

DZ1

Per personaggi di livello 2-3

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura di Livello Base

Il Culto del Verde Amorfo

Diego Zappulli



Una oscura macchinazione agisce nelle ombre nella provincia di La Soglia: i personaggi si troveranno a fronteggiare blasfeme e malefiche forze in questa avventura originale ambientata nel Granducato di Karameikos. Una rivisitazione del modulo originale B9, reimmaginato con una trama avvincente.

IL CULTO DEL VERDE AMORFO

Avventura OSR D&D compatibile per personaggi di livello 2-3

Basata sulla modifica del modulo originale D&D B9

INTRODUZIONE

La trama intorno al Castello delle Antille

Intorno al **Castello delle Antille**, acquisto di **Rafa Caldwell**, gravitano tre diversi centri di interesse che sono alla base delle future avventure del gruppo:

1. I coboldi presenti nella rocca rispondono ai comandi del mago **Barglemoth** (anche conosciuto come Bargle), che ha collegamenti con la **Baronia dell'Aquila Nera**, è presente in modo solo marginale a **La Soglia** e occupa al momento le rovine del **Castello Mistamere** insieme con la sua schiera di coboldi. Anche i mercanti/mercenari incontrati nella rocca sono al suo servizio e hanno/avevano l'incarico di scrutare le mosse dei personaggi. Barglemoth ha inviato i suoi umanoidi e i suoi emissari in zona per rendersi conto della minaccia costituita dai **Cultisti del Verde Amorfo** di **Elmer** (vedi dopo), anche la presenza dei **Goblin Molestatori Notturni** non era prevista (secondo punto) e le sue forze hanno deciso di desistere.

2. Nella rocca agisce in maniera indipendente anche un gruppo di Goblin, appartenenti alla tribù dei **Molestatori Notturni** che hanno stabilito un avamposto in delle caverne a nord-est di La Soglia. I mercenari di Barglemoth ne sono a conoscenza e ne conoscono l'ubicazione. Investigando ulteriormente i PG possono venire a conoscenza di questo clan e della sua ubicazione (vedi sezione sulla **Tribù dei Molestatori Notturni**).

3. La parte più interessante di quanto accade presso il Castello delle Antille è che un particolare culto si è insediato nei suoi sotterranei ed è diventato la forza "dominante" sbaragliando e mettendo in fuga i primi due gruppi di potere (i coboldi più i mercenari di Barglemoth e i goblin). Gli NPC originali della Rocca Caldwell sono stati sconfitti o assoldati da questo culto che cambia drasticamente il livello inferiore della rocca facendone il proprio centro. Si tratta del **Culto del Verde Amorfo**: adora i **Cubi Gelatinosi** modificati in maniera alchemica in modo da essere più resistenti e di sviluppare particolari poteri: la sostanza gelatinosa modificata dagli alchimisti e dai maghi del culto è in grado di insinuarsi nel corpo di un uomo modificandone la sostanza e mutandola, permettendo un controllo di tipo charmatico da parte di chi conosce gli opportuni incantamenti. Il culto è radicato nella provincia di La Soglia e i suoi vertici possono contare su un potente quanto insospettabile membro: **Bogdan Biceanu**, facente parte della corte clericale del patriarca **Sherlane**.

Scopo del Culto è sovvertire l'ordine costituito de La Soglia secondo i propri folli principi di controllo mentale e di adorazione della mutevole sostanza gelatinosa elevata a feticcio animistico. Il culto adora i cubi gelatinosi e ne teorizza la creazione, riproduzione e modifica alchemico-magica secondo un assurdo e visionario schema di controllo delle menti: il culto ha

infatti elaborato dei complessi rituali magici in grado di mutare vittime umane in uomini mutati dall'intelligenza infima e facilmente suscettibili di controllo.

La gerarchia del culto è la seguente: a capo c'è un consiglio di **Maestri Cultisti**, di cui fanno parte **Bogdan Biceanu**, **Elmer Trovenescu** (il cultista che ha stabilito l'avamposto nel Castello delle Antille) e **Isaja Tatarusanu**, facoltoso alchimista residente in città. Elmer si occupa di fatto del lavoro "sporco" cercando avamposti dove condurre i folli esperimenti del culto, Isaja perfeziona riti e ricette in grado di modificare la sostanza gelatinosa e Bogdan Biceanu oltre ad essere infiltrato nelle autorità locali partecipa alla elaborazione dei riti per modificare le vittime in uomini-mutanti di gelatina.

Rafael Caldwell



Le mutazioni rituali che il culto è stato in grado di realizzare al momento sono:

- Delle vittime consenzienti (solitamente i membri più devoti del culto) possono subire una mutazione tale da esplodere al momento della morte facendo fuoriuscire un gettito esplosivo di gelatina. Ne sono affetti i seguaci più fanatici e sottoposti ad un maggior lavaggio del cervello, pronti a magnificare il momento della propria dipartita in una conflagrazione rituale dedicata alla sostanza gelatinosa venerata dal culto.

- Vittime umane possono essere sottoposte all'azione della gelatina modificata che penetra nelle carni mutando la corporatura e pregiudicando molte delle capacità intellettive: le vittime diventano più forti e facilmente controllabili con gli incantesimi di charme, perdendo progressivamente l'uso della parola. Il culto conduce questi esperimenti su vittime di rapimenti e prigionieri, sottoposti a questi orridi riti: la carne di queste vittime muta presentando zone di sostanza gelatinosa verdastria e mutazioni orrende (vedi sezione regole su **Mutazione del Cubo**).

- Una alterazione magica della sostanza dei cubi gelatinosi: i cubi sono in grado di dividersi in più cubi nel momento in cui vengono colpiti (vedi sezione regole su Cubo del Culto), sono immuni ai danni da impatto e da punta, a quelli del fuoco e anche ad ogni tipo di magia. I cubi modificati alchemicamente hanno la capacità di ritirarsi attraverso le superfici solide se non vengono eliminati in tempo e possono "curarsi" recuperando la propria energia. I cubi così modificati mantengono le proprie capacità corrosive di danno, ma non inglobano le proprie vittime: il danno corrosivo ha invece la capacità di instillare la sostanza gelatinosa sotto pelle, cosa che alla lunga può provocare la mutazione di cui al punto di sopra.

Elmer il Cultista



Mutazione del Culto del Verde Amorfo

Le vittime del culto che sono sottoposte alla mutazione indotta dalla gelatina, che penetra nelle loro carni, subiscono i seguenti effetti: nei primi due/tre giorni la vittima inizia a perdere forza e ad ammalarsi (Forza -1 al giorno, fino ad arrivare a -4 al termine del terzo giorno di incubazione della malattia). Nei successivi tre giorni la Forza al contrario inizia ad aumentare a dismisura (+2 al giorno fino ad un massimo di +6)

parallelamente alla perdita dell'Intelligenza (i punti guadagnati in Forza vengono sottratti all'Intelligenza): la vittima è facilmente suscettibile al controllo mentale tramite Charme che ha una durata molto più lunga e inizia a presentare mutazioni cutanee: la carne in più punti lascia il posto alla sostanza gelatinosa verde. Dopo circa quindici giorni le vittime mutate vedono annullarsi la propria intelligenza (punteggio 3), mantengono il +6 di Forza e sono ridotti a uno stato simile a quello di uno zombie; non devono più nutrirsi e sono in tutto simili a degli animali.

I membri consenzienti del culto possono sottoporsi ad un rituale magico che, nel momento in cui raggiungono 0 Ferite invece di farli cadere esanimi al suolo li fa esplodere in una conflagrazione di viscere e gelatina corrosiva che infligge 2d4+2 di danno a tutte le creature entro 3 metri: se questa conflagrazione infligge più di 6 pf allora la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o rimanere affetta dal Morbo del Culto.

Cubo del Culto

Cubo del Culto: AC 8, HD 4 (24pf), Att 1 × tocco 2d4 + veleno, THACO 16, MV 36 (12), TS D12 W13 P14 B15 S16 (F2), ML 12, AL Ne, XP 180*

Il Cubo gelatinoso del Culto del Verde Amorfo è stato modificato da rituali magico-alchemici di modo tale da fargli sviluppare una propria intelligenza che gli permette di sfruttare al meglio il proprio movimento e la propria velocità (magicamente migliorata). Ogni volta che il Cubo del Culto viene colpito genera un altro cubo con un numero di PF uguali alla Ferita ricevuta (esempio: un colpo che infligge 7 Ferite sottrae sì 7 pf al Cubo ma ne crea un altro che ha 7 pf): i Cubi vengono eliminati soltanto quando la ferita inflitta li porta a 0 o meno pf. Durante il suo turno il cubo può utilizzare un potere speciale che gli permette di passare attraverso le pareti solide (compresi soffitti e pavimento) ritirandosi automaticamente dal combattimento: il Cubo "a riposo", cioè non ingaggiato in combattimento, recupera 1 pf per turno e tende a "riunificare" le varie parti di esso divise dai colpi ricevuti. Il Cubo del Culto è immune ai danni da impatto e da punta (quindi subisce danni solo dalle armi da taglio), è inoltre immune al fuoco, al freddo e a qualunque danno di tipo magico. Finché ha almeno 12 pf infligge 2d4 di danno, quando ne ha di meno ne infligge solo 1d4; quando infligge più di 6 Ferite con un attacco la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il Veleno o subire gli effetti del Morbo del Culto (vedi sezione sulla Mutazione del Culto del Verde Amorfo).



Schema delle vicende del Culto del Verde Amorfo

La trama che gravita intorno all'attività del Culto dovrebbe essere la seguente:

- I PG si imbattono nel culto durante l'esplorazione (modificata) del Castello delle Antille, quindi l'incipit arriva da una missione di tutt'altro genere. Nel corso della esplorazione vengono a conoscenza dell'esistenza del Culto e soprattutto nel corso degli incontri che li vedono fronteggiare i cultisti e i cubi modificati almeno uno dei PG viene affetto dal morbo del cubo: questa è la motivazione principale per cui mettersi sulle tracce del culto. L'esplorazione del castello termina con l'incontro e la fuga di **Elmer Trovescu**: i suoi appunti personali saranno la base per individuare un altro avamposto presso La Soglia e poter proseguire l'esplorazione; è importante che il DM trovi il modo di far fuggire Elmer per lo svolgimento dei punti successivi della trama.

- I PG vengono a conoscenza di un luogo vicino a La Soglia dove si trova un altro laboratorio del culto, un tempio abbandonato un tempo dedicato ad **Halav** presso le **rovine di Zadreth** che giacciono poco ad est della città: al suo interno non rinvengono personaggi primari del Culto ma scoprono indizi sui componenti alchemici che li fanno risalire al negozio alchemico di **Isaja Tatarusanu**.

- Ulteriori investigazioni sull'attività di Isaja Tatarusanu portano alla scoperta di un nascondiglio sotterraneo proprio sotto il suo esercizio commerciale: qui possono fronteggiare sia Elmer che Isaja e dovranno estorcere un rituale in grado di curare definitivamente il morbo della gelatina con cui uno dei PG è stato contagiato. A questo punto i personaggi capiranno che la presenza del culto è ben radicata a La Soglia e intuiranno che il Culto ha coperture in alto: non saranno in grado di individuare **Bogdan Biceanu** come facente parte del culto il quale deciderà di ritirarsi maggiormente nell'ombra in attesa di futuri sviluppi e di future avventure da parte del gruppo. I giocatori penseranno di aver debellato il culto stesso e consegnato alla giustizia Elmer e Isaja: il fatto che la giustizia locale sarà particolarmente clemente con loro potrà fargli intuire che il culto gode di una speciale immunità, e ciò inevitabilmente porterà alla sua ricomparsa come minaccia per La Soglia.

PARTE 1

Il Castello delle Antille (modifiche al castello del modulo B9)

Vengono di seguito indicate le modifiche da apportare alle stanze del dungeon del Castello delle Antille (Rocca Caldwell) rispetto a quanto indicato nel modulo originale di D&D B9.

Stanze della Rocca

Vengono di seguito indicate le modifiche, laddove presenti, alla descrizione originale delle stanze di questo livello rispetto a quanto presentato nel modulo B9. Dove non è indicato il numero di stanza si intende che essa rimane invariata rispetto al modulo originario.

Già nell'approccio alla Rocca il DM dovrebbe iniziare a presentare una delle forze presenti al castello: i Goblin Molestatori della Notte sorveglieranno l'arrivo dei PG da uno dei due bastioni meridionali e i PG più attenti ai dettagli potrebbero accorgersene. Tutte le creature tranne i Goblin di questo livello mantengono le stesse statistiche del modulo originario.

2. I Goblin in questa stanza appartengono alla tribù dei Molestatori Notturmi; in questa stanza hanno stabilito la loro tana con i giacigli e tutto quanto il resto indicato nel modulo originario. Difficilmente i PG li troveranno qui poiché i Goblin sono impegnati nell'esplorazione della rocca, nel fronteggiare i Coboldi, nel sorvegliare le azioni dei mercenari di Barglemoth e nell'evitare di farsi ammazzare dai Cubi Gelatinosi del culto. Su uno dei pagliericci i PG troveranno un Goblin gravemente ferito e ormai morente: è stato uno delle vittime degli scontri con i Coboldi.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THAC0 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7, AL Ch, XP 5

3, 4 e 5. I "mercanti" indicati nel modulo originario sono in realtà mercenari al solo di Bargle, inviati alla Rocca dopo che buona parte dei Coboldi sono stati sconfitti e uccisi dai Goblin e dai Cubi Gelatinosi. I mercenari riferiranno anche la presenza dei PG e Barglemoth ne sarà a conoscenza dando come ulteriore ordine quello di sorvegliare le azioni del gruppo dei giocatori.

7. La statua originariamente presente in questa stanza non ha i poteri magici indicati nel modulo B9: è stata distrutta, ridotta in frammenti e sul piedistallo della medesima è stata posta una roccia cubica dipinta di verde.

11. Nella stanza è presente un altare con sopra adagiato un cubo di pietra dipinto di verde. L'accollita è una seguace del Culto del Verde Amorfo, si è sottoposta al rituale che le conferisce il potere di esplodere al momento della morte e eviterà qualunque scontro con i PG: la sua priorità è avvertire i Cultisti nel piano inferiore della presenza del gruppo: si rende conto che essi possono costituire una minaccia in più rispetto ai mercenari di Bargle e ai Goblin Molestatori.

15. I PG troveranno i banditi originariamente presenti in questa stanza tutti morti e ricoperti di sostanza gelatinosa unitamente al mulo: sono stati vittime dei Cubi Gelatinosi allevati e sguinzagliati dal Culto e si sono trovati a tentare di saccheggiare la rocca nel momento sbagliato. Uno dei Cubi del Culto farà la sua prima comparsa ma per ora eviterà di attaccare i PG limitandosi ad apparire, sferrare al massimo un attacco per poi ritirarsi nel sottosuolo utilizzando il suo potere speciale. Traccia di gelatina possono essere individuate prima di entrare in questa stanza la cui porta è rimasta aperta.

16. I Coboldi che stanziano in questa sezione della rocca sono i coboldi di Bargle e utilizzeranno la tattica illustrata nel modulo originale: attirare i PG verso i lupi nel cortile 30. Le stanze 14, 16, 27, 29 e 31 sono state tutte utilizzate dai Coboldi come base operativa, ma ne sono rimasti in pochi: i Goblin si sono scontrati in più punti con loro lasciandone i cadaveri a terra.

21. La porta di questa stanza conduce al livello sotterraneo occupato dai Cultisti: i membri del Culto conoscono l'incantamento in grado di aprire la porta, i PG invece devono usufruire di una pergamena di Dissolvi Magia come nel modulo originario. Né i Coboldi né i mercenari né i Goblin sono riusciti a passare di qui.

24. Al centro di questa stanza i PG troveranno il cadavere di un Goblin rigonfio e avvelenato, che è stato vittima del serpente nascosto nei sacchi della stanza come indicato nel modulo B9.

Stanze del Dungeon del Terrore

Il dungeon sotterraneo si trova a 10 metri di profondità sotto la rocca; è costruito con tutt'altro materiale ed un tempo doveva essere una cripta dedicata a scopi rituali. L'intero livello è costruito con pietra bianca, è ben mantenuto e conservato pulito.

2. In questa stanza si trovano due alchimisti del culto che stanno conducendo i propri esperimenti su una piccola quantità di sostanza gelatinosa. Cercheranno di uccidere i PG nel proprio assoluto fanatismo, ma non prima di aver tentato di ingannarli con atteggiamento mellifluido e benevolo.

Cultista Alchimista: AC 8, M1 (4 pf), Att 1 x spada corta (1d6), THAC0 19, MV 27 (9), TS D13 W14 P13 B16 S15, ML 11, AL Ch, XP 10

Incantesimi: Missile Magico x1

3. I buchi nella parte settentrionale di questa zona sono molto più numerosi e non contengono insetti ma sono delle sorta di incubatrici nella roccia per la sostanza gelatinosa. Avvicinarsi ad uno dei buchi causa una improvvisa fuoriuscita della gelatina corrosiva che infligge del danno sulla malcapitata vittima: 1d4+1 di danno corrosivo, se infligge 5 pf allora la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro Veleno o contrarre il Morbo del Culto.

4. Sulla parete ad est di questa stanza si trova un semplice altare di pietra con sopra un cubo di roccia dipinto di verde. Se l'accollita scappata dal primo livello della rocca incontrata in precedenza è riuscita a mettersi in salvo verrà ritrovata qui, pronta a sacrificarsi in attesa della discesa dei PG: si è sottoposta infatti al rituale che farà esplodere il suo corpo al momento della morte. Combatte in preda ad uno stato estatico e allucinato di esaltazione.

Cultista Alchimista: AC 8, M1 (4 pf), Att 1 x spada corta (1d6), THAC0 19, MV 27 (9), TS D13 W14 P13 B16 S15, ML 11, AL Ch, XP 10

Conflagrazione del Culto: al momento della morte esplosione infliggendo 2d4+2, vedi regole su Mutazione del Culto.

5. Il funzionamento del teletrasporto è molto più semplice rispetto a quanto indicato nel modulo originale: nell'angolo a nord-est è presente un cerchio analogo a quello presente nella stanza 14, è sufficiente entrare al suo interno per essere teletrasportati. La chiave per la stanza numero 5 è in possesso di Elmer che ne conserva una copia anche nella cassa presente nella stanza 12.

6. La stanza è vuota ma dalla parete nord (stanza 14) proviene il suono costante di una cantilena inquietante: lo stesso suono può essere sentito nella stanza 7.

7. In questa stanza è stanziato il cubo gelatinoso "vivo" del livello del dungeon che agirà secondo le caratteristiche evidenziate nella sezione Culto del Cubo: il cubo gelatinoso cercherà in tutti i modi di restare in vita "assorbendosi" nel pavimento o nel soffitto quando si troverà nel rischio di essere eliminato.

Cubo del Culto: AC 8, HD 4* (24pf), Att 1 x tocco 2d4 + veleno, THAC0 16, MV 36 (12), TS D12 W13 P14 B15 S16 (F2), ML 12, AL Ne, XP 180

Vedi sezione regole del Cubo del Culto.

8. In questa stanza i cultisti hanno effettuato degli esperimenti su una vittima legata ad un lettino di legno: il gruppo troverà un cadavere legato mani e piedi agli angoli del letto con il ventre squarciato e parzialmente pieno di sostanza gelatinosa. Uno degli esperimenti della conflagrazione andato a male.

9. Dalla stanza 10 proviene un bagliore diffuso (luce del fuoco da campo dei cultisti) e il rumore di frustate unito a mugolii e lamentazione (degli uomini-gelatina).

10. In questa stanza due cultisti stanno frustando 3 uomini-gelatina mutati che si stanno sottoponendo volutamente alle frustate: fa parte degli esperimenti del culto: gli uomini mutati sono sottoposti agli effetti potenziati del charme, talmente potenti che si sottopongono di loro propria volontà alle sevizie, e i cultisti sperimentano fino a che punto possono portare la loro obbedienza e sottomissione.

Cultista: AC 8, UC (3 pf), Att 1 x spada (1d8), THAC0 20, MV 27 (9), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 11, AL Ch, XP 5

Uomo-gelatina: AC 7, HD 2* (10pf), Att 1 x clava (1d6+2), THAC0 18, MV 36 (12), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 12, AL Ne, XP 30

Furia cieca: quando devono determinare una vittima per l'attacco con 1 su 1d6 attaccano un proprio simile.

11. Qui i Cultisti hanno i propri giacigli e i propri indumenti; non c'è equipaggiamento di valore di nessun tipo a parte le vesti lacere e sporche dei membri del culto.

12. La sezione nord di questa stanza è occupata da un grande tavolo intorno al quale il culto effettua le proprie riunioni, una delle sedie è di maggior valore ed è quella abitualmente occupata da Elmer. Nell'angolo nord-est è presente una cassa chiusa a chiave (check normale per scassinare per i ladri, ma può essere distrutta a colpi con un'arma contundente) contenente oltre al vestito da cerimonia di Elmer anche 4 pozioni curative (1d6+1) e la chiave per la stanza 5. Se la cassa viene rotta per essere aperta le pozioni andranno distrutte. Nell'angolo nord-ovest sono presenti invece varie casse che contengono cibarie assortite utilizzate dal culto e oggetti di uso comune (piatti, posate, brocche etc.).

13. Questa stanza contiene tre grosse gabbie metalliche contenenti in tutto 5 uomini-gelatina mutati

morenti: subiscono gli effetti degli esperimenti del morbo del culto e sono in stato di agonia senza neanche più essere nocivi e pericolosi. L'unica cosa che possono fare i PG è verificare l'orrenda fine che fanno le vittime del morbo e mettere fine alle loro sofferenze.



14. Elmer ha trasformato questa stanza in un laboratorio di modifica della sostanza gelatinosa, che impermea tutto il sotterraneo sotto la rocca. Le bare sono sostituite da bare completamente vuote e senza coperchio, all'interno delle quali viene coltivata la sostanza gelatinosa: diverse tubature e condotti collegano tutte le bare a un complesso macchinaggio sulla parete nord: una sorta di gigantesco tubo di due metri dal potere magico-alchemico che modifica la sostanza gelatinosa. La distruzione del congegno "libererà" il posto dalla presenza del cubo. Elmer non avrà intenzione di combattere contro i PG e lascerà che i quattro cultisti e i due uomini gelatina mutati si occupino di loro. Utilizzerà il teletrasporto che conduce alla stanza 5 (e farà in modo che i suoi scagnozzi lo proteggano il più possibile nel raggiungere il cerchio).

Elmer: AC 7 (bracciali di protezione +1), M5 (18 pf), Att 1 x staffa (1d6) + incantesimi, THAC0 19, MV 27 (9), TS D13 W14 P13 B16 S15, ML 7, AL Ch, XP 400. Fo: 11, In: 17, De: 16, Co: 9, Sa: 13, Ch: 11
Incantesimi (2,2,1): Missile Magico x1, Oscurità x1; Invisibilità x1, Immagine speculare x1; Evocazione del Cubo x1*
Evocazione del Cubo: permette di evocare nel round successivo un Cubo del Culto con statistiche standard.

Cultista: AC 8, UC (3 pf), Att 1 x spada (1d8), THAC0 20, MV 27 (9), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 11, AL Ch, XP 5

Uomo-gelatina: AC 7, HD 2* (10pf), Att 1 x clava (1d6+2), THAC0 18, MV 36 (12), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 12, AL Ne, XP 30

Furia cieca: quando devono determinare una vittima per l'attacco con 1 su 1d6 attaccano un proprio simile.

Una volta liberatisi dei cultisti e degli uomini-gelatina i PG potranno rinvenire nello scrittoio di **Elmer** alcuni significativi appunti che prendono nota di quanto sperimentato sulla gelatina (informazioni inutili per il gruppo) ma soprattutto rimandano a quanto già sperimentato sulle cavie del tempio nelle **rovine di Zadreth**: si fa menzione sia dei devoti che si sottopongono al rituale della deflagrazione sulla morte sia degli esperimenti condotti sui prigionieri per mutarli in uomini-gelatina. Un'ultima notazione di particolare importanza riguarda lo stato di immunità del contagio della gelatina rispetto agli incantesimi curativi clericali: Elmer cita che invece quella sperimentata dagli alchimisti sembra poter sortire un effetto curante. Quest'indizio dovrebbe essere il primo movente per il gruppo per rimanere sulle tracce del culto.

15. Il passaggio segreto che conduce in superficie si attiva con uno dei blocchi di pietra sulla parete del corridoio, viene utilizzato dai membri del culto per entrare e uscire dal complesso sotterraneo.

Ivan Prosinescu



PARTE 2

Interludio: Barglemoth e i Molestatori Notturni

A questo punto delle vicende, per stratificare maggiormente la trama, il DM può preparare un Incontro con un emissario di **Barglemoth** (noto più spesso col celebre nome di Bargle): i PG infatti saranno venuti in possesso dell'informazione che i Coboldi di Bargle stanziano nelle Rovine di Mistamere e hanno la possibilità di scegliere di recarsi lì per fronteggiare il mago (magari instradati su questo incarico dalle autorità cittadine: Barglemoth potrebbe essersi reso colpevole dell'assassinio della nipote del patriarca **Sharlane** ad esempio) dando vita ad una parentesi in questo castello. Tuttavia Bargle è interessato al Culto, non ne è alleato e anzi gradirebbe capire di più sulle sue macchinazioni e ottenere informazioni sui rituali e gli incantesimi utilizzati dai cultisti: proporrà ai PG, rigorosamente tramite un intermediario di fiducia a La Soglia (**Ivan Procinescu**) di allearsi con lui, di evitare di riferire l'accaduto alle autorità cittadine e di riferire direttamente a lui che è disposto a pagare in maniera più generosa i PG. Ovviamente alla prima occasione, e dopo essere entrato in possesso di tutte le informazioni possibili Barglemoth tradirà i PG se dovessero acconsentire al patto in quanto è cosa nota che Bargle sia malvagio e diabolico in modo assurdo, ma questo è lo sviluppo di trame non coperte da questo modulo...



La tribù dei Molestatori Notturni

I Goblin di questa tribù stanziano nella regione ad est di La Soglia, sono guidati dal visionario shamano **Dhorm Dhum** (Goblin 7/Shamano 6); rappresentano la tipica tribù goblinoide, adorano **Wogar** ma anche **Hel**: il loro capo è per l'appunto uno shamano di questo Immortale del nord. **Dhorm Dhum** controlla cinque orde di Goblin cavalcalupi nell'area tra **Highforge** e **Penhaligon**, a nord del territorio di **Faz-Plak**. Lo shamano ha una potente visione di una nazione Goblinoide unita, e sta cercando di portare dalla sua

parte le tribù settentrionali e quelle della foresta di **Dymrak**, trova tuttavia la forte opposizione delle **Streghe di Dymar** e, indirettamente, di **Argos il drago verde**. I Molestatori sono soliti usare asce, mazze e archi corti; usano mantelli grigio-verdi e i loro shamani conducono dei tamburi in battaglia.

Lungo la strada che conduce al tempio presso le rovine di Zadreth il gruppo subirà una imboscata dei **Goblin Molestatori Notturni**: i PG possono seguire le tracce dei goblin fino alle caverne-avamposto la cui locazione hanno già individuato durante l'esplorazione della **rocca Caldwell**.

I Goblin in questione sono in contrasto con la tribù dei bugbear che infesta le rovine di Zadreth. I goblin assalteranno i PG durante la notte quando si suppone che il gruppo si sarà accampato: l'assalto verrà condotto da 12 goblin in tutto, 1 goblin ufficiale e 4 cani da guardia. L'attacco avverrà da tre lati e inizierà con l'assalto dei cani da guardia. L'ufficiale rimarrà in seconda linea attendendo l'esito dei primi round di combattimento: se i PG verranno feriti nel corso dei primi due round allora parteciperà alla battaglia, diversamente si ritirerà con almeno 2 dei goblin verso il covo nelle caverne poco distanti.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THAC0 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7, AL Ch, XP 5

Cane da Combattimento: AC 7, HD 1+1 (5pf), Att 1 × 1d6, THAC0 17, MV 60 (18), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 6, AL Ne, XP 10

Goblin ufficiali: AC 6, HD 2 (8pf), Att 1 × 1d6, THAC0 19, MV 18 (6), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 8, AL Ch, XP 10

Caverne dei Goblin Molestatori Notturni (Mappa A)

1. Pattuglia di guardia: 3 Goblin e 2 Cani da Guardia. Possono essere facilmente presi di sorpresa per il primo round di combattimento: se dovessero sopravvivere lanceranno un allarme con un corno da guerra allertando i goblin stanziati all'interno delle caverne. Recano, come tutti gli altri goblin delle caverne, le effigi dei Nightstalkers.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THAC0 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7 (9 con shamano), AL Ch, XP 5

Cane da Combattimento: AC 7, HD 1+1 (5pf), Att 1 × 1d6, THAC0 17, MV 60 (18), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 6, AL Ne, XP 10

2. Un ruscello sotterraneo attraversa il complesso di caverne: attraversare verso la zona 4 richiede immergersi nel ruscello profondo circa un metro. Uno sguardo approfondito prima di passare rivela la presenza di grossi pesci scuri: sono pesci carnivori che infliggono dei danni ai PG nel caso in cui tentino di attraversare il ruscello. I goblin evitano di farlo e infatti utilizzano il ponte (5). Se la pattuglia all'ingresso ha dato l'allarme i Goblin si apposteranno in zona 4 con i propri archi tirando a distanza e attirando i PG verso il ruscello per farli cadere vittima dei pesci carnivori.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THACO 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7 (9 con shamano), AL Ch, XP 5

Sono necessari 2 round per attraversare il ruscello: ogni round i pesci carnivori provano a mordere i pg usando Thaco 17. Se colpiscono infliggono 1d3 di ferite.

3. La caverna è apparentemente vuota, la parete ad est è parzialmente franata e si va restringendo in un angusto passaggio che termina con una buca rialzata di circa 50 centimetri di diametro: un vociare proviene dalla stanza 8. Arrampicandosi i PG possono scorgere quanto accade nella caverna 8. Il passaggio verso 8 è tuttavia troppo stretto per essere attraversato: ci entra solo una creatura alta massimo 1.20 m. (i Goblin riescono a passare) e non è possibile utilizzare l'apertura per usare attraverso di essa armi da lancio a causa dalla salita ripida per raggiungere il buco.

4. Il passaggio da 2 a 4 è particolarmente ripido e i goblin lo utilizzano eventualmente per tendere una imboscata verso i PG che attraversano il ruscello. La superficie rocciosa è scivolosa e i PG che volessero arrampicarsi correranno il rischio di cadere.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THACO 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7 (9 con shamano), AL Ch, XP 5

Arrampicarsi: i ladri con modifica +5% su Scalare pareti; gli altri PG con un check di Destrezza con malus -6. Cadere comporta una ferita da impatto di 1d3 di ferite.

5. I goblin utilizzando questo ponte rudimentale per attraversare il ruscello sotterraneo. Una pattuglia di guardia di 2 goblin si trova sul lato che conduce verso la zona 6.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THACO 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7 (9 con shamano), AL Ch, XP 5



Simbolo dei Molestatori Notturni

6. A metà di questo passaggio c'è una trappola rudimentale (facilmente individuabile da un ladro e con la possibilità di essere notata anche da un PG senza capacità ladresche purché volutamente esamini il passaggio alla ricerca di eventuali trappole): una corda a livello del suolo attiva la caduta di massi sostenuti sul soffitto sul primo malcapitato che inciampi nel congegno.

Trappola: i ladri con modifica +30% ad Individuare Trappole (anche per Disinnescarla), gli altri PG solo se ricercano con un tiro di 1 e 2 su 1d6. La caduta dei massi causa 1d4+1 di danno.

7. Questo è il dormitorio dei Goblin con i loro giacigli. I PG lo troveranno deserto in quanto gli umanoidi sono sparpagliati per il resto del complesso e il grosso della tribù si trova nella stanza 8 dove lo shamano a capo delle caverne sta organizzando il prossimo piano di assalto ai bugbear delle rovine di Zadareth. Nell'angolo rialzato c'è il cadavere di un bugbear legato per le mani ad una sporgenza rocciosa, torturato a morte. È stato fatto prigioniero nel corso degli scontri fra goblin e bugbear intorno alla rovine per estorcere informazioni sulla sua tribù.

8. Lo shamano a capo delle caverne dei goblin sta spiegando il piano di attacco contro i bugbear delle caverne di Zadareth: oltre a lui ci sono 5 goblin normali, 2 goblin ufficiali e 3 cani da guardia. La luce è data dal falò al centro della stanza mentre sulla parete ad est è presente un piccolo altare dedicato a **Wogar**, adorato dalla tribù dei Molestatori. Le casse a sud della caverna contengono viveri e rifornimenti dei goblin, unitamente ad una modesta scorta di armi (principalmente asce, mazze e archi corti) e il tesoro ammassato dalla tribù che ammonta a 300 monete d'oro. Se i PG sconfiggono il contingente goblinide possono impossessarsi anche dei piani di attacco dei Goblin che rappresentano una mappa schematica delle rovine di Zadareth (**Indizio 1**). Oltre ai goblin presenti nelle caverne ci sono altri 12 goblin e 4 goblin ufficiali che sono in giro nelle vicinanze e che non faranno ritorno alle cave prima di qualche giorno, impegnati a raziare e perlustrare la zona circostante.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THACO 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7 (9 con shamano), AL Ch, XP 5

Goblin ufficiali: AC 6, HD 2 (8pf), Att 1 × 1d6, THACO 19, MV 18 (6), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 8 (10 con shamano), AL Ch, XP 10

Goblin Shamano: AC 6, HD 2 (8pf), Att 1 × 1d6+1, THACO 18, MV 18 (6), TS D11 W12 P14 B15 S15, ML 10, AL Ch, XP 60

Incantesimi: Missile Magico x2, Groviglio x2

Groviglio: non c'è TS, la vittima viene avvolta da una serie di piante e grovigli vegetali che ne bloccano il movimento e gli attacchi fino a che la vittima non riesce in un check di Forza a -4: nel turno in cui il check riesce la vittima può riprendere a muoversi.

9. Il ruscello sotterraneo ha origine da questa zona: tutta la parte settentrionale di questa caverna è ricoperta da acqua profonda fino a 1 metro e mezzo: entrare nell'acqua è una pessima idea in quanto in

breve i PG sarebbero attaccati dai pesci carnivori già indicati nella zona 2 con effetti ancora più nocivi in quanto la corrente qui è più intensa e l'equilibrio dei pg sarebbe precario. Il rumore dell'acqua scrosciante copre solo parzialmente il vociare proveniente dalla riunione dei goblin che si tiene nella stanza 8.

Parte 3 Le Rovine di Zadreth (Mappa B)

Il gruppo arriva nella sezione interessata delle rovine o dalla strada che conduce al ponte distrutto che porta all'edificio A o da nord-ovest, lungo il ruscello. Il DM è libero di far giocare l'approccio alle rovine come meglio crede purché i PG possano notare il combattimento che è in svolgimento di fronte all'edificio **G** (vedi dopo). Il fiume che scende da nord e il laghetto sono difficilmente attraversabili e il modo più sensato di raggiungere la vallata con le rovine è attraversando nella zona del ponte caduto dove l'acqua è meno profonda e i PG possono utilizzare le rocce presenti sul pelo dell'acqua: dopodiché possono sia entrare nella zona A tramite l'ingresso sia arrampicarsi sulla parte del ponte interna alla vallata. Il percorso che il DM dovrebbe "indirizzare" è **A-B-C-D** per poi lasciare al gruppo la decisione di dirigersi verso le rovine del tempio a nord (**H**) o all'interno degli altri edifici dove si sta consumando la battaglia fra i bugbear che si sono accampati in zona circa venti giorni fa e i goblin che invece hanno iniziato solo da qualche giorno le incursioni in zona (**E-F-G**). Il **culto del Verde Amorpho** ha occupato il tempio fino a circa un mese fa, svolgendo le proprie attività per venti giorni (quindi l'occupazione risale a 50 giorni prima dell'arrivo del gruppo). Se per qualche motivo il gruppo dovesse attardarsi intorno alle rovine o se dovesse interrompere l'esplorazione per poi riprenderla dopo ore la situazione fra goblin e bugbear vedrà i primi prendere possesso di tutti gli edifici ad est del ponte, ponendo una pattuglia di guardia sul ponte stesso innanzi all'edificio **E**: i bugbear tuttavia manterranno il controllo degli edifici **A B e C** nonostante le gravi perdite subite dall'assalto nella sezione orientale: anche i bugbear sistemano una pattuglia di guardia sul ponte innanzi all'edificio **C**. La situazione di stallo proseguirà per un paio di giorni fino a quando la tribù goblin dei **Molestatori Notturni** non invierà ulteriori rinforzi e si libererà dei bugbear rimanenti occupando interamente il complesso (compreso il tempio sotterraneo nel corso dei giorni successivi alla dipartita dei PG).

A - Questa sezione delle rovine è occupata da un gruppo di 4 bugbear che stanziato in zona: uno di loro è costantemente di guardia nella stanza di accesso (angolo sud-est). I bugbear si trovano all'interno e non si sono resi conto del combattimento che si svolge di fronte all'edificio G fra goblin e bugbear.

Bugbear: AC 5, HD 3+1 (14pf), Att 1 × 2d4, THAC0 16, MV 27 (9), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 9, AL Ch, XP 50. Sopresa: 1-3 con capacità furtiva

B - In questa sezione stanziato 2 bugbear e 1 bugbear shamano. Lo shamano è impegnato a preparare degli intrugli curativi in una delle stanze, protetto dai due compagni. Una delle stanze è stata adibita a magazzino dei viveri della tribù. Fra i preparati dello

shamano i PG possono trovare 4 estratti naturali in grado di far recuperare 1d4+1 di punti ferita.

Bugbear: AC 5, HD 3+1 (14pf), Att 1 × 2d4, THAC0 16, MV 27 (9), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 9, AL Ch, XP 50. Sopresa: 1-3 con capacità furtiva

Bugbear Shamano: AC 5, HD 3+1 (18pf), Att 1 × 2d4+1, THAC0 15, MV 27 (9), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 10, AL Ch, XP 80. Sopresa: 1-3 con capacità furtiva
Incantesimi: Infliggi Ferite Leggere (C1) x2, Causa Paura (C1)x1, Benedizione (c2) x1

C - In questa sezione i bugbear hanno messo il proprio dormitorio cercando di rinforzare le porte marcite da tempo del complesso in rovina. Le due stanze principale chiuse dalle porte contengono due dormitori: uno per i guerrieri e gli shamani, l'altro per le donne e i bambini. Al momento il primo sarà vuoto poiché i bugbear sono sparsi nelle rovine, mentre nell'altro eventualmente i PG troveranno 3 bugbear donne e 4 bugbear bambini: gli umanoidi in questione cercheranno di non combattere ma nel caso di un atteggiamento aggressivo le donne entreranno in combattimento cercando di difendere i bambini.

Bugbear donna: AC 8, HD 1+1 (5pf), Att 1 × 1d4, THAC0 19, MV 27 (9), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7 (11 nel difendere i figli), AL Ch, XP 5

D - Quando i PG arrivano i Bugbear hanno perso il controllo dell'edificio E in seguito ad una incursione dei Goblin: il ponte risulterà quindi sgombro, ma avvicinandosi all'edificio E lo scopriranno sorvegliato da 2 goblin di guardia sulla porta che affaccia sul ponte. I goblin non hanno intenzione al momento di combattere anche contro i PG e, a meno che il gruppo non li incalzi, arretreranno verso la zona F che hanno occupato.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THAC0 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7, AL Ch, XP 5

E - Da poco i Goblin Nightstalkers sono penetrati in quasi una ventina di effettivi in questo edificio dalla porta al piano inferiore e hanno ucciso i 6 bugbear che erano presenti perdendo 14 dei propri effettivi, fra cui uno shamano e due ufficiali. La sezione delle rovine è al momento disabitata ed è possibile rinvenire unicamente i resti della battaglia appena conclusa. I goblin stanziati in questa zona (2 di guardia sul ponte e 5 all'interno delle rovine, arretreranno nella sezione F pronti a combattere nel caso in cui i PG dovessero accedervi.

F - In questa sezione delle rovine si sono ammassati i Goblin che hanno compiuto l'incursione dal basso, mentre la pattuglia proveniente dai boschi a sud è impegnata a combattere con i bugbear di guardia innanzi all'edificio G. I goblin difenderanno l'avamposto: sono rimasti 6 goblin e 3 goblin ufficiali (compresi i due che si ritireranno dal ponte). In questa zona è presente anche il tesoro dei bugbear che consiste in circa 150 monete d'oro ammassate nei propri raid.

Goblin: AC 6, HD 1-1 (3pf), Att 1 × 1d6, THAC0 19, MV 18 (6), TS D14 W15 P16 B17 S18, ML 7, AL Ch, XP 5

Goblin ufficiali: AC 6, HD 2 (8pf), Att 1 × 1d6, THAC0 19, MV 18 (6), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 8, AL Ch, XP 10

G - Innanzi a questa sezione delle rovine i PG scorgeranno lo scontro fra 12 goblin e 3 bugbear guerrieri: questi ultimi avranno la peggio mentre i goblin perderanno 9 dei loro effettivi. I tre sopravvissuti occuperanno la zona G perquisendola nel frattempo che il gruppo continuerà l'esplorazione presumibilmente seguendo l'itinerario A - B - D - E - H (diretti verso le rovine del tempio).

H1 - Qui si trova l'accesso al tempio che i PG stanno cercando e che è stato occupato dai cultisti. I bugbear lo hanno esplorato ma non fino in fondo, respinti dai cubi e per le gravi perdite subite: già all'ingresso, presso la sala che conduce in profondità al tempio si trovano i cadaveri di due bugbear uccisi dai cubi gelatinosi. Le decorazioni ornamentali rimaste in piedi nella sala che conduce al tempio indicano il luogo come dedicato al culto di Halav (è possibile rinvenire in più parti scene di battaglia contro gli gnoll e gli uomini-bestia). I goblin non si sono ancora avventurati in questa zona.

H2 - Questa zona delle rovine è abbandonata ma vi deambula uno dei Cubi gelatinosi modificati del culto che tenderà un agguato ai PG nel caso in cui dovessero entrare nell'edificio.

Cubo del Culto: AC 8, HD 4 (24pf), Att 1 × tocco 2d4 + veleno, THAC0 16, MV 36 (12), TS D12 W13 P14 B15 S16 (F2), ML 12, AL Ne, XP 180*
Vedi sezione regole del Cubo del Culto.

Esplorazione del tempio infestato dal Culto (Mappa C)

Laddove non è diversamente indicato tutte le porte del complesso sotterraneo sono aperte: i cultisti hanno abbandonato da tempo questo luogo fronteggiando l'imprevista ribellione di alcuni degli uomini-gelatina resi folli e aggressivi da uno dei rituali mal eseguito con conseguenze nefaste. Abbandonato dai cultisti il tempio sotterraneo è stato perlustrato dai bugbear che hanno subito diverse perdite per mano dei cubi gelatinosi rimasti prendendo infine la decisione di abbandonare il complesso. La documentazione che i PG troveranno e gli indizi del culto sono rimasti a causa dell'improvvisa fuga eseguita dai membri del culto.

1. Le scalinate ai lati dell'ingresso discendono verso l'atrio iniziale: al centro era presente una statua di Halav che è stata distrutta, è possibile rinvenirne ancora qualche pezzo piccolo intorno (ma il grosso della statua è stato trasportato fuori), sul piedistallo della statua distrutta è stato posto un cubo di roccia dipinto di verde con delle iscrizioni incomprensibili sulla superficie.

2. I tre passaggi che conducono a sud, est e ovest da questa stanza sono sovrastati da archi decorativi in pietra che rappresentano a sud un guerriero impegnato a fronteggiare da solo un'orda di gnoll, a est e a ovest scene di battaglie campali combattute sullo sfondo di picchi montuosi fra gnoll e soldati umani vestiti con i costumi traladariani. Sull'arco a sud sono presenti solo sfondo tre figure umane con la testa di cane che osservano la scena del combattimento. I

passaggio verso sud presenta visibili tracce di gelatina che dalla stanza 2 si dirigono verso la 3.

3. Questo era il tempio principale dedicato ad Halav: sull'altare in fondo alla stanza a sud è stato posto uno dei tanti cubi di pietra verde. Nei due angoli nord-ovest e sud-est di questo tempio si trovano due **Cubi del Culto**. Un cadavere di un cultista in avanzato stato di decomposizione, morto per delle percosse (degli uomini-gelatina impazziti) e parzialmente consumato dai cubi si trova subito dopo l'ingresso dalla stanza 2. Due cadaveri di bugbear consumati parzialmente dai cubi si trovano riversi appoggiati a due dei pilastri di forma squadrata che sostengono il soffitto a volta della stanza. Un affresco doveva una volta decorare il soffitto ma l'umidità e il passare del tempo lo hanno reso del tutto inintelligibile e consumato. I due Cubi useranno le loro capacità "tattiche" e la loro intelligenza superiore nascondendosi prima nelle pareti, aspettando che i PG siano al centro della stanza per poi sbucare dai due angoli e tendere loro una imboscata.

Cubo del Culto: AC 8, HD 4 (24pf), Att 1 × tocco 2d4 + veleno, THAC0 16, MV 36 (12), TS D12 W13 P14 B15 S16 (F2), ML 12, AL Ne, XP 180*

Vedi sezione regole del Cubo del Culto.

4. La statua un tempo raffigurante una donna incantatrice è stata distrutta come accaduto con tutte le altre effigi sacre del complesso, al suo posto è stato piazzato il solito cubo verde di roccia. Accasciato sul cubo c'è il cadavere di un bugbear shamano e nell'angolo nord-est quello di un bugbear guerriero.

5. Questa stanza era adibita a dormitorio per due accoliti del culto: ci sono due letti più decenti rispetto a quelli presenti nel dormitorio della stanza 6, una scrivania e due sedie. In due distinti bauli i PG troveranno gli indumenti dei due chierici che non sono stati prelevati a causa della fuga frettolosa in seguito alla ribellione degli uomini-gelatina: 1 armatura di bande (CA 4), 1 cotta di maglia (CA 5), 1 mazza +1, due vesti clericali, due simboli sacri, 1 Pozione di Forza (+2 a Forza per 1 ora), 2 Pozioni Curative (1d6+1) e vari strumenti curativi (bende, erbe disinfettanti, tisane calmanti).

6. I cultisti utilizzavano questa stanza come dormitorio: i PG troveranno sei letti a castello per un totale di 12 posti letto unitamente a una decina di casse di legno dove i cultisti custodivano i propri beni personali. Non è presente niente di interessante a parte indumenti di uso comune e qualche ninnolo simbolo sacro del culto del Verde Amorfo. Gli unici oggetti degni di attenzione sono due pozioni curative (1d6+1) in una delle casse dei beni personali dei cultisti.

7. In questa stanza i PG troveranno sei grosse gabbie di metallo all'interno delle quali venivano custoditi gli uomini mutati dalla gelatina. Un paio di cadaveri di uomini-gelatina sono presenti in una delle gabbie mentre è possibile rinvenire intorno scodelle scagliate lontano e le chiavi delle gabbie che giacciono a terra insieme al cadavere di un cultista parzialmente consumato dalla gelatina e il cadavere esploso a metà di un uomo (un accolito che è esploso una volta ucciso dagli uomini gelatina ribelli). Un Cubo del Culto

attuerà una imboscata al gruppo mentre è intento a ricercare la stanza.

8. In questa stanza venivano condotti gli esperimenti sugli uomini-gelatina: i PG troveranno due tavolacci da tortura sporchi di sangue e gelatina, vari strumenti di tortura, una gabbia di metallo che pende dal soffitto e una scrivania con appunti su quantità alchemiche da mescolare, torture inflitte e altre annotazioni su quanto effettuato dai cultisti sugli uomini mutati. Sono presenti anche alambicchi e strumenti alchemici che sono stati distrutti. Sulla parete nord c'è il cadavere di un cultista che sembra essere stato scaraventato contro la parete con il cranio fratturato. Cercando fra gli strumenti alchemici rimasti i PG troveranno una lista di ingredienti che i cultisti dovevano procurarsi: studiare la lista è un indizio che li condurrà ai negozi alchemici di La Soglia: dopo aver verificato presso il negozio più comune che tali ingredienti sono assai rari otterranno l'informazione che l'unica possibilità di trovarli è rivolgendosi allo studio di **Isaja Tatarusanu** a La Soglia.

9. In questa stanza i PG troveranno il cadavere di un uomo gelatina nell'angolo sud-ovest unitamente ai cadaveri di due cultisti cui sono state sottratte le armi: l'uomo gelatina è stato ucciso dai tagli inflitti dalle spade mentre i due cultisti sono morti soccombendo alle percosse dell'uomo mutato e sfuggito al controllo. Sulla parete ovest si trova una statua di Halav in posa da guerriero: ricercando sulla statua si attiverà un passaggio segreto che i cultisti non hanno scoperto e che conduce alla stanza 17.

10. Al centro di questa stanza è posizionata un grande tavolo di legno con una decina di sedie che la circondano, su uno scaffale nell'angolo sud-est è posizionato un cubo di pietra ben levigato dipinto di verde ed ornato di numerose iscrizioni arcane. Sulla scrivania è posizionata una mappa di La Soglia con alcuni croci (**Indizio 2**).

11. Questa stanza conteneva lo studio di Elmer nel tempio e al suo interno i PG troveranno i suoi appunti contenenti le seguenti informazioni:

- analisi dettagliata delle varie fasi del morbo del Culto, ripetizione del fatto che i rituali clericali non curano e che il Culto possiede l'antidoto: si accenna al fatto che tale antidoto debba essere custodito gelosamente in quanto sarà l'elemento fondamentale per ricattare le autorità cittadine.

- annotazioni sull'aumento della aggressività degli uomini mutati quando non sono sottoposti a continua sofferenza fisica e tenuti mansueti: gli incantesimi di charme potrebbero non bastare anche se la loro durata, si nota, è enormemente aumentata rispetto al normale. E' necessario aumentare il livello di guardia sulle vittime mutate.

- potrebbe rendersi necessario rivolgersi all'Anello d'Acciaio per procurarsi un ingente numero di vittime per gli esperimenti senza finire per allertare le autorità cittadine richiedendo un "lavoro aggiuntivo" di copertura.

- il rituale di auto-deflagrazione funziona perfettamente ed è stato correttamente eseguito su diversi accoliti, si aspetta di poterne verificare il funzionamento nelle prossime occasioni.

- bisogna richiedere ingenti quantità degli ingredienti alchemici che iniziano a scarseggiare: purtroppo gli

esperimenti di modifica dei cubi non vanno come previsto e non si riesce ad ottenere l'effetto dell'immunità dalla magia e dai danni fisici. La riproduzione dei medesimi funziona invece bene.

- è giunto il tempo di trovare nuovi luoghi dove condurre i rituali e gli esperimenti: la zona occupata è troppo esposta.

12. Questa stanza è stata adibita a magazzino del culto. I PG troveranno oggetti di consumo di poco valore: prevalentemente viveri, bevande, vestiti e biancheria ammassati verso la parete nord. Il gruppo troverà anche dei piccoli barili vuoti che emanano un odore pungente e fastidioso: contenevano alcune delle sostanze alchemiche utilizzate negli esperimenti di alterazione della gelatina.

13. In questa stanza segreta, accessibile tramite un passaggio nascosto nella stanza 3, i cultisti conducevano degli esperimenti sulla sostanza gelatinosa analoghi a quelli poi proseguiti nelle profondità della Rocca delle Antille. I PG troveranno tre vasche di pietra all'interno c'è quel che rimane della sostanza gelatinosa, al centro della stanza si trova un tubo metallico alto circa due metri e del diametro di un metro: dal tubo, che presenta al tempo stesso iscrizioni e meccanismi (valvole e leve) fuoriescono dei tubi fatti di cuoio che conducono alle vasche. L'intera apparecchiatura è in realtà fuori uso e la sostanza gelatinosa inanimata: gli esperimenti qui condotti non sono andati a buon fine. Questa tuttavia è una buona stanza per sferrare un attacco dei Cubi Gelatinosi del Culto se sono sopravvissuti ai precedenti attacchi.

14. I cultisti non hanno trovato l'accesso a questa sezione del tempio, accessibile da un complicato meccanismo nella stanza 10. Il tempio interno contiene delle statue rappresentanti le principali divinità immortali dei Traladariani: a sud la statua più grande rappresenta **Halav** (un uomo muscoloso dai capelli rossi con una corona dorata, porta un'armatura bronzea e impugna una spada corta, simbolo: una spada inserita in un'incudine), mentre le altre figure rappresentate sono **Petra** (una esile donna con corti capelli scuri, lo sguardo corrucciato e severo, con una pesante armatura bronzea, uno scudo circolare con un cerchio al centro e una mazza nella mano destra), **Zirhev** (un cacciatore ammantato, con un arco teso in mano e un falco sulla spalla, simbolo: un falco che cavalca un lupo), **Chardastes** (un uomo vestito di una tunica con una pozione in mano, simbolo: una campana) e **Tarastia** (una donna in armatura che si appoggia con due mani ad una grande ascia e ha gli occhi bendati, simbolo: un'ascia da boia).

15. L'unica cosa interessante di questa stanza è un enorme mosaico ben conservato per terra che raffigura la lotta fra **Halav** e gli altri immortali indicati nella stanza 14 contro le orde degli gnoll e degli uomini bestia. Diverse iscrizioni in antico Traladariano descrivono la battaglia campale e il ruolo di difensore di Halav dalle invasioni umanoidi: si fa accenno anche alla venuta futura di Halav che tornerà per rendere grande la nazione di **Traladar**.

16. I cultisti non sono entrati in questa sezione segreta del tempio (si accede da dietro la statua della stanza 9 verso la stanza 17) sicché essa è rimasta intatta: la statua a sud rappresenta **Halav** in battaglia contro uno

gnoll, le sei cripte a sinistra e a destra del corridoio che conduce a 17 contengono lapidi funerarie. Se i PG possono sostenere lo scontro il DM può popolare le cripte con delle presenze spettrali.

Ombra (minore): AC 7, HD 2+2* (11pf), Att 1 × tocco (1d4 + risucchio forza), THAC0 17, MV 27 (9), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 12, AL Ch, XP 35

Sorpresa: su 1-5 su 1d6

Risucchio forza: la vittima perde 1 FOR per colpo, recuperandola dopo 8 turni. Se ridotta a 0 FOR la vittima diventa un'ombra

Immunità parziale: subisce solo la metà dei punti ferita da armi non magiche.

Immunità magica: non è affetta da incantesimi di charm e sonno.

17. Qui si trova la tomba intonsa del **gran sacerdote di Halav**: un sarcofago di pietra rappresentante un uomo forzuto e calvo in abiti clericali con un martello da guerra stretto nelle mani. La parete ad ovest presenta delle decorazioni in bassorilievo perfettamente conservate di sacerdoti di Halav che combattono contro orde di gnoll e uomini bestia. La tomba contiene il cadavere del gran sacerdote unitamente al suo equipaggiamento e al suo tesoro: aprirla permetterà al gruppo di accedere all'equipaggiamento del sacerdote ma lo animerà come potente non-morto.

Mummia del Sacerdote di Halav: AC 3, HD 5+1* (23pf), Att 1 (1d6+2 + malattia), THAC0 15, MV 27 (9), TS D10 W11 P12 B13 S14, ML 12, AL Ch, XP 350

Paralisi per terrore: chiunque vede la mummia deve effettuare TS contro paralisi o rimanere paralizzato dal terrore, la paralisi si interrompe solo se la mummia attacca la vittima o se esce dalla linea di vista.

Malattia: quando infligge con un attacco più di 6 pf infetta la mattina con la malattia della mummia: la vittima non può più curarsi con pozioni e incantesimi e la cura naturale è rallentata. Si rimuove solo con la magia.

Immunità al danno: danni completi solo da fuoco e da magia, tutti gli altri danni sono ridotti della metà.

Immunità non-morto: immune al veleno e agli incantesimi mentali (charm, sonno, blocca persona).

Equipaggiamento e tesoro: Armatura di Piastre +1 (CA 2), Martello da Guerra 1d6+1/+3 contro gnoll, bugbear e uomini-bestia, collana d'oro del valore di 200 monete d'oro, gemma da 300 monete d'oro.



Moneta raffigurante Halav

Il laboratorio alchemico di Isaja: scontro finale

A questo punto dell'avventura i PG avranno sufficienti elementi per poter risalire al cuore del Culto a **La Soglia**, individuare il laboratorio alchemico di **Isaja** dove fronteggeranno quest'ultimo unitamente ad **Elmer** e ai suoi famigli mutanti modificati. Se nel corso dell'esplorazione del tempio nelle **rovine di Zadreth** i PG hanno rinvenuto la mappa della città con le diverse X segnate (**Indizio 2**) potranno scoprire facilmente che corrispondono ad altrettanti accessi alla rete fognaria: il Culto stava elaborando un piano per avvelenare la popolazione dal sottosuolo, piano ambizioso e in realtà in fase del tutto embrionale. L'esplorazione del sistema fognario porterà alla scoperta soltanto in uno degli accessi, fra quelli adiacenti al **fiume Windrush**, di un piccolo covo dei Cultisti che sono però stati assassinati e sgominati dalla ben più potente **Gilda dei Ladri** locale: nell'esplorare il piccolo covo i PG non troveranno niente ma verranno interrotti proprio da un gruppo di esponenti della gilda, tutt'altro che intenzionati a combattere e a contrastare i PG: se il gruppo sarà in grado di avere un approccio diplomatico (e con relativi check di successo sul Carisma) i ladri riveleranno quanto trovato nel covo. Quest'ultimo era stato abitato per pochi giorni da due individui appartenenti al culto: un accolito e un uomo comune, sebbene fossero stati assassinati nel sonno la morte dell'accollito ha causato una deflagrazione che ha ucciso uno dei ladri. All'interno del ritrovo c'era una mappa del sistema fognario di La Soglia e degli appunti che cercavano di ricostruire una mappatura del sistema stesso.

Individuati i reagenti utilizzati dai cultisti nei loro riti nel tempio delle rovine di Zadreth i PG si dirigeranno molto probabilmente dal più noto negozio alchemico di La Soglia, "**L'Emporio Alchemico di Vladimir Lucianescu**": **Vladimir** risulterà collaborativo con il gruppo, sarà una risorsa per i futuri acquisti alchemici in città (il negozio dispone di una variegata collezione di pozioni curative e non), ma spiegherà ai PG che questi componenti sono molto rari e che lui li possiede soltanto in parte. In città però è presente un altro negozio alchemico molto più caro e a cui si rivolge direttamente la **Gilda dei Maghi di La Soglia**: il laboratorio di **Isaja Tatarusanu**, personalità molto conosciuta e che sarebbe senz'altro in grado di procurarsi se non personalmente almeno in maniera indiretta i componenti che i PG cercano.

Il laboratorio di Isaja non è un negozio per tutti: vi si rivolgono principalmente i maghi più facoltosi; Isaja è un illustre membro anche della Gilda dei Maghi ed è noto per il carattere schivo e il grande genio nella preparazione di componenti alchemici. Non è mai stato in ottimi rapporti con le nuove autorità Thyatiane e si dice che sia sempre stato un simpatizzante dei movimenti Traladariani della regione, sebbene non si sia mai sbilanciato in attività sovversive. Il laboratorio sorge al piano terra di un lussuoso edificio nella parte centrale della città non molto distante dalla sala patronale dove si riunisce il consiglio cittadino: il piano superiore è occupato dalla residenza di Isaja mentre da un passaggio segreto nel laboratorio si accede ad un sotterraneo segreto dove Isaja conduce i suoi esperimenti sui cubi e che rappresenta il quartier generale del culto. Isaja è sempre protetto nel laboratorio da un aiutante ed una guardia del corpo: quando riceverà i PG cercherà di evitare il confronto,

sarà schivo scostante e antipatico ma se il gruppo dovesse presentare delle prove logiche schiaccianti capirà che va fronteggiato e sconfitto: darà loro appuntamento nel suo laboratorio segreto dove, promettendo falsamente di curare il morbo che affligge uno dei personaggi, tenderà una imboscata insieme con Elmer, la sua guardia del corpo, tre uomini-gelatina e un Cubo del Culto appositamente modificato. Se i PG dovessero avere un approccio aggressivo e dovessero trovare il passaggio segreto nel laboratorio potranno affrontare distintamente prima Isaja con la guardia del corpo e l'aiutante nel laboratorio, quindi Elmer e il Cubo del Culto senza il rinforzo degli ulteriori tre uomini-gelatina. Negli appunti del sotterraneo i PG troveranno modalità e ricette sia dei potenti riti alchemici e magici, sia dell'antidoto che serve a curare la malattia del morbo. Non ci saranno tuttavia altri elementi compromettenti che possano incolpare **Bogdan Biceanu**. Attenzione: sia **Isaja** che **Elmer** si arrenderanno facilmente in combattimento e non forniranno resistenza fino alla morte, consapevoli che consegnarsi alle autorità è per loro conveniente poiché conteranno sull'aiuto di **Bogdan** nel consiglio cittadino.

Isaja Tatarusanu



Cubo del Culto Modificato: AC 7, HD 5* (32pf), Att 1 × tocco 2d4 + veleno, THAC0 16, MV 36 (12), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 12, AL Ne, XP 220

Vedi sezione regole del Cubo del Culto.

Uomo-gelatina: AC 7, HD 2* (10pf), Att 1 × clava (1d6+2), THAC0 18, MV 36 (12), TS D12 W13 P14 B15 S16, ML 12, AL Ne, XP 30

Furia cieca: quando devono determinare una vittima per l'attacco con 1 su 1d6 attaccano un proprio simile.

Elmer: AC 7 (bracciali di protezione +1), M5 (18 pf), Att 1 × staffa (1d6) + incantesimi, THAC0 19, MV 27 (9), TS D13 W14 P13 B16 S15, ML 7, AL Ch, XP 400. Fo: 11, In: 17, De: 16, Co: 9, Sa: 13, Ch: 11

Incantesimi (2,2,1): Missile Magico x1, Oscurità x1; Invisibilità x1, Immagine speculare x1; Evocazione del Cubo x1*

Evocazione del Cubo: permette di evocare nel round successivo un Cubo del Culto con statistiche standard.

Isaja: AC 8, M6 (22 pf), Att 1 × pugnale+2 (1d4+2) + incantesimi, THAC0 17, MV 27 (9), TS D11 W12 P11 B14 S12, ML 8, AL Ch, XP 550. Fo: 9, In: 18, De: 14, Co: 10, Sa: 12, Ch: 8

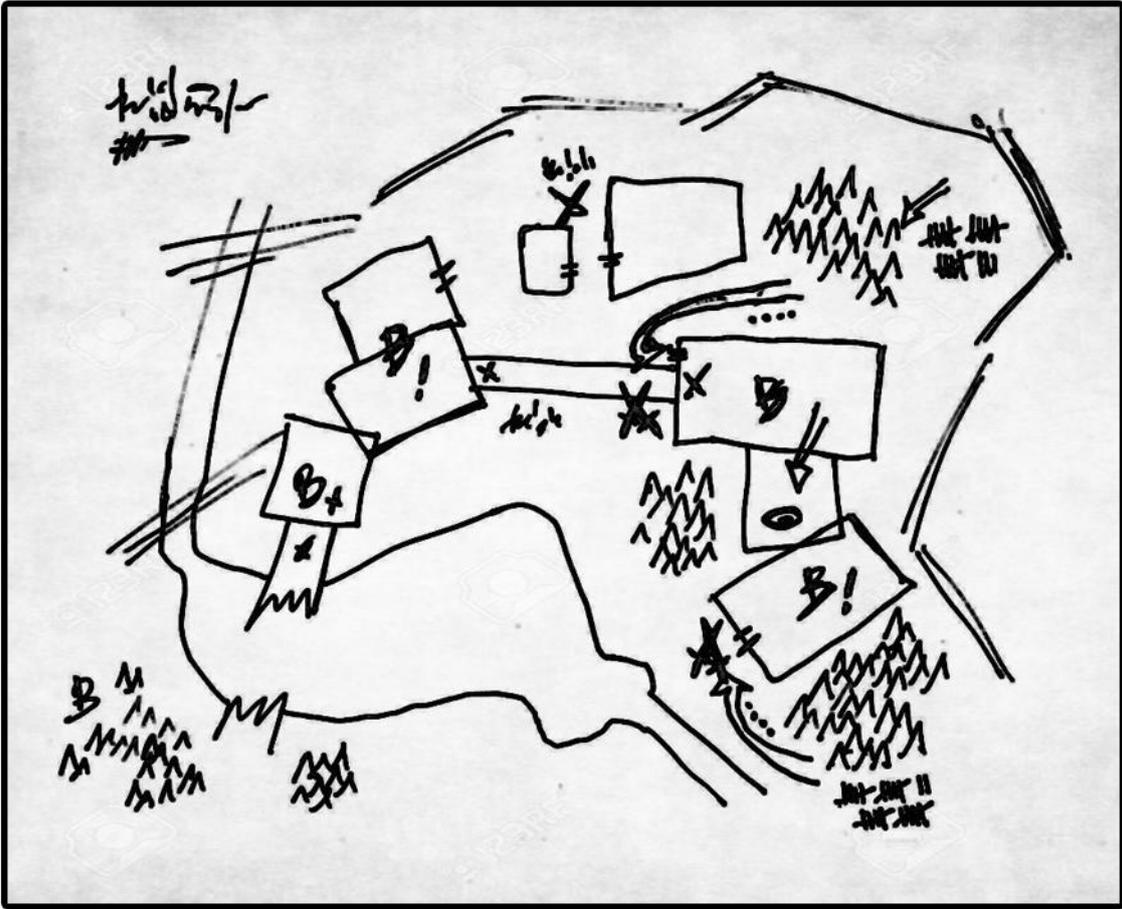
Incantesimi (2,2,2): Missile Magico x1, Oscurità x1; Ragnatela x1, Invisibilità x1; Palla di Fuoco x1; Blocca Persona x1

Conclusione e sviluppi

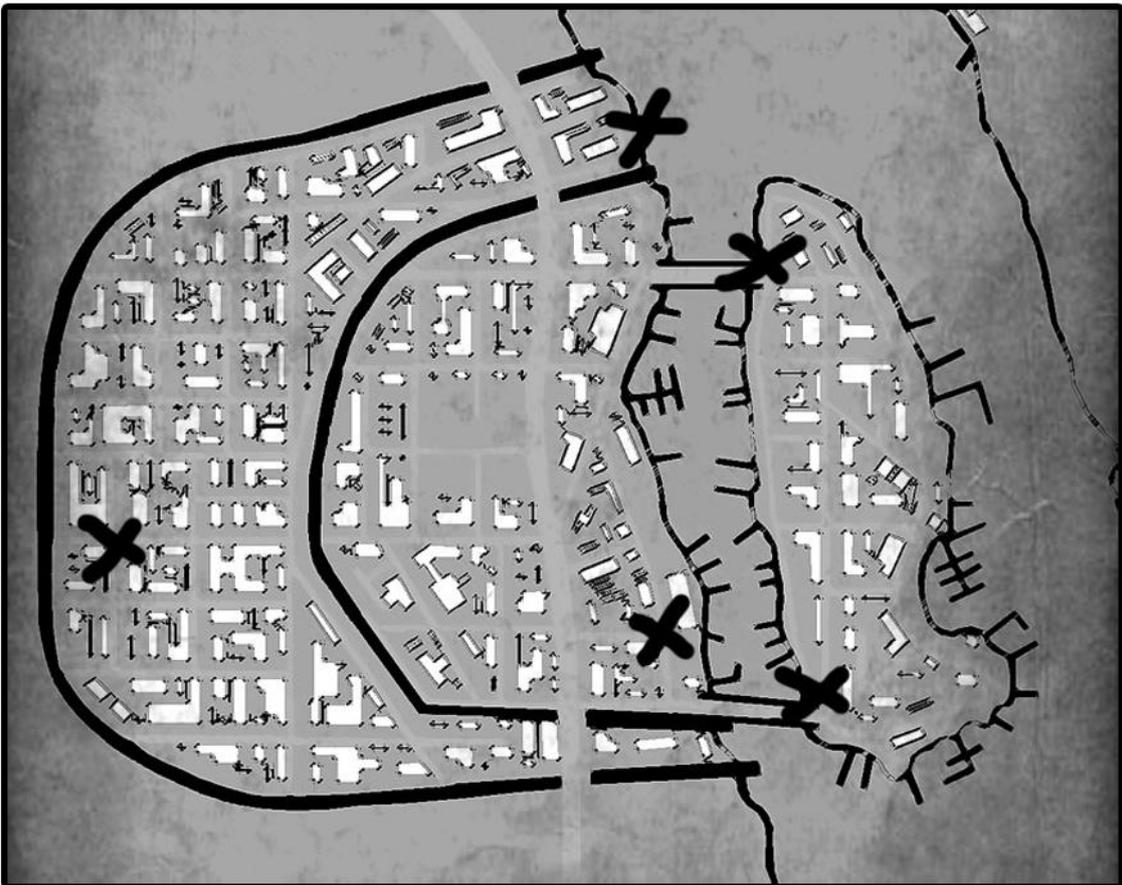
Il gruppo inevitabilmente non sarà in grado di sgominare per sempre i piani del Culto, grazie alle coperture di cui esso gode nel consiglio cittadino: ciò può essere un interessante aggancio per future vicende incentrate a La Soglia che potrebbero vedere contrapposte le fazioni del Culto e della Gilda dei Ladri ad esempio. Queste vicende, inoltre, permettono ai PG di entrare in contatto con diversi personaggi rilevanti della città settentrionale del Granducato: potranno venire a conoscenza di Bargle e dei suoi Coboldi, della presenza delle tribù goblinoidi nel territorio di Karameikos e delle lotte fra umanoidi che si svolgono nelle zone selvagge, avranno senz'altro modo di avere contatti e rapporti con le autorità cittadine: dal corpo di guardia del comandante Arthol, al Consiglio Cittadino patriarcale composto da chierici fino al patriarca e barone Sherlane Halaran. La ricerca di Isaja li porterà probabilmente in contatto anche con la Gilda dei Maghi: si tratta quindi di una trama in grado di ambientare e avviare le avventure del gruppo nella regione di La Soglia senza contare che le rovine di Zadreth costituiscono un ulteriore aggancio alla cultura Hutaakiana e alla sua misteriosa presenza nella regione.

Alcune locazioni del modulo non sono state mappate in dettaglio: la planimetria del Castello delle Antille (anche detto Rocca Caldwell) è liberamente fruibile nel modulo originale B9 (come nella raccolta B1-9) mentre le fognature cittadine, il covo dei cultisti nelle fogne e il laboratorio di Isaja non necessitano di una mappatura specifica e possono essere ambientati con qualunque semplice mappa schematica di analoghe locazioni.

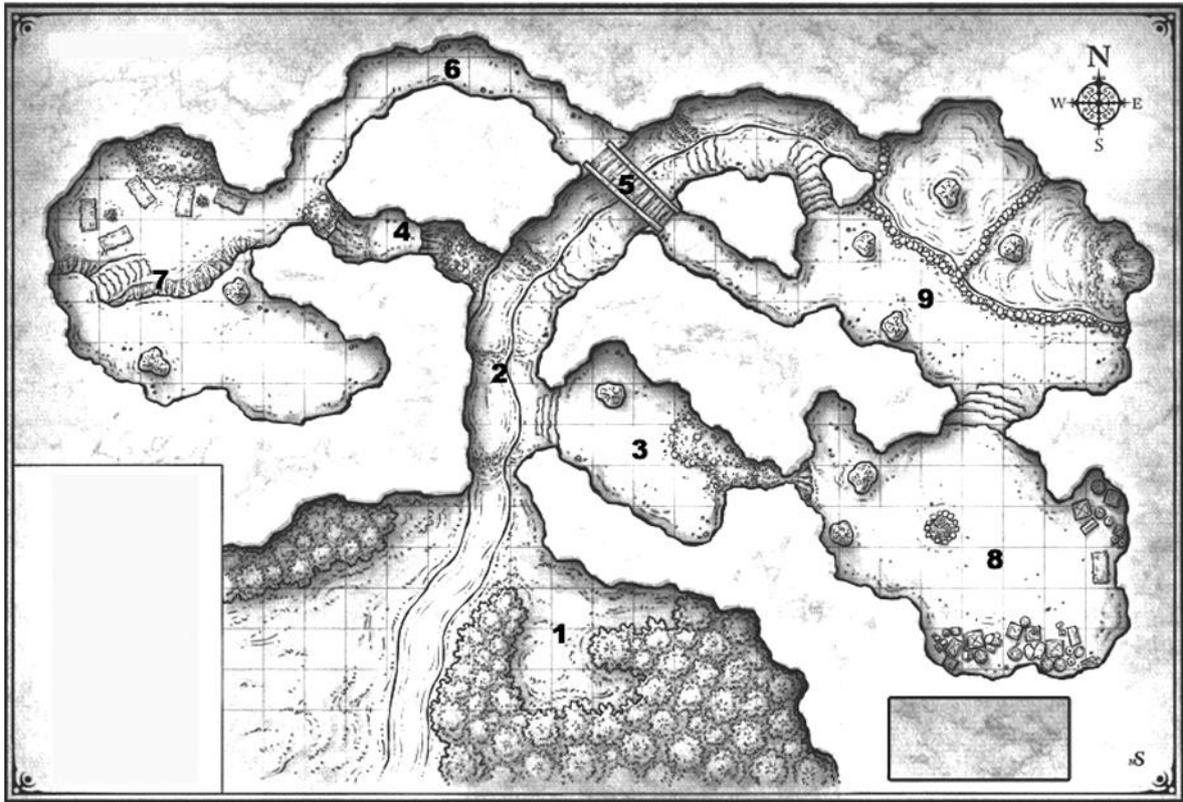
Indizio 1



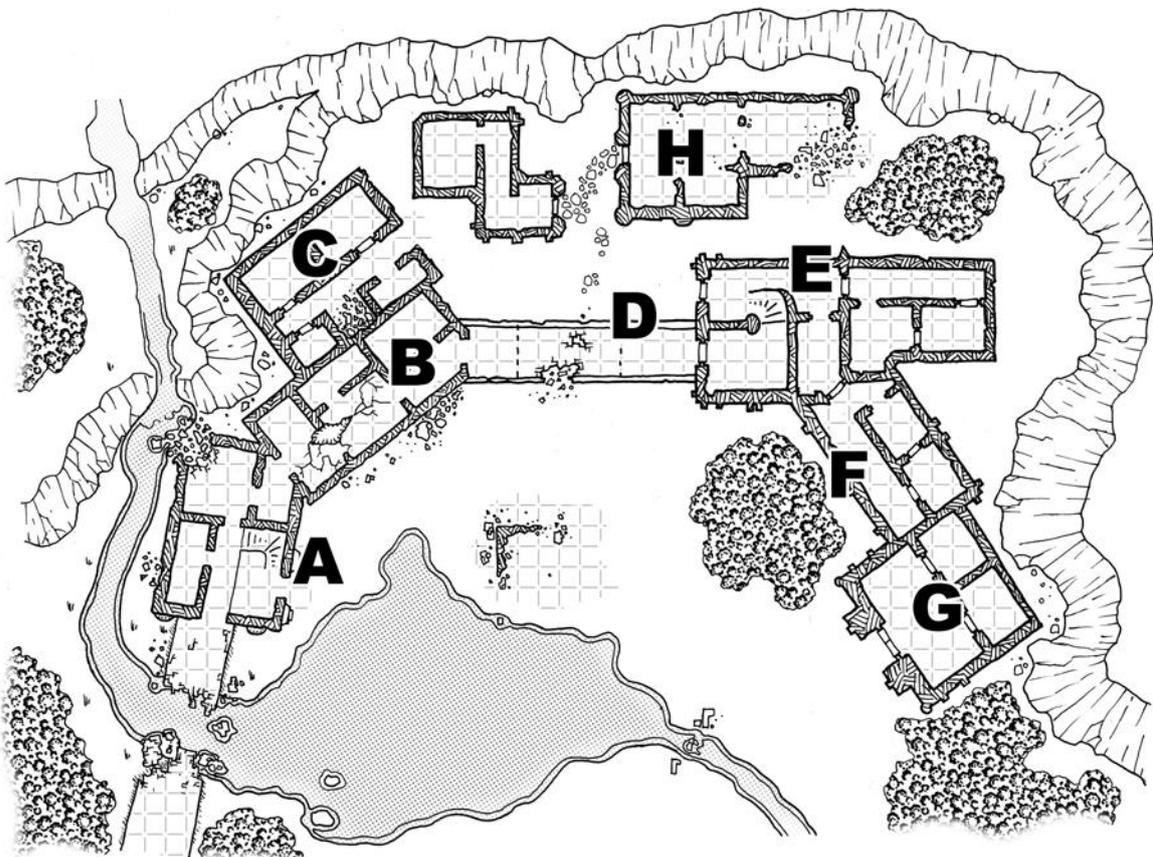
Indizio 2



Mappa 1



Mappa 2



Mappa 3

