

# DUNGEONS & DRAGONS®

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

---

## La mappa del vecchio ylari

di Mauro Ferrarini

---



Seduti comodamente nella Diga di Waterolde, una rinomata taverna di La Soglia, i nostri eroi valutano l'offerta di un ricco mercante, tale Mastro Wald Farthur di Casa di Rocca, che desidera recuperare un'antica mappa caduta nelle mani sbagliate. La mappa contiene i dettagli per un sito di sicuro interesse, nascosto nel cuore del deserto Alasyano. La paga è buona e la richiesta ragionevole, ma ogni avventuriero che si rispetti sa che non esiste un lavoro facile e ben retribuito.

# DUNGEONS & DRAGONS®

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

## La Mappa del Vecchio Ylari di Mauro Ferrarini



### Crediti

Ideazione, Sviluppo ed Editing:  
Mauro Ferrarini  
Copertina: Jon Hodgson

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](mailto: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 "La Mappa del Vecchio Ylari". 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

PARTE I: Introduzione  
Sinopsi  
Il Mercante di Casa di Roccia: Mastro Wald Farthur  
Il Ladro della Mappa: Gerolamo Tre Dita  
I Ricettatori  
PARTE II: Il Covo della Società Velata  
L'avvicinamento alla vecchia torre  
*Verso il Covo dei Ladri*  
L'ingresso al covo dei ladri della Società Velata  
Retaggio di Hutaaka  
Magazzino esterno  
Passaggio interrotto  
La Sala delle Colonne  
Tunnel segreto  
I Guardiani di Misha dell'Uncino  
La polla d'acqua  
Muro illusorio  
La Caverna dei Funghi Giganti  
Farmacia alchimistica di Geppo da Verrazzano  
Cubicolo dell'alchimista  
Celle dei prigionieri  
Magazzino interno  
Camera della tortura  
Cala segreta

PARTE III: Il Racconto di Gerolamo Tre Dita  
PARTE IV: Elenco dei personaggi incontrati  
PARTE V: Il mercato nero di La Soglia

## La Mappa del Vecchio Ylari

Questo modulo richiede la conoscenza di informazioni disponibili solo nelle regole di D&D Next (la quinta edizione di Dungeons & Dragons) e non può essere giocato senza una copia di tali regole. Particolarmente utile è anche il possesso di una copia dell'ATL 1 Il Granducato di Karamaikos.

### PARTE I

#### Introduzione

“**La Mappa del Vecchio Ylari**” è un'avventura per personaggi di 1° livello, ambientata nella cittadina di La Soglia nel **Granducato di Karamaikos** e fornisce le premesse necessarie per giocare il Modulo B4 “**La Città Perduta**” e/o il Modulo B10 “**L'Oscuro Terrore della Notte**”. Per quanto riguarda il Modulo B4, rispetto a quanto narrato nella versione ufficiale, le sorti di Cynidicea descritte in questa avventura sono leggermente diverse, ma il Dungeon Master (DM) è libero di modificare come meglio crede gli antefatti qui presentati.

#### INTRODUZIONE

**Valerius**, un emissario di origine thyatiana, contatta i PG presso La Soglia, alla Diga del Waterolde, una taverna piuttosto rinomata in paese. La sua proposta è semplice: il suo padrone, tale **Mastro Wald Farthur**, un facoltoso mercante di Casa di Roccia<sup>1</sup>, ha acquistato tempo fa da un vecchio ylari mezzo matto alcune maschere dall'aspetto stravagante e molto antiche.

A Farthur raccontò di averle trovate nei pressi di una città senza nome e in rovina tra le sabbie del deserto Alasyano. Aggiunse anche di avere tracciato una mappa per ritrovare i ruderi sepolti.

Per quanto avesse offerto, Farthur non riuscì a convincere l'ylari a vendergli la mappa e quando decise di prendergliela con il sotterfugio, scoprì di essere stato preceduto da malfattori dall'identità sconosciuta. Il vecchio esploratore era stato pugnalato e il tugurio dove viveva messo a soqqadro: la mappa era sparita!

Seguendo le tracce dell'assassino, gli emissari di Farthur sono arrivati fino alla cittadina di La Soglia, dove hanno scoperto che il ladro, un halfling che viveva di espedienti nella capitale del Granducato, sta trattando la vendita della mappa presso la locale Gilda dei Ladri. Il luogo della trattativa è in un covo sotto il Fiume Ventoso (*Waterolde*) sull'Isola di Fogor.

Poiché Mastro Farthur ha molti contatti commerciali con eminenti personalità di La Soglia e della capitale Specularum, non desidera che il suo nome possa essere collegato a una eventuale azione contro gli assassini dell'ylari che possiedono la mappa.

L'emissario di Farthur chiede agli eroi di entrare nel covo, rintracciare il ladro e farsi consegnare (con

le buone o con le cattive) la mappa che dovrà essere poi portata al mercante di Casa di Roccia.

Valerius non rivela ulteriori dettagli dei piani del suo datore di lavoro e non risponde a domande circa la natura dei manu-fatti acquistati dall'ylari e che hanno acceso l'interesse di Farthur per la mappa con le indicazioni necessarie per raggiungerla l'antica città sepolta sotto le sabbie del deserto di Ylaruam.

“*Se eseguirete il compito affidato*”, si limita a dire l'agente del mercante di Casa di Roccia, “*sarà il mio padrone in persona a ricevervi per avere la mappa e sarà lui stesso a dirvi ciò che riterrà opportuno dobbiate sapere*”.

In cambio del servizio reso, Valerius offre ai PG il pagamento di 100 Reali d'Oro: un quarto subito (ma si può contrattare per arrivare al 50% con una **prova di Carisma (Persuasione)** ma con uno **Svantaggio** (Valerius è un osso duro) e il resto alla consegna. La ricompensa di eventuali caduti sarà consegnata ai sopravvissuti, perché ne facciano ciò che ri-tengono più giusto.

Se i PG accettano l'offerta di Valerius, riceveranno le istruzioni per raggiungere il covo dei ladri. L'ingresso del nascondiglio si trova oltre il vecchio ponte che unisce La Soglia all'Isola di Fogor. Il thyatiano consiglia ai PG di attendere il tramonto per iniziare la missione, quando le guardie cittadine abbandonano l'isola e molti degli occupanti del covo escono per perseguire i loro loschi affari tra i vicoli dell'Isola di Fogor.

L'entrata al covo dei ladri si trova sotto il livello del terreno e vi si può accedere da una vecchia torre, poco più di un rudere, che si dice fosse appartenuta a un nobile depravato. Valerius racconta che i locali credono la torre infestata da un fantasma: probabilmente si tratta di una voce messa in giro ad arte dai ladri per tenere alla larga i curiosi!

#### IL MERCANTE DI CASA DI ROCCIA

Mastro Wald Farthur è un nano obeso di Casa di Roccia. Per tutti è un facoltoso mercante di vini e merci pregiate, ma è anche un Maestro dell'Anello d'Acciaio, un'organizzazione schiavista che ha la sua base nella Baronìa dell'Aquila Nera ma con adepti in quasi tutti i villaggi di Karamaikos.

Farthur è il proprietario del lussuoso albergo La Dimora d'Oro di Specularum, oltre che di parecchi bordelli e case da gioco illegali sparsi tra la Città di Glantri, le Cinque Contee e la Repubblica di Darokin.

Oltre alla tratta degli schiavi, attività principale dell'Anello d'Acciaio, i membri dell'organizzazione sono interessati alla magia e ai modi con cui essa potrebbe aumentarne il potere.

Dall'esame delle maschere e degli antichi manu-fatti acquistati dall'anziano ylari, Wald Farthur si è convinto che la loro provenienza non può che essere quella della **Perduta Cynidicea**, un'antica città di Ylaruam caduta misteriosamente all'apice della pro-

<sup>1</sup> Wald Farthur è anche un licantropo: un infame Verro Diabolico.

pria potenza, durante il regno di re Alessandro e della regina Zenobia.

Si narra che la caduta di Cinidycea fu provocata dalla stessa Zenobia, irretita dai **Sacerdoti di Zargon**, una malvagia divinità ctonia che i preti tentarono di richiamare sul Piano Materiale. Il rito di evocazione non funzionò (o funzionò troppo bene). Il fatto è che, dalla sera alla mattina, la città di Cynidicea, i suoi maghi, i suoi palazzi dalle mille colonne e tutti gli abitanti scomparvero dalla faccia di Mystara e nessuno fu più in grado di scoprirne le sorti per secoli.

Se la mappa dell'ylari, come ritiene Farthur, conduce alle rovine della mitica Cynidicea, si potrebbero riportare alla luce i tesori inestimabili del regno di Alessandro e Zenobia ... scoprendo magari il segreto per invocare il demone Zargon e piegarlo agli scopi dell'Anello d'Acciaio. Tutto questo sarà poi sviluppato durante il corso dell'avventura descritta nel Modulo B4, "La Città Perduta" di Tom Moldvay.



#### IL LADRO DELLA MAPPA: GEROLAMO TRE DITA

L'assassino dell'anziano ylari è un Halfling spiantato di nome **Gerolamo Tre Dita**, che ha sempre vissuto di espedienti. Ha sentito per puro caso la conversazione tra Farthur e il vecchio, mentre mendicava alla Locanda del Giglio Nero a Specularum.

Quando l'ylari si è ritirato nei propri alloggiamenti, Gerolamo si è intrufolato per rapinarlo della mappa, pensando fosse una facile preda. Sfortunatamente per l'Halfling, l'ylari non era così indifeso

come suggeriva il suo aspetto. Ne nacque una colluttazione terminata con il coltello di Gerolamo piantato nel cuore del vecchio.

Strappata la mappa dalle mani del morto, Gerolamo fuggì a nord, abbandonando la capitale del Granducato a bordo di una chiatta fluviale diretta a La Soglia, dove avrebbe trovato un contatto della malavita per vendere l'oggetto sporco del sangue di un uomo.

#### I RICETTATORI

Il covo verso cui si stanno dirigendo i PG (e l'intera Gilda dei Ladri di La Soglia) è sotto il controllo della Società Velata, un gruppo di ladri e assassini che fanno capo ad **Anton Radu**, l'influente patriarca dell'omonima famiglia di Specularum. Nessuno dei membri della Società Velata di La Soglia, neppure il capo della cellula locale, è a conoscenza dell'identità di Radu.

I malviventi, venuti a conoscenza della presenza di Gerolamo sulla chiatta, lo hanno atteso sul pontile del Fiume Ventoso, scortandolo in questo covo non appena l'Halfling mise i piedi a terra.

Ufficialmente **Misha dell'Uncino**, lo *starosta* dell'operazione, sta trattando con Gerolamo la vendita della mappa, ma in realtà l'Halfling è prigioniero della Società Velata ed è solo questione di tempo, prima che il mezzo uomo si decida a cedere la mappa ai suoi "ospiti" con un'offerta che non può rifiutare ...

## PARTE II

### Il Covo della *Società Velata*

La seconda parte dell'avventura si svolge all'interno del covo degli sgherri della Società Velata, dove Misha dell'Uncino sta "trattando" con Gerolamo Tre Dita la cessione della mappa. Come anticipato da Valerius, l'accesso al nascondiglio dei ladri è nascosto nei sotterranei di una vecchia torre in rovina.

#### L'AVVICINAMENTO ALLA VECCHIA TORRE

Le istruzioni fornite da Valerius sono corrette. Oltrepassato il ponte che unisce La Soglia all'Isola di Fogor, gli eroi non hanno difficoltà a rintracciare i ruderi della vecchia torre da cui si accede al covo sotterraneo.

Seguendo le indicazioni di Valerius, vi fate strada attraverso un dedalo di viuzze strette e maleodoranti di alghe putride e di rifiuti dall'origine disgustosa. Gli edifici cadenti e le costruzioni dell'Isola di Fogor incombono come giganti macilenti, costruiti troppo vicini gli uni agli altri, tanto da celare anche la debole luce lunare che splende nel cielo sopra La Soglia.

I resti della torre si trovano a un centinaio di passi davanti a voi, simili nell'aspetto a una mano schele-

2 La *Società Velata* ha diversi livelli di gerarchia. Gli *starosta* sono i boss locali delle varie cellule dell'organizzazione.

trica che tenta invano di trovare conforto. Anche se le pietre dell'edificio sono erose dal tempo, si notano chiaramente i segni del feroce incendio che ha causato la rovina della torre. I piani alti sono collassati in un ammasso di legno e strutture informi. Su di essa regnano incontrastati nugoli di pipistrelli, che volano tra le finestre cieche del relitto.

I ladri hanno la base nel covo sotto l'Isola di Fogor e vi si può accedere dalla torre in rovina, i cui piani superiori sono inagibili. Anche se è vero che la torre apparteneva a un nobile che approfittava dell'impunità garantita dall'Isola di Fogor per dare sfogo ad appetiti depravati e a pratiche criminali, non esiste alcun fantasma che infesta la zona: i malviventi hanno semplicemente trovato comodo utilizzare questi racconti per tenere alla larga i curiosi dai loro affari.

Un personaggio che abbia chiesto in giro [**Carisma, CD 14**], potrebbe avere sentito dire che furono gli abitanti dell'Isola di Fogor ad appiccare il fuoco all'edificio, dopo avere scoperto un omicidio particolarmente efferato, esasperati dalla crudeltà del suo occupante e dell'impunità di cui sembrava godere.

Quando gli eroi sono nei pressi della torre, affronteranno le proprie paure. L'ululato del fantasma, capace di raggelare il sangue nelle vene, dà il benvenuto ai ficcanaso.

Quando meno di cinquanta passi vi separano dall'ingresso tenebroso della torre in rovina, nell'aria fetida si alza un lugubre lamento di morte. Una nenia infernale sembra promanare dalle buie occhiaie del rudere, promettendo dolore e disperazione a chi osa avvicinarsi: è il grido dello spirito dannato che infesta le rovine!

Per rendere più convincente la storia del fantasma i ladri hanno posizionato al pianterreno della torre una serie di canne che, al passaggio del vento, emettono suoni spaventosi, simili al lamento dei morti. Con questo semplice stratagemma la Società Velata evita che perdigiorno e ficcanaso si avvicinino troppo all'entrata del loro covo.

Una volta all'interno della torre in rovina, i PG non avranno difficoltà a trovare una botola sul pavimento di pietra, che conduce nei sotterranei e da lì al covo dei ladri (**prova su Saggezza**). La Società Velata è così sicura che il timore del fantasma tenga alla larga chiunque che non si è data pena di mettere delle sentinelle all'ingresso del covo.

I PG possono trovare il meccanismo che produce il "lamento del fantasma" semplicemente dichiarando di guardarsi attorno (nessun tiro richiesto).

### 1. Ingresso al covo della Società Velata

La porta di entrata al covo dei ladri della Società Velata è di quercia sbrecciata e mostra i segni dell'uso. Pur essendo chiusa a chiave, non è difficile

forzarla (**prova di Forza**), anche se è protetta da un allarme piuttosto rudimentale che fa suonare una campanella nell'area 3, dove si trovano alcune sentinelle (le prove su **Saggezza** e **Destrezza** effettuate godono di un Vantaggio).

Se un Ladro trova e disinnescia l'allarme, le guardie della Società Velata potranno essere colte di sorpresa.



### 2. Retaggio di Hutaaka

Oltre la porta di accesso al nascondiglio della Società Velata, i PG accedono a un grande vestibolo polveroso occupato da decine di casse e di barili contenenti vari tipi di merci di contrabbando. Le merci conservate in questo vestibolo sono di scarso valore: olio combustibile di pessima qualità, balle di stoffe ruvide, acquavite di orzo, ecc.

Lungo il vestibolo si trovano delle alcove che, un tempo, ospitavano delle statue fatte a pezzi o portate via per fare spazio alle casse. Una delle alcove, però, ospita ancora una antica statua di pietra che raffigura un essere umanoide dall'aspetto ieratico con la testa di sciacallo: si tratta di un lascito della civiltà hutaakana ormai estinta se non nella Valle Perduta (vedi Modulo B10 "L'Oscurato Terrore della Notte"). Un mago o un chierico di origine trala-

dariana possono effettuare una **prova di Intelligenza (Storia)** per riconoscere la fattura antica dell'idolo, ma a causa dell'oscurità della materia, la prova va effettuata con uno Svantaggio.

Se i personaggi hanno fatto scattare l'allarme posto sulla porta dell'area 1, le sentinelle posizionate nel magazzino (area 3) saranno pronte a ricevere gli intrusi: nascoste dietro le casse e armate di balestre godranno del primo round di sorpresa.

Questi furbanti rappresentano la bassa manovalanza della *Società Velata* e non sono a conoscenza dei piani di Misha dell'Uncino o del motivo della presenza nel covo di Gerolamo o di **Geppo l'alchimista**. Ogni sgherro indossa delle semplici vesti rattoppate e sudice e i loro volti crudeli sono celati da veli che coprono il viso a eccezione della fronte e degli occhi. Ciascuno possiede 1d4 monete di rame e altri ammennicoli senza valore (dadi da gioco, uno scaccia-pensieri, qualche foglia di tabacco, ecc.).

I **4 Sgherri della Società Velata** (*Malvivente*, MM 348) cercano di respingere gli intrusi, ma se cadono due di essi, i sopravvissuti cercano di fuggire verso l'interno del covo per dare l'allarme.

### 3. Magazzino interno

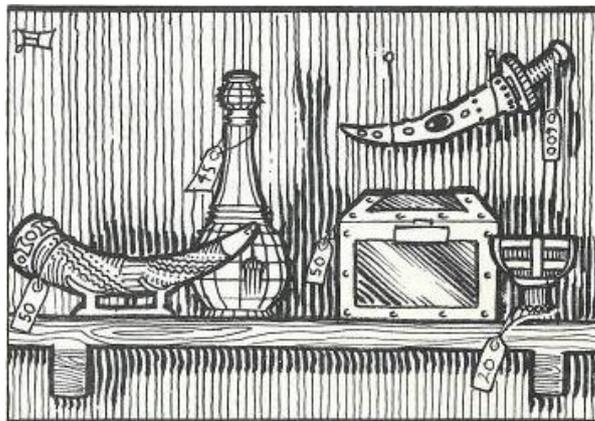
Se l'allarme sonoro non è stato fatto scattare, gli sgherri di sentinella si trovano qui dentro, seduti per terra, intenti a bere vino e a giocare a dadi. I personaggi che si avvicinano alla porta sentono distintamente le voci dei furbanti.

In questo locale dal basso soffitto sono conservate le merci comuni di un certo valore che Misha dell'Uncino ha intenzione di rivendere per ricavarci un profitto. La maggior parte delle mercanzie presenti sono state rubate dalle stive delle chiatte, che attraccano al porto fluviale di La Soglia. Altre provengono dal contrabbando. Se gli eroi trascorrono qui almeno 3 turni, possono rendersi conto della natura delle merci: balle di lana greggia, vino comune, lingotti di ferro e sacchi di carbone, ecc.

La stanza è molto spaziosa e sembra un qualche tipo di magazzino dal basso soffitto. Il locale è illuminato da un paio di lanterne, che bruciano un olio combustibile maleodorante e fumoso, attaccate a ganci sulle pareti. A un lato della porta pende una campanella di bronzo collegata da un filo, che sparisce nel soffitto. Il fondo del magazzino è pieno di casse di legno, barili e balle di tessuto e lana grezza, ammassati alla rinfusa.

Se i PG dichiarano di ispezionare con attenzione la stanza (non le merci in essa conservate), consentite una **prova di Investigazione**, per trovare passaggi segreti (**CD 11**). In caso di successo, i personaggi scoprono tra le mercanzie una sorta di "sentiero" che conduce sul retro del magazzino, dove si trova una porticina di legno usata pochissimo e che conduce nella parte interna del covo, direttamente

davanti a una delle postazioni dove Misha ha posizionato le sue adorato scimmie carnivore!



### 4. Passaggio interrotto

Il passaggio a lato del magazzino esterno è crollato alcuni mesi fa, bloccando l'accesso a un secondo locale di stoccaggio. L'entità del crollo è molto seria e i PG non riusciranno a scavarsi la strada, se non con giorni e giorni di duro lavoro e utilizzando l'attrezzatura adatta, per scoprire che il danno è talmente grave da avere compromesso qualsiasi cosa fosse stata conservata nel secondo magazzino. Se nel gruppo è presente un Nano, la natura catastrofica del crollo sarà subito palese.

### 5. La sala delle colonne

Il covo in cui si nascondono Misha dell'Uncino e gli altri affiliati della *Società Velata* conserva alcune vestigia di un tempo ormai passato, che testimoniano la presenza della perduta civiltà hutaakana.

Alte colonne corrose dal tempo sostengono il soffitto coperto di ragnatele. Alcune sono crollate, ma quelle rimaste mostrano i segni di decorazioni erose dal trascorrere dei secoli. È difficile comprendere se questo locale fosse stato un tempio o un salone destinato ad altro scopo: si avverte, però, la sua profonda antichità.

Se i PG esplorano la sala delle colonne, arriveranno sul fondo, dove potranno ammirare alcuni grandi idoli hutaakani in pietra.

Giunti al termine della sala, vedete tre piedistalli alti circa un metro che ospitano dei grandi idoli di pietra. Il piedistallo centrale è vuoto: la statua che vi era sopra è rovinosamente crollata e ora sul terreno si trovano i suoi resti pietrosi. Le due piattaforme laterali, invece, ospitano altrettanti simulacri umanoidi dalla testa di sciacallo alti una volta e mezzo un uomo. La statua a sinistra rappresenta una figura femminile avvolta da una veste ieratica: nelle mani sostiene un bacile. La statua a destra, invece, raffigura un guerriero: il volto bestiale, eroso dal trascorrere dei secoli, è atteggiato a un ringhio belluino e il suo torace è protetto da una antica corazza di un tempo ormai passato ornata dal simbolo di una saetta sul cuore.

A chiunque abbia esaminato la statua del vestibolo (area 2) apparirà chiaro che gli idoli appartengono alla stessa razza di uomini sciacallo. Una **esame (Intelligenza [Investigazione], CD 13)** sulle statue consentirà di scoprire che il simbolo della saetta sul guerriero hutaakano può essere spinto verso l'interno dell'idolo, provocando la traslazione della statua a rivelare uno stretto tunnel che scende nei sotterranei del covo e conduce a un angusto passaggio segreto (area 6). La presenza del tunnel è sconosciuta agli attuali occupanti del covo, che ne ignorano l'esistenza.

## 6. Tunnel segreto

Un antico passaggio dimenticato, nascosto sotto la statua del guerriero hutaakano nella sala delle colonne, consente di penetrare nel covo dei ladri della *Società Velata*, oltre le scimmie carnivore poste a guardia dei cunicoli da Misha dell'Uncino. La galleria è molto stretta e consente il passaggio dei personaggi in fila indiana. Inoltre, chi utilizza armi di grandezza media come spade o mazze ferrate subisce uno Svantaggio ai tiri per colpire, a causa della ristrettezza del luogo. Armi lunghe (picche, lance, alabarde, ecc.) o di grandi dimensioni (spadoni a due mani, mazze pesanti, ecc.) non possono essere utilizzate mentre ci si trova nel tunnel.

Quando i personaggi passano sotto il lago ipogeo dell'area 8, il DM deve ricordarsi di descrivere le gelide gocce di umidità che stillano dal soffitto, creando pozze sul terreno dove crescono licheni e muschi del sottosuolo.

Il tunnel è infestato da un pericoloso **Ragno Chelato** (*Ragno Lupo Gigante*, MM 333), un aracnide gigante dalle straordinarie capacità mimetiche (Furtività +7) e dal morso velenoso. Se un personaggio si mette in ascolto, il DM può riferire che nelle profondità del cunicolo si sentono dei fruscii soffocati: si tratta del rumore delle zampe del ragno lungo le pareti della galleria.

Il grosso ragno ha un diametro di circa un metro e mezzo ed è coperto da una peluria ispida di colore grigio nero. Grandi cheliceri si aprono e si chiudono a scatto sotto una corona di otto occhi lucidi e neri come il giaietto. Il mostro attacca il primo personaggio che arriva a tiro, sfruttando la sua eccezionale capacità mimetica per balzargli addosso di sorpresa. Se al ragno chelato viene sventolata davanti una torcia o una fiamma libera, il mostro deve eseguire immediatamente un  **tiro salvezza sul Carisma (CD 14)**: in caso di fallimento, il ragno gigante si ritira nell'oscurità spaventato.

Sul pavimento del cunicolo, appena dopo il luogo dove è avvenuto l'incontro con il ragno chelato, si trovano i resti scheletrici di un coboldo, morto da tempo immemore. Se i PG dichiarano di esaminare quel che resta del corpo, è possibile trovare la scarcella dell'umanoide, ridotta a poco più di un cumulo di pelle marcita, al cui interno si trovano 5 monete di rame incrostate e ormai senza valore e 2 monete d'argento di conio sconosciuto: su un lato delle mo-

nete si intravede il profilo di una testa di sciacallo, mentre sull'altro è raffigurato una specie di tentacolo.

## 7. Guardiani dello *starosta* Misha dell'Uncino

Lo *starosta* di questo covo ha accudito e nutrito un paio di scimmie carnivore provenienti dalle giungle del meridione. Una volta cresciute, le bestie sono state piazzate in questi anfratti come veri e propri "cani da guardia".

Le scimmie carnivore sono abituate a vedere Gepo l'alchimista e Misha, così come i ladri che indossano il velo sul viso. In tutti gli altri casi, queste bestie lanciano strilli acuti e mostrano le zanne. Anche se sono alla catena, le scimmie di Misha possono attaccare chiunque si trovi entro 6 metri da loro. Se i mostri lanciano l'allarme, tutti gli occupanti del covo saranno avvertiti della presenza di intrusi e si prepareranno di conseguenza.

In ogni punto della mappa contrassegnato con il numero "7" si trova una **Scimmia Carnivora**<sup>3</sup> (*Gorilla*, MM 325).

## 8. Polla d'acqua

Al centro di questa grotta circolare si trova una polla d'acqua dolce poco profonda, che i ladri della *Società Velata* utilizzano come fonte per abbeverarsi. In un angolo si trovano alcuni vecchi secchi di legno e delle spazzole utilizzate dai malfattori. Attualmente nella grotta non c'è nessuno.

## 9. Muro illusorio

In questa zona del corridoio, la diramazione che conduce al porticciolo clandestino del covo è dissimulata da un incantesimo di *terreno illusorio*. Dove si trova il passaggio sembra esserci un muro di pietra identico a quello del corridoio. L'illusione è stata preparata da un mago, pagato con droghe speciali da Misha per il suo servizio.

Nani ed Elfi hanno un Vantaggio nella loro prova di Saggezza (Percezione) per individuare l'illusione. Alternativamente, un incantesimo di *individuazione della magia* lanciato sul passaggio, rivelerà il tratto di parete illusoria. In tutti gli altri casi, accorgersi della presenza del muro illusorio richiede una **prova di Saggezza (Percezione)** con **CD 15**.

## 10. Caverna dei funghi giganti

Quando gli eroi entrano in questa caverna per la prima volta, il DM deve leggere o parafrasare la seguente descrizione.

---

<sup>3</sup> Le scimmie carnivore hanno spalle larghe e postura ingobbata. Il muso prognato di questi animali molto aggressivi termina con fauci affollate di denti più adatti a smembrare e a strappare che a masticare il cibo. Hanno un fitto pelame nero verdastro. Gli animali sono incatenati alla pareti e tenuti a bada con dei collari di ferro. Quando riposano, le scimmie si accoccolano sopra a della paglia maleodorante da cui spuntano le ossa e i resti dei pasti precedenti (Misha ha ordinato di dare poco da mangiare alle sue "bestioline" per renderle perennemente affamate e giustamente feroci).

La caverna dai contorni irregolari è occupata da decine di grossi funghi sotterranei, alcuni alti più di un metro, dalle fogge e dai colori bizzarri. La maggior parte di essi presenta dei gambi legnosi screziati di marrone e rosso ruggine con cappelle sfrangiate di un cupo colore vermiglio, simile al sangue rappreso; ma ci sono anche altri miceti simili a trombe dalle tenui iridescenze verdastre e boleti rosati e carnosì. Il terreno su cui crescono i funghi è un fitto tappeto di materiale organico da cui emergono le rocce del substrato sottostante. Circa al centro della grotta si trovano due statue dall'aspetto antico alte circa un metro e mezzo ciascuna.

Se le scimmie carnivore hanno dato l'allarme, i **due membri della Società Velata** (*Banditi*, MM 343), che sorvegliano il laboratorio alchemico di Geppo, sono nascosti tra i funghi e coglieranno di sorpresa il gruppo (verificate con una prova passiva Saggezza [Percezione] dei PG contro Destrezza [Furtività] degli sgherri). In caso contrario, le sentinelle saranno sedute sulle cappelle dei funghi più coriacei e si tirerà normalmente per l'iniziativa. Una delle guardie è un **Sicario Prezzolato** (*Spia*, MM 350) che proverà a pugnalarlo alla schiena uno degli eroi. I tre figuranti sono traladariani. Uno degli sgherri possiede un coltellaccio, l'altro un uncino da pescatore. Entrambi possiedono una balestra leggera con una dotazione di 4 quadrelli ciascuno.

Il sicario è armato con una pada corta e un pugnale. Possiede scarsella con 12 Crone d'Argento, 7 Reali d'Oro e una gemma citrina da 25 monete d'oro, una *pozione guaritrice* (azzurra, limpida), arnesi da scasso e tirapugni.

Una volta eliminate le guardie nella grotta, i PG possono esaminare con più attenzione le antiche statue nel giardino dei funghi giganti. In questo caso, il Dungeon Master può leggere o parafrasare la seguente descrizione.

Le statue sono molto antiche e l'umidità della grotta ha quasi cancellato i dettagli e i lineamenti più fini. I simulacri sono di una pietra scura, diversa da quella di questo covo sotterraneo: probabilmente sono state portate qui da un altro luogo. Entrambe raffigurano degli umanoidi dalla testa di sciacallo, ritratti in gesti da supplice. Una delle statue non ha più le braccia, ma l'altra tiene tra le mani una specie di idolo che somiglia a una piovra o a un qualche genere di mostro dotato di innumerevoli tentacoli: purtroppo lo stato di conservazione delle statue è talmente compromesso, che è difficile capire realmente cosa stia trattenendo.

I PG che hanno visto le statue nel vestibolo d'ingresso (area 2) o nel salone delle colonne (area 5) riconoscono immediatamente che si tratta della stessa bizzarra razza. L'idolo con i tentacoli tenuto tra le mani di una delle statue di Hutaaka rappresenta una miniatura di *Kartoeba*, *La Cosa nella Fossa*

(per ulteriori dettagli consulta il Modulo d'avventura B10 "**L'Oscuro Terrore della Notte**").

Superando una prova di Natura, è possibile raccogliere nella grotta una manciata di **Funghi Kelventari**. Da questi miceti, opportunamente seccati e trattati con una particolare procedura, si può ottenere una pasta verdolina che cicatrizza molto efficacemente le ferite e cura le contusioni. Una applicazione di Fungo Kelventari cura 1-4 Punti Ferita. Qualsiasi farmacista è in grado di elaborare la pasta di Fungo Kelventari al costo di 5 monete d'oro per dose. Un personaggio con l'abilità di Natura può riuscire a realizzare l'intruglio con una **prova su Intelligenza (Natura)** con **CD 13** (i druidi e i ranger hanno un Vantaggio sulla prova). Con i funghi raccolti nella grotta è possibile produrre fino a 15 dosi di pasta taumaturgica.

### 11. Farmacia di Geppo da Verazzano

I membri della *Società Velata* hanno ricavato in questa caverna una farmacia, che il locale alchimista, tal Geppo da Verazzano, utilizza come laboratorio per tagliare l'oppio e le droghe che i malfattori poi commerciano per tutto il Karameikos settentrionale e oltre.

Geppo è un glanziano di umili origini, fuggito dal principato di Verazzano dopo essere stato accusato di omicidio nei confronti di un mago presso la cui torre lavorava da alcuni anni. Il motivo per cui l'alchimista assassinò il suo mentore non fu mai chiarito. Certo è il fatto che Geppo scappò con un prezioso palinsesto di incantesimi e un ricettario alchemico, che utilizza ancora oggi. Il palinsesto è ormai ridotto a poche pagine, poiché l'alchimista ne ha strappate parecchie, rivendendole come pergamene a stregoni e negromanti senza scrupoli.

Oltre la porta, dopo una mezza dozzina di scalini intagliati nella pietra, si accede a un'ampia farmacia: una specie di laboratorio a metà strada tra l'antro di un mago e il covo di un folle alchimista. La caverna è illuminata da alcune lanterne appese al soffitto con delle catene, che diffondono una luminosità fioca e producono non poco fumo. Un braciere acceso emette sbuffi di vapore vermiglio a intervalli regolari. Alcuni tavoli di pietra occupano la stanza e sopra di essi vi sono decine di fiale, ampolle e contenitori, alcuni dei quali pieni di sostanze ribollenti e misteriose. Addossate alle pareti della caverna si trovano delle rozze scansie contenenti parecchi rotoli di pergamena, dei voluminosi libri ricoperti di pelle e molti quaderni e *in folio* cuciti alla bell'è meglio. Nell'aria aleggia una miscela di odori perlopiù sgradevoli di sostanze chimiche sconosciute. Sul fondo della farmacia si trova un pesante tendaggio unto e sporco, che cela alla vista un'altra area del complesso sotterraneo.

Quando Geppo ha udito i rumori di lotta fuori dalla propria farmacia, si è nascosto sotto il pagliericcio

che utilizza per dormire, dietro la tenda bisunta. Finché i PG non lo tireranno fuori a forza dal suo patetico nascondiglio, l'alchimista non oserà mettere il naso fuori dal laboratorio!

Nel frattempo, gli eroi possono dare un'occhiata a quello che si trova nel laboratorio alchemico. La maggior parte degli *in folio* e dei volumi è di scarso interesse e valore: trattati di erboristeria piuttosto comuni, ricette incomplete e appunti alla rinfusa. Tra le sostanze chimiche e i reagenti conservati nei vasi e nelle giare si possono trovare zolfo, salnitro, mercurio e piombo, insieme ad altre sostanze più esotiche come guano di arpia, scaglie di salamandra del fuoco e terra di cimitero sconsecrato. Sulle scanse si trovano anche 8 fiale regolarmente etichettate che contengono, rispettivamente, 6 *pozioni guaritrici* (azzurre, limpide), una *pozione di invulnerabilità* (verde, limpida) e una *pozione di invisibilità* (incolora).

Con una **prova di Saggezza (Percezione) con CD 13** è possibile scoprire un piccolo scrigno chiuso a chiave, sotto uno dei banconi da lavoro. All'interno, il malizioso Geppo da Verazzano ha nascosto alcuni dei gingilli più preziosi e una sentinella terribile: un **Cobra Sputante di Kara Kara**<sup>4</sup> (*Serpente velenoso*, MM 338)! Una volta aperto lo scrigno, il pericoloso rettile velenoso balzerà all'attacco, cogliendo di sorpresa il malcapitato di turno.

Una volta sistemato il serpente velenoso, nello scrigno si trova quel che resta del palinsesto appartenuto al mago glantriano assassinato da Geppo, una sacca di pelle gonfia di monete e una bacchetta di legno di ciliegio nero ornata con uno splendido berillo verde a una delle estremità.

**Il tesoro di Geppo.** Il palinsesto è stato dissennatamente "smontato" dall'alchimista di Verazzano: moltissime pagine sono state infatti strappate via e rivendute come pergamene. Le ultime pagine rimaste contengono i seguenti incantesimi dei maghi: *lettura dei linguaggi*, *armatura del mago*, *individuazione della magia e velocità*. La sacca di pelle contiene 54 Sovrane d'Argento, 47 Ducati d'Oro (tutti di conio glantriano), 3 smeraldi da 25 monete ciascuno e un eliotropio screziato da 50 monete d'oro. La bacchetta è un oggetto magico che Geppo sottrasse al mago da lui assassinato: si tratta di una *bacchetta dei dardi incantati*.

### 11a. Cubicolo dell'alchimista

Dietro alla tenda bisunta, sul retro della farmacia, si trova un piccolo cubicolo dove **Geppo da Verazzano** (*Popolano*, MM 349) trascorre le sue ore di riposo

4 Rispetto alle caratteristiche descritte nel *Monster Manual*, il Cobra Sputante di Kara Kara può, con un'azione, sputare veleno negli occhi di una vittima (+5 tiro per colpire). La vittima deve superare un tiro salvezza su Costituzione (CD 12) o rimanere *accecata* fino a quando non viene fornita una cura magica (come un incantesimo di *cura ferite* o una *pozione guaritrice*). In alternativa, un personaggio con l'abilità di Medicina può ripristinare la vista alla vittima con un tiro riuscito (CD 18) e avendo a disposizione i materiali e le scorte di una borsa dell'erborista.

so dormendo e consumando i suoi pasti. Sul fondo, addossato alla parete, si trova un giaciglio foderato di paglia con delle coperte. Ai piedi del pagliericcio un baule contiene vesti e oggetti comuni.

Quando i PG entrano nel laboratorio, Geppo si rifugia nel suo cubicolo, provando a nascondersi sotto le coperte del suo giaciglio. Ovviamente, il primo personaggio che scosta le tende, vedrà chiaramente una figura umana tremante che cerca di sottrarsi alla vista in maniera patetica.

Geppo da Verazzano è un glantriano dalla pelle incartapecorita e dalle mani grinzose macchiate da anni e anni di contatto con l'oppio e le sostanze chimiche utilizzate per il suo taglio. La sua barba è tinta di verde e porta i capelli grigi lunghi e sporchi sulle spalle. Il volto è dominato da un naso adunco sormontato da occhietti scuri e nervosi. Normalmente indossa una pesante tunica di tessuto grigio e un mantello giallo macchiato e sbrindellato; quando lavora porta un grembiale di cuoio pesante per ripararsi da schizzi accidentali di acidi e sostanze nocive. Nascosto nello stivale tiene uno stiletto pronto all'uso, trattato con un potente veleno<sup>5</sup>.

L'alchimista è un vile ed è troppo pauroso per minacciare dei personaggi armati e chiaramente pericolosi. Il glantriano è un opportunista e si renderà conto cosa sia meglio per lui: il suo obiettivo primario è quello di rimanere a galla e di non perdere la propria pellaccia!

Se messo alle strette, Geppo rivela che Gerolamo Tre Dita è stato portato nel covo della *Società Velata* e sottoposto a un duro interrogatorio da parte dello *starosta* locale, Misha dell'Uncino, e di Mastro Kronond, addetto agli interrogatori. Misha vuole sapere da Gerolamo dove ha nascosto la mappa del vecchio yleri. Per quanto ne sa, l'alchimista rivela ai PG che la mappa dovrebbe condurre a un tesoro inestimabile nascosto nelle rovine di una misteriosa città sepolta nel deserto Alasyano. Geppo è anche a conoscenza del muro illusorio (area 9).

### 12. Celle dei prigionieri

Oltre il muro illusorio si trova questa grande caverna dove i ladri della *Società Velata* tengono i prigionieri. Quando gli eroi entrano qui per la prima volta, il DM legge o parafrasa la seguente descrizione.

La caverna è illuminata da una mezza dozzina di torce, infisse alle pareti, il cui fumo ha macchiato di fuliggine il basso soffitto. L'aria è satura del lezzo di corpi non lavati e di latrina. Sul fondo sono stati ricavati due grandi recinti dal pavimento coperto di paglia fetida e delimitati da spesse grate di ferro.

5 L'infido Geppo ha trattato la lama dello stiletto con veleno vegetale di *Belladonna Scarlatta* (**Stiletto avvelenato**. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 1 (1-2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 2d8 danni ed è *avvelenato* per 1 minuto, mentre se lo supera subisce metà danno e non è *avvelenato*. Al termine del proprio turno, la vittima *avvelenata* può ripetere il tiro salvezza per terminare la condizione).

Una delle gabbie è vuota, mentre l'altra contiene alcuni prigionieri: giovani donne e ragazzi dall'aspetto spaurito.

Se le scimmie carnivore dell'area 7 non hanno richiamato l'attenzione degli abitanti del covo, qui si trova una mezza dozzina di **Sgherri della Società Velata** (*Banditi*, MM 343), altrimenti la caverna non contiene minacce.

Una volta eliminati i membri della *Società Velata*, i PG possono liberare i prigionieri del recinto. Le chiavi per aprire i lucchetti della gabbia sono appesi alla parete orientale.

Nella gabbia si trovano due ragazze di strada e tre uomini, il più vecchio dei quali avrà sì e no vent'anni. Tra i prigionieri c'è anche uno Gnomo di nome **Giles**<sup>6</sup> (*Spia*, MM 350). È quest'ultimo, se interrogato, a rivelare agli eroi alcune informazioni utili:

- I prigionieri sono stati rapiti dai vicoli dell'Isola di Fogor o dalle bettole lungo il Waterolde. Le ragazze sarebbero state vendute nei bordelli dell'Ovest, non è chiaro, invece, il destino degli uomini anche se alla domanda specifica di Giles, uno degli sgherri ha sorriso maligno dicendo che avrebbero fatto presto "una gita sul fiume".

- Lo *starosta* di questo covo è un certo Misha dell'Uncino, un tipaccio con un uncino al posto della mano sinistra e particolarmente crudele.

- Nell'altra gabbia viene tenuto un *Hin* di nome Gerolamo Tre Dita, che è stato portato qui mezzo morto qualche giorno fa (nessuno dei prigionieri è in grado di essere più preciso al riguardo, poiché qui dentro hanno perso il senso del trascorrere del tempo).

- Pare che Misha voglia dall'Halfling una specie di mappa, che Gerolamo ha nascosto da qualche parte. Il prigioniero è già stato torturato un paio di volte.

- Nel covo c'è grande fermento e non solo per la presenza dell'Halfling. Giles ha sentito alcuni degli sgherri della *Società Velata* parlare tra loro degli "ospiti puzzolenti" di Misha.

**Gli ospiti puzzolenti.** Riguardo all'ultimo punto riferito dai prigionieri ai PG, Misha ha preso contatti con un piccolo gruppo di degenerati Uomini Pesce del mito, che vivono in grotte sotterranee invase dalle acque più a nord. Gli Uomini Pesce di Gaalgopladd possiedono molto oro e Misha è intenzionato ad averlo: in cambio le creature chiedono prigionieri che trasportano nottetempo verso i loro nascondigli, dove sono immolati in cruenti sacrifici in onore delle aliene divinità adorata da questa sozza razza di mostri sotterranei.

<sup>6</sup> Giles indossa una camicia rossa sotto a un panciotto di velluto scuro un tempo molto elegante ma adesso ridotto veramente male. Tutto il suo equipaggiamento è stato requisito dalla *Società Velata*. Lo Gnomo è un giovane dai capelli e dal pizzetto rosso come il fuoco e occhi verdi, va particolarmente fiero del suo lungo naso. Se gliene viene data la possibilità, Giles si unirà al gruppo per vendicarsi del trattamento ricevuto.

### 13. Magazzino interno

Il magazzino interno del covo dei ladri della *Società Velata* contiene le mercanzie più pregiate che vengono caricate sui battelli e sulle scialuppe che approdano al piccolo porto illegale sotto il Fiume Ventoso. Ci sono parecchie casse e barili che contengono Vino di Smeraldo delle Vigne Vorloi e Rosso Gran Riserva delle Tenute di Marilenev. Tra le merci si trovano anche giare di olive sotto sale, pesci affumicati e altre prelibatezze, ma non solo. Con una **prova di Intelligenza (Investigazione) con CD 12**, i PG possono trovare anche 10 fascine di *Erba dei Sogni di Ochalea* (30 monete d'oro a fascina) e una scorta di 4 dosi di *Acido Minerale Essiccato*, sciolto in acqua produce un potentissimo acido in grado di liquefare all'istante la sostanza organica e in meno di un minuto una serratura, mentre non può sciogliere la pietra; ogni dose può essere rivenduta a 100 M.O. Tra le altre mercanzie esotiche conservate nel magazzino vi sono anche 23 strisce di cartapeccora pregiata per *in folio* e palinsesti di maghi e stregoni (ogni striscia può essere rivenduta a 5 M.O.).



### 14. Camera delle torture

È in questo luogo che il povero Gerolamo subisce i terribili interrogatori da parte di Mastro Kroond. Di solito assiste anche Misha dell'Uncino, ma non in questo caso. Il capo del covo della *Società Velata* sull'Isola di Fogor, infatti, è attualmente impegnato a contrattare con gli Uomini Pesce la vendita dei prigionieri nell'area 15.

Quando i PG entrano per la prima volta in questa caverna, il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo.

Questa caverna dalle pareti irregolari puzza di morte e paura. Un grande fuoco a livello del pavimento emette un bagliore sinistro e tra le braci ardenti sono immerse per essere arroventate decine di ferri, uncini e tenaglie da tortura. Alle pareti pendono delle catene e dei bracciali per i prigionieri e su alcuni rozzi tavoli sono poggiati altri parafernalia da torturatore. Una mola per affilare lame si trova in un angolo della stanza, accanto a una rastrelliera dove si trovano coltelli dall'aspetto crudele. Accanto al pozzo di fuoco si trova una grosse croce di legno a "X" alla quale è appeso un mezzo uomo privo di sensi che è stato recentemente stato sottoposto a un trattamento disumano.

L'Halfling appeso alla croce è Gerolamo Tre Dita; a causa delle recenti torture è privo di senso e non potrà avvertire i PG della presenza di Kroond. Tirate normalmente per l'iniziativa. Se **Mastro Kroond** (*Mezzogre*, MM 240) non viene colto di sorpresa, è nascosto dietro la rastrelliera dei coltelli e uscirà fuori lanciando contro la compagnia due lame, prima di ingaggiare battaglia con la sua mazza ferrata<sup>7</sup>!

Kroond è un meticcio in cui scorre sangue di orco giallo nelle vene. Alto oltre 2 metri e dal ventre prominente, il torturatore del covo è un bruto perennemente avvolto dal fetore del fumo e della paura che sa ispirare alle sue vittime. A causa di un vecchio incidente "di lavoro", il volto di Mastro Kroond è rimasto orribilmente sfigurato dal fuoco: da allora indossa sempre una maschera che il Mezzogre ha cucito con i lembi di pelle strappati ai prigionieri affidati alle sue cure. Quando deve combattere, Mastro Kroond utilizza una mazza ferrata pesante dalla testa flangiata. Appesa alla cintura porta una scarsella con dentro 12 Sovrane d'Argento glantriane, 9 Reali d'Oro e 44 Kopec di Rame di conio karameikano.

**Salvare Gerolamo.** Gerolamo Tre Dita ha l'aspetto di uno che ha passato dei brutti momenti. Chiaramente il mezzo uomo è stato torturato: il volto è tumefatto per le botte ricevute, il labbro spaccato e gli occhi pesti e semichiusi. La mano destra è sporca di sangue rappreso: Mastro Kroond, infatti, ha mozzato un altro dito a Gerolamo (ora sarebbe più corretto chiamarlo "*Due Dita*"). Sul petto e sulle gambe l'Halfling è stato colpito con ferri roventi e il suo corpo è pieno di brutte cicatrici da ustione.

Il povero *Hin* è privo di sensi, ma anche se viene rianimato, è fuori di sé dal dolore e dallo spavento. Se interrogato sulla mappa dell'ylari mentre è in questo stato, dirà solo parole incoerenti e farà vaneggiamenti senza senso. Solo se viene liberato e portato al sicuro, si riavrà abbastanza per ringraziare i suoi liberatori e raccontare la sua storia (vedi oltre nel paragrafo "Il Racconto di Gerolamo Tre Dita").

## 15. Cala segreta

Da questa cala segreta, sotto l'Isola di Fogor, i contrabbandieri della *Società Velata* caricano le merci rubate e gli schiavi che vengono poi venduti ai clienti e agli schiavisti. Quando i PG arrivano per la prima volta in quest'area, il DM deve leggere o parafrasare la seguente descrizione.

L'ampia caverna di apre in una spiaggia sotterranea lambita dalle acque del Fiume Ventoso che scorre accanto a La Soglia. La spiaggia degrada verso un pontile dall'aspetto malandato, dove sono assicurate un paio di piccole chiatte. Accanto al pontile vedete un uomo dall'aspetto minaccioso che discute con un trio di orribili umanoidi simili a pesci.

L'uomo è Misha dell'Uncino, lo *starosta* del covo della *Società Velata*, impegnato in una difficile trattativa con una delegazione di Uomini Pesce della Caverna di Gaalgoplud, una tana sottomarina sotto le montagne a nord di La Soglia. Gli Uomini Pesce possiedono molto oro e lo barattano con i ladri della *Società Velata* in cambio di sacrifici umani in onore delle loro oscure divinità.

Quale che sia la situazione, quando Misha e gli Uomini Pesce si accorgono degli intrusi, leggete il DM deve leggere o parafrasare il seguente paragrafo.

Gli Uomini Pesce e l'uomo con l'uncino si voltano nella vostra direzione, rimanendo sorpresi dalla vostra presenza. Con un verso rauco, uno dei mostri anfibi raglia un qualche tipo di ordine agli altri due, per poi tuffarsi nella acque gelide e scure del fiume. Gli Uomini Pesce rimasti brandiscono i lunghi tridenti e si voltano verso di voi con intenzioni tutt'altro che amichevoli!

I due **Uomini Pesce** (*Kuo-Toa*, MM 187) attaccano il gruppo per coprire la fuga del loro capo. Quando il primo degli Uomini Pesce viene ucciso, verificate il morale del superstite (TS su Saggezza con CD 10 + ferite subite). In caso di fallimento, il mostro anfibio assume una colorazione pallida (segno di paura) e cerca di scappare verso l'acqua per fuggire. Gli Uomini Pesce sono poco più bassi di un uomo ed emanano lezzo di pesce morto. Indossano delle armature di scaglie di pesce e conchiglie e appesi al corpo ci sono decine di ninnoli e oggetti dall'aspetto grottesco. Se i corpi degli Uomini Pesce vengono perquisiti dai PG, dopo essere stati sconfitti, si possono recuperare un paio di pepite d'oro levigate del valore di 8 monete d'oro ciascuna e un collare realizzato con perle di fiume verdi e nere del valore di 75 monete d'oro.

<sup>7</sup> Consideratela come un ascia da battaglia che infligge danni contundenti anziché taglienti.



**Misha dell'Uncino**<sup>8</sup> (*Capo dei Banditi*, MM 344) è un traladariano dagli occhi piccoli e dal ghigno feroce. La sua barba grigia spelacchiata copre a malapena i segni del Vaiolo Nero che hanno devastato il viso. Il soprannome di Misha (“dell’Uncino”) deriva dal crudele uncino che ha al posto della mano sinistra e che può utilizzare come arma non convenzionale.

Se si aspetta dei guai e tutte le volte che tratta con gli infidi Uomini Pesce, Misha tratta la punta del suo uncino con **Veleno di Belladonna Scarlatta** che gli procura l'**arcimago Tormač di Luho**, per il quale sbriga dei “lavoretti” di tanto in tanto.

Misha dell'Uncino fa affidamento su una Daga Darokiniana dall'impugnatura in morbida pelle di vitello e ornata con una Giada del Sind sul pomolo (considerarla come una spada corta). Si tratta di un'arma superba, anche se non magica, che garantisce un bonus +1 ai tiri per colpire per via della eccezionale affilatura. Il precedente proprietario, un signorotto di Akorros, ora giace sul fondo del *Waterolde*, con una pietra al collo: è la sorte di chi si aggira di notte sull'Isola di Fogor senza un'adeguata protezione! Sul mercato, quest'arma può valere fino a 300 monete d'oro.

Per ogni evenienza, dietro la schiena Misha nasconde un coltellaccio affilato da marinaio (considerarlo come un pugnale). Sopra la giacca imbottita, indossa una *corazza di scaglie d'acciaio magica +1* dai

8 Oltre ai due attacchi con la daga di Darokin, lo *starosta* Misha attacca una volta con il suo uncino, la cui punta è stata trattata con veleno di *Belladonna Scarlatta* (**Uncino avvelenato**. Attacco con *Arma da Mischia*: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 5 (1d4+3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 2d8 danni ed è *avvelenato* per 1 minuto, mentre se lo supera subisce metà danno e non è *avvelenato*. Al termine del proprio turno, la vittima *avvelenata* può ripetere il tiro salvezza per terminare la condizione).

riflessi verde acqua. Alla cintura porta anche una piccola bisaccia contenente 32 Crone d'Argento e 7 Reali d'Oro.

### PARTE III

#### Il racconto di Gerolamo Tre Dita

Lo scopo dell'avventura è quella di trovare Gerolamo Tre Dita e recuperare la mappa del vecchio ylari, da riconsegnare a Mastro Farthur o al suo emissario, Valerius.

Purtroppo, per quanto possano mettere a soqquadro il covo della *Società Velata* e perquisire i corpi di Misha dell'Uncino e dei suoi sgherri, la mappa sembra essere scomparsa. L'unico modo per fare luce sul mistero è recuperare il povero Gerolamo e interrogarlo. Come descritto, le condizioni dell'*Hin* sono pessime: il mezzo uomo è stato crudelmente torturato da Mastro Kroond e anche i PG dovrebbero capire che probabilmente la mappa non è in suo possesso, altrimenti non si spiegherebbero le reiterate angherie subite da Gerolamo.

Liberato dai suoi aguzzini e curato a dovere, Gerolamo sarà in debito con la compagnia per averlo salvato da un'orribile morte. Una volta sistemate le ferite e dopo un abbondante pasto e qualche fiasco di vino, Gerolamo racconterà del maldestro tentativo di rapinare l'ylari e del tragico epilogo della vicenda.

Una volta fuggito da Specularum, Gerolamo, sospettando che i suoi contatti a La Soglia potessero strappargli la mappa senza volerla pagare il giusto prezzo, affidò la vecchia cartapeccora al capitano della chiatta sulla quale si era imbarcato, pregandolo di conservarla fino al suo ritorno e di consegnarla solo a lui in cambio di una ricompensa.

Purtroppo, Gerolamo ha riposto la sua fiducia nella persona sbagliata. Il capitano della chiatta, un caurentino di nome **Fezzlewig**, appena messo piede sul molo fluviale di La Soglia si è diretto *Al Gancio e l'Accetta*, dove giocando d'azzardo ha perduto non solo tutto il suo denaro, ma anche la mappa del vecchio ylari! A chi l'ha consegnata?

Fezzlewig non ricorda il nome, ma rammenta che il tizio che ha vinto ai dadi tutto quanto possedeva aveva una brutta cicatrice sul lato sinistro del volto e gli mancava un orecchio a causa di un incontro ravvicinato con una lama goblin. Il capitano della chiatta aggiunge che l'uomo lavora in una fattoria-avamposto ai limiti della Foresta di Dymrak ma, ancora, non è in grado di dire quale con esattezza.

Se i PG fanno un'indagine sugli avventori della taverna *Al Gancio e l'Accetta*, vengono indirizzati verso un tavolo dove si trovano un omone dai capelli e della barba rossa e un grassoccio capitano di chiatta: **Kalanos** e **Scylla del Mudlark**.

Se interrogati, i due uomini, entrambi capitani di chiatte fluviali sul Fiume Ventoso, dicono che l'uomo che ha spogliato dei suoi averi Fezzlewig si chiama Olek, un boscaiolo che lavora per gli avamposti umani del Dymrak. A questo punto, interviene

un certo **Stephan della Fattoria di Sukiskyn**. Stephan riconosce Olek dalla descrizione fatta da Gerolamo e racconta agli avventurieri che Olek ha lavorato in passato anche per suo fratello Pyotr, che gestisce Sukiskyn. È probabile, così pensa Stephan, che Olek abbia trovato un lavoro in uno degli altri avamposti. Poiché gli avventurieri sono così interessati al boscaiolo, Stephan propone loro un lavoro che porterebbe il gruppo a Sukiskyn; una volta eseguito il compito, potrebbero cercare Olek nelle fattorie vicine.

Il clan di Pyotr si guadagna da vivere catturando e addestrando i cavalli selvaggi del territorio circostante e recentemente ha avuto la fortuna di catturare una piccola mandria di cavalli completamente bianchi. Questi saranno presto venduti a Rifllian, dove si spera che gli Elfi Callarii del luogo paghino per essi una buona cifra, essendo il cavallo bianco il simbolo della loro tribù. Pyotr ha bisogno di alcune guardie che assicurano che i cavalli giungano sani e salvi a Rifllian e Stephan offre 100 Reali d'Oro a testa, ma ha il permesso di Pyotr ad arrivare fino a 160 monete d'oro, se i nuovi assunti dovessero contrattare. In caso di accordo, il DM potrebbe condurre i giocatori all'avventura descritta nel Modulo B10 **"L'Oscuro Terrore della Notte"** di Jim Bambra, Graeme Morris e Phil Gallagher.

La mappa del vecchio ylari è ora al sicuro nei forzieri dell'*Anello dell'Acciaio* nelle rovine di Xitaqa, dopo che la fattoria Cherkass dove lavorava Olek è stata attaccata dai Goblin al soldo del Maestro Golthar. Per ironia della sorte, la mappa tanto desiderata da Mastro Farthur è in possesso della sua organizzazione, senza il che il Nano di Casa di Roccia lo sappia!

## PARTE IV

### Elenco dei Personaggi incontrati

**Fezzlewig** – Il capitano della chiatta dove si era imbarcato Gerolamo per fuggire dalla capitale. Gli è stata affidata dall'halfing la mappa, ma lo stolto marinaio l'ha perduta al gioco Al Gancio e l'Accetta.

**Geppo da Verazzano** – Un vile alchimista che lavora per i ladri della Gilda di La Soglia.

**Gerolamo Tre Dita** – Un ladruncolo che ha assassinato l'anziano ylari per rubargli la mappa. Scappato da Specularum per non essere catturato dagli sgherri dell'Anello d'Acciaio, è finito tra le grinfie della Società Velata.

**Giles** – Gnomo ladro prigioniero dei ladri della Società Velata, si unirà al gruppo per vendicarsi del trattamento subito.

**Kalanos** – Capitano di una chiatta fluviale che fa la spola tra La Soglia e Kelvin. Abituale cliente Al Gancio e l'Accetta.

**Misha dell'Uncino** – Il boss (*starosta*) del covo dei ladri della *Società Velata* sotto l'Isola di Fogor di La Soglia. Ha catturato Gerolamo Tre Dita e vuole sapere da lui dove è nascosta la mappa del vecchio ylari.

**Olek** – Boscaiolo che ha vinto al gioco la mappa del vecchio ylari.

**Scylla** – Capitano della chiatta fluviale Mudlark. Abituale cliente *Al Gancio e l'Accetta*.

**Valerius** – Emissario thyatiano di Mastro Wald Farthur.

**Wald Farthur** – Nano (e Verro Diabolico) originario di Casa di Roccia e mercante. Fa parte dell'organizzazione schiavista dell'Anello d'Acciaio e desidera avere la mappa del vecchio ylari per organizzare una spedizione nel Deserto Alasyano e depredare le ricchezze della Città Perduta.

## PARTE V

### Il mercato nero di La Soglia<sup>9</sup>

I personaggi potrebbero desiderare di indagare più a fondo sulla malavita di La Soglia. Questa sezione dell'avventura fornisce ulteriori spunti al Dungeon Master per sviluppare la trama con un breve racconto e la descrizione della taverna di Vico Scuro e i suoi poco raccomandabili avventori.

#### DAL DIARIO DI TITIUS CICERON

Decisi di raggiungere La Soglia dalla cittadina di Verge. Viaggiando durante la stagione delle piogge, il percorso fu rallentato. Quando finalmente arrivai a destinazione era notte fonda. Le sentinelle all'ingresso di La Soglia mi chiesero di consegnare le armi, dal momento che erano proibite nella città, e mi suggerirono di prestare attenzione, poiché la notte poteva nascondere guai per i forestieri. Entrai in paese alla ricerca di una locanda dove passare la notte. Ero affamato e in cerca di un pasto caldo e di un boccale di buona birra. Mi avvicinai a due gentiluomini, chiedendo loro se potevano suggerirmi un ricovero. Essi mi dissero di andare alla *Locanda del Drago d'Argento*, nel Quartiere Vecchio.

Nel momento in cui voltai le spalle per andarmene, sentii un colpo alla nuca e caddi a terra.

Il giorno seguente mi svegliai in compagnia della guardia cittadina, che mi raccontò di avermi trovato privo di sensi in mezzo alla strada. Immediatamente mi accorsi di non avere più la scarsella con le monete d'oro e di avere perduto il mio prezioso libro degli incantesimi. Per fortuna avevo una riserva di Reali d'Oro nascosti nello stivale, ma dovevo ritrovare il libro delle magie. Preoccupato, chiesi se qualcuno aveva notato l'aggressione alla quale ero rimasto vittima. La guardia mi disse che un certo Boris Dubnov mi aveva ritrovato a terra privo di sensi.

Boris era un fioraio, proprietario di una bottega all'angolo della strada in cui ero caduto vittima dei malviventi.

Mi recai al negozio e chiesi di vedere Boris. Egli mi riconobbe immediatamente, informandosi sulle mie condizioni di salute. Dopo averlo ringraziato

<sup>9</sup> La seguente parte è tratta interamente dalla rivista digitale Threshold #22 "Threshold Black Market" di Irving Galvez.

per l'aiuto prestato, gli dissi che avevo perduto qualcosa di estremamente prezioso. Gli dissi anche che ciò che mi era stato sottratto era qualcosa che non sarebbe stato venduto molto facilmente. Gli chiesi infine di aiutarmi a trovare un luogo dove i malfattori avrebbero tentato di vendere un oggetto chiaramente frutto di una rapina. Il fioraio mi disse semplicemente di cercarlo nel pomeriggio, mentre lui avrebbe chiesto in giro. Dopo essermi accomiato da Boris, mi recai alla locanda che i due malfattori mi avevano consigliato.

Nel tardo pomeriggio tornai a trovare Boris che mi invitò a mangiare insieme al *Drago d'Argento*. In un angolo appartato della locanda, il fioraio mi disse che c'era un luogo nel ghetto dell'Isola di Fogor dove avrei potuto trovare quello che cercavo, ma mi mise in guardia sulla pericolosità del posto. Egli mi disse di andare sul ponte principale dell'Isola Fogor e, prima di oltrepassarlo completamente, di fermarmi davanti a un mendicante addossato alla ringhiera: Camillo il Pezzente. Boris aggiunse di dare al mendicante 20 Reali d'Oro senza dire nulla.

Ringraziai Boris e mi incamminai sulla strada principale, in direzione del ponte di accesso all'Isola ghetto di Fogor. Quando vidi il pezzente, gli consegnai 20 pezzi d'oro, come mi era stato detto. Costui non diede alcun segno. Prese le monete e rimase immobile nel suo cantuccio. Mi aggirai nelle vicinanze fino al calare delle tenebre. Quando l'ultima ronda della guardia cittadina abbandonò il ghetto, Camillus si avvicinò e mi disse di attraversare il ponte, proseguire per due isolati e girare a destra: alla fine della strada avrei visto l'ingresso della *Taverna di Vico Scuro*. Una volta entrato, mi spiegò Camillus, avrei dovuto andare al bancone, ordinare una birra blu e chiedere del padrone: Julianus Stadius.

Julianus mi fissò diritto negli occhi, mi disse che la birra costava 20 Reali d'Oro e mi servì un boccale vuoto. Sul fondo del bicchiere c'era una chiave e, indicando con gli occhi, mi fece cenno verso delle tende pesanti sul fondo del locale. Aggiunse che, una volta entrato, avrei dovuto lasciare il boccale fuori dalla porta. Oltrepassate i tendaggi, mi ritrovai davanti a un lungo corridoio con una porta sul fondo. Usai la chiave per aprire la porta, lasciando all'esterno il boccale e la chiave. Entrai nella stanza e chiusi la porta dietro di me. La stanza aveva molti specchi appesi ai muri e c'era una scritta che recitava: "*La risposta che stai cercando non è il riflesso della tua mente*".

Iniziai a osservare gli specchi uno ad uno, finché non scoprii che uno di essi non rifletteva la mia immagine. Toccai il manufatto con una certa trepidazione, scoprendo con sorpresa che non era affatto uno specchio, ma una porta dipinta incantata con un'illusione che la faceva apparire ciò che non era.

Aperta la porta, vidi una scala di pietra che scendeva nel sottosuolo. Non appena misi piede sui primi gradini, un odore rivoltante assalì le mie narici;

con tutta evidenza le scale conducevano nel sistema delle fogne di La Soglia.

Dopo essere sceso nelle fogne, mi accorsi che c'era parecchio movimento. Figure avvolte in mantelli e dai volti nascosti da sciarpe, cappucci o copricapo si muovevano da e per un altro ingresso all'estremità opposta del condotto dal quale provenivo. Mi avvicinai, fermandomi solo quando un paio di guardie incappucciate mi perquisiva per accertarsi che non portassi armi nascoste.

Entrando in quella che a tutta prima era un'enorme area, simile a una vecchia cisterna abbandonata, mi meravigliai nel constatare che era stato organizzato un piccolo mercato ben fornito. Si vendeva ogni sorta di cose e parafernalia insoliti ed esotici: parti di mostri, creature in gabbia, incantesimi e rari componenti per filtri e pozioni, difficili da reperire, differenti tipi di veleno, armi ed armature chiaramente frutto di ladrocini. In questo luogo, inoltre, venivano offerti vari servizi: furti su commissione, sicari prezzolati, attività di spionaggio, estorsione e sabotaggio.

Fermando alcuni avventori incrociati casualmente, chiesi loro dove si potevano comprare libri e grimoiri. Uno degli interlocutori mi indirizzò da un certo Mikhail Sarev, che aveva una bottega accanto allo stallo di un mercante di armi. Mi ci volle un po' di tempo, ma alla fine riuscii a trovare il banchetto di questo Sarev, dove vidi, appoggiato in bella mostra il mio prezioso libro degli incantesimi!

Chiesi il prezzo e Sarev rispose seccamente che non potevo permettermelo. Disperato, gli dissi la verità: quel libro mi apparteneva e mi era stato sottratto con l'inganno e la violenza da una coppia di farabutti. Il mercante non fece una piega. Si limitò a ripetere che non avevo l'aspetto di uno che poteva sborsare abbastanza Reali d'Oro per comprarlo e che lui aveva bisogno di realizzare un affare per recuperare del denaro velocemente.

L'unico oggetto che avevo di un certo valore era il mio vecchio anello di famiglia. Lo rimossi dall'anulare e gli offrii il gioiello in cambio del libro. Sarev prese l'anello e, dopo averlo soppesato e guardato con attenzione, annuì con un borbottio di assenso, restituendomi il grimoiro che mi era stato rubato.

Spaventato dagli sguardi degli individui poco raccomandabili che bazzicavano quell'oscuro luogo sotterraneo, misi il libro nella mia bisaccia e mi affrettai a risalire in superficie. Non mi voltai indietro, finché non lascia la sala comune della *Taverna di Vico Scuro*.

## LA TAVERNA DI VICO SCURO

Questo locale è uno dei più famigerati e pericolosi di La Soglia. Se non si è avvezzi ai pericoli del ghetto dell'Isola di Fogor, allora è probabile che dopo essere entrati qui dentro si venga fatti sparire senza lasciare traccia. Questa taverna è uno dei molti covi del Reame dei Ladri. Molte mercanzie preziose rubate in tutto il Karamaikos hanno ottime probabilità

di finire qui, per essere vendute al mercato nero sotto il locale, in diretto contatto con il vecchio sistema fognario abbandonato.

La *Taverna di Vico Scuro* possiede un caratteristico odore di legno umido e vecchio. È un locale di dimensioni medie con un bancone per la mescita e una mezza dozzina di grandi tavoli rotondi. Possiede una camera dove riposare e un ampio tendaggio rosso che copre una delle pareti. Dietro il drappo si nasconde un corridoio che termina con una robusta porta sprangata. La porta consente l'accesso alla Stanza degli Specchi, che è l'ingresso per il mercato nero.



Mikhail Sarev è il proprietario della *Taverna di Vico Scuro* e anche il custode della chiave all'ingresso al mercato. Durante le ore diurne non è neppure così pericoloso entrare per consumare un paio di bicchieri di liquore o un boccale di birra annacquata. Talvolta è anche possibile mangiare della carne e delle verdure cucinate in una zuppa di dubbia qualità.

Quando cala la notte, il mercato nero è aperto al pubblico che desidera condurre i propri affari lontano da occhi indiscreti. Membri del Reame dei Ladri<sup>10</sup> pattugliano le strade e i vicoli vicini alla taver-

na. Nella sala comune, un tavolo è sempre presidiato da un gruppo di affiliati, che hanno il compito di controllare che tutto avvenga senza problemi.

Chiedendo a Sarev (o al suo vice Julianus) una "birra blu" e consegnandogli l'esatto numero di monete d'oro, significa che ha parlato con Camillus. Il numero di monete richiesto cambia ogni giorno e dare una risposta errata significa candidarsi per un bagno nel Waterolde con una pietra al collo.

La *Stanza degli Specchi* è la bizzarra entrata al mercato nero. La camera è riempita di specchi dal pavimento al soffitto. C'è un singolo spazio sul muro dove una porta è dissimulata da un incantesimo di *immagine silenziosa* reso permanente. La porta conduce al sistema di fognatura abbandonata sotto La Soglia. Una volta arrivati nelle fogne si incrocia un passaggio che si sviluppa verso nord e verso sud. Prendendo quest'ultima direzione si arriva al braccio del Fiume Ventoso che divide La Soglia del Ghetto di Fogor. Andando a nord, invece, si arriva all'ingresso scolpito nella pietra che dà accesso al mercato nero. Per entrare al mercato occorre sottoporsi a una perquisizione da parte di un paio di **Sentinelle del Reame dei Ladri** (*Malviventi*, MM 348). Le armi vengono requisiti e restituite solo quando si lascia il mercato nero.

#### REGOLE DEL MERCATO NERO

1. Non sono ammesse armi dentro il mercato
2. Non è ammesso rubare dentro il mercato
3. È obbligatorio rispettare i mercanti
4. Non è consentito il baratto
5. Non si accettano resi
6. È proibito combattere dentro il mercato
7. Obbedire alle guardie

Le punizioni per le trasgressioni alle regole sono variabili e di severità crescente: dal semplice "invito" a lasciare immediatamente il mercato, al pestaggio da parte delle guardie o, addirittura, alla morte in caso di violazioni molto gravi.

#### MERCANZIE DISPONIBILI AL MERCATO NERO

- Oggetti rubati
- Oggetti magici (*comuni e non comuni*)
- Libri di incantesimi
- Armi ed armature esotiche
- Pezzi unici di gioielleria
- Gemme rare
- Composti alchemici rari ed esotici
- Documenti falsificati

Al mercato nero di La Soglia si possono acquistare anche servizi: mercenari, picchiatori ed estorsori, furti su commissione, assassini, rapimenti, contrabbando di merci illegali.

<sup>10</sup> L'organizzazione del Reame dei Ladri collabora di tanto in tanto con l'Anello d'Acciaio e con la *Società Velata*, sebbene per la massima

parte del tempo le tre organizzazioni cercano di farsi la guerra e di ostacolarsi a vicenda.



## LE PERSONALITÀ DEL MERCATO NERO

Il mercato nero è gestito dagli affiliati al Reame dei Ladri. Oltre a PNG e mercenari di varia natura, sono presenti quasi sempre alcune personalità, che vengono brevemente descritte in seguito.

### Camillus il Mendicante

Quest'uomo di origine thyatiana, dalla statura molto bassa (1,54 m), dimostra circa 40 anni. Ha capelli marroni e barba incolta. Di norma indossa pantaloni di tela rattoppati e sporchi e puzza parecchio.

**Camillus il Mendicante** (NM, *Spia*, MM 350) parla poco e tende a rispondere in maniera rude. Le sue armi sono un pugnale, la cui lama è trattata con bava di saunus<sup>11</sup>, e una balestra a mano (con un dardo incoccato e trattato con il medesimo veleno), che nasconde tra gli stracci.

In caso di conflitto, Camillus si defila e cerca di utilizzare il suo attacco furtivo per massimizzare il danno arrecato. Ogni giorno se ne sta seduto sul primo ponte di accesso al Ghetto dell'Isola di Fogor e conosce l'esatto ammontare di monete che devono essere consegnate a Sarev o a Julianus alla *Taverna di Vico Scuro*.

### Mikhail Sarev

Sarev è un traladariano che ha prestato servizio nella guardia cittadina di La Soglia. Dopo 20 anni di carriera, venne allontanato con ignominia per avere complottato con i criminali ai quali avrebbe dovuto dare la caccia. Senza più la copertura fornita dalla legge, i capi del Reame dei Ladri gli offrirono l'opportunità di lavorare direttamente per loro, affidandogli la gestione del mercato nero.

In pensione, la copertura di **Sarev** (CM, *Veterano*, MM 350) è quella di proprietario di *Vico Scuro*. Di altezza media, il taverniere è pingue e ha un'età approssimativa di 50 anni. Pur essendo calvo, possiede lunghi favoriti e folti baffi scuri, striati di grigio. Il suo atteggiamento ombroso e scortese è sopportato dalla clientela della taverna. Se non gli viene consegnato l'esatto numero di monete, dopo avere ordinato una *birra blu*, Sarev fa un cenno ai **6 Energumeni del Reame dei Ladri** (NM, *Banditi*, MM 343) stravaccati attorno a uno dei tavoli, perché si occupino dei ficcanaso. Sarev stesso è molto abile con la sua spada bastarda e, in caso di bisogno, si unisce alla lotta.

### Lubomir Uvarov

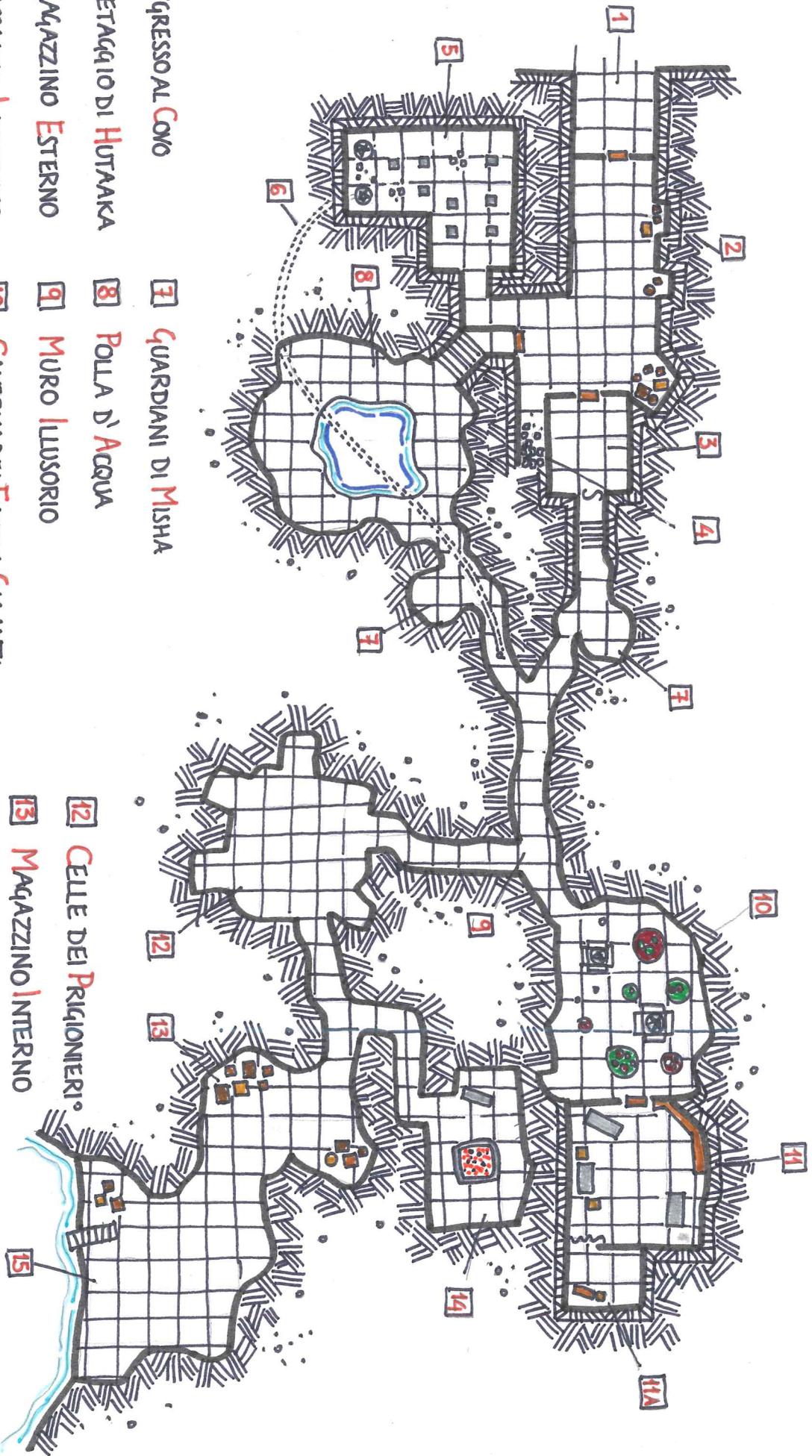
Costui sovrintende tutte le operazioni del mercato nero. Il traladariano **Lubomir Uvarov** (LM, *Maestro Ladro*, VGtM 217) comanda le guardie all'interno dell'area e controlla le operazioni all'interno del mercato. Alto e snello, Lubomir è carismatico e molto abile a persuadere le persone. Ha lunghi capelli neri e non si separa mai da *Crea Vedove*, la sua spada +1 +2 vs Umani<sup>12</sup>. Mentre si trova al mercato indossa sempre la sua armatura di cuoio nera +2<sup>13</sup>. Sebbene abbia modi cortesi, Lubomir tende a terminare ogni discussione nel sangue. È un personaggio molto meticoloso e non ammette errori. Se qualcuno commette un errore o trasgredisce alle regole, non vive per avere una seconda possibilità.

<sup>12</sup> **Crea Vedove**. Attacco con Arma da Mischia: +8 (+9 vs Umani), portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (8 vs Umani) (1d8+5/+6) danni taglienti.

<sup>13</sup> La classe di armatura di Lubomir è 18.

<sup>11</sup> Consideratelo con *veleno drow* (DMG 257-258).

# IL GOVO DELLA SOCIETÀ VELATA



- 1 **I**NGRESSO AL **C**OVO
- 2 **R**ETAGGIO DI **H**UTAKA
- 3 **M**AQAZZINO **E**STERNO
- 4 **P**ASSAGGIO **I**NTERROTO
- 5 **S**ALA DELLE **C**OLONNE
- 6 **T**UNNEL **S**EGRETO
- 7 **Q**UARDIANI DI **M**ISHA
- 8 **P**OLLA D' **A**CQUA
- 9 **M**URO **I**LLUSORIO
- 10 **C**AVERNA DEI **F**UNGHI **Q**IGANTI
- 11 **F**ARMACIA **A**LCHIMISTICA
- 11A **A**LLOGGIO DI **Q**EPPRO DA **V**ERAZZANO

- 12 **C**ELLE DEI **P**RIGIONIERI
- 13 **M**AQAZZINO **I**NTERNO
- 14 **C**AMERA DI **T**ORTURA
- 15 **C**ALA **S**EGRETA

**MYSTARA**

**DUNGEONS  
& DRAGONS®**

Modulo d'avventura – Livello Base

---

**La mappa del vecchio ylari**

di Mauro Ferrarini

---

Pieni di ardore e desiderio di avventura, gli eroi vengono ingaggiati dall'emissario di un facoltoso mercante di Casa di Roccia per recuperare una mappa, che conduce a un luogo mitico e ricco di mistero, caduta nelle grinfie di una feroce banda di briganti a La Soglia.

Calandosi nel pericoloso Ghetto dell'Isola di Fogor, gli avventurieri dovranno penetrare nel covo del crudele *starosta* della locale cellulare della *Società Velata*, per liberare colui il quale conosce il segreto della mappa e del suo nascondiglio.

*La mappa del vecchio ylari* propone un prequel ideale per il Dungeon Master che desidera proseguire la campagna con i moduli classici di DUNGEONS & DRAGONS™ B4 *La città perduta* e B10 *L'Oscurò Terrore della Notte*.

