le risorse del gruppo. A discrezione del DM, nella tana del gigante potrebbe essere tenuto prigioniero Buttercap (Vedi *appendice I - PNG e Mostri*), il bardo di Athenos incontrato a Soderfjord. L'avventuriero e poeta, grato per essere stato liberato dalle grinfie del troll, si unirà al gruppo nella esplorazione di Dum-Uru-Mar, fornendo consigli e risorse agli avventurieri.

LE ROVINE DI DUM-URU-MAR

Sitrigga, strega di Hel, aveva costruito una cittadella nelle profondità della foresta per condurre i suoi esperimenti e studiare il segreto per diventare una lich. Nelle profondità della sua dimora interrogava i demoni dell'Abisso ed eseguiva rituali mistici, circondata dalle sue apprendiste.

Al culmine della ricerca, Sitrigga creò un anello di mithral con una pietra azzurra, che ospitò una parte della sua essenza vitale. Era un abbozzo del filatterio che avrebbe poi custodito l'anima della strega, una volta che si fosse tramutata in una terrificante lich!

Sfortunatamente per lei, un gruppo di cavalieri e di preti dell'Ordine di Odino impedirono la riuscita del rituale. Sitrigga venne imprigionata e bruciata sul rogo. Prima di morire, la strega riuscì a consegnare alla sua allieva Kamilla l'anello, perché lo custodisse.

Una volta arsa viva la strega sul rogo, i cavalieri si allontanarono da Dum-Uru-Mar. Le discepole sopravvissute raccolsero le ossa calcinate della loro profetessa e le tumularono nei sepolcri sotterranei delle rovine. Sitrigga non è del tutto morta: la scintilla di energia vitale racchiusa nell'anello, infatti, può riportare in vita i suoi resti. Tormaq confida in questo, ma non conosce come potrebbe reagire la strega risvegliata. È questo il motivo per il quale ha preferito servirsi di un gruppo di avventurieri. Se Sitrigga non è completamente pazza, l'Arcimago di Luho intende presentarsi a lei per condividere i segreti sulla *lichdom* ... altrimenti, un gruppo di ingenui e coraggiosi eroi saranno stati sacrificati.

a. Ingresso ai sotterranei di Dum-Uru-Mar

Le rovine di Dum-Uru-Mar si estendono in ogni direzione per parecchie centinaia di metri all'interno della forra boscosa che ospitava la dimora della strega Sitrigga. Gran parte delle strutture furono

incendiate dai seguaci dei cavalieri dell'Ordine di Odino.

L'ingresso ai sotterranei è nascosto tra i ruderi e la vegetazione spinosa che è cresciuta negli anni successivi al saccheggio della torre e degli edifici collegati. L'aria puzza di fumo stantio e, nonostante siano passati anni dall'attacco, dal cielo continua a cadere una leggera pioggia di cenere, che copre ogni cosa. Arbusti ed erbacce ingrigniti avvolgono nelle loro spire le pietre delle rovine. Resti di capitelli devastati dal fuoco, statue e bassorilievi di natura mistica emergono dal terreno, ormai irriconoscibili per il trascorrere del tempo.

Chiaramente si tratta di un effetto magico, dal momento che lo strato di cenere non sembra essere più spesso di qualche centimetro.

Quando i PG trovano le scale, invase da macerie e vegetazione, che consentono l'ingresso nei sotterranei, una nebbia azzurrina filtra dal terreno e dalle crepe delle rovine, coagulandosi in una coppia di diafane fanciulle semi trasparenti, dal volto smunto e vestite con logore tuniche.

Le due fanciulle erano delle ancelle di Sitrigga e ora vagano nelle rovine sotto forma di **Spettri** (MM 280). Gli spiriti levitano a mezzo metro da terra; le braccia e le gambe sono avvizzite e terminano con mani e piedi artigliati. Se viene mostrato l'*anello di Sitrigga*, gli spettri emettono un sospiro e si allontanano senza attaccare; in caso contrario impediranno l'ingresso ai sotterranei. Se i PG insistessero a volere entrare, con un cupo ululato i due non morti si lanceranno all'attacco, combattendo fino alla propria o altrui distruzione.

b. Laboratorio sotterraneo di Sitrigga

Questo antico laboratorio sotterraneo dal basso soffitto a volta è pieno di polvere e ragnatele, che coprono le scansie, i tavoli e gli arredi esoterici.

La spina dorsale ingiallita di una lunga bestia è appesa alla parete nord tramite ganci di ferro. Nella sala ci sono diversi tavoli di pietra: su di essi si trovano attrezzature da alchimista e da mago abbandonate da decenni. Al centro della sala, sul pavimento, si trova una grande runa che raffigura un simbolo dal significato oscuro ma chiaramente malvagio. Nonostante il trascorrere del tempo, il glifo non sembra rovinato e pare essere stato tracciato con una pasta rossastra mescolata a polvere di gemme multicolore.

Questa sezione dei sotterranei non fu scoperta dai cavalieri dell'Ordine di Odino ed è rimasta intatta negli anni. La spina dorsale appartiene a un giovane esemplare di behir (**Intelligenza [Natura], CD 14**); mentre la runa dipinta sul pavimento è legata alla ricerca dell'immortalità attraverso la non morte (**Intelligenza [Arcano], CD 18**). Se un PG riesce a interpretare la runa, e indossa l'*anello di Sitrigga*, può pronunciarla ad alta voce, facendo apparire al suo centro un cofanetto di bronzo incrostato di pie-

tre dure rosse e verdi (200 M.O.) che contiene un pugnale sacrificale e una fiala di cristallo con il tappo ingioiellato (100 M.O.). La lama è ricavata dalla zanna di un behir e sul pomolo dell'elsa è incastonato un frammento d'onice grezza; nella fiala si trova un liquido nerastro che, agitato, si trasforma in vapore turbinante, per poi precipitare di nuovo in forma liquida.

Entrambi gli oggetti emanano un'aura di magia, se sottoposti a un incantesimo di *individuazione del magico*. Analogamente, tramite una *individuazione del bene e del male*, rivelano una forte malignità. I due oggetti sono, rispettivamente, l'arma con la quale un mago deve trafiggersi il cuore e l'intruglio che deve bere per poi rinascere sottoforma di lich³³.

c. Antichi parafernalia

Oltre la porta sud, il corridoio è appestato da un fetore quasi insopportabile: un misto di terra umida e marcescenza che pare emanare direttamente dal più profondo fosso dell'Abisso.

A circa metà corridoio ci sono due porte di pietra istoriate. Quella di sinistra raffigura un mezzo volto privo di espressione, mentre quella di destra l'altro mezzo volto di una donna bellissima. Entrambe le porte sono chiuse a chiave. Chi indossa l'*anello di Sitrigga* è in grado di aprire entrambi i passaggi: semplicemente toccando le porte, infatti, queste scivolano di lato, lungo cardini nascosti, rivelando le piccole stanze aldilà di esse.

Per aprire le porte in altro modo occorre usare la forza bruta (**Forza [Atletica], CD 22**) o l'abilità di scassinamento (**Destrezza [Arnesi da scasso], CD 18**). Entrambe le porte sono protette da un *glifo di interdizione* che scaglia contro il malcapitato un incantesimo di *teletrasporto* dentro il sepolcro dell'area "i" dove inizia a soffocare (vedi box "Soffocare").

Urna del Fetore. Dietro la porta a sinistra (quella con il mezzo volto privo di espressione) si trova una piccola stanza con un basso tavolo di pietra, sopra il quale è poggiata un'urna di terracotta aperta. Il tappo è poggiato accanto. Dall'urna sprigiona il fetore che si avverte nel corridoio. Quando la porta dello stanzino viene aperta, tutti coloro che si trovano entro un raggio di 3 metri devono superare un tiro salvezza su Costituzione (**CD 13**) o rimanere *avvelenati* per 24 ore.

Un attento esame dell'urna (**Intelligenza [Arcano], CD 14**) consente di capire che l'oggetto è un qualche lascito dell'antico e malvagio Impero di Nithia, sepolto sotto le sabbie dell'Ylaruam millenni fa.

Chiudere l'urna attenua immediatamente il fetore. Se l'urna viene portata fuori dallo stanzino senza tappo o se viene nuovamente aperta fuori da esso, si

33. Qualsiasi personaggio di livello inferiore al 15° che beva la pozione, muore all'istante senza tiro salvezza. Gli effetti della pozione per personaggi potenti è lasciata alla discrezione del DUNGEON MASTER e può condurre ad altre avventure.

sbriciola e dalla polvere sorge una barcollante **Mummia** (MM 232), che aggredisce chiunque veda.

Feticcio Kara Kara. Dietro la porta a destra (quello con il volto di donna bellissima) si trova un tavolino di pietra simile a quello nell'altro stanzino. Poggiato su di esso si trova una testa bollita e rimpicciolita il cui ghigno è congelato in un *rictus* di terrore. Gli occhi opachi e senza vita si intravedono sotto le palpebre cucite e sembrano seguire i movimenti. La testa appartiene a un maschio umano. Il feticcio è stato creato dagli sciamani orchi Kara Kara, nel Mare del Terrore. Sitrigga è venuta in possesso di questo orrendo ammeniccolo durante le sue ricerche. Se viene versato del sangue fresco³⁴ nelle labbra screpolate della testa, la lingua rinsecchita la assorbe e la testa si anima per un minuto (vedi *appendice II – Nuovi Oggetti Magici*).

d. & e. La corte del Re Miconide

Le due grandi stanze circolari dall'alto soffitto (aree "d" ed "e" ospitano due ampi terrari di humus e terriccio dove crescono dei miconidi. Le esalazioni malvagie provenienti dalla stanza delle evocazioni (area "f") hanno corrotto i miconidi dell'area "e".

GamboRosso, il **Sovrano Miconide** (MM 223), regna nell'area "d", occupandosi del proprio circolo formato da 3 **Miconidi Adulti** (MM 223) e 4 **Miconidi Germoglio** (MM 221).

Nell'area "e", invece, crescono 4 **Miconidi Adulti** (MM 223) e 3 **Miconidi Germogli** (MM 221) diventati malvagi e aggressivi³⁵. Questi miconidi attaccano chiunque entri nel loro regno. Gamborosso è molto addolorato di questa situazione. Se i PG non sono ostili, il sovrano chiede ai nuovi venuti – attraverso l'uso sapiente delle spore comunicatrici – di risparmiare i suoi simili e di indagare oltre il tunnel orientale da dove sospetta arriva l'influenza malvagia che ha tramutato i miconidi in mostri crudeli.

In cambio della collaborazione, e solo dopo che le influenze nefaste dell'area "f" sono state neutralizzate e i miconidi recuperati, Gamborosso rivela che oltre il corridoio occidentale si trovano i sepolcri dove le ancelle seppellirono le ossa di Sitrigga. Il re dei miconidi mette in guardia i PG dall'incantesimo di *perdita dell'orientamento* che grava in quel luogo e si offre di spargere delle *spore neutralizzanti* in grado di annullare l'effetto magico per 12 ore.

Né i miconidi dell'area "d", né quelli dell'area "e" possiedono tesori di sorta.

MICONIDI

I miconidi di Dum-Uru-Mar furono raccolti da Sitrigga molti decenni fa, durante un suo viaggio nelle profondità della terra. Tornata alla sua dimora, la strega trapiantò i piccoli germogli e li fece crescere in due anelli speculari. Dalle spore degli uomini-fungo la strega realizzava degli intrugli in grado di far viaggiare la sua mente nel tempo e

nello spazio, alla ricerca dei segreti per ottenere la *lichdom*. Il Sovrano Miconide Gamborosso è al corrente di questi viaggi e sa anche che la strega riuscirà a recuperare tutti gli ingredienti per diventare una lich.



f. Stanza delle evocazioni

Questo luogo tenebroso è saturo di male e l'aria stessa sembra ostile e pesante, raschiando nei polmoni. In ognuna delle grandi alcove sono stati disegnati per terra dei diagrammi diabolici con inchiostri a base di sangue, icore demoniaco e polveri rarissime. Le rune malefiche brillano di una cupa luce vermiglia. Tre pentacoli contengono altrettante creature inferi, bloccate per l'eternità nella loro prigione mistica. Il quarto pentacolo, nell'alcova nord, è invece rovinato. La carcassa ribollente di un demone di natura sconosciuta è stesa sulle linee di convocazione. Nell'aria all'interno del diagramma spezzato si intravede una sorta di squarcio della realtà, attraverso il quale una tenebra viva sussulta e si agita, rivelando di tanto in tanto in paesaggio d'incubo.

Nei tre pentacoli ancora integri, partendo da sud e in senso orario, si trovano bloccati un **Dretch** (MM 58), un **Cavallo degli Incubi** (MM 38) e un **Segugio Infernale** (270). Il demone e il segugio sono automaticamente ostili, mentre l'incubo potrebbe assecondare uno dei personaggi per farsi liberare.

La carogna ribollente nel diagramma a nord appartiene a un diavolo uncinato (**Intelligenza [Arcano], CD 18**), la cui morte ha mantenuto semiaperto il collegamento con l'Avernus, il primo strato dei Nove Inferi, creando una breccia infernale dalla quale soppura il male che ha corrotto i miconidi dell'area "e".

Chiudere la breccia infernale. Per chiudere la breccia occorre, prima di tutto, trascinare via dal diagramma la carogna del diavolo. Un incantesimo di *benedizione* o l'aspersione di una fiala di acqua sacra riescono a chiudere la breccia; medesimo risultato si ottiene ripristinando le rune compromesse dal cadavere del diavolo (**Intelligenza [Arcano], CD 15**). Un fallimento o un qualsiasi altro tentativo di sabotare il diagramma, provoca l'uscita dalla breccia

34. Almeno 1 PF.

35. L'Allineamento Morale dei Miconidi dell'area "e" è cambiata in legale malvagio.

di 3 **Ombre** (MM 241), che aggrediscono ogni essere vivente nella stanza.

g. Ingresso ai sepolcri di Dum-Uru-Mar

Quest'area³⁶ dai bassi soffitti è claustrofobica e tenebrosa. Su di essa è stato lanciato un sortilegio di *perdita dell'orientamento*, che può essere temporaneamente neutralizzato da speciali spore del Sovrano Miconide Gamborosso (vedi area "d") o da un incantesimo di *dissolvi magie* (CD 14).

Quando il gruppo arriva a un bivio, il DM deve fornire la descrizione dell'area ma indicare direzioni casuali e non corrispondenti al vero³⁷.

h. Falsa tomba

Sulla porta di pietra è inchiodata una placca ossidata di metallo opalescente su cui è incisa una frase in antico linguaggio Comune: "*Qui giacciono i resti di Sitrigga*".

Si tratta di una trappola contro i tombaroli. All'interno del sepolcro, infatti, non è sepolto nessuno, ma coloro che aprono la pesante porta di pietra (**Forza [Atletica], CD 12**) vengono bersagliati da 1d4+1 dardi sparati da diversi fori posti sul muro nord. Ogni dardo effettua un tiro per colpire a distanza: +3 e infligge 1 danno perforante. Le punte dei dardi sono trattate con una resina velenosa che infligge 2d6 danni e trasmette la *Cancrena di Mummia*³⁸ (in caso di tiro salvezza su Costituzione, CD 12, si dimezzano i danni e non si viene colpiti dalla malattia).

i. Tomba del soffocamento

Chi attiva la trappola del *teletrasporto* dell'area "c", viene materializzato dentro il sepolcro contenuto in questa stanza e inizia immediatamente a soffocare (vedi box "Soffocare").

La porta di pietra che consente l'accesso a questa stanza è pesante ma non è chiusa a chiave. Può essere aperta con un po' di fatica (**Forza [Atletica], CD 10**). Diverso è il discorso per il sepolcro, la cui lastra è bloccata con lunghi chiodi. L'unica soluzione è quella di spaccare la lastra con mazze e oggetti simili. La lastra ha 30 PF e ignora i primi 10 PF inferti se provengono da armi o attrezzi non contundenti.

All'interno della tomba ci sono i resti di gusci chitinosi di insetti e sporcizia ma nulla di valore.

SOFFOCARE

Una creatura può trattenere il respiro per un numero di

36. I sepolcri di Dum-Uru-Mar comprendono le aree "h", "i", "l" e "m".

37. Per indicare le direzioni false, tirare d4 (1. Nord; 2. Sud; 3. Ovest; 4. Est).

38. Il bersaglio maledetto non riacquista PF con i riposi brevi o lunghi, ma solo attraverso mezzi magici. Il suo massimo di PF diminuisce di 3d6 punti ogni giorno. Se il totale dei PF raggiunge lo 0, la vittima muore e il suo corpo si accartocchia, trasformandosi in polvere. La *Cancrena di Mummia* dura finché non viene eliminata da un incantesimo di *cura maledizione* o altra magia curativa più potente.

minuti pari a 1 + il proprio modificatore di Costituzione. Quando una creatura raggiunge questo limite di tempo, sopravvive per un numero di round pari al proprio modificatore di Costituzione (in ogni caso, minimo 1 round di sopravvivenza).

Al termine di questo periodo, il suo totale di PF scende a 0 ed è morente. Non può riguadagnare PF o stabilizzarsi finché non respira di nuovo.

Per esempio, una creatura con un punteggio di Costituzione di 14, può trattenere il fiato per 3 minuti. Se inizia a soffocare, ha due round per tornare a respirare, prima di scendere a 0 PF.

l. Tomba dell'allucinazione mortale

Sulla superficie della porta di pietra è stato inciso il simbolo di Thanatos: un teschio ghignante con due falci incrociate.

All'interno della tomba un sepolcro di pietra privo di decorazioni nasconde una trappola mortale. Chi cerca di aprire il sacello viene colpito da un incantesimo di *allucinazione mortale* che dura 1 round e fa credere alla vittima di essere afferrato da tentacoli neri e trascinato in una fossa senza fondo che si apre dentro il sepolcro. La CD del tiro salvezza sulla Saggezza è 15.

m. La tomba di Sitrigga

In questo sepolcro giacciono i resti della strega Sitrigga, raccolti dalle sue ancelle dopo l'attacco dei cavalieri dell'Ordine di Odino.

La porta di pietra che chiude il sepolcro è decorata con visi urlanti scolpiti nella pietra, ma non è protetta da trappole. Il sepolcro è di pietra grezza e il coperchio è sigillato con della malta trattata con ingredienti malefici (**Intelligenza [Arcano], CD 16**). Se la lastra viene spostata, le polveri negromantiche mescolate alla malta si liberano nell'aria, provocando un effetto simile a quello dell'incantesimo *anatemma* per 1d4+2 round (senza possibilità di TS). La polvere agisce solo sugli esseri viventi che la respirano.

All'interno del sepolcro Sitrigga si è trasformata in una **Wight**³⁹ (MM 302). Rispetto alle caratteristiche indicate nel Monster Manual, la wight ha una CA 13 e non è armata, colpendo sempre con il suo risucchio di vita (due attacchi per round). Inoltre, con un'azione, Sitrigga può convocare (65% di probabilità) 2 delle sue ancelle spettrali, tramutate in orridi **Spettri** (MM 280). Una volta chiamate a sé, gli spettri combattono fino alla propria distruzione per proteggere la loro padrona. Il potere della convocazione si ripristina solo dopo 8 ore.

Il tesoro di Sitrigga. La strega riposa su un letto di monete e pietre preziose: 2.300 M.R., 955 M.A., 74 M.O., 3 ematiti (10 M.O. cad.), uno zircone blu (50 M.O.) e una ametista (100 M.O.). Tra l'oro e le gemme si trovano un'arma +1 del tipo preferito da

39. Le membra di Sitrigga sono scheletriche e annerite dal fuoco del rogo. Il volto allungato e ferale è orribile a contemplarsi e nelle orbite scure brillano due fiamme infernali. Sul capo della strega, coronato da sparuti capelli carbonizzati, è posto un diadema di ferro con incise rune malefiche (funge da *anello di protezione +1*).

uno dei PG, uno *scudo sentinella* decorato con il simbolo di un occhio e un tubo di rame istoriato (5 M.O.) con dentro una pezza ricavata da pelle umana su cui è stato tracciato con il sangue una runa. Sotto di essa c'è lo schizzo di un anello (si tratta chiaramente dell'*anello di Sitrigga*) e una parola in lingua Abissale. I personaggi che hanno esplorato l'area "b" di Dum-Uru-Mar riconoscono immediatamente la runa: è infatti la stessa riprodotta sul pavimento del laboratorio della strega. La parola in Abissale è il nome della runa.

Come descritto nell'area "b", chi indossa l'anello e pronuncia ad alta voce il nome della runa, può convocare il cofanetto con dentro gli arnesi per la trasformazione in un *lich*.

PARTE VIII

Epilogo

Tormaq segue con interesse i progressi della compagnia e quando i membri del gruppo emergeranno dalle rovine sotterranee di Dum-Uru-Mar, sarà in

attesa. Appoggiato al suo bastone da viaggio e spalleggiato da D'Tan (ora nelle sue vere sembianze mostruose), l'arcimago sorriderà affabilmente: "*Ragazzi, non avrei detto che sareste sopravvissuti agli orrori di quella vecchia cornacchia di Sitrigga. Sbaglio raramente, ma questa volta sono proprio contento di avere fatto cilecca! Ora, senza perdere tempo, consegnatemi coppa e pugnale e facciamola finita*".

Se i PG si mostrano ostili, Tormaq ridacchierà: "*Tsk! Tsk! Non fate azioni di cui potreste pentirvi, amici miei. Dopotutto vi ho offerto avventura e mistero e non sono interessato ai gingilli e ai tesori che avete raccolto. Mi serve solo la coppa e la lama e potremmo rimanere in buoni rapporti ... Ah, sì! Soprattutto voi rimarrete in vita*".

Ricordate: Tormaq l'Arcimago è un personaggio malvagio e privo di morale, ma se otterrà quello che cerca, lascerà andare gli avventurieri per la loro strada. In caso contrario, darà ordine a D'Tan di caricare, mentre intesserà uno o due incantesimi letali per distruggere l'intera compagnia.

APPENDICE I – NUOVI MOSTRI E PNG

BUTTERCUP di ATHENOS						
<i>Umano di taglia media, caotico buono</i>						
Classe dell'Armatura 15 (giaco di maglia)						
Punti Ferita 32 (8d8+8)						
Velocità 12 metri						
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	
Tiri Salvezza Destrezza +4, Saggezza +2						
Abilità Storia +4, Percezione +5, Intrattenere +6, Persuasione +4						
Sensi percezione passiva 15						
Linguaggi Comune, Elfico, Auran						
Sfida 2 (450 PE)						
Incantesimi. Buttercup è un incantatore di 4° livello: la sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da bardo: Trucchetti (a volontà): <i>amicizia, beffa crudele, prestidigitazione</i> 1° livello (4 slot): <i>charme su persone, comprensione dei linguaggi, sonno, cura ferite, eroismo</i> 2° livello (3 slot): <i>invisibilità, nube di pugnali</i>						
Canzone del riposo. Buttercup intona una dolce melodia rilassante all'inizio di un riposo breve. Qualsiasi alleato che ascolta la musica recupera +1d6 PF addizionali, se spende un qualsiasi numero di dadi vita per recuperare punti ferita, al termine del riposo. Buttercup può conferire tale beneficio anche a sé stesso.						
Arte dell'insulto (2 v/giorno). Buttercup può utilizzare una azione bonus nel suo turno verso una creatura bersaglio a non più di 12 metri di distanza. Se il bersaglio può sentire il bardo, deve superare un tiro salvezza su Carisma (CD 12) o subire Svantaggio ai tiri di abilità, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino all'inizio del turno successivo di Buttercup.						
AZIONI						
Stocco. <i>Attacco con Arma da Mischia:</i> +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. <i>Colpito:</i> 6 (1d8 +2) danni perforanti.						
Arco corto. <i>Attacco con Arma a Distanza:</i> +4 al tiro per colpire, portata 24/96 m, un bersaglio. <i>Colpito:</i> 5 (1d6+2) danni perforanti						
EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE						
Liuto Elfico di Doss. Buttercup può usare un'azione per suonare lo strumento e lanciare uno dei suoi incantesimi. Una volta usato per lanciare un determinato incantesimo, lo strumento non può lanciare lo stesso incantesimo fino all'alba successiva. Gli incantesimi usano la caratteristica da incantatore e la CD del tiro salvezza degli incantesimi del personaggio. Il <i>liuto elfico di Doss</i> è in grado di lanciare i seguenti incantesimi: <i>amicizia con gli animali, protezione dall'energia (solo fuoco), protezione dai veleni.</i>						

Buttercup, il cui vero nome si presume sia: Fulgenzio Pancrazio Barone di Favaro (benché il titolo potrebbe essere falso) è un poeta, un menestrello, un bardo.

Ha studiato poesia e musica per quattro anni all'Accademia di Athenos. Durante i suoi studi, ha acquisito la reputazione di pigrone, ubriacone e idiota; più tardi divenne professore e insegnò agli studenti per anni, quindi lasciò l'accademia per viaggiare per il mondo. Visita ancora Athenos di tanto in tanto per tenere conferenze come ospite. In pochi anni si è guadagnato una fama incredibile ed è conosciuto come uno dei migliori menestrelli di Darokin, del Karameikos e di Wendar. La sua canzone più famosa è la ballata *Ser Ettore, il Drago e la Dama Poppata*. Buttercup è noto anche come leggendario "don giovanni", si narra che riuscì infatti a conquistare perfino il cuore di una succube.

Ha sempre un sorriso e una parola galante per ogni signora che incontra, alla quale non si tira indietro per dare prova delle sue doti di poeta e cantante. La sua professione di bardo gli ha attribuito una vasta conoscenza di folklore, che può tornare utile in molte occasioni.



SCHELETRO GUERRIERO

Non morto di taglia media, legale malvagio

Classe dell'Armatura 15 (giaco di maglia e scudo)

Punti Ferita 20 (2d10+10)

Velocità 9 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilità ai Danni contundente

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi percezione passiva 9, scuro visione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 1 (200 PE)

AZIONI

Multiattacco. Lo scheletro guerriero effettua due attacchi con la spada per round.

Spada lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 +3) danni da taglio.

Comando imperioso (ricarica dopo un riposo breve o lungo). Lo scheletro guerriero bercia un comando verso una o più creature non ostili che si trovino entro un raggio di 12 metri e che sia in grado di vedere. I bersagli aggiungono un d4 al punteggio ottenuto di un tiro salvezza o di un tiro per colpire. Gli effetti del comando durano per 1 minuto e terminano se lo scheletro guerriero viene distrutto.

Vantaggio marziale. Una volta per turno lo scheletro guerriero può infliggere 2 (d4) danni aggiuntivi al bersaglio, purché sia entro 1,5 metri da un suo alleato non incapacitato.

RAZIONE

Parata. Lo scheletro guerriero aggiunge 2 alla sua classe dell'armatura contro un tiro per colpire che l'avrebbe preso. Per fare questo, lo scheletro guerriero deve essere in grado di vedere l'attaccante e deve brandire un'arma.



Talvolta i negromanti scelgono alcuni scheletri appartenuti a soldati veterani per rianimarli in maniera particolare. Queste carcasse ambulanti mantengono un barlume della capacità marziale che avevano in vita. Il processo di rianimazione conserva la capacità di parlare degli scheletri, la cui voce è più simile a un bercio vuoto e minaccioso, grazie al quale possono infondere ferocia ai propri alleati vivi e non morti.

Antichi combattenti. La creazione di uno scheletro guerriero richiede le ossa di un guerriero esperto morto in battaglia. Non è possibile creare questi mostri da corpi appartenuti a umani non combattenti.

Gli scheletri guerrieri indossano i resti delle loro corazze di maglia e sanno fare uso dello scudo. Utilizzano spade corrose dal tempo e spesso vestono gli abiti stracciati di quando erano in vita.

Implacabili. Una volta iniziato un combattimento, lo scheletro guerriero combatte fino alla propria distruzione o a quella dell'avversario.

Natura dei Non Morti. Uno scheletro guerriero non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

STATUA ANIMATA di FERRO

Costrutto di taglia media, senza allineamento

Classe dell'Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 51 (6d8+24)

Velocità 9 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	8 (-1)	19 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato, paralizzato, pietrificato, avvelenato, indebolimento

Sensi percezione passiva 10, scuro visione 18 m

Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli

Sfida 2 (450 PE)

Assorbire metalli. Qualsiasi creatura colpisca la statua animata di ferro con un'arma metallica non magica, deve effettuare un tiro salvezza sulla Forza con CD 14, altrimenti l'arma viene trattenuta nel corpo della statua. Le armi così bloccate vengono liberate alla distruzione del costrutto. Le armi trattenute dal corpo della statua animata di ferro sono assorbite irreversibilmente dopo 24 ore.

AZIONI

Multiattacco. La statua animata di ferro effettua due attacchi con i pugni.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 +3) danni contundente.

Le statue animate sono costrutti assemblati con diversi materiali: dai più comuni, come il ferro e la pietra, ai più esotici come il cristallo di rocca, la giada e l'argento. Pur essendo più piccole e meno formidabili dei golem, alcune statue animate possiedono dei poteri speciali che le rendono avversari difficili da battere. Una statua animata non ha ambizioni, non ha bisogno di mangiare o di bere e non respira. Obbedisce alla lettera alle istruzioni del proprio creatore, il che la rende una custode ideale.

Forma del Creatore. Le statue animate di ferro vengono modellate dai loro creatori nelle forme più diverse. Un fabbro incantatore nano le scolpirà come un possente guerriero del popolo basso, mentre un mago alphetiano potrebbe optare per una foggia più esotica, come un serpente o un demone cornuto.

Guardiani senza Tempo. Le statue animate possono vegliare su luoghi sacri, templi e camere del tesoro per lunghissimo tempo dopo la scomparsa dei loro creatori, continuando a svolgere l'incarico ricevuto per l'eternità.

Natura dei Costrutti. La statua animata non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.



APPENDICE I – NUOVI OGGETTI MAGICI

Anello di Sitrigga

Anello, leggendario (richiede sintonia)

Forgiato dalla strega normanna Sitrigga, questo anello di mithral con incastonata una pietra acquamarina grande quanto una nocciola possiede il potere di convocare dallo spazio interdimensionale di Dum-Uru-Mar il pugnale sacrificale e l'intruglio velenoso necessari per la trasformazione in lich.

L'*Anello di Sitrigga* funge anche da anello di protezione +1, migliorando sia la classe dell'armatura (CA), sia i tiri salvezza (TS) di chi lo indossa. Inoltre possiede il potere di un anello dell'invisibilità.

Chi entra in sintonia con l'*Anello di Sitrigga* prova per l'oggetto una profonda gelosia. Non lo mostra in giro, temendo che qualcuno lo possa rubare, e diventa in generale paranoico nei confronti di chiunque. In ogni momento libero, tende ad appartarsi per guardare l'anello, borbottando frasi sconnesse in antica lingua normanna.

Corno della Morte

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia con una creatura di allineamento malvagio o neutrale)

Il *corno della morte* è uno strumento d'avorio ad ancia, ricavato dalla zanna di un giovane mammut. Per costruire i tasti vengono usate le ossa delle dita di *Hin*. Normalmente l'ancia è fatta di canna da zucchero lasciata a seccare e trattata con oli negromantici.

Questo strumento possiede 7 cariche. Soffiare nel corno produce un suono sgradevole, simile al lamento di una folla di anime in pena e riproduce gli effetti di un incantesimo di *animare i morti*. L'incantesimo consente di controllare fino a un massimo di 4 scheletri o zombi, purché siano presenti i corpi da rianimare. L'uso di questo potere consuma una carica del corno.

Un'ulteriore potere del corno è quello di decomporre e fare avvizzire la pelle e le carni di tutti gli esseri viventi che si trovano entro 30 metri dal possessore (che risulta immune ai terribili effetti). Per ottenere questo effetto, però, è necessario che l'ancia sia fatta con la pelle di un nano o di uomo. Questo effetto prosciuga 2 cariche e infligge 2d10 danni necrotici, dimezzabili con un tiro salvezza sulla Costituzione (CD 12). Il suonatore può mantenere l'effetto anche nei round successivi, spendendo un'ulteriore carica ogni round. A partire dal secondo round, il danno inflitto aumenta di un d10 fino a un massimo di 8d10 al settimo e ultimo round.

Il corno recupera 1d4+1 cariche spese ogni giorno a mezzanotte. Se un personaggio spende l'ultima carica del *corno della morte*, tira un d20. Con un risultato di 1, lo strumento si sbriciola in cenere ed è distrutto.

Feticcio Kara Kara

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)



Gli sciamani orchi Kara Kara tramandano da padre in figlio il segreto per realizzare questi orripilanti feticci, ricavati dalle teste dei nemici. Il rituale per creare un feticcio prevede la decapitazione del prigioniero, sottoposto a una cura di intrugli e pozioni di erbe nei giorni prece-

denti la morte.

La testa, spiccata dal corpo, viene trattata con salamoie bizzarre e incantata con preghiere ai sanguinari dei Kara Kara. Gli occhi e la bocca del feticcio vengono sigillati con fili di tendine. La testa viene poi lasciata a essiccare all'aria salmastra del Mare del Terrore.

Il *feticcio Kara Kara* è in grado di trasmettere le sue emozioni alla creatura che lo trasporta o che lo impugna. Un feticcio ha 10 cariche: dopo averle consumate, la testa marcisce e di essa non rimane che un grumo puzzolente di fanghiglia nerastra. Il possessore del feticcio può invocare il suo potere che si esplicita nei seguenti modi:

Identificare (1 carica): con una azione, facendo scorrere almeno 1 PF di sangue del possessore sulle sue labbra, il feticcio può lanciare un incantesimo di *identificare*.

Cecità/Sordità (2 cariche): baciando la testa con una azione, il possessore acquista un livello di indebolimento e lancia contro in bersaglio un incantesimo di *cecità/sordità*.

Linguaggi (2 cariche): mordendosi la lingua e subendo 5 PF, il possessore del feticcio può lanciare l'incantesimo di *linguaggi* con un'azione bonus.

Conoscenza delle leggende (5 cariche): con una azione, facendo scorrere almeno 10 PF di sangue del possessore sulle labbra del feticcio può lanciare un incantesimo di *conoscenza delle leggende*.

Scettro del Mandimorte

Arma (mazza), leggendaria

I Modrigswerg delle montagne donarono al loro campione, Grydus Mandimorte, questo scettro di ferro nero alla cui sommità si trovano tre pietre: un cubo di giaietto, una sfera di diaspro rosso e un do-

decaedro di malachite. Lo *scettro del Mandimorte* può essere brandito come una mazza ferrata magica +1. Il suo possessore può inoltre invocare il potere delle tre pietre una volta al giorno, scegliendo cosa attivare. Il cubo di giaspetto riproduce gli effetti di un incantesimo di *anatema*; la sfera di diaspro evoca il potere dell'incantesimo *scudo della fede*; il dodecaedro di malachite consente di lanciare l'incantesimo di *comando*.

Lo *scettro del Mandimorte* è un oggetto sacro per i Modrigswerg e per i fedeli cultisti di Hel. Se un personaggio utilizza quest'arma, prima o poi degli emissari della *Regina Grigia* lo contatteranno per esigere la restituzione del manufatto.

Unguento necromantico di Thanatos

Oggetto meraviglioso, non comune

Narra la leggenda che sia stato proprio il tetro mietitore a sussurrare ai suoi fedeli accolti il segreto per mescolare questo disgustoso unguento nero e pastoso, dall'odore di pesce marcio. Nel tempo, la ricetta si è diffusa tra i discepoli di diversi immortali legati alla sfera dell'Entropia come Nyx, Alphaks ed Hel.

L'*unguento necromantico di Thanatos* consente di creare degli zombi da cadaveri freschi, morti da non più di una settimana. Spalmando una dose dell'*unguento necromantico di Thanatos* sulle labbra o sui denti di cadaveri umani e umanoidi, si ottiene uno zombi. I non morti creati in questo modo obbediscono agli ordini del loro creatore. Gli zombi ri-

mangono attivi per 24 ore, dopodiché gli effetti dell'unguento cessano e i corpi tornano ad essere dei semplici cadaveri inanimati. L'*unguento necromantico di Thanatos* viene conservato al buio in giare di metallo che ne possono contenere abbastanza per creare d4+4 zombi.

Unguento Yabari

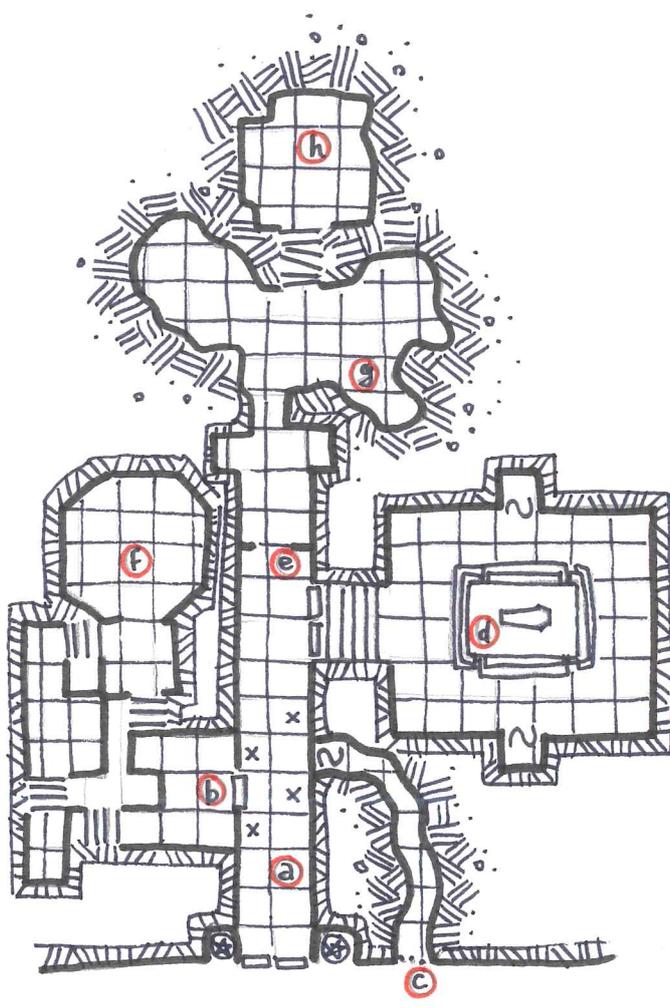
Oggetto meraviglioso, non comune

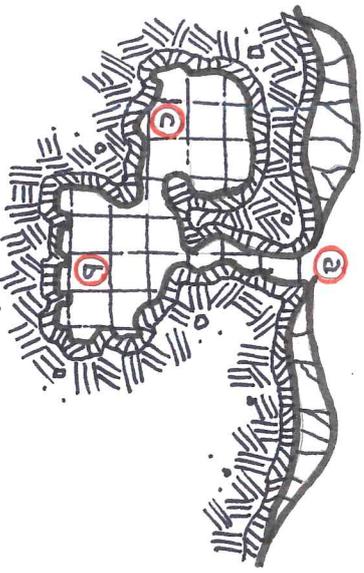
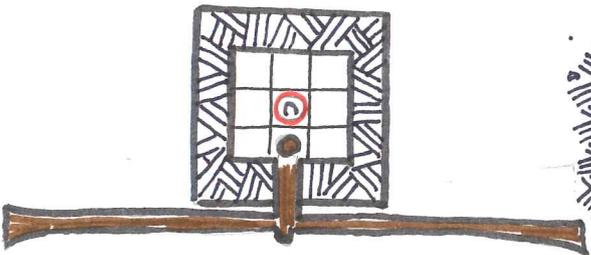
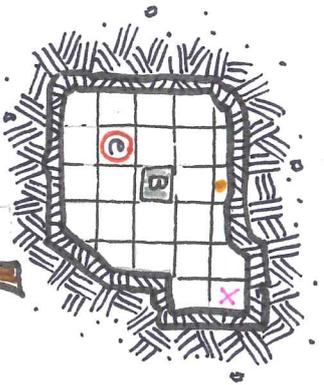
Questa crema grassa e giallastra emana un forte e inteso odore rancido. Se viene spalmata sulla pelle, respinge automaticamente ogni tipo di insetto e di aracnide di dimensioni normali (zanzare, mosche, tafani, scorpioni, ragni, ecc.)

Gli insetti di dimensioni giganti trovano irritante l'odore dell'*unguento yabari* e devono superare un tiro salvezza su Costituzione (CD 11) per potersi avvicinare a chi ne è cosparsa. Anche in caso di successo, gli insetti ostili subiscono uno Svantaggio ai propri tiri per colpire. Una applicazione di questo unguento protegge un bersaglio di dimensioni medie e dura 8 ore, prima di perdere efficacia. Di norma l'*unguento yabari* viene conservato in giare di terracotta che ne contengono d4+1 dosi.

Nei mercati della Davania Superiore e sulla Costa Selvaggia, l'*unguento yabari* viene venduto a 50 monete d'oro a dose; il prezzo può triplicare nei territori settentrionali, soprattutto in prossimità di paludi infestate da insetti ematofagi come la Palude dei Malpheggi.

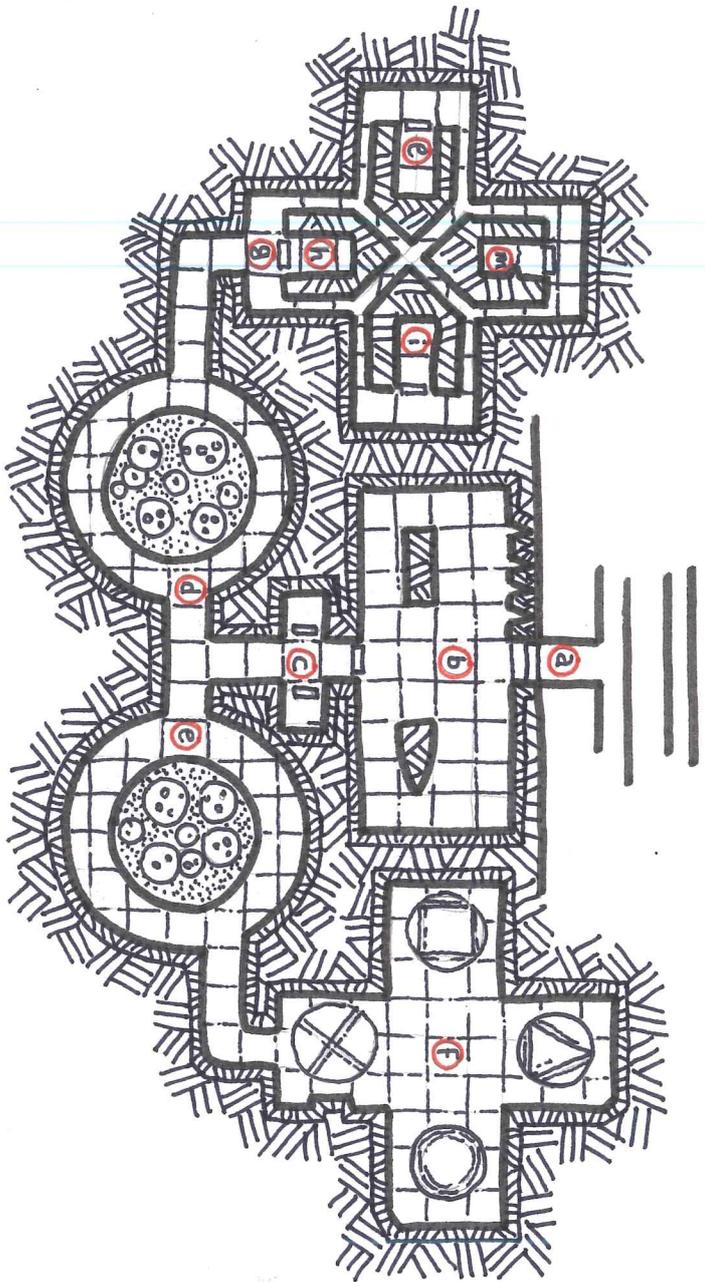
Tomba di Gridus Mandimorte





Il Vecchio Mulino

La Grotta del Ghoul



DUM~URU-MAR

MYSTARA

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura – Livello Base

Gli affari di un arcimago

di Mauro Ferrarini

Ragnar il Ciccione ha indetto l'annuale incontro di tutti i jarls normanni presso la sua fortezza nella Città di Soderfjord. Le strade pullulano di guerrieri e del seguito dei nobili capitani del nord.

Ma non tutti sono interessati al destino dei *Jarlati*. L'arcimago Tormaq ha viaggiato fino a qui dalla lontana Provincia di Luho, insieme al suo guardaspalle D'Tan per sbrigare diversi affari.

Ma anche un arcimago potente ha necessità di aiuto. Un gruppo di giovani e intrepidi avventurieri sarebbe lo strumento ideale per risolvere i suoi problemi.

Sapranno gli eroi ritrovare le tracce di una misteriosa ancella di una strega normanna morta da tempo? E cosa chiederà loro in cambio per rivelare dove si trova il leggendario *Anello di Sitrigga*?

