

# MODULO BM<sub>3</sub>

## OMBRE SU WENDAR

di Mauro Ferrarini\*

Modulo per Personaggi dal 4° all' 8° Livello



\* Questo modulo è costituito da un libretto descrittivo e dalle mappe tratte dal sito [dysonlogos.blog](http://dysonlogos.blog). Il modulo è stato progettato per i Dungeon Master, in modo che possano iniziare a giocare da subito e con un minimo di preparazione. La storia con notevoli cambiamenti è tratta dal modulo *I cancelli di Mordor* edito dalla Stratelibri nel 1991 (*Gates of Mordor* è un copyright ©1987 della TOLKIEN ENTERPRISES).

Contiene numerosi elementi per aiutare i giocatori e i Dungeon Master: letture, informazioni sulla storia e sul contesto e luoghi interessanti da esplorare e con cui i personaggi dei giocatori potranno interagire per alcune sessioni di gioco.

# DUNGEONS & DRAGONS®

## Modulo BM<sub>3</sub>

### Ombre su Wendar

---

#### INTRODUZIONE

Benvenuti nella terra dell'immaginazione. State per iniziare un viaggio in mondi dove magia e creature mostruose sono cose di tutti i giorni, dove bene e male, legge e caos sono eternamente in lotta, dove avventura ed eroismo sono il pane quotidiano di chiunque voglia cercare la propria fortuna in imprese fuori dal comune. Siamo nel regno di **DUNGEONS & DRAGONS®**.

Se intendete giocare con questo modulo e godere del piacere dell'avventura, **smettete di leggere qui**. Le informazioni contenute nel resto del modulo sono indirizzate al vostro Dungeon Master (DM), in modo che lui (o lei) sappia guidare voi e i vostri compagni in una avventura ricca di tensione. Sapere troppo sul contenuto del modulo eliminerebbe ogni sorpresa togliendovi il gusto del gioco. E voi, DM, se credete che copia del modulo sia accessibile ai vostri giocatori, potete cercare di modificare le sezioni della cittadella di Gereth Numbar o delle varie locazioni presentate nel modulo. Se lo farete, potrete essere sicuri di riuscire a procurare delle sorprese anche a quei giocatori che abbiano familiarità con i contenuti del modulo.

Tu non stai facendo il tuo ingresso in questo mondo nel solito modo, ti stai preparando a diventare un Dungeon Master! Incontrerai certamente guerrieri intrepidi, maghi potenti, astuti ladri e coraggiosi sacerdoti che sapranno lasciare il loro segno nelle terre incantate di **DUNGEONS & DRAGONS**. Tu, tuttavia sei anche al di sopra del più grande di loro, perché come DM stai per diventare l'Ordinatore del Cosmo; toccherà infatti a te dare forma e contenuto all'intero Universo. Il tuo soffio accenderà la vita nel silenzio eterno dando significato e uno scopo a ogni azione che verrà. Gli altri componenti del tuo gruppo assumeranno il ruolo di individui determinati e li impuneranno, ma potranno agire solo nei limiti da te stabiliti.

È compito tuo quindi creare un appassionante reame magico ricco di pericolo e di mistero, fonte di innumerevoli sfide. Ma sebbene il tuo ruolo sia il più importante, è anche il più impegnativo. Ora devi prepararti ad essere tutti e ognuno. Qualsiasi cosa per chiunque.

#### Note per il Dungeon Master

Questo modulo è stato progettato per consentire a 3-5 personaggi di livello compreso tra il 4° e l'8° di esplorare i confini di Wendar e le minacciose Montagne Mengul, che segnano il confine con la tetra terra di Denagoth. Al termine dell'avventura i personaggi dei giocatori avranno ottenuto uno o, addirittura, due livelli di esperienza.

**Nota:** per comodità del Dungeon Master, quando viene descritto nel testo, un mostro o un personaggio non giocante (PNG) le sue caratteristiche verranno elencate nel seguente ordine:

Nome [Allineamento, Classe di armatura, Classe, Livello o Dadi vita, Punti ferita, Numero di attacchi (per round), Danni inferti (per ogni attacco), Movimento (per round), Tiro salvezza (Classe e livelli); Morale]

Verranno usate le seguenti sigle:

Classe di armatura = **CA**; Classe dei personaggi: Chierico = **C**; Guerrieri = **G**; Mago = **M**; Ladro = **L**; Nano = **N**; Elfo = **E**; Paladino = **Pa**; Uomo comune = **UC**; Halfling = **H**; Livello = **LVL**; Dadi vita = **DV**; Punti ferita = **pf**; Allineamento morale = **AL**; Numero di attacchi = **AT**; Ferite o danni = **F**; Movimento = **MV**; Tiro salvezza = **TS**; Morale = **ML**.

#### Introduzione

Nella zona settentrionale di Wendar, a est del villaggio di Bynflaare, un ruscello nasce dalle nevi perenni di un alto pendio. Le sue acque sono gelide, e scendono a valle in un

succedersi di rapide e cascatelle, attraversando la vallata dai fianchi ripidi e scoscesi, fino ai contrafforti delle Mengul. Si tratta del Fiume Schiumoso che scorre attraverso i territori orientali e settentrionali di Wendar, raccogliendo le acque di numerosi affluenti e serpeggiando tra i boschi e le foreste. Le terre che attraversa sono accidentate, così che il fiume è ricco di rapide e di cascate; ad un certo punto il fiume scompare in una breccia scavata nel terreno roccioso, riemergendo in forma torrentizia da un canale sotterraneo. Questo luogo di indicibile bellezza, dove un viottolo corre sotto le acque della cascata, attrae da sempre numerosi visitatori. Sul finire del giorno, quando il sole si inabissa a occidente dietro i boschi, la sua luce rossastra brilla attraverso il sottile strato d'acqua, dando vita a uno spettacolo iridescente, una meraviglia di luce soffusa, ammiccante e vibrante. Per questo motivo tale luogo è noto come "Gioielli del Tramonto" o *Mircaalad* nella lingua degli Elfi di Genalleth. Risalendo il fiume da questo solitario miracolo della natura, a tre giorni di cammino dalle pendici delle Montagne Mengul, c'è la Casa dei Vini, più formalmente nota come Mar-Maliarnin. I suoi campi coprono i crinali meridionali ed occidentali della collina, Qui le vigne ed alberi da frutto crescono prosperosi sotto l'attenta cura di Hir Maliarnin. Hir è il padrone della tenuta e l'ultimo discendente di una stirpe di rinomati vinai. La sua famiglia e la servitù vivono in una splendida villa, situata più a valle dei vigneti, presso un piccolo ruscello, il Rio delle Bacche. Qui producono vino e birra in un gran numero di varietà e di superba qualità.

In tutta Wendar ci sono moltissime taverne, locande e mescite che acquistano i prodotti

della Casa dei Vini. Vi si possono trovare bottiglie di Rosso di Averoine barricato classico del 986 D.I., anfore di ceramica piene di vodka boldaviana, massicci tini di birra stagionata, fiaschi di Hippocras molto alcolico e, infine, bottiglie dal vetro rossastro dal collo allungato nelle quali ammicca il fiero vino elfico di Genalleth. I vini bianchi e rossi di minor pregio, noti semplicemente come Maliarnin, sono ovviamente disponibili in maggior quantità. Il rosso è ricco e corposo, prediletto dai nobili e dai governanti di molte zone, e le buone annate sono costose. Il bianco è leggero e frizzantino, con un tocco di aromi selvatici, amato dalle gentildonne e servito ai banchetti nuziali.

Ma Firichal, padrone di una grossa mescita e mercante di vini di Wendar è preoccupato. I suoi rifornimenti semestrali da Mar-Maliarnin non sono ancora arrivati, ed anzi hanno accumulato diverse settimane di ritardo. Forse le voci che parlano di banditi denagothiani e altri esseri malvagi che secondo alcuni infesterebbero le foreste del Wendar orientale sono più veritiere di quanto altri sospettino? ... O forse c'è qualche guaio più serio nei dintorni di Bynflaare?

Le preoccupazioni e le congetture di Firichal a proposito dei suoi rifornimenti e della sorte del suo fornitore costituiscono l'introduzione all'avventura per i giocatori. Il mercante offre loro un'ottima ricompensa, per scoprire cosa è realmente accaduto: addirittura un invito esclusivo a una festa a corte con la presenza di Re Gylharen.

Molto probabilmente anche i personaggi dei giocatori hanno sentito parlare dei banditi: uomini selvaggi e reietti di Denagoth, alcuni ex soldati del Signore delle Ombre, primitivi bruti denagothiani e altri tagliagole che hanno trovato rifugio tra le aspre gole delle Montagne Mengul. Per lungo tempo sono stati sufficienti gli occasionali pattugliamenti delle guardie di Wendar per tenere sotto controllo il problema. Ma da quando la guardia wendariana è stata allentata, chi può sapere quali orrori e quali insidie potrebbero arrivare minacciose dalla terra di Denagoth?

I banditi esistono davvero e la banda che infesta questa zona è guidata da Caerlinc, un ex sottufficiale dell'armata di Landryn Teriak. Egli non è affatto un ingenuo, ed avendo scorto tracce di orchetti nella zona, ha insegnato alla sua banda a mascherarsi da orchetti e a comportarsi come loro durante gli attacchi.

Gli orchetti, quelli veri, avvistati ed evitati da Caerlinc sono gli Orchetti della Zanna Verde, chiamati Skaraj nella loro lingua. Sono i veri responsabili del ritardo della consegna dei vini a Firichal ed infatti hanno brutalmente messo fine alla secolare tradizione vinicola di Mar-Maliarnin. Tre squadracce di Skaraj alcune settimane fa sono penetrate nella villa e hanno sterminato nel sonno gli occupanti. I pochi che sono riusciti a fuggire nell'oscurità della boscaglia, sono stati braccati raggiunti e fatti a pezzi. Nessuno è sopravvissuto per narrare la sciagura; non che tutti siano stati uccisi subito, ma anche i pochi prigionieri non hanno alcuna speranza di salvezza. Gli orchetti hanno attaccato anche altre fattorie e insediamenti isolati; il solo luogo abitato capace di resistere è stato un minuscolo villaggio elfico. Il villaggio è però ora tenuto sotto assedio dagli Skaraj e nessun elfo ha ancora tentato una sortita.

Dando prova di una astuzia inconsueta per dei bruti quali sono, gli orchetti si sono tenuti prudentemente fuori dall'area di controllo di Bynflaare. Pur essendo un paese piuttosto piccolo con poco meno di 500 anime, Bynflaare è abbastanza importante da provocare una risposta militare da parte della capitale Wendar, in caso di attacco.

Gli orchetti sono stati mandati a Mar-Maliarnin per cercare un tesoro, la cui esistenza è stata rivelata da una donna sottoposta a terribili e indicibili torture. Il tesoro, una pietra verde incastonata in un bassorilievo nella cappella della villa di Mar-Maliarnin, è in realtà il fulcro per animare un essere di metallo senziente e malvagio che Vortiggian, il vampiro sul trono della oscura roccaforte denagothiana di Gereth Numbar, ha scoperto durante alcuni scavi di ampliamento della fortezza. Se il costrutto venisse animato, Wendar rischierebbe di essere minacciata da una nuova invasione da Denagoth, portata da un essere secolare che ha nutrito il suo odio per gli elfi e i viventi per i lunghi anni in cui è rimasto rinchiuso nel suo oscuro castello!

### Sinossi dell'avventura

I PG, assoldati dal mercante di vini Firichal, devono indagare sul misterioso ritardo nella fornitura proveniente da Mar-Maliarnin.

L'avventura si presenta come una sorta di sandbox, in quanto sono proposte diverse locazioni (la villa di Mar-Maliarnin, il covo dei banditi guidati da Caerlinc alla Rocca Cava, la roccaforte di Gereth Numbar, ecc.) ma non c'è un percorso predefinito da seguire: saranno i giocatori a decidere, in base agli incontri effettuati e agli indizi raccolti, come procedere.

Vortiggian è un antico vampiro denagothiano e un ex ufficiale dell'esercito di Essuria ai tempi della misteriosa morte di Re Vespen e dell'ascesa al trono di Landryn Teriak. Dopo essere fuggito da Drax Tallen, prima del sacco operato da Henadin e dal suo esercito, Vortiggian si rifugiò a Gereth Numbar, una roccaforte denagothiana tra le valli dei Monti Mengul dove con l'aiuto dei sacerdoti di Idris si tramutò in un orribile mostro non morto.

Durante gli anni successivi, Vortiggian attirò a sé una tribù di feroci orchetti e con l'aiuto del suo luogotenente Utarron li rese capaci di tramutarsi in orribili ibridi metà orchi e metà cinghiali. Da allora, gli orchetti presero il nome di Skaraj e divennero il clan della Zanna Verde.

Durante dei lavori di ampliamento sotto Gereth Numbar, gli schiavi di Vortiggian scoprirono una caverna segreta, all'interno della quale si trovava un orribile costrutto di metallo rugginoso, simile a un gargoyle. Dopo lunghe ricerche, il vampiro arrivò a identificare il costrutto come l'*Angdraug*, un lascito dei primi feroci re dell'Essuria. Tramite l'*Angdraug*, Vortiggian avrebbe potuto scatenare una guerra contro l'odiata Wendar e infiammare gli animi di Denagoth per una nuova invasione. Ma il costrutto doveva essere risvegliato.

Sguinzagliando il suo fedele Utarron, il vampiro venne a sapere che il costrutto sarebbe stato rianimato grazie a una particolare pietra verde perduta da tempo; anzi, trafugata da un ladro mezz'elfo da Gereth Numbar prima che potesse essere collocata sulla fronte dell'*Angdraug*.

Il ladro non era altri che Feltas Maliarnin, il bis-bis nonno di Hir. Grazie a quella audace impresa, con i tesori raccolti in una vita di avventure, Feltas gettò le fondamenta di Mar-Maliarnin. Tuttavia, non si separò mai dalla pietra verde. La fece incastonare in un bassorilievo nella cappella della villa ... la sua esistenza sarebbe passata inosservata per i giorni avvenire.

Purtroppo i sogni di Feltas non si sono avverati e, grazie alla cattura di una sventurata serva di Mar-Maliarnin da parte di una squadraccia di Skaraj, Utarron venne a

conoscenza dell'esistenza della pietra nella villa.

Il resto è storia: su ordine di Utarron, gli orchetti della Zanna Verde hanno assaltato Mar-Maliarnin e hanno preso la pietra. Per evitare che fosse persa nuovamente, Vortiggian ha inviato a recuperarla Duzyrr una dragonessa blu, figlia del grande Brulefer. Con l'aiuto della sua magia e dei chierici di Idris, il vampiro confida di ridare vita all'*Angdraug* e scatenarlo contro l'ignara Wendar.

## A BYNFLAARE

L'avventura inizia nel borgo di Bynflaare dove Firichal (AL L, UC) è preoccupato per il ritardo nella fornitura dei vini e dei liquori provenienti da Mar-Maliarnin. Nondimeno teme che sia successo qualcosa al suo caro amico Hir, per cui decide di ingaggiare un gruppo di veterani per indagare su cosa sia accaduto.

Bynflaare è un piccolo borgo di circa 500 anime situato nella parte orientale di Wendar. Nonostante questo è il più grande insediamento nella zona dove risiedono umani, mezzelfi, elfi Genalleth e un paio di famiglie di nani e gnomi che si guadagnano da vivere come fabbri e maniscalchi.

In paese c'è una taverna, *La Dama Ubriaca*, e una locanda con camere e una stalla per i cavalli, *Al Riposo dell'Orso*. Entrambi i locali sono di proprietà di Amandar (AL L, ME, G4), un ex avventuriero che viene aiutato dalla moglie umana Myresia (AL N, UC) e dai quattro figli: Ryn, Amberle, Hunik e Midorian. Anche l'azienda di Amandar si rifornisce da Hir Maliarnin e, come Firichal, anche l'oste mezzelfo attendeva l'arrivo delle forniture di vini e liquori da Mar-Maliarnin.

A Bynflaare l'armaiolo e fabbro più abile è Thror detto "Nasone" (AL L, N4), un nano che ha perso il naso a causa di un brutto incidente con un orso gufo. Ovviamente a Thror non piace essere apostrofato con il soprannome che gli hanno affibbiato i suoi concittadini, che infatti lo usano solo quando l'irascibile nano non è a portata di orecchi.

Firichal mantiene in paese un ufficio di rappresentanza. Si tratta di una piccola stanza al secondo piano del Palazzo delle Corporazioni, l'unica costruzione a due piani di Bynflaare che ospita la sala delle riunioni cittadine, gli uffici amministrativi del borgomastro e una piccola caserma dove alloggiavano i soldati dell'esercito di Wendar (ai tempi in cui l'area era pattugliata dalle truppe di Re Gylharen).

Non ci sono templi a Bynflaare, ma esiste poco fuori città un piccolo santuario di pietra (praticamente una stanza) dedicato a Odino. L'edificio è curato da Ydrun (AL N, C3 di Odino) e da una giovane coppia di accoliti (AL L, C1 di Odino) che sono anche marito e moglie: Fridegal e Terea.

Se i PG spendono un po' di tempo a Bynflaare, possono raccogliere alcune dicerie e informazioni sul territorio locale e sugli ultimi avvenimenti. Sarà lo stesso Firichal a consigliare ai PG di andare a *La Dama Ubriaca* per captare qualche notizia in più. La sottostante tabella delle dicerie è un ottimo strumento nelle mani del DM per fornire delle piste ai giocatori e può essere utilizzata anche in altre situazioni al di fuori di Bynflaare; per esempio se i personaggi interrogano Caerlinc o altri personaggi incontrati durante l'avventura.

### d20 Tabella delle Dicerie

- 1 L'ex comandante della guarnigione della Roccia Cava possedeva una prodigiosa arma magica forgiata dagli elfi di Lothenar per combattere i draghi. Nessuno è mai riuscito a recuperare questo oggetto prodigioso e forse si trova ancora nella vecchia fortezza wendariana abbandonata.
- 2 Un piccolo villaggio di Elfi Genalleth si trova nei boschi alle pendici delle Montagne Mengul, di tanto in tanto qualche loro rappresentante veniva a Bynflaare a scambiare chiacchiere e commerciare, ma da parecchio tempo gli Elfi non si fanno più vedere al villaggio.
- 3 Un gruppo di banditi ha preso possesso della Roccia Cava, un vecchio forte wendariano abbandonato noto come la Roccia Cava.
- 4 I cultisti di Idris sono tornati a essere sfrontati e il loro odio per gli Elfi presto rischia di mettere in pericolo il villaggio di Elfi Genalleth. Qualcuno dovrebbe andare ad avvertirli.
- 5 Un elfo di passaggio ha detto di avere visto tracce di orchetti nella zona del Fiume Schiumoso conosciuta come *Mircalaad*.
- 6 Un vecchio e feroce orso grizzly, soprannominato "Vecchia Carogna" ha ucciso diversi capi di bestiame e fatto fuori un paio di cacciatori che lo volevano uccidere. Il borgomastro ha promesso una ricompensa di 150 monete d'oro e vitto e alloggio per un anno presso il Palazzo della Corporazione a chiunque porti le prove della morte della bestia.
- 7 *Kar-Ak-Uknar*, Rompi-Testone: è questo il nome di un leggendario martello da guerra, forgiato dai Nani che, si racconta, sia ancora custodito in un antico tempio di Kagyar perduto tra le valli rocciose delle Mengul. Le storie che girano tra i Nani parlano di un'arma letale per i giganti.
- 8 Un paio di settimane fa hanno trovato un contadino della zona morto nella sua fattoria, che è stata saccheggiata. Sul suo corpo hanno trovato delle frecce degli orchetti, ma "Nasone" dice che non sono stati gli orchetti.
- 9 Gli Elfi di Genalleth pagherebbero una fortuna per riavere una lama magica *Foglia d'Argento* che si dice sia stata persa in battaglia e sia ora perduta a Denagoth.
- 10 Una dragonessa blu, forse figlia del grande Brulefer, è stata vista volare sopra i territori



### Baugi, il gigante delle montagne

Tra le profonde gole e i picchi scoscesi delle Montagne Mengul vive e caccia **Baugi**, un grosso **gigante delle montagne** (CA 0, DV 12\*, pf 48, MV 15 (45) metri, AT randello o macigno, F 5d10 oppure 4d6 (macigno), TS G12, ML 9, AL N). Alto poco più di 3 metri e mezzo, Baugi è un irsuto colosso calvo e dalle sopracciglia cispose con una lunga barba grigia raccolta in diverse rozze trecce. Il gigante indossa pelli d'orso e di lupo e a tracolla porta una grossa e lurida sacca. Al collo indossa un laccio di cuoio a cui sono stati appesi diversi denti di drago, di orso e zanne di cinghiale.

Quando i PG incontrano Baugi, il DM deve tirare per sulla tabella delle reazioni. Se non c'è immediata ostilità, il gigante chiede cosa ci fanno degli omuncoli nel suo territorio di caccia. Baugi odia il nuovo potere sorto a Gereth Numbar e può essere convinto a guidare il gruppo fin là, dietro un compenso di 100 monete d'oro al giorno. Se i PG hanno sconfitto la dragonessa Duzyrr, Baugi si offre di accompagnarli per 50 monete al giorno e, inoltre, condivide una o due dicerie tratte dalla omonima tabella.

I giganti del gelo che infestano i Mengul sono pronti a seguire il nuovo oscuro signore di Gereth Numbar e la cosa non piace per niente al massiccio Baugi.

Baugi parla il linguaggio Comune e la lingua dei Giganti. Nella sua sacca, Baugi conserva una pipa di legno a misura di gigante, una riserva di erba pipa semi muffita, una ruota fraccasata di un carro (a Baugi piace la forma), un rozzo coltello di selce e una raccolta di ninnoli senza valore tra i quali brilla una tormalina rossa grande come un occhio di bue da 350 monete d'oro.

### Pattuglia di Elfi Genalleth

Una pattuglia di **12 guerrieri Elfi Genalleth** (CA 6, LVL G1, pf 8 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT spada o arco corto, F 1d8 (spada) o 1d6 (arco & frecce), TS G1, ML 10, AL N e L) sta scortando **Magralei, un'Elfa Maga** (CA 8, LVL M2, pf 7, MV 12 (36) metri, AT scimitarra o incantesimi, F 1d6 -1 (scimitarra) o a seconda dell'incantesimo, TS M2, ML 10, AL L) diretta al villaggio degli Elfi cinto d'assedio dagli sgherri di Utarron.

Magralei e i suoi Elfi provengono da un'altra enclave dei Genalleth. Hanno ricevuto una richiesta d'aiuto grazie a un piccione viaggiatore, che è riuscito a evitare le frecce degli scorridori Skaraj.

Magralei ha memorizzato i seguenti incantesimi: *protezione dal male*, *sonno magico*. L'equipaggiamento dell'Elfa comprende una scimitarra, un pugnale elfico, il libro degli incantesimi (*lettura della magia, disco levitante*) e una *bacchetta dei dardi incantati* con ancora 12 cariche. Ogni Elfo conserva d6 monete d'oro e d12 monete d'argento. Se si instaurano rapporti amichevoli, Magralei chiede ai PG di unirsi alla pattuglia per andare in soccorso degli Elfi del villaggio.

### Duzyrr in volo!

La dragonessa blu, Duzyrr l'Orba, passa volando in cielo, oscurando il sole. Il mostro passa troppo in alto per vedere i PG e li ignorerà, a meno che questi ultimi non facciano in modo di attirare la sua attenzione. Duzyrr si sta dirigendo verso la sua tana al Pozzo di Duzyrr (60%) oppure verso la fortezza di Gereth Numbar per esigere un

tesoro extra in cambio della restituzione della Pietra dell'*Angdraug* a Vortiggian.

### Ambasciata di Gereth Numbar

Un gruppo di agguerriti ambasciatori sta viaggiando dalla fortezza di Gereth Numbar alla volta del Pozzo di Duzyrr per cercare di convincere la dragonessa blu a consegnare la Pietra dell'*Angdraug*, sottratta dalla Casa del Vino di Mar-Maliarnin.

L'ambascieria è guidata da un **thoul cadaverico (Gaz-Thoul)** di nome **Pallida Morte** (CA 6, DV 3\*\*, pf 11, MV 12 (36) metri, AT 2 artigli, F 1-3/1-3 e paralisi, TS G3, ML 10, AL C) e da **Uryas**, un **chierico di Idris** (CA 2 protetto da corazza di piastre e scudo, LVL C4, pf 24, MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata o incantesimi, F 1d6 (mazza ferrata) o a seconda degli incantesimi, TS C4, ML 11, AL C), che ha pregato per i seguenti incantesimi:

Livello 1°: *cura ferite leggere, causa paura*.

Livello 2°: *silenzio nel raggio di 4,5 metri*.

Uryas possiede anche tre rotoli di pergamena con altrettanti incantesimi clericali: *cura ferite leggere, maledizione, purificazione del cibo e dell'acqua*.

Pallida Morte e Uryas sono scortati da una squadraccia di **orchetti Skaraj** costituita da **3 guerrieri** e **2 esploratori**.

### Troll a caccia!

Quando avviene questo incontro, il DM tira d8 per determinare il numero di troll affamati sul sentiero di caccia. I **troll** (CA 4, DV 6+3\*, pf 30 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT 2 artigli/morso, F 1d6/1d6/1d10, TS G6, ML 10 oppure 8, AL C) sono gigantesche creature cannibali dalla pelle gommosa e piena di verruche. Rigenerano 3 pf per round, tranne quando le ferite sono inferte da fuoco o acido (in tale caso, il morale dei troll crolla a 8). I troll combattono con feroce abbandono e inseguono chi cerca di fuggire.

### Colonna di schiavi

La tenebrosa potenza sorta a Gereth Numbar richiede un gran numero di schiavi: molti sono sfruttati come forza lavoro, mentre altri sono destinati a diventare il cibo per gli orchetti della Zanna Verde e per i thoul che abitano la fortezza. Lo stesso Vortiggian ha bisogno di sangue fresco per sostenere la sua esistenza blasfema.

Un gruppo composto da una squadraccia di **orchetti Skaraj (3 guerrieri e 2 scout)**, accompagnata da un trio di formidabili ogre, scorta una colonna di schiavi diretti a Gereth Numbar.

I **3 ogre** (CA 5, DV 4+1, pf 26, 20, 14, MV 9 (12) metri, AT randelli e mazze, F 1d6+2, TS G4, ML 10, AL C) attaccano qualsiasi personaggio in vista, a meno che non siano mascherati da seguaci di Idris. Ogni ogre possiede una sacca con dentro 300 monete d'oro, che è il compenso pattuito per scortare gli orchetti fino alla fortezza di Gereth Numbar.

Gli schiavi sono legati da una lunga catena che tiene bloccati i polsi e le caviglie e il capo della catena è in mano a un repellente orchetto Skaraj senza naso e dalla pelle nera e butterata; si tratta di uno **Skaraj Zanna Gemella** (CA 4 (7), DV 4+3\*, pf 23, MV 15 (45) metri, AT spada orchesca o zanne, F 1d8+2 (spada) o 2d6 (zanne), TS G5, ML 11, AL C). Il mostruoso orchetto combatte con una lama ricurva di fattura orchesca e alla cintura conserva 2 pugnali da lancio con la lama

trattata con Olio di Verme Iena (chi viene ferito, deve superare un TS contro paralisi o rimanere paralizzato per 2-5 round). Al collo indossa una *torque* d'oro intarsiata con i macabri motivi sacri a Idris (500 mo). La *torque* è incantata e offre al suo possessore un bonus +1 ai tiri salvezza contro incantesimi. Ovviamente i simboli malvagi incisi sull'oggetto, lo rendono difficile da indossare quando ci si trova in aree civilizzate di Wendar o dove il Culto di Idris è temuto e disprezzato.

Nella sua lurida borsa il capo colonna conserva la chiave che apre i lucchetti delle catene degli schiavi, una sacca di pelle con dentro 90 monete d'oro, un dente d'oro con ancora attaccata la radice tumefatta dello sfortunato precedente proprietario (5 mo) e una *pozione di velocità* (ambrata e sciropposa).

La colonna degli schiavi è composta da **14 prigionieri**, dieci Elfi e quattro Umani. Se vengono liberati ringraziano i loro salvatori e rivelano 2-3 dicerie tratte dalla tabella.

Il portavoce dei prigionieri è Maranis, un Elfo anziano dai capelli d'argento, che rivela anche come il suo villaggio sia assediato da una forza di orchetti Skaraj (vedi "Il villaggio degli Elfi Genalleth"). Gli Uomini sono disertori del Culto di Idris e, in cambio della libertà, potranno rivelare alcuni segreti della fortezza di Gereth Numbar; il numero e il tipo di informazioni che daranno ai PG è lasciato alla discrezione del DM.

#### Spiritelli

Un gruppo di **25 spiritelli** (CA 5, DV ½\*, pf 3 ciascuno, MV 6 (18) metri, volando 18 (54) metri, AT maledizione, F vedi sotto, TS E1, ML 7, AL N) incontra i PG. Il DM deve verificare la sorpresa e il tiro per le reazioni. Se il tiro è neutrale o ostile, gli spiritelli temono che gli avventurieri siano parte della banda dei briganti di Caerlinc (vedi "La Roccia Cava").

In particolare, questi folletti temono il Bruto Den Krakosh, che spesso caccia gli spiritelli con i suoi molossi per infilarli in lunghi spiedi! Se tra i personaggi è presente un Elfo o un Halfling, il tiro per le reazioni ha un bonus +2.

In caso di ostilità, gli spiritelli lanciano contro i PG una maledizione (bastano 5 di queste creature per lanciare una maledizione, che il DM può scegliere o tirare a caso sulla tabella sottostante).

#### **d4 Maledizione degli Spiritelli**

1	Il naso della vittima si allunga di 20 cm (malus -2 al CAR).
2	I piedi della vittima si trasformano in zampe da papera (malus -2 alla DES, la velocità della vittima si riduce di 1/3).
3	I capelli della vittima si allungano e diventano simili a dei ramoscelli su cui nidificano degli uccellini. Il cinguettio degli animali rende impossibile al PG nascondersi o muoversi furtivamente.
4	La vittima parla con la zeppola, c'è un 20% di sbagliare la pronuncia degli incantesimi.

Se gli spiritelli non sono ostili, gli avventurieri possono apprendere dell'esistenza della banda di Caerlinc e del suo stratagemma per accusare gli orchetti delle loro malefatte. Le piccole creature conoscono la

strada per la Roccia Cava e mettono in guardia i PG degli spettri dell'orda fantasma dell'antica guarnigione. Chiedono inoltre il loro aiuto per scacciare i banditi o, quantomeno, eliminare Krakosh. Come ricompensa per tale missione, gli spiritelli offrono loro una scorta di 20 applicazioni di *muschio guaritore*, che hanno raccolto nei boschi circostanti.

#### Coppia di gorgoni

Una coppia di gorgoni, terribili mostri simili a tori mostruosi coperti da placche d'acciaio, hanno preso possesso di una grotta poco distante e viene evitata da tutti gli esseri consapevoli della loro esistenza.

I PG possono ricavare degli indizi sul genere di minaccia a cui stanno andando incontro, imbattendosi in resti di statue umanoidi (Elfi, Orchetti e qualche Umano) per lo più fatte a pezzi. Un rapido esame consente di stabilire che qualche pezzo delle statue è stato asportato (le gorgoni mangiano la roccia friabile delle statue che creano con il loro soffio pietrificante).

Le **due gorgoni** (CA 2, DV 8\*, pf 43, 35, MV 9 (27) metri, AT corna o soffio pietrificante, F 2d6 (danno raddoppiato se carica) o pietrificazione, TS G8, ML 8, AL C) sono territoriali e aggressive e attaccano chiunque entri nel loro territorio. Se falliscono il tiro per il morale, si rifugiano nella loro grotta (la caverna delle gorgoni può trovarsi sotto un ammasso di rocce che spunta dalla pianura o su una parete a strapiombo nel folto del bosco).

Nella caverna le gorgoni combattono fino alla morte e al suo interno si trovano alcuni tesori appartenuti a sfortunate vittime pietrificate: 3 piccoli topazi arancioni da 60 monete d'oro ciascuno, un involto contenente una pelle di orso grizzly da 140 mo e una pelle di volpe argentata da 140 mo (appartenute a un cacciatore), una *pozione di chiaraudienza*, una *pozione di polimorfismo*, una *spada elfica +1* (consideratela come una spada bastarda) e una *pergamena di invisibilità di massa*. La spada e la pergamena erano di proprietà di un guerriero Elfo che voleva cacciare dalla zona le gorgoni, rimanendone, invece, vittima.

#### Krakosh & Molossi

Il Bruto Den **Krakosh** (vedi descrizione nel capitolo dedicato a "La Roccia Cava"), affiliato alla banda dei briganti di Caerlinc, in compagnia dei suoi **7 molossi da combattimento** (AL N, CA 7, DV 2+2, pf 15 (x2), 13, 12, 10, 9, 8, MV 18 (54) metri, AT morso, F 1d6, TS G1, ML 10) sono fuori a caccia di spiritelli, di elfi o di qualsiasi essere così sfortunato da incrociare la strada con selvaggio assassino.

Se dovesse fallire il controllo del morale, Krakosh chiede quartiere nella sua lingua rozza, fatta di suoni gutturali, schiocchi e gesti e, in cambio della sua libertà, promette di consegnare ai PG il suo bottino, che ha nascosto fuori dalla Roccia Cava. Ovviamente mente. Il piano del Bruto Den è quello di condurre gli avventurieri contro un mostro nelle vicinanze (il DM può scegliere la torma di troll in caccia, la coppia di gorgoni o qualsiasi altra creatura ritenga adatta).

#### Picco della viverna

I Monti Mengul ospitano un buon numero di questi pericolosi predatori draconici, sacri a

Idris. In particolare una **viverna** (CA 3, DV 7\*, pf 26, MV 9 (18) metri, volando 24 (72) metri, AT morso/pungiglione caudale, F 2d8/1d6 +veleno, TS G4, ML 9, AL C) ha nidificato su un picco scosceso delle montagne e, una volta avvistati i PG, scende in picchiata contro di loro.

Il veleno del pungiglione caudale della viverna infligge 3d10 danni, dimezzabili con un TS contro veleni. I PG che dichiarano di cercare la tana del mostro, devono impiegare 1d4 ore di cammino e affrontare una difficile scalata su una parete verticale alta 20 metri per raggiungere il nido, dove tra le ossa delle vittime precedenti e la carogna di un orchetto ucciso da poco, si trovano 2 uova di viverna e i tesori appartenuti a precedenti vittime: 106 monete di rame, 98 monete d'argento, 267 monete d'electrum, 192 monete d'oro, un sacchetto con dentro 5 eliotropie da 50 monete d'oro ciascuna e uno splendido smeraldo da 1.000 monete d'oro, una *pozione di veleno* e una *bacchetta del gelo* (14 cariche) ricavata da una sottile scheggia di cristallo azzurro sulla cui sommità, trattenuta da degli artigli cristallini, brilla una sfera traslucida dentro cui si agitano vortici blu, neri e bianchi.

#### Scarabei Cervi volanti giganti

I PG si imbattono in 2-3 **scarabei, cervi volanti giganti** (CA 3, DV 7, pf 28 ciascuno, MV 6 (18) metri, AT 2 zampe anteriori/morso, F 1-10/1-10/4d6, TS G4, ML 10, AL N) in cerca di cibo, che attaccano qualunque cosa si muova. Queste creature dal carapace nero si muovono pesantemente sul terreno, rivoltandolo con le loro possenti zampe dotate di acuminati barbigli. Mediamente uno di questi insetti misura 3 metri di lunghezza e raggiunge l'altezza di 1,2 metri.

#### Mizus il gigante di pietra

Mizus è un gigante di pietra solitario che vive in una spelunca a picco su un burrone coperto di boschi. Il gigante di pietra odia profondamente gli orchetti Skaraj e i sacerdoti di Idris. Se i PG indossano abiti o portano segni del Culto di Idris, il **gigante di pietra** diventa ostile (CA 4, DV 9, pf 40, MV 12 (36) metri, AT clava o macigno, F 3d6 (clava) o 5d6 (macigno), TS G9, ML 10, AL N) e minaccia gli intrusi nella sua lingua gutturale, agitando la grossa stalattite che usa come clava. Se i suoi avvertimenti vengono ignorati, Mizus attacca.

L'interno della caverna del gigante di pietra contiene un recinto con una dozzina di capre e un grande focolare al centro. I tesori di Mizus sono collocati su una sporgenza rocciosa a 5 metri d'altezza (Mizus è alto circa 4,2 metri): una sacca con dentro 5.000 mo, 6 topazi da 250 mo ciascuno e una tiara in ferro del clero di Idris con incastonati 4 rubini da 1.250 mo ciascuno.

Se si instaura un rapporto amichevole, Mizus può indicare le vie più sicure per raggiungere Gereth Numbar, inoltre conosce l'ubicazione del Pozzo di Duzyrr. Con un'offerta di alimento 1.000 mo di valore, il gigante può essere convinto ad accompagnare i PG per sconfiggere la dragonessa blu.

#### Branco di cinghiali

Un **branco di cinghiali** (CA 7, DV 3\*, pf 10 ciascuno, MV 9 (27) metri, AT zanne, F 2d4 (danno doppio se in carica), TS G2, ML 9, AL N) formato da 3 maschi, 6 femmine e 6 piccoli

(che non combattono) attraversano la pista dei PG. Se non vengono minacciati, gli animali si allontanano senza aggredire.

#### Ruscello

Un ruscello di acqua limpida e pulita si incrocia al cammino degli avventurieri. L'acqua del ruscello è potabile e l'attraversamento non presenta problemi.

Esiste un 50% di probabilità che nei pressi del corso d'acqua ci siano altre creature da determinarsi a caso.

#### d4 Incontro al ruscello

- 1 2d6 cinghiali
- 2 Squadraccia di orchetti Skaraj
- 3 1d4 pegasi (in montagna) / un ippogrifo
- 4 1d6 cavalli selvatici

#### Capra gigante con un pessimo carattere

Un gigantesco caprone dal folto pelame nero brucia le erbe che crescono nel suo territorio. La **capra gigante** (CA 7, DV 4+1, pf 15 attuali (23 totali), MV 12 (36) metri, AT cornata, F 2d6 (danno doppio se in carica), TS G4, ML 11, AL N) ha un pessimo carattere e recentemente si è scontrata con una squadraccia di Skaraj che le hanno scagliato diverse frecce, due delle quali sono chiaramente visibili conficcate nella schiena della bestia.

#### Vecchia Carogna, l'orso grizzly

Da diversi anni un grosso e feroce orso grizzly infesta le foreste e i primi contrafforti delle Montagne Mengul. Si tratta di una bestia enorme dal pessimo carattere e che ha acquisito un gusto particolare per la carne umana.

Gli abitanti di Bynflaare hanno soprannominato il **grizzly** "Vecchia Carogna" (CA 8, DV 5, pf 32, MV 12 (36) metri, AT 2 artigli e morso (stritolamento), F 1d8/1d8/1d10, TS G4, ML 10, AL N). L'orso è un animale imponente a quando si alza sulle zampe posteriori raggiunge un'altezza di 3,3 metri. Se Vecchia Carogna colpisce il medesimo bersaglio con entrambe le zampe, lo stringe in una morsa che infligge automaticamente ulteriori 2d6 danni e morde con un bonus +2 al tiro per colpire. Il grizzly continua a infliggere danni da stritolamento, finché la sua vittima non muore o non viene abbattuto. Mentre stritola, Vecchia Carogna non può attaccare nessun altro avversario.

#### Branco di worg

Un branco composto da **2d4 lupi worg** (CA 6, DV 4+1, pf 22 ciascuno, MV 15 (45) metri, AT morso, F 2d4, TS G4, ML 8, AL C) annusa l'odore dei PG e si mette in caccia, seguendoli in attesa di cogliere l'occasione per attaccarli di sorpresa.

I worg attaccano in branco e controllano il morale quando la metà dei loro effettivi è stata sconfitta. Se superano il test di morale, continuano a combattere fino alla distruzione del branco.

#### Famiglia di arpie

Queste maligne creature hanno nidificato in una lurida grotta a picco sulle pareti della montagna. I PG possono notare l'apertura e il lordume che insozza la parete sottostante.

Le **3 arpie** (CA 7, DV 3\*, pf 17, 14, 6, MV 6 (18) metri, volando 15 (45) metri, AT 2 artigli e un'arma, F 1d4/1d4/1d6 e *charme*, TS G6, ML 7, AL C) usano il loro canto ammaliante per soggiogare i personaggi e poi portare un Elfo o un Halfling fino alla caverna per

divorarlo (per sollevare un PG occorre la collaborazione di 2 arpie).

Se le arpie vengono sconfitte o messe in fuga, i PG possono esplorare la caverna dove hanno nidificato, raggiungibile però o tramite mezzi magici o scalando una parete quasi verticale alta 30 metri.

Nella spelonca, in mezzo alle ossa e ai resti dei precedenti banchetti dei mostri, si possono recuperare: 200 mr, 86 ma, 65 me, 164 mo, 9 mp, una collana d'oro con un medaglione in serpentina da 500 mo, un vecchio simbolo sacro di Idris ossidato (senza valore), un anello d'argento a foggia di cavallo con piccole acquamarina incastonate da 250 mo, 6 *quadrelli di balestra +1 del ferimento* e una sacca di pelle con dentro 5 *proiettili da fionda +1*.

### **Coppia di giganti del gelo**

**Lokmir** e **Andmaer** sono una coppia di **giganti del gelo** mercenari (CA 4, DV 10+1\*, pf 45 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT un'arma o macigno, F 4d6 o 3d6 con i macigni, TS G10, ML 10, AL C) diretti a Gereth Numbar per unirsi alle schiere di Vortiggian. I due formidabili giganti sono armati con un'ascia enorme (Lokmir) e una cote per affilare (Andmaer); entrambi indossano cote di maglia e diverse pellicce di orso e lupo.

Lokmir ha lunghi mustacchi giallastri incrostati di brina e porta sul capo un cerchio di ferro con delle ambre incastonate (1.000 mo di valore), mentre Andmaer ha una barba azzurrina raccolta in una lunga treccia e sulla fronte ha tatuato il simbolo di Idris. Nella sua sacca conserva 2.000 ma, il corno di un mammoth bordato d'oro (500 mo di valore) che usa per bere e un'ampolla di ferro con dentro una *pozione di fusione (potion of merging)*.

### **Saggio Hsiao**

Un saggio Hsiao protegge un'ampia area della foresta dalla sua tana all'interno dei un'enorme quercia secolare.

Lo **Hsiao** (CA 5, DV 7\*\*, pf 22, MV 9 (27) metri, volando 21 (63) metri, AT 2 artigli/becco o incantesimi, F 1d6/1d6/1d4 o a seconda dell'incantesimo, TS C7, ML 9, AL L) è

amichevole se nel gruppo sono presenti Elfi o Halfling e in caso di reazione positiva accetta di ospitare i PG nella propria dimora, condividendo con loro 1-3 dicerie.

Lo Hsiao è anche un chierico di 7° livello con i seguenti incantesimi preparati:

Livello 1°: *individuazione del male, cura ferite leggere, luce magica.*

Livello 2°: *Individuazione dell'allineamento, Benedizione.*

Livello 3°: *Cura malattie, Ingrandire animali,*

Nella sua tana lo Hsiao conserva un *corpetto di cuoio elfico +3* con il potere di un mantello elfico e il simbolo di Ilsundal inciso sul petto. La creatura lo donerà solo a un personaggio Elfo di allineamento morale Legale.

### **Circolo di pietre**

Un cerchio di pietre megalitiche coperte di muschio si alza dalla pianura. Sulle pietre sono incise antichi segni risalenti all'epoca d'oro degli Elfi di Genalleth (serve una prova di Storia o un check su Saggezza da parte di un Elfo).

Chi entra nel cerchio, e possiede un allineamento morale Neutrale o Legale, si addormenta di colpo e al risveglio, dopo 8 ore ha recuperato tutte le ferite, eliminato malattie o maledizioni. Se il personaggio è un Elfo, oltre a questo effetto, riceve un tatuaggio Genalleth sul collo che può invocare una volta sola per superare un tiro salvezza fallito, dopodiché il tatuaggio sparisce.

Personaggi Caotici che permangono nel cerchio hanno un sonno disturbato e non recuperano punti ferita in caso di riposo.

### **Squadraccia di orchetti Skaraj**

Una squadraccia di **orchetti Skaraj** costituita da **3 guerrieri** e **2 esploratori** batte il territorio in cerca di bottino. Gli orchetti attaccano a vista. Il DM deve effettuare un tiro per il morale dopo che due umanoidi sono stati uccisi. Se almeno un orchetto riesce a fuggire, la notte successiva il gruppo viene attaccato da due squadracce Skaraj per un totale di **6 guerrieri** e **4 scout** orchetti.

## **LA ROCCIA CAVA (CAMPO DEI BANDITI)**

Caerlinc e la sua banda hanno preso possesso della Roccia Cava, un vecchio forte wendariano abbandonato alle pendici dei Mengul. La fortezza è stata costruita sopra un complesso di roccia che si erge dal terreno per un'altezza di 30 metri circondata da boschi e macchie di vegetazione cresciute selvagge, da quando i militari di Wendar furono massacrati da un attacco a sorpresa degli orchetti agli ordini di Landryn Teriak, durante il primo tentativo del sovrano di Denagoth di invadere il regno di Gylharen. Dopo la caduta della Roccia Cava sono fiorite leggende sinistre che raccontano dei fantasmi dei soldati wendariani che infesterebbero ancora le rovine.

Per Caerlinc e la sua banda, la Roccia Cava è un covo perfetto: fortificato e ben difendibile, lontano da Bynflaare e avvolto da una sinistra fama di maniero infestato, l'ideale per tenere lontano i ficcanaso.

Caerlinc e i suoi si sono accorti della presenza degli orchetti Skaraj e hanno approfittato della situazione, cercando di mascherare i loro assalti per fare ricadere la colpa sugli umanoidi. Grazie all'abilità di Moff l'arciere, la banda usa false frecce con l'impennaggio orchesco durante le proprie razzie. Il lavoro di Moff è buono, ma non perfetto e dei personaggi esperti, oppure il fabbro Thror "Nasone" di Bynflaare possono accorgersi facilmente dell'inganno.

In ogni caso, Caerlinc è preoccupato. I suoi sgherri gli hanno riferito del massacro di Mar-Maliarnin e il capo dei banditi teme che prima o poi le forze di Wendar possano arrivare per fare luce sull'efferato saccheggio.

### **Caerlinc il Capobanda**

**Storia.** Il capo della banda di fuorilegge è un denagothiano che ha servito per oltre dieci anni come ufficiale dei Lancieri Neri, la truppa di elite del Signore delle ombre, prima di disertare dopo la rovinosa sconfitta del suo distaccamento a opera degli ultimi elfi di Lothenar. All'età di 40 anni divenne un bandito, prima aggregandosi ad una grossa banda e poi, più di recente, creandone una sua.

**Personalità.** Caerlinc è scaltro e molto cauto nel dirigere le attività della sua banda. Nonostante sia un fuorilegge, ha mantenuto una sorta di codice di onore e non uccide mai chi si arrende. Per allontanare i sospetti dal suo gruppo, ha cominciato a fare in modo che tutte le tracce lasciate facessero pensare a un attacco di orchi. È venuto in possesso di alcuni pugnali orcheschi e li lascia intenzionalmente sul luogo dei suoi attacchi, inoltre Moff, l'arciere del gruppo, ha iniziato a produrre frecce imitando il tipico impennaggio dei proiettili usati dagli Skaraj. Caerlinc non è un pavido, e neppure un codardo, è solo un uomo prudente. Vuole solo sopravvivere e godersi questa nuova vita; di fronte agli avversari più temibili è sempre meglio disposto a trattare piuttosto che combattere. Non apprezza gli elfi, vecchio retaggio della sua militanza nelle file dell'esercito di Denagoth, e pensa che tutti gli elfi siano subdoli e ingannatori.

**Aspetto.** Caerlinc è un uomo di mezza età, dalla faccia quadrata e dal naso prominente. Ha i capelli neri, le sopracciglia folte ed è alto 1,90 cm. Veste con pratici abiti da ranger che lo aiutano a mimetizzarsi tra la boscaglia. Durante uno scontro con alcune guardie di un convoglio commerciale che attaccò anni prima, Caerlinc ha perso il mignolo della mano sinistra.

**Statistiche.** Caerlinc è un denagothiano e un guerriero di 5° livello. CA 5 grazie all'armatura di cuoio bollito e a uno **scudo magico +1** in legno di bosso intarsiato con rune magiche, LVL G5, pf 37, MV 12 (36) metri, AT daga di Denagoth (Esperto) o arco corto elfico perfetto, F 1d6+4 [-1 CA/1, Parare (1) + Disarmare] con la spada o 1d6 con l'arco elfico perfetto, TS G5, ML 9, AL N; FOR 16, INT 9, SAG 13, DES 12, COS 16, CAR 13.

**Linguaggi.** Comune, Orchesco, Lingua di Denagoth.

**Abilità generali.** Seguire tracce (SAG), Muoversi in silenzio (DES).

**Equipaggiamento.** Quando esce in esplorazione o per guidare le razze della sua banda, Caerlinc indossa una robusta armatura di cuoio bollito che ha visto innumerevoli battaglie e porta appeso alla schiena il suo prezioso **scudo magico +1** in legno di bosso, sulla cui superficie sono incise rune mistiche di potere. Le sue armi sono una affilata daga denagothiana (da considerare come una spada corta) e un arco corto di fattura elfica, sottratto a un suo nemico. L'arco non è magico ma è perfettamente bilanciato, garantendo a chi lo usa un bonus non magico di +1 ai tiri per colpire.

In caso di bisogno, Caerlinc può ricorrere a una **pozione guaritrice** e a una **pozione di crescita** che ebbe da un alchimista catturato durante un raid come riscatto per la sua libertà. Caerlinc possiede anche una copia delle chiavi per aprire il magazzino del covo (area 7).

## Moff l'Arciere

**Storia.** Moff è poco più di un ragazzo ed è il più giovane della banda. Nonostante la giovane età è un tipo sveglio ed è stato subito accettato dagli altri membri della banda. Moff è un abile arciere e si guadagnava da vivere come apprendista nella bottega di un costruttore di archi e frecce di Wendar, dove ha appreso quest'arte. Una sera venne coinvolto in una rissa per via di un apprezzamento di troppo a una ragazza. Il tafferuglio finì con un morto ammazzato e Moff venne arrestato da un sergente della guardia ansioso di trovare subito un colpevole qualsiasi. Gli "amici" lo avevano abbandonato e così decise di tirarsi fuori dai guai da solo, stordendo la guardia e rubandogli la spada e le monete che aveva nel borsello. Poi, con calma, slegò un cavallo e abbandonò Wendar, dirigendosi a nord est. Si fermò a riflettere su ciò che aveva fatto solo dopo avere oltrepassato il Fiume Schiumoso, dove incontrò Caerlinc.

**Personalità.** Moff è irruento e passionale come lo può essere un ragazzo di poco meno di vent'anni. Non è malvagio, ma l'ingiustizia subita lo ha reso duro e il tradimento dei suoi compari lo ha deluso. Vive alla giornata e considera Caerlinc come una sorta di padre al quale è fanaticamente fedele.

**Aspetto.** Moff è un ragazzo piuttosto basso (raggiunge a malapena i 170 cm di altezza), ma ha muscoli potenti e una grande agilità e destrezza. Porta i lunghi capelli colore della stoppia acconciati in una crocchia sopra la testa. I suoi occhi sono azzurri e il viso ha ancora i segni dell'acne.

**Statistiche.** Moff è un giovane abitante di Wendar e un ladro arciere di 3° livello. CA 4 grazie al giustacuore in pelle e alla prodigiosa destrezza, LVL L3, pf 8, MV 12 (36) metri, AT arco corso (Esperto) o spada, F 1d6+3 [-1 CA/1, ritardare (corta distanza)] con arco corto o 1d8+1 con spada, TS L3, ML 9, AL N; FOR 13, INT 8, SAG 10, DES 18, COS 12, CAR 11.

**Linguaggi.** Comune.

**Abilità da Ladro.** Scassinare serrature 25%, Trovare trappole 20%, Rimuovere Trappole 20%, Scalare pareti 89%, Muoversi in silenzio 30%, Nascondersi 20%, Borseggiare 30%, Sentire rumori 40%; Colpire alle spalle (x2 danni, bonus +4 ai tiri per colpire).

**Abilità generali.** Fabbricare archi e frecce (DES).

**Equipaggiamento.** Moff indossa un giustacuore in pelle e mezzi guanti di morbido cuoio. Quando si muove all'esterno porta un mantello verde con motivi a foglie che gli garantisce un bonus +10% alle prove di Nascondersi, se si trova nella boscaglia. Le armi di Moff sono un arco corto e una spada wendariana (la stessa che rubò al sergente che aveva tentato di arrestarlo). A tracolla porta una faretra di fattura elfica con dentro 20 frecce perfette che garantiscono un bonus +1 non magico ai tiri per colpire e ai danni inferti. Al collo, assicurata a un laccetto di pelle, indossa le chiavi per aprire il magazzino (area 7)

## Krakosh il Bruto Den

**Storia.** La biografia di Krakosh si può ridurre a una sola parola: violenza. Figlio dei bruti den, la feroce etnia di barbari dell'altopiano, Krakosh ha ucciso il suo primo uomo quando aveva dieci anni. Appena raggiunta l'età adulta, che per i bruti arriva a 14-15 anni, Krakosh si è unito a una delle bande di saccheggiatori, al soldo del Signore delle Ombre, che per anni hanno terrorizzato i villaggi e le fattorie isolate sul versante wendariano delle Montagne Mengul. Durante uno di questi raid, Krakosh si trovò separato dai suoi e vagò per diversi giorni nel nord di Wendar, cadendo vittima degli elfi di Genalleth. Fu salvato dall'intervento di Caerlinc e della sua banda, che mise in fuga gli elfi. Da allora il bruto è diventato parte del gruppo di briganti, dando sfogo alla sua rabbia e alla sua cieca violenza tutte le volte che gli capita l'occasione.

**Personalità.** Krakosh non è un individuo complesso. Egli obbedisce agli ordini di Caerlinc fintantoché i suoi bisogni primari sono soddisfatti: mangiare, bere, dormire al caldo e all'asciutto, dare sfogo alla violenza. Da quando è con i banditi, Krakosh ha dimostrato di avere una certa empatia con gli animali e, infatti, ha addestrato una muta di feroci molossi che i banditi impiegano di tanto in tanto contro le proprie vittime.

**Aspetto.** Alto oltre due metri, Krakosh è un colosso che cammina rapido e silenzioso, nonostante i quasi centoventi chili di peso. Il volto camuso è dominato da occhi neri iniettati di sangue e da barba e capelli scuri che lo fanno somigliare a una specie di leone spaventoso. Le labbra carnose ospitano una chiostra di denti grigi e l'aspetto complessivo si potrebbe definire "scimmiesco". Indossa una pelle d'orso e calzari di pelliccia, mentre sul capo, quando è sul piede di guerra, porta uno spaventoso elmo di pelo con due corna di caprone.

**Statistiche.** Krakosh è un guerriero di 4° livello appartenente alla razza dei bruti den. CA 6 grazie alle spesse pellicce che indossa e alla discreta agilità, LVL G3, pf 29, MV 12 (36) m, AT ascia da battaglia bipenne, F 1d10+3, TS G3, ML 11, AL C; FOR 18, INT 6, SAG 11, DES 13, COS 18, CAR 8.

**Linguaggi.** Capisce il comune ma parla un idioma primitivo fatto di suoni gutturali e aspri.

**Abilità generali.** Intimidire (FOR), Cercare tracce (SAG).

**Equipaggiamento.** Krakosh usa in battaglia una spaventosa ascia bipenne a due mani. In caso di necessità fa ricorso a una daga corta di fattura orchesca (da considerare come un pugnale). Alla cintura conserva alcune dosi di erbe curative (6 dosi) che curano 1d4 danni, se vengono applicate con attenzione sulle ferite dopo un combattimento. Al collo ha un fischiello d'osso che usa per richiamare i suoi molossi da guerra.

## La banda di Caerlinc

Caerlinc il capobanda comanda una ghenga composta da **nove briganti denagothiani** (7 uomini e 2 donne), oltre ai suoi luogotenenti: Moff l'Arciere e Krakosh il bruto den.

I componenti della banda di Caerlinc sono **banditi** (AL N e C (50%), CA 6. DV 1, pf 5 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT spada corta o arco corto, F 1d6, TS L1, ML 8) privi di morale tenuti a bada dal forte carisma del loro capo. Ogni brigante possiede 2d4 monete d'argento e 1d6 monete d'oro.

## Avvicinamento alla Roccia Cava

Le storie sinistre che circolano sulla Roccia Cava e sui fantasmi della guarnigione di Wendar massacrata dagli orchetti non sono false. Nei dintorni della vecchia fortezza, infatti, si aggira un'orda fantasma (AL na, CA 4, DV 3, pf 20, MV 12 (36) metri, AT carica illusoria, F speciale, TS G3, ML 12) che sorge dalle nebbie del terreno alla luce della luna o nel periodo che precede il tramonto.

Caerlinc e i suoi hanno affrontato e "sconfitto" l'orda, per cui non sono più soggetti ai suoi attacchi. I personaggi che si avvicinano alla Roccia Cava di notte, incontreranno le anime perdute dei soldati di Wendar.

Dal terreno umido e nebbioso emergono diafane figure spettrali dall'aspetto spaventoso, avvolte in un alone bluastro. Un tempo erano uomini, guerrieri: ora sono spettri macilenti dai volti scavati e scheletrici con armi e armature corrose dalla ruggine e dai vermi. Uno dei fantasmi porta lo stendardo della Stella di Wendar che garrisce al cielo, mosso da un vento infernale. Con un cupo ordine, il comandante dell'orda spettrale sfodera l'antica spada a comandare una carica dei suoi soldati terrificanti.

### 1. Portone di ingresso principale

Il portone a due ante è stato riparato dai briganti ed è chiuso e sbarrato dall'interno. Il muro che unisce le due parti della Roccia cava è alto quando la roccia stessa: circa 30 metri ma a causa dell'incuria è facilmente scalabile da un ladro (bonus +15% alle prove di Scalare pareti).

### 2. Forte di guardia

Da questa postazione fortificata le sentinelle hanno una buona visuale dell'area davanti al portone di ingresso (area 1). Il prudente Caerlinc ha ordinato che ci siano, a ogni ora del giorno e della notte, almeno **2 guardie**. Di notte i briganti accedono delle fiaccole per aiutarsi a vedere meglio, rivelando nel contempo la loro presenza. In caso di attacco,

le sentinelle possono suonare un corno appeso alla parete, lanciando l'allarme e mettendo in allerta tutti gli abitanti del forte.

I briganti godono di una protezione parziale che gli consente di usufruire di un bonus +2 alla CA e un bonus +2 ai tiri per colpire con armi da lancio verso coloro che si trovano all'esterno della struttura.

In un angolo della postazione fortificata si trova un barile con dentro 50 frecce, mentre al muro sono appesi 3 scudi di legno e un paio di spade incrociate.

I due briganti di guardia spesso prendono sottogamba il loro compito. Personaggi particolarmente scaltri e silenziosi possono avvicinarsi agevolmente alla Roccia Cava senza provocare allarmi (il DM è incoraggiato a fornire sostanziosi bonus alle prove di destrezza e di muoversi in silenzio ai personaggi dei giocatori particolarmente astuti).

### 3. Torrette di guardia sul retro

Le due torrette sono edificate su una base rocciosa, mentre la parte superiore, dove prendono posto le sentinelle è in legno con tettoia. Si può accedere alle torrette solo dall'interno della Roccia Cava, attraverso delle scale a pioli. A qualsiasi ora del giorno e della notte si trova sempre almeno **un brigante di guardia** armato di arco, lancia e spada e con un corno di segnalazione per lanciare l'allarme in caso di attacco. Esiste un 30% di probabilità, ma solo durante la notte, che sia presente una seconda sentinella sulla seconda torretta. I briganti sulla torretta godono di un bonus +2 alla CA e un bonus +2 ai tiri per colpire verso coloro che cercano di assaltare la struttura dall'esterno.

### 4. Alloggio dei briganti

Questa bassa struttura costruita in legno ospita gli alloggi dei briganti, quando non sono impegnati in missioni o a svolgere attività di guardia. Di notte qui riposano tutti i componenti della banda di Caerlinc (meno quelli presenti ai posti di guardia),

mentre durante il giorno qui si troveranno 1d4 briganti impegnati a giocare a dadi, riposare o discutere delle prossime razzie.

Il grande ambiente ospita i pagliericci dei briganti con delle pelli per proteggersi dal freddo e una grande rastrelliera dove si trovano spade corte, un paio di archi corti, delle mazze ferrate e alcune lance. Sul muro a sud è addossato un tavolo dove i malviventi giocano a dadi, e accanto si trova una botte montata su un sostegno in legno da dove viene spillata della birra. La botte ha impresso a fuoco il marchio di Mar-Maliarnin e fu trafugata dai briganti a un mercante che l'aveva acquistata da Hir qualche giorno prima del massacro perpetrato dagli orchetti della Zanna Verde.

All'esterno della struttura c'è una baracca di legno che funge da latrina, c'è un 15% di probabilità che al suo interno sia presente un brigante impegnato a espletare i suoi bisogni fisiologici.

### 5. Casotto dei molossi di Krakosh

Dal casotto emana un penetrante odore animale, la porta di legno è chiusa dall'esterno con un chiavistello. All'interno vivono i molossi addestrati di Krakosh, il brutto Den. Gli animali non sono legati e obbediscono solo al Den. Se viene aperta la porta, questi bestioni ringhiano e mostrano le zanne; se entro un round non viene rinchiusa la porta, i molossi partono all'attacco.

La muta di Krakosh è composta da **7 molossi da combattimento** (AL N, CA 7, DV 2+2, pf 15 (x2), 13, 12, 10, 9, 8, MV 18 (54) metri, AT morso, F 1d6, TS G1, ML 10), che combattono ferocemente fino a quando la metà di loro non viene eliminata: se il tiro di morale ha successo, i superstiti continuano a combattere. I molossi combattono fino alla morte, se è presente Krakosh.

Durante il giorno e la notte esiste una probabilità del 40% che nei pressi del casotto sia presente Krakosh. Il brutto Den preferisce di gran lunga la compagnia delle sue bestie assassine a quella degli altri componenti della banda.

Sul fondo del casotto c'è un trogolo. Infatti il casotto era in origine un porcile, dove i soldati di stanza al forte tenevano un paio di maiali. Sotto il trogolo, Krakosh ha nascosto un involto di pelle e tela cerata al cui interno si trovano gli scalpi di elfi e uomini e un paio di spiedi su cui è stata impalata una dozzina di spiritelli rinsecchiti (Caerlinc e gli altri componenti della banda ignorano che il brutto collezioni questi sinistri trofei), un collare d'oro intarsiato con figure di cinghiali e lupi da 300 monete d'oro e un sacchetto di pelle con dentro 3 smeraldi da 200 monete d'oro ciascuno. Anche in questo caso, Krakosh ha sottratto parte del bottino di una razzia, nascondendola ai suoi compagni per non doverla dividere con nessuno.

### 6. Spiazzo

Lo spiazzo è in terra battuta con qualche sasso che spunta dal terreno e diverse erbacce. Al centro i briganti hanno installato un grande cerchio di pietra dove accendono il fuoco durante la notte e dove cucinano i loro pasti. C'è anche un vecchio fantoccio per allenamenti e diversi bersagli per esercitarsi con il tiro con l'arco.

Durante il giorno ci sono **1-3 briganti** che ciondolano nel cortile o si esercitano nel combattimento. Durante la notte, invece, la

probabilità di incontrare un brigante è solo del 10%.

### 7. Magazzino

Il magazzino è una solida struttura di pietra con piccole feritoie. La porta di solida quercia, che è stata riparata recentemente dai briganti, è sempre chiusa a chiave, custodite da Caerlinc. Anche Moff l'Arciere ha una copia delle chiavi.

Nel magazzino sono conservate diverse merci ed equipaggiamento che la banda si è procurata con le razzie. Stoccati con ordine su diverse scansie e tavoli con cui è arredato il locale, si trovano 3 rotoli di corda da 20 metri, arnesi da fabbro (martelli, mantice, tenaglie, un'incudine), diversi pacchi di razioni conservate sufficienti a sfamare un uomo per 50 giorni, tre pezze di cotone pregiato da tingere del valore di 10 monete d'oro ciascuno, una cassa con dentro 14 lingotti di ferro del peso di 5 kg l'uno, una cassa piena di carbone, diverse tavole di legno massiccio e un'anfora di porcellana sigillata con dentro lumache salmistrate condite con finocchio selvatico e peperoncino.

### 8. Tana del camaleonte

All'insaputa di Caerlinc e della sua banda, un grosso **roso delle rocce** (AL N, CA 2, DV 3+1\*, pf 15, MV 6 (18) metri, AT morso +speciale, F 1d6 +paralisi, TS G3, ML 7) ha nidificato in una grotta naturale che si apre in questa zona della Roccia Cava. L'anfibio, delle dimensioni di un cane di grossa taglia, cerca di paralizzare con il suo sguardo una vittima per poi trascinarla nel covo e mangiarsela in santa pace. Se il rospo delle rocce viene sconfitto, i PG possono esplorare la grotta dove vive, scoprendo il cadavere semi divorato di un brigante unitosi da poco alla banda e caduto vittima dell'anfibio durante una imprudente esplorazione dei dintorni (Caerlinc ha pensato avesse disertato e non lo ha cercato più di tanto). Sul corpo, i personaggi possono recuperare una scarsella con dentro 6 monete d'argento, 2 monete d'oro e una *pozione guaritrice*.

### 9. Corridoio di comunicazione

Il passaggio mette in comunicazione lo spiazzo principale della Roccia Cava (area 6) con il cortile interno (area 10). Ammucchiate alle pareti ci sono diverse casse che i briganti hanno temporaneamente stoccato qui. Nelle casse si trovano merci di scarso valore: vasellame, balle di lana grezza, legname, ecc.

### 10. Cortile interno

Il cortile interno consente l'accesso agli alloggi di Caerlinc e Moff (aree 11-12) e alla zona infestata dallo spirito del comandante della guarnigione wendariana (aree 13-15).

Se i PG arrivano qui di giorno, c'è un 50% di probabilità che nel cortile si trovi Moff l'Arciere (25%) impegnato ad allenarsi al tiro con l'arco su un fantoccio imbottito di paglia che funge da bersaglio o Caerlinc (25%) che si esercita con la daga denagothiana.

Un basso edificio in legno si trova addossato alla parete nord della Roccia Cava e ospita gli alloggi dei due membri più carismatici della banda: Caerlinc il capobanda e Moff

### 11. Alloggio e bottega di Moff

Questa ampia stanza è insieme l'alloggio e la bottega di Moff, dove l'arciere fabbrica gli archi e le frecce.

Il letto si trova in una alcova, separata dal resto dell'ambiente da un pesante tendaggio di pelle. Se Moff non è stato incontrato in precedenza, si troverà qui a riposare o intento a fabbricare frecce con l'impennaggio tipico degli orchetti.

Questo locale è stato attrezzato con gli arnesi e i materiali che servono a un maestro arciere: punte di freccia, aste e penne, vari pezzi di legno di tasso, frassino e corniolo per gli archi, corde, ecc. In un angolo del locale c'è un barile pieno di frecce con il tipico impennaggio usato dagli orchetti, mentre accanto si trova una faretra di morbido cuoio con dentro 20 frecce perfette che garantiscono un bonus non magico di +1 sia ai tiri per colpire che a quelli per infliggere ferite.

Sotto al giaciglio, Moff conserva un piccolo scrigno di metallo chiuso a chiave che contiene 140 monete d'argento, 35 monete d'oro e un cameo in argento e avorio che raffigura l'immagine di una fanciulla (50 monete d'oro).

## 12. Alloggio di Caerlinc

L'alloggio del capobanda è piuttosto pulito ed arredato con un giaciglio, casse di abiti, effetti personali e persino un separé di tela di canapa, fissato ad una struttura in legno.

In una grande cassa, in fondo al locale, ci sono alcuni oggetti rubati durante un raid a un accampamento di orchetti; sono gli oggetti usati dalla banda per confondere le idee sulle sue malefatte. L'alloggio è dotato anche di un piccolo magazzino separato da una porta di legno chiusa a chiave (la chiave per aprirla si trova sopra lo stipite). All'interno del locale è custodito l'oro dei banditi dentro una cassa; 498 monete d'argento, 235 monete d'oro, una brocca di rame smaltata da 100 monete d'oro, un sacchetto con 6 ametiste da 25 monete d'oro ciascuna e un bracciale in argento brunito decorato con piccoli granati da 250 monete d'oro; in realtà è un *bracciale della protezione +1*, ma Caerlinc non si è ancora accorto delle sue proprietà magiche.

## Quartieri del comandante della Roccia Cava

Le aree 13-15 erano utilizzate come alloggio dal lord comandante della guarnigione wendariana di stanza alla Roccia Cava. Le sue sciagurate scelte tattiche portarono al massacro dei soldati della fortezza. Accortosi della disfatta, il comandante affrontò a viso aperto gli assalitori, solo per essere ghermito dalla dragonessa blu alleata degli orchetti e portato al Pozzo di Duzyrr, dove le sue ossa sono abbandonate. Lo shock e il dolore hanno provocato la nascita del fantasma, che infesta queste stanze e non potrà trovare pace, finché qualcuno non darà degna sepoltura alle sue spoglie.

Caerlinc e i suoi evitano accuratamente queste aree e, se messi alle strette, potrebbero suggerire ai PG che qui si nasconde il loro tesoro nella speranza che la presenza non morta del comandante della guarnigione possa disporre dei ficcanaso.

## 13. Ex salone del comandante

Uno spesso strato di polvere e grandi ragnatele hanno coperto il mobilio di questa camera che un tempo doveva essere il luogo dove il comandante della guarnigione si incontrava con i suoi ufficiali.

Un grande camino di pietra simile alle fauci di un leone occupa gran parte della parete ovest, mentre al muro orientale è appeso un

vecchio arazzo mangiato dalle tarme e scolorito che raffigura l'area occidentale di Wendar. Un ampio tavolo di pietra giace spezzato in due al centro della stanza e dappertutto si vedono detriti e oggetti ormai decrepiti abbandonati.

La prima volta che i PG entrano in questa stanza, il **fantasma del comandante** (AL N, CA - 2, DV 14\*\*\*\*, pf 83, MV 9 (27) metri, AT tocco/sguardo, F invecchiamento 1d4x10 anni/paralisi, TS speciale, ML 10) emerge dal fondo del camino, apparendo come un diafano ufficiale dell'esercito di Wendar con l'uniforme a brandelli, il volto scheletrico e il corpo avvolto da un nimbo di luce spettrale e straziato da profonde ferite, provocate dalla dragonessa blu, che suppurano materiale ectoplasmatico.

Il fantasma lancerà *giara magica* sul personaggio con il punteggio di Forza più alto, per poi perseguire il suo scopo: ritrovare le proprie ossa al Pozzo del drago blu Duzyrr, dare loro sepoltura e trovare la pace.

Il DM è incoraggiato a ripassare i numerosi poteri dei fantasmi (vedi Rule Cyclopedia, cap. 14). Il comandante della guarnigione non è malvagio e se non viene immediatamente attaccato (nella forma spirituale o mentre possiede il corpo di una vittima), racconterà agli avventurieri la sua storia e il suo fato.

Per convincerli ad aiutarlo, il fantasma rivela loro l'ubicazione del pugnale *Morte Azzurra* (area 14) e si dice disposto a donare al gruppo il suo magico pettorale, che però si trova con le sue ossa al Pozzo di Duzyrr.

Se i PG si rifiutano di aiutare il comandante, questi cercherà di neutralizzare con il suo sguardo paralizzante quanti più avversari possibile, uccidere i restanti con il suo tocco di avvizzimento e impossessarsi del corpo di un guerriero per portare a termine la sua missione.

Se i PG arrivano a patti con il fantasma, questi indica loro, tra i detriti, una chiave di bronzo che apre in sicurezza il baule del comandante custodito nell'area 14.

## 14. Stanza da letto del comandante

Le pareti muffite e sgretolate, portano ancora le tracce dell'intonaco rosso che un tempo le copriva. Ci sono alcuni pezzi di legno marcito. A sinistra di un piccolo camino si trova un pannello che può essere aperto con la chiave di bronzo trovate nell'ex salone (area 13). La serratura è protetta da una trappola: quando questa viene scassinata, un lastrone di pietra lungo 2,5 metri si stacca dal soffitto in corrispondenza del pannello e cade sul malcapitato.

L'attacco è equivalente a quello portato da un mostro con 9 DV e gode di un bonus +2 al tiro per colpire. Se colpisce, il lastrone infligge 4d6 danni che possono essere dimezzati con un tiro salvezza contro raggio della morte.

All'interno del pannello c'è uno stipetto contenente un *pugnale magico +2 +4 vs draghi* dalla lama d'acciaio con riflessi azzurri e uno zaffiro incastonato nel pomolo a foggia di testa di drago. L'arma è chiaramente di fattura elfica ed è stata forgiata dagli elfi di Lothnar. Quest'arma sopraffina ha un nome: *Morte Azzurra (Gur-Luin in elfico)* e garantisce al possessore un bonus +2 ai tiri salvezza contro il soffio del drago blu e agli incantesimi basati sull'elettricità (*fulmine magico* compreso). Inoltre la lama consente a

chi la brandisce di comprendere e parlare il linguaggio draconico e di infliggere doppio danno quando viene usato contro i draghi blu.

Accanto al pugnale c'è una bottiglia di cristallo dal collo lungo che contiene un liquido azzurro e debolmente luminescente: si tratta di una *pozione del controllo dei draghi blu*.

#### 15. Balconata

Da questo balcone il comandante della guarnigione poteva ammirare il panorama e

avere una chiara visione del terreno circostante. La balconata è protetta da una ringhiera di pietra alta un metro e mezzo, ma il tempo e l'incuria hanno sgretolato il materiale e chi vi si appoggia rischia di distruggerlo, cadendo di sotto (30% di probabilità che aumenta al 60% nel caso in cui ci si appoggi con violenza).

Il balcone è a circa 28 metri di altezza rispetto al terreno sottostante; chi dovesse malauguratamente cadere di sotto subirà 9d6 danni da impatto.

### MAR-MALIARNIN (LA CASA DEL VINO DI HIR MALIARNIN)

Mar-Maliarnin, la Casa del Vino si trova in una valle protetta che sovrasta i colli circostanti. Si tratta di una villa costruita nel tradizionale stile wendariano: molto grande, con una serie di costruzioni lunghe e basse che abbracciano un cortile. È dotata di ogni comodità, compreso un bagno termale, un piccolo tempio, giardini e, naturalmente, vastissime cantine. I locali di produzione del vino e della birra si trovano tutti nella struttura della villa.

**La situazione a Mar-Maliarnin.** La villa è ormai ridotta a una specie di mattatoio, con i corpi morti da settimane accumulati in mucchi putrescenti. Le dispense delle cucine sono state saccheggiate, le stanze devastate senza alcun motivo. Dopo avere trovato la pietra magica in grado di animare l'*Angdraug*, i predoni Skaraj guidati da Ozugh Zannaspezzata sono rimasti nella villa, come se si sentissero onnipotenti e in preda a un senso di sicurezza dettato dalla presenza dei giganti delle colline loro alleati e dall'apparizione della dragonessa orba Duzyrr, inviata da Vortiggian per prendere in consegna la reliquia.

#### La villa

La villa è descritta nel dettaglio nelle aree di incontro successive. Si tratta di una struttura in pietra con pareti stuccate color crema, perlopiù coperte da rampicanti, come clematidi dai fiori purpurei, edera rampicante e caprifoglio. Il tetto ha gli spioventi bassi ed ampie tettoie per riparare dai raggi del sole di mezzogiorno, ed è ricoperto da tegole d'argilla cotta al forno, di colore marrone-arancio opaco. La costruzione è alta poco più di 4,5 metri ma ha una vasta zona sotterranea. Ai lati del sentiero, subito oltre i cancelli della villa, ci sono quattro coppie di grandi tigli, tutti più vecchi di 200 anni.

Quasi di fronte all'ingresso della costruzione c'è una reliquia antica, risalente al tempo in cui gli elfi arrivarono per la prima volta in queste terre: un'enorme pietra di colore grigio opaco coperta di muschio che, in realtà, è un erdeen, uno spirito della pietra dormiente. Sillabando le formule incise sulla fontana di fronte all'uomo di pietra sarà possibile "risvegliare" l'erdeen che ha mantenuto intatto il suo odio per gli orchetti e gli umanoidi malvagi.

#### I giardini

La villa ha giardini davvero eccezionali, fino a poco tempo fa accuditi da sei giardinieri. Ci sono quattro appezzamenti: uno cinto da mura e gli altri da siepi di bosso. L'appezzamento cinto da mura contiene le piante più fragili e preziose, comprese alcune erbe guaritrici. Perlopiù vengono usate per aromatizzare i vini, le birre e, soprattutto, i liquori.

Nei giardini cinti da siepi crescono luppolo, saggina, erica dolce, mirto, ribes, mirtilli, timo, maggiorana, prezzemolo bianco e verde, arbusti di prugne, altissimi sambuchi, cicoria, lappola e denti di leone. Nella tenuta, infatti, oltre ai cordiali e agli alcolici, vengono distillate piccole quantità di profumi e unguenti, usati come condimenti ma anche come cosmetici.

A Mar-Maliarnin, infatti, si producono vasetti con petali di fiori essiccati e spezie per profumare gli ambienti, lavande da bucato, olii ed essenze, saponi ed acque profumate. Sopra i giardini ci sono tre grandi cisterne che forniscono acqua alla villa tramite condutture sotterranee, sotto pressione. Le cisterne sono alimentate da due sorgenti oltre che dall'acqua piovana.

#### I vigneti

I fianchi della collina, a sud ed ovest della villa, sono coperti da vigne e tralicci. Qui crescono e vengono raccolte le preziose uve. Tra i filari corrono corsie ben curate per i carretti pieni dei pesanti canestri della vendemmia e per le piccole carriole trainate dagli industriosi operai al termine delle lunghe giornate estive. Tra i singoli filari crescono alberi d'olivo e altissimi girasoli, oltre a un vero e proprio muro di ortiche che tiene lontano dalle preziose vigne e dai loro succulenti frutti, non solo le capre, ma anche gli altri piccoli erbivori.

#### I predoni Skaraj

L'attacco alla villa di Mar-Maliarnin è stato portato da una trentina di orchetti Skaraj, guidati da Ozugh Zannaspezzata. Dopo il massacro e la consegna della pietra al drago Duzyrr, sono rimasti alla villa una quindicina di orchetti Skaraj, tra cui **3 esploratori** (AL C, CA 7 (8)†, DV 1\*, pf 5 ciascuno, MV 15 (45) metri, AT arma o zanne, F a seconda dell'arma o 2d4, TS G1, ML 10), equipaggiati con un arco corto e un lungo pugnale di fattura orchesca e **12 guerrieri** (AL C, CA 6 (8) †, DV 2\*, pf 10 ciascuno, MV 15 (45) metri, AT a seconda dell'arma o 2d4, TS G2, ML 10), ciascuno armato con 2-4 giavellotti e una mazza ferrata con la punta a piccone sulla sommità. Tutti gli orchetti Skaraj indossano la pelle di cinghiale incantata che consente loro di trasformarsi in orridi ibridi umanoidi (per ulteriori informazioni, il DM può consultare l'appendice alla fine di questa avventura).

## Ozugh Zannaspezzata

**Storia.** Ozugh è il comandante delle tre squadracce di orchetti che sono rimasti a Mar-Maliarnin. Nato in una tribù di Skaraj ai piedi della fortezza di Gereth Numbar, egli è stato uno dei primi a giurare fedeltà al risvegliato Vortiggian, il vampiro che ha ripreso possesso dell'antica fortezza denagothiana.

**Personalità.** L'orchetto è sadico, violento e convinto di essere invulnerabile. Trucidare nel sonno uomini e donne inermi, peraltro con un paio di formidabili giganti a spalleggiarlo, ha amplificato il suo senso di onnipotenza, che potrebbe costargli molto caro se dovesse affrontare avversari più stagionati e temprati al fuoco della battaglia.

**Aspetto.** Il soprannome "Zannaspezzata" deriva da una caratteristica fisica peculiare; la zanna destra, infatti, è rotta alla base ed è stata ricoperta da uno strato di argento. Ozugh è alto quanto un umano con la coriacea pelle grigio scura solcata da numerose cicatrici. Ozugh indossa una giacca di maglia di ferro con schinieri e bracciali uncinati. Il capo orda è calvo con grandi orecchie a punta piene di pelo e un naso schiacciato con il tipico odioso grugno degli orchetti.

**Statistiche.** Ozugh Zannaspezzata è un esperto guerriero orchetto. CA 5 (7) † grazie alla giacca di maglia di ferro, DV 4+3\*, pf 23, MV 15 (45) metri, AT spada orchesca e daga Skaraj oppure zanne, F 1d8+2 (spada)/1d6+2 (daga) oppure 2d6 (zanne da cinghiale), TS G4, ML 11, AL C; FOR 16, INT 10, SAG 8, DES 11, COS 13, CAR 9.

**Linguaggi.** Orchesco.

**Abilità generali.** Intimidire (FOR)

**Equipaggiamento.** In battaglia Ozugh usa contemporaneamente una lunga spada dalla lama ricurva di fattura orchesca e una daga seghettata tipica degli orchetti Skaraj. La sua giacca di maglia di ferro non è magica, al contrario della pelle di cinghiale incantata che gli consente di tramutarsi in ibrido "orco-cinghiale". Alla cintura pendono diversi genitali maschili che il crudele mostro ha mozzato dalle vittime di Mar-Maliarnin e una bisaccia di lurida pelle con dentro 43 monete d'oro, la mano mozzata e rinsecchita di un orchetto rivale e un pacchetto di 5 foglie di Erba Strega (tr. Orchesco *Buboshi*): quando vengono masticate per un intero round forniscono un bonus +3 ai tiri per colpire e per infliggere ferite per i successivi 10 round, al termine dei quali occorre superare un tiro salvezza contro veleni per non subire 1d10 danni da avvelenamento.

### 1. Cortile esterno

Pavimentato in terra battuta, il cortile esterno è circondato in parte da mura intonacate e in parte della struttura della villa. Tra il bastione e l'ala nord ci sono due grandi presse per l'uva, ricoperte da teloni di canapa cerata. Inoltre c'è un grande carro rovesciato, mentre le poste per i buoi e i cavalli, protette dal bastione sud, sono state divelte. Sparsi per il cortile si trovano i resti degli animali da lavoro della villa, che sono stati macellati e mangiati dagli orchetti e dai giganti.

Nel cortile staziona sempre uno dei due giganti delle colline che hanno aiutato gli Skaraj nel massacro.

Il **gigante delle colline** (AL C, CA 4, DV 8, pf 29, MV 12 (36) metri, AT clava, F 2d8, TS G8, ML 8) è impegnato ad arrostitire uno degli ultimi buoi rimasti. Questo bruto alto oltre 3,5 metri è vestito di pelli e indossa una specie di colbacco pulcioso sopra il cranio deforme. In combattimento usa una pesante clava alla quale è stata legata una pietra. Nel caso abbia la possibilità, il gigante afferra i grossi sassi sparsi nel cortile, per utilizzarli come micidiali proiettili (F 3d6).

Un combattimento nel cortile provoca l'allarme tra gli orchetti di Ozugh Zannaspezzata: dopo 1-3 round giungeranno i rinforzi costituiti dalla seconda gigantessa delle colline (area 10) e da una squadraccia di orchetti Skaraj (area 4).

Se viene sconfitto, gli avventurieri possono perquisire il corpo del gigante e recuperare una botticella di Rosso di Averogne barricato (valore 400 mo, ingombro 300 mon); una sacca piena di monete: 3.573 monete d'argento, 2.106 monete d'oro, 49 monete di platino; un paio di *stivali del saltare e del viaggiare* in morbido cuoio rosso ... con ancora dentro i piedi del precedente proprietario!

### 2. Fontana

La fontana è un'antica e misteriosa struttura di pietra sbiadita, sulla quale sono scolpite deliziose immagini; fiori, uccelli, satiri e

ninfe abbondano nei bassorilievi che ne ornano l'intero perimetro.

All'interno della fontana c'è il corpo putrido di un operaio, trafitto da una mezza dozzina di frecce. Il corpo indossa ancora la camicia da notte con la quale è stato sorpreso durante l'attacco.

Se i giocatori dichiarano di esaminare con attenzione la fontana, si scoprono delle vecchie iscrizioni in elfico nascoste tra i bassorilievi. Le scritte emanano un'aura incantata, se viene lanciato in incantesimo di *individuazione della magia*. Un personaggio che conosca l'Elfico, può sillabare la formula incisa sulla fontana per risvegliare dal suo torpore l'erdeen dormiente.

### 3. Il guardiano di pietra

Un magico guardiano di pietra (uno spirito elementale della terra chiamato erdeen) è situato davanti alla villa. È molto più antico della villa, più antico del primo insediamento umano del Reame di Wendar; risale infatti ai tempi nei quali i primi elfi arrivarono in queste terre.

Ora che i primi elfi sono scomparsi, è venuto meno anche lo scopo dell'erdeen: la sorveglianza delle loro strade. Il guardiano di pietra ha mantenuto però in eredità l'odio per gli orchetti e tutti gli altri razziatori. Se viene sillabata la formula magica incisa sul basamento della fontana della villa (area 2), l'erdeen si risveglia e da inizio alla sua terribile vendetta.

L'**erdeen** (AL C (tendenze Neutrali), CA 0, DV 10, pf 48, MV 9 (27) metri, AT 2 schianti, F 1-12/1-12, TS G10, ML 12) combatte fino alla propria distruzione o finché non ha sterminato tutti gli orchetti. La creatura ha visto l'intera mattanza a Mar-Maliarnin e se i PG riescono a comunicare con l'erdeen (lo spirito elementale parla solo il Terran), apprendono i motivi che hanno spinto gli Skaraj a trucidare gli abitanti della villa, vengono a sapere che una dragonessa blu ha preso in consegna la pietra e che gli Skaraj hanno spesso fatto riferimento a un certo Utarron e al suo oscuro

signore che vive nella fortezza di Gereth Numbar.

Se l'erdeen dovesse essere distrutto, il suo corpo si sgretola in mille pezzi, rivelando un diamante del valore di 3.000 monete d'oro.

#### 4. Ingresso

Questo locale di disimpegno ha le pareti coperte da una perlinatura di assi di quercia decorate con diversi trofei di caccia, perlopiù daini, cinghiali e il cranio di un grande orso delle caverne. Il pavimento è sporco di sangue rappreso delle vittime che sono state trascinate in una delle stanze degli ex abitanti della villa (area 9).

Attualmente quest'area è stata eletta come alloggio per una delle tre squadracce di Skaraj: quattro guerrieri e un esploratore dormono e consumano i loro pasti qui. Se viene lanciato l'allarme, gli orchetti si armano e si preparano alla battaglia.

#### 5. Cappella

Questa cappella veniva usata da tutti gli abitanti della tenuta. La cappella è costruita sopra una sorgente; l'acqua è importante per i wendariani che la considerano sacra ai Korrigan le misteriose 9 divinità adorate nel Wendar.

Alle pareti nord e sud della cappella ci sono due vasche piene di acqua (circa 2 metri cubi di capienza per ciascuna vasca). Il pavimento e le vasche sono cementati e rivestiti, ed il bordo delle vasche è decorato con piastrelle verdi e turchesi. Lungo le pareti ci sono dei mosaici con motivi fluttuanti, striature d'argento, pietre preziose, lapislazzuli e madreperle. Gli Skaraj hanno lordato di sangue e danneggiato con le loro mazze le delicate opere d'arte, verniciando frasi inneggianti a Idris, ma sono ancora visibili i 9 Korrigan raffigurati:

1. *Cacciatore Silente (Uller)*: armatura di cuoio, arco lungo a tracolla e un mantello di pelle di lupo.
2. *Campione Indomito (Heimdall)*: armatura di piastre, spada lunga e un corno dorato alla cintura.
3. *Custode delle Anime (Hlin)*: armatura di maglia, falce dritta e un mazzo di chiavi alla cintura.
4. *Divino Cantore (Bragi)*: tunica color carminio, daga e un'arpa di cristallo in braccio.
5. *Fanciulla di Primavera (Idunn)*: corta tunica di fiori lilla, mazza leggera e una stella alpina tra i capelli.
6. *Maestra del Sapere (Saga)*: tunica dorata, pugnale e un voluminoso tomo sotto braccio.
7. *Saggia Guaritrice (Eir)*: tunica celeste, bastone e una colomba bianca sulla spalla.
8. *Veggente dei Sogni (Hod)*: tunica bianca, bastone appuntito e una benda nera sugli occhi.
9. *Vergine dell'Abbondanza (Gefjon)*: tunica di foglie verdi, spada-falcetto e spighe di grano tra i capelli dorati.

Una indagine sui mosaici rivela che sopra il capo di Heimdall c'è un incavo che un tempo ospitava una pietra o forse una gemma. Segni di lame e picconi indicano che la pietra è stata divelta. Si tratta ovviamente della mistica pietra verde che Utarron ha ordinato ai suoi Skaraj di rubare per riportarla a Gereth Numbar nel tentativo di risvegliare l'Angdraug.

#### 6. Deposito dei cordiali

Questo ampio locale serve da magazzino dei cordiali e dei liquori prodotti a Mar-Maliarnin. Centinaia di bottiglie di vino del Genalleth, vodka boldaviana, forte Hippocras nelle tipiche giare di porcellana e altri alcolici profumati fanno bella mostra di sé in rastrelliere in legno che occupano gran parte delle pareti.

Purtroppo la maggior parte della merce è stata depredata dagli orchetti e anche qui sono evidenti i segni del massacro avvenuto nella villa.

Se i PG sono entrati di soppiatto, c'è un 40% di probabilità di incontrare 1-3 guerrieri Skaraj intenti a cercare preziosi sfuggiti durante il primo assalto.

#### 7. Cantina di spremitura

Al centro di questa ampia camera si trova una tramoggia dotata di una vite senza fine che veniva utilizzata per spremere le uve raccolte durante la vendemmia. Sul fondo il mosto era raccolto in una vasca ricavata nel pavimento e poi, tramite un ingegnoso sistema di pompe, travasato nei tini di invecchiamento.

Dentro la tramoggia si trovano i cadaveri di un uomo e una donna, sfortunati abitanti della Casa dei Vini, trascinati qui dagli Skaraj e brutalmente assassinati.

In agguato nella vasca, attirati dai corpi putrescenti, vi sono **4 centopiedi giganti** (AL N, CA 9, DV ½, pf 2 ciascuno, MV 6 (18) metri, AT morso, F veleno, TS UC, ML 7), che attaccano chiunque cerchi di recuperare i cadaveri.

La cantina di spremitura contiene diversi arnesi tipici di un locale di vignaiuoli: guanti spessi da lavoro, stracci, tappi di sughero, bottiglie e damigiane, alcuni ferri e altro materiale.

#### 8. Cantina di invecchiamento

Protette da spesse mura di pietra e a una temperatura costante per tutto l'anno, sono conservate in questo locale le bottiglie e le botti con i vini pregiati prodotti a Mar-Maliarnin. I predoni Skaraj non hanno ancora compreso la ricchezza presente in questa stanza: i liquori e i distillati qui stoccati valgono diverse migliaia di monete d'oro!

Quando i PG entrano per la prima volta in questa stanza, c'è un 35% di probabilità di trovarci un orchetto della Zanna Verde ubriaco fradicio, accanto a una botticella di vodka boldaviana invecchiata 10 anni. La bestia è talmente obnubilata dall'alcol che combatte con un malus -4 ai tiri per colpire e per infliggere ferite. Personaggi scaltri possono catturare facilmente l'orchetto per poi interrogarlo, quando la sbronza è passata. Lo Skaraj racconta dell'assalto alla villa per prendere "la pietra verde" e dell'arrivo della dragonessa Duzyrr che ha preso in consegna il tesoro cercato dai suoi maestri: Utarron e il Signore di Gereth Numbar.

#### 9. Sala della mattanza

Avvicinandosi alla robusta porta di quercia di questa stanza si avverte un fetore di morte così forte che sembra quasi agitarsi in bocca. Il ronzio di grassi mosconi che svolazzano nell'aria indica che oltre la soglia diversi corpi in decomposizione sono stati ammassati senza alcun riguardo.

Gli uomini e le donne di Mar-Maliarnin, trucidati nel sonno dagli orchetti Skaraj, sono stati ammassati qui a imputridire. La

stanza fungeva da dormitorio e ora è un osceno luogo di dolore. Molti degli uomini uccisi hanno i genitali tagliati, che l'orribile Ozugh ZannaSpezzata esibisce alla cintura come macabri trofei.

#### 10. Sala conviviale di Mar-Maliarnin

La grande sala conviviale della Casa del Vino di Mar-Maliarnin era usata come luogo di festa e di ritrovo. Qui, il vecchio Hir ospitava i mercanti e i viaggiatori ansiosi di assaggiare i vini e i distillati prodotti nella villa e dove la moglie preparava i suoi famosi spiedi di carne di porco, mentre le figlie servivano ai tavoli aiutati dagli altri abitanti della tenuta.

I robusti tavoli di quercia, le preziose perlinature e il massiccio camino in pietra sono ora lordati di sangue e coperti dei rifiuti che le squadracce degli orchetti della Zanna Verde hanno prodotto e abbandonato durante la loro permanenza.

Una lunga rastrelliera che ospitava barilotti di birra e vino di diverse qualità è stata devastata; i trofei di caccia appesi alle pareti sono stati divelti e sfregiati.

Qui ora dimorano **Ozugh ZannaSpezzata**, le **squadracce Skaraj** (meno tutti gli orchetti che i PG abbiano avuto la ventura di mettere fuori combattimento) e la compagna del gigante che si trova nell'area 1.

La **gigantessa delle colline** (AL C, CA 4, DV 8, pf 38, MV 12 (36) metri, AT 1 spiedo, F 2d8, TS G8, ML 8) è un'orrenda trippona avvolta in una lurida pelliccia di tigre dai denti a sciabola che le lascia scoperti i seni cascanti. Se coinvolta in un combattimento, la gigantessa brandisce uno spaventoso spiedo di ferro che un tempo veniva usato a Mar-Maliarnin per cuocere i famosi spiedi di carne di porco di cui andava famosa la moglie di Hir Maliarnin.

La gigantessa porta alla cintura le teste intrecciate per i capelli di Hir e della moglie (alle cui orecchie pendono ancora i suoi orecchini d'argento e granato del valore di 75 monete d'oro il paio) e nella sua lurida

sacca a tracolla ha raccolto parte del bottino promessole da ZannaSpezzata: 100 monete d'oro e 341 monete d'argento contenute in un corno d'avorio (valore 25 m.o.) appartenuto al vecchio Hir.

#### 11. Camere padronali

Queste due camere ospitavano le stanze da letto di Hir, della moglie e delle tre figlie. I corpi senza testa di Hir e della sua sposa sono stati impalati nel letto matrimoniale, mentre dei corpi delle figlie non c'è traccia, sebbene sia chiaro che nella loro stanza sia stato sparso del sangue (una delle ragazze, Friggi Maliarnin, è attualmente prigioniera della dragonessa blu, orba da un occhio, al Pozzo di Duzyrr ed è l'unica legittima erede di Mar-Maliarnin).

Friggi è la secondogenita di Hir e una sacerdotessa dei Korrgan e nella stanza che condivideva con le sue sorelle si trovano le tracce, in un baule aperto, di diverse tuniche dorate e un simbolo sacro con il libro del sapere sacro a Saga, la Maestra del Sapere.

I saccheggiatori Skaraj hanno devastato entrambe le camere, ma se i PG cercano con attenzione nella camera da letto di Hir (stesse probabilità di trovare una porta segreta), possono scoprire un doppiofondo sotto al pavimento del letto, al cui interno si trovano le pergamene che attestano la proprietà della Casa del Vino, una *spada corta +2 +3 vs orchetti* dalla sottile lama intarsiata con rune elfiche. Il pomolo avvolto da morbida pelle calda è adornato da una pietra selenite che brilla di luce propria. L'arma emana un debole bagliore e, a comando, può lanciare su di sé o entro il raggio d'azione l'incantesimo di *luce magica* una volta al giorno. L'arma è avvolta da una coperta ed è custodita in un morbido fodero di pelle pregiata decorato con seleniti (valore 150 monete d'oro). Si tratta di *Tormento Bianco*, la vecchia arma di Feltas Maliarnin, l'avo che fondò la Casa del Vino.

## IL VILLAGGIO DEGLI ELFI GENALLETH

Alla base dei primi contrafforti delle Montagne Mengul, tra i fitti boschi che ricoprono l'area, sorge un piccolo villaggio di Elfi Genalleth. Gli elfi, di tanto in tanto, si recavano a Bynflaare per scambiare merci e informazioni, ma da quando l'oscuro potere di Gereth Numbar si è risvegliato, gli orchetti Skaraj hanno preso d'assalto queste terre e hanno cinto d'assedio il villaggio.

Gli elfi Genalleth sono circa una cinquantina, ma meno della metà è un combattente. Gli umanoidi sono inoltre guidati da Utarron in persona, il terribile luogotenente di Vortiggian, deciso a cancellare la presenza degli odiati elfi da questa zona.

I PG potrebbero essere diretti al villaggio, per indagare sul motivo per cui da tempo gli elfi non si fanno vedere a Bynflaare, oppure per cercare notizie sulla Roccia Cava e su Mar-Maliarnin. Quale che sia il motivo, gli avventurieri avranno l'occasione di spezzare la morsa stretta dagli orchetti della Zanna Verde sul villaggio e di guadagnare la riconoscenza degli elfi.

### Utarron

**Storia.** È un verro diabolico, un licantropo malvagio e immortale, diretto discendente di una genia di stregoni denagothiani dediti al culto di Idris. Egli può assumere la forma di uomo o di verro ogniqualvolta lo desidera, trasformandosi in un baleno (un round di gioco).

Fu "ucciso" nel 945 d.i., ma il suo spirito si è rigenerato e ora possiede le conoscenze di un mago del 9° livello, oltre al tremendo potere distruttivo di un verro.

Ha viaggiato molto e ha trascorso molti anni al servizio di un lich alphantiano. È stato anche a Hule presso il Maestro Hosadus e tra gli gnoll Galt Kalat tra i Picchi Neri, nonché tra gli Skaraj che ha "plasmato" secondo i suoi desideri (si veda il paragrafo a loro dedicato). Non si conoscono altri particolari della sua storia.

**Personalità.** Avido e calcolatore, Utarron è totalmente privo di scrupoli e senza morale. Usa i "suoi" orchetti Skaraj come un'estensione del suo volere, ma non esiterà ad abbandonarli se le cose dovessero mettersi male. Anche la sua affiliazione al culto di Idris è connessa al proprio tornaconto personale. L'unica cosa che davvero conta per Utarron è Utarron stesso!

**Aspetto.** In forma umana, Utarron è alto 2,30 metri con lucidi e corti capelli grigi e un volto obeso pieno di sfoghi cutanei. È però capace di modificare almeno parzialmente il suo aspetto, per adottare vari travestimenti, abbassandosi fino a misurare "solo" 1,80 m ed assumendo un aspetto

accattivante. Indossa vesti grigie e una sopra-tunica nera decorata con rune brillanti verde smeraldo in un alfabeto sconosciuto nel Brun. Queste vesti gli garantiscono un bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza. In forma di verro, Utarron diventa più grande e più forte. Il solo vederlo obbliga ogni malcapitato a superare un tiro salvezza contro paralisi. Se il tiro salvezza fallisce, la vittima rimane raggelata dal terrore finché Utarron non ha svolto un round di sorpresa (solitamente, aggredire il poveretto, facendone scempio con le affilate zanne). Utarron in forma di verro diabolico ha la pelle più coriacea di qualsiasi armatura e le sue enormi zanne, che escono dalle fauci bavose, sono più pericolose di terribili cesoie.

L'unica debolezza di Utarron è l'erba aconito, sebbene sia difficile da ferire, una punta di freccia trattata con un decotto di aconito o una lama su cui sia stata strofinata l'erba hanno lo stesso effetto di un'arma *sterminatrice*, raddoppiando i danni inferti.

**Statistiche.** Utarron è un denagothiano e un mago di 9° livello. CA 1 (in forma di verro) oppure 7 (in forma umana) grazie alla *tunica di protezione +2*, DV 9\*, pf 49, MV 18 (54) metri, AT verga di Utarron o zanne (in forma di verro), F 1d6+3 (+5 contro creature legali) oppure 2d6 con le zanne, TS M9, ML 11, AL C; FOR 13, INT 15, SAG 13, DES 11, COS 12, CAR 13.

**Linguaggi.** Comune, Orchesco, Lingua di Denagoth, Elfico.

**Abilità generali.** Intimidire (FOR), Persuasione (CAR), Camuffarsi (INT).

**Incantesimi memorizzati.** Ogni giorno Utarron può memorizzare 3 incantesimi di 1°, 2° e 3° livello (grazie alla verga di Utarron può raddoppiare fino a 6 incantesimi memorizzati uno dei tre livelli sopra citati), 2 incantesimi di 4° livello e un incantesimo di 5° livello. Qui sotto viene indicata la scelta preferita di Utarron (gli incantesimi in **neretto** sono presenti nel suo libro degli incantesimi).

Livello 1°: *lettura della magia, sonno, scudo magico*, **dardo incantato, comprensione dei linguaggi.**

Livello 2°: *ragnatela, ESP, Individuare l'invisibile*, **individuazione di un oggetto.**

Livello 3°: *fulmine, velocità, volare*, **protezione dai proiettili normali, blocca persone.**

Livello 4°: *autometamorfosi, charme sui mostri.*

Livello 5°: *dissolvere, nube assassina.*

**Equipaggiamento.** Oltre alle *vesti magiche* che garantiscono a Utarron un bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza, il verro diabolico possiede anche una magica verga di bronzo, simile a uno scettro sormontato da una sfera di cristallo verde irregolare, che pulsa di sinistra luce verdastra.

Utarron può usare la *verga di Utarron* come fosse una mazza ferrata +2 +4 contro creature legali, ma ha anche poteri molto più utili. Il bastone infatti è un moltiplicatore di incantesimi e consente al verro diabolico di raddoppiare gli incantesimi memorizzati di livello 1, 2 oppure 3. Utarron decide al mattino quale livello potrà raddoppiare la propria capienza di incantesimi.

## Gordak, sacerdote di Idris

**Storia.** Erede di una antica casata che affonda le sue origini nella antica Essuria, Gordak è stato per anni un accolito di Naru, il gran sacerdote di Idris, nel periodo del tentativo di conquista di Wendar da parte delle armate del Signore delle Ombre. Sopravvissuto per miracolo a uno scontro contro Ulslime l'Apostata, Gordak reca ancora i segni del terribile duello sul volto e nell'animo. Recentemente ha preso servizio presso il nuovo oscuro potere sorto nella fortezza di Gereth Numbar.

**Personalità.** Gordak è uno psicopatico adoratore di Idris. Egli condivide gli innominabili appetiti dei demoni e delle creature dei piani inferiori. Adora uccidere Elfi, Nani e i semi umani in generale e preferisce la compagnia dei non morti a quella dei viventi. Oltre a essere un sadico assassino, Gordak è un avido collezionista di pietre preziose e gioielli.

**Aspetto.** Il sacerdote di Idris è un uomo sulla cinquantina. Il volto è coperto da un velo nero e da un ampio cappuccio che cela il cranio devastato da una malattia che Ulslime gli lanciò, facendogli marcire pelle e carne. Solo l'intercessione di Idris salvò Gordak da una morte orribile, ma le cicatrici che porta gli ricordano ogni istante il suo fallimento.

**Statistiche.** Gordak è un Vescovo di Idris (Chierico di 7° livello) protetto da un pettorale di piastre d'acciaio: la sua CA 1 è dovuta anche al suo alto punteggio di destrezza e a un *anello di protezione +1* in oro che riproduce le fattezze di un drago avvolto nelle sue spire con degli splendidi rubini incastonati nelle orbite. Sopra l'armatura Gordak indossa una palandrana rossa con simboli blasfemi e un cappuccio che nasconde il volto devastato dalla maledizione di Ulslime: LVL C7, pf 34, MV 12 (36) metri, AT mazza pesante a due mani o incantesimi, F 2d4+1 (+1d6 se viene lanciata su di essa *l'incantesimo del colpire*) o a seconda dell'incantesimo, TS C7, ML 9, AL C; FOR 14, INT 10, SAG 16, DES 14, COS 14, CAR 8.

**Linguaggi.** Comune, Antico Essuriano, Lingua degli Orchetti e degli Orchi.

**Abilità generali.** Intimidire (FOR), Religione (SAG), Percepire intenzioni (SAG).

**Abilità clericale.** Gordak usufruisce di un bonus +1 ai tiri per colpire quando combatte contro gli Elfi.

**Incantesimi memorizzati.** Gordak può pregare ogni giorno per ottenere 3 incantesimi di 1° livello e 2 incantesimi di 2° e 3° livello.

Livello 1°: *buio magico, cura ferite leggere x2*

Livello 2°: *blocca persone, individuare allineamento*

Livello 3°: *causa malattie, incantesimo del colpire*

**Equipaggiamento.** Il pettorale d'acciaio indossato da Gordak è un prodotto dell'artigianato dei Nani e ha quindi un ingombro e un peso uguale a quello di una cotta di maglia. La sua mazza ferrata pesante è piena di punte crudeli (in realtà è una *morning star*) per cui i danni che infligge sono considerati, insieme, da impatto e da punta. Al dito porta un **anello di protezione +1** e nelle sue bisacce conserva una **pozione guaritrice** e una **pergamena di infligge ferite critiche**.

## Loran

**Storia.** Loran è un Elfo Genalleth originario del sud di Wendar. Ha quasi 500 anni ed ha passato la maggior parte della vita immerso nella contemplazione e nella meditazione. Ha percorso le terre di Wendar e di Denagoth in lungo e in largo, parlando con i gruppi e le razze umane in via di espansione, imparando qualcosa da ognuno di loro. È stata propria la profonda conoscenza degli Umani ha spingerlo a unirsi al villaggio degli elfi assediato dalle forze degli Skaraj, dove è rimasto

fino a poco tempo fa. Quando gli orchetti della Zanna Verde hanno attaccato il villaggio, Loran è riuscito a fuggire e ora agisce nell'ombra, assassinando gli umanoidi, senza però riuscire a spezzare la morsa che è stata stretta attorno all'insediamento.

**Personalità.** L'Elfo è stato costretto a comportarsi con freddezza e crudeltà. Odia con tutto il cuore gli orchetti e il loro condottiero, il mago Utarron. Loran sospetta che il verro diabolico sia, a sua volta, uno sgherro di un potere ancora più oscuro che si trova tra le montagne. Pur rispettandoli, guarda con sospetto i Nani, considerandoli troppo avidi, mentre ammira lo stile di vita e il coraggio degli Hin.

**Aspetto.** Loran indossa un abito molto strano, fatto di strisce di stoffa verde e marrone, che gli avvolge tutto il corpo. L'abito è dotato di numerose tasche e taschini, nei quali conserva erbe e intrugli. Possiede un mantello con cappuccio ed un paio di morbidi stivaletti di cuoio che lasciano sul terreno delle tracce leggere. Hai capelli biondo rossicci e l'aspetto piuttosto avvenente, con splendidi occhi azzurri.

**Statistiche.** Loran è un guerriero di 5° livello. CA 4 grazie al *corpetto di cuoio +1* che indossa e all'alto punteggio di destrezza, LVL Elfo guerriero 5, pf 26, MV 12 (36) metri, AT spada o arco lungo, F 1d8 +2 per l'alto punteggio di forza o 1d6 con l'arco, TS E5, ML 11, AL L; FOR 15, INT 10, SAG 12, DES 15, COS 10, CAR 13.

**Linguaggi.** Comune, Elfico, Lingua degli Orchetti e degli Orchi, Gnoll, Dialetto Goblin.

**Abilità generali.** Seguire tracce (SAG), Erboristeria (SAG), Storia degli Elfi (INT).

**Equipaggiamento.** Oltre agli abiti bizzarri, Loran si protegge con un *corpetto di cuoio +1* ed è armato con una spada elfica perfetta (garantisce un bonus +1 ai tiri per colpire, ma non si considera un'arma magica) e un arco lungo con una faretra e 20 frecce. Indossa un *mantello elfico* e un paio di *stivali elfici* che lo hanno finora aiutato a sfuggire alle squadre di orchetti Skaraj inviati a ucciderlo. Nelle tasche del suo abito conserva 6 applicazioni di *muschio guaritore* (ogni applicazione cura 1d6 danni) e 2 dosi di *fungo giallo* (una dose somministrata a un personaggio avvelenato entro un turno consente la ripetizione del tiro salvezza).

### Un Elfo in difficoltà

Mentre viaggiano attraverso i boschi, i PG sentono rumori di battaglia. Se decidono di investigare, il DM può leggere o parafrasare il seguente testo.

Seguendo il rumore del cozzare di spade e le urla e i ringhi, arrivate nei pressi di un torrente dove si sta svolgendo una furiosa battaglia. Un Elfo armato di spada è in piedi su un grande sasso coperto di muschio e sta tenendo a bada una squadraccia di orchetti avvolti in pelli di cinghiale. Un paio degli umanoidi sembrano essere una specie di licanthropo, poiché le loro sembianze sono quelle di orribili ibridi: mezzi orchi e mezzi cinghiali. Un corpulento umano dal volto ripugnante osserva la scena poco lontano, circondato da una mezza dozzina di orchetti armati d'arco.

L'Elfo in difficoltà è Loran, che è stato scoperto da una squadra di umanoidi, guidata da Utarron in persona. Se i PG non agiscono, dopo alcuni round, Loran viene fatto cadere e preso prigioniero.

Sul luogo della battaglia ci sono **4 guerrieri orchetti Skaraj** AL C, CA 6 (8) †, DV 2\*, pf 15, 14, 10, 9 ciascuno, MV 15 (45) metri, AT a seconda dell'arma o 2d4, TS G2, ML 10) e **6 esploratori** (AL C, CA 7 (8) †, DV 1\*, pf 5 ciascuno, MV 15 (45) metri, AT arma o zanne, F a seconda dell'arma o 2d4, TS G1, ML 10), equipaggiati con un arco corto e un lungo pugnale di fattura orchesca.

Se il gruppo interviene, Utarron si tramuta in un orribile verro sbavante e fugge nella boscaglia, lasciando i suoi orchetti a combattere.

Una volta sconfitti gli Skaraj, Loran si presenta, ringraziando gli avventurieri per il loro intervento e racconta la sua storia, chiedendo un aiuto per spezzare l'assedio degli orchetti al villaggio.

Recentemente Loran ha appreso dell'esistenza di un luogo, nelle profondità della foresta, dove gli spiriti della natura si riuniscono. Egli non sa bene cosa aspettarsi, ma date le circostanze ha deciso di provare a chiedere loro aiuto nella lotta contro gli Skaraj. Pertanto chiede ai PG di accompagnarlo fino al

luogo segreto, dove cercherà di ingraziarsi i bizzarri spiriti della foresta.

### Un viaggio misterioso

Se i personaggi accettano di aiutare Loran, l'Elfo li guida attraverso sentieri nascosti, diretto verso le profondità della foresta.

Il cammino verso il luogo dove si riuniscono gli spiriti non è funestato da incontri ostili, anche se si ha sempre la sensazione di essere osservati, senza mai però capire chi stia attorno. A meno che i giocatori non facciano qualcosa di estremamente inopportuno (tagliare legna, accendere fuochi, ecc.), nessuno disturberà il cammino del gruppo. Dopo un giorno di viaggio, Loran e i PG giungeranno a una radura nascosta.

### La corte di Radice Nevosa

A capo degli spiriti della natura di questo luogo c'è **Radice Nevosa** un **treant secolare** (CA 2, DV 8\*, pf 44, MV 6 (18) metri, AT 2 schianti, F 2d6/2d6, TS G8, ML 9, AL N) alto quasi 5 metri e con una folta chioma di foglie scure, quasi nere, tra cui si muovono diversi scoiattoli e uccelli. La corte del treant è composta da **Ylloric**, un coraggioso e violento **centauro** dalla irsuta barba nera e una folta criniera di capelli (CA 5, DV 4, PF 32, MV 24 (72) metri, AT randello, F 1d6 +3 per l'alto punteggio di Forza, TS G4, ML 10, AL N), che guida una banda di altri **4 centauri** (pf 18, armati con randelli, lance (1d8) e archi lunghi).

I PG possono chiedere a Radice Nevosa e ai centauri di Ylloric un aiuto a sconfiggere gli orchetti e salvare il villaggio degli Elfi. Le creature della foresta sono restie a immischiarsi nelle faccende degli Umani e degli Elfi, ma se è presente Loran, il *tiro di reazione* del treant e del centauro Ylloric avrà un modificatore positivo +2.

In caso di reazione negativa, il treant intimerà ai personaggi di lasciare il suo regno. In caso di rifiuto, Radice Nevosa e i centauri attaccheranno gli intrusi, senza però inseguirli, se dovessero ritirarsi.

Il treant e i centauri non possiedono tesori particolari, ma sulla corteccia di Radice Nevosa cresce del *muschio guaritore* (ogni settimana ne cresce sulla sua corteccia una quantità variabile tra le 3 e le 12

applicazioni). Ylloric, invece, oltre al suo pesante randello possiede un *arco lungo +1* creato tempo addietro dai perduti Elfi di Lothenar.

#### L'accampamento degli orchetti Skaraj

Le forze degli orchetti che cingono d'assedio il villaggio degli Elfi sono composte da **4 squadracce di orchetti Skaraj** (ognuna formata da 4 guerrieri e un esploratore) più ogni altro orchetto descritto in precedenza.

Gli orchetti della Zanna Verde si sono accampati a poca distanza dal villaggio, disboscando un'ampia area della foresta e accendendo grandi falò che emanano un fumo nero e il fetore della carne carbonizzata (i prigionieri Elfi vengono giustiziati e poi mangiati dai selvaggi Skaraj).

Al comando della forza di attacco c'è Utarron, il mago e licantropo, descritto all'inizio del capitolo. Inoltre le forze del male sono sostenute da **Gordak, il prete di Idris**, e da un gruppo di **4 adepti del culto** (CA 4, LVL C2, pf 11, 10, 6, 3, MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata o incantesimi, F 1d6 o a seconda dell'incantesimo, TS C2, ML 10, AL C). I chierici di Idris indossano vesti rosse con il simbolo del drago di Idris ricamato in nero sul petto, sono protetti da cotte di maglia e usano in combattimento delle pesanti mazze ferrate flangiate. Due dei chierici hanno memorizzato l'incantesimo *infliggi ferite leggere*, il terzo l'incantesimo *purificazione del cibo e dell'acqua* e il quarto l'incantesimo di *Paura*.

Tutti gli adepti di Idris godono di un bonus +1 ai TxC quando combattono contro gli Elfi.

**La tenda di Utarron.** Al centro dell'accampamento è stata montata una grande tenda nera costantemente sorvegliata da un paio di guerrieri Skaraj. All'interno dimora **Utarron**, il comandante della forza d'assedio. Nella tenda si trova un grande tavolo dove sono state disegnate delle mappe che mostrano la posizione delle squadracce di orchetti attorno al villaggio. In un angolo, illuminato da alcune lampade a olio, si trova un ricco giaciglio e poco distante un baule. Nonostante le candele profumate che bruciano un po' dappertutto, nell'aria si avverte il fastidioso odore di selvatico di Utarron.

Nel baule si trovano diverse vesti di ricambio del verro diabolico, una sacca di pelle con dentro 400 monete d'oro, un rotolo di *pergamena di invisibilità* e una giara con dentro una *pozione di superguarigione*.

**Il padiglione dei chierici di Idris.** Gordak e i suoi adepti dimorano in un secondo padiglione poco distante dalla tenda di Utarron. All'ingresso non ci sono guardie e sulla sommità del padiglione garrisce una bandiera con il simbolo di Idris.

I quartieri dei chierici sono divisi in due parti, separate da un pesante tendaggio. Gli adepti dormono e pregano nella parte più esterna, dove ci sono i loro giacigli e dei piccoli bauli contenenti i loro effetti personali e 100 monete d'argento e 10 monete d'oro in ciascuno dei bagagli.

La parte più interna del padiglione ospita, invece, gli appartamenti del sacerdote Gordak, illuminato da candele nere e con uno spartano giaciglio e un baule da viaggio. Un piccolo scrittoio completa l'arredamento della tenda. Per garantire la santità del luogo, Gordak ha evocato dal vuoto dimensionale un **segugio spettrale** (CA -2, DV 5\*\*, pf 27, MV 15 (45) metri, AT morso & speciale, F 2d6 +speciale, TS G5, ML 12, AL C), che attacca qualunque intruso entri nella tenda.

Se i PG riescono a eliminare il segugio spettrale, possono ispezionare lo scrittoio e il baule. Sul primo si trova tutto quello che occorre per scrivere: inchiostro, pennini, carta di pergamena, sabbia, ceralacca per sigillare i messaggi e un timbro con il simbolo di Idris; tra le carte si trova un messaggio aperto che arriva da Gereth Numbar.

*Reverendo Gordak,*  
*abbiamo appreso del sacco alla casa degli Umani e del ritrovamento della pietra. Ho affidato a Duzyrr il compito di portarla in volo a Gereth Numbar, ma la dragonessa pare abbia deciso di trattenere l'oggetto. Confido nelle capacità tue e di Utarron perché possiate portarmi rapidamente il tesoro che bramo in modo da risvegliare completamente l'Angdraug.*

V.

Il baule è invece chiuso a chiave ed è protetto da una trappola che spara 3 aghi avvelenati contro chiunque si trovi davanti. Ogni ago colpisce come un mostro da 5 DV e il bersaglio non può contare il bonus di Destrezza alla classe d'armatura. L'ago non infligge ferite, ma chi viene colpito deve superare un tiro salvezza contro veleno o subire 1d10 danni. All'interno del baule si trovano due palandrane con cappuccio con le insegne dei sacerdoti di Idris, una *mazza ferrata +2*, un cofanetto di cuoio rigido con dentro 4 zaffiri da 100 monete d'oro ciascuno, un giacinto di fuoco da 500 monete d'oro e un rubino stellato da 1.000 monete d'oro. Sul fondo del baule ci sono anche una cassetta con dentro due *pozioni di diminuzione* e una *pozione di chiaroveggenza* e una *pergamena di neutralizza veleno*.

## IL VILLAGGIO LIBERATO

Se il villaggio viene liberato dall'assedio di Utarron e dei suoi sgherri, i PG avranno guadagnato la stima e il sostegno degli Elfi Genalleth che vi abitano e conquistato in Loran un potente alleato!

**La festa per la liberazione.** In onore dei loro salvatori, gli Elfi organizzano una festa dove le ragazze e ballerini elfici danzano alla luce delle stelle, illuminati da bellissime lampade fatate piene di lucciole. I canti armoniosi degli Elfi accompagnano un banchetto in cui gli eroi sono gli ospiti d'onore. Vengono servite deliziose focaccine dolci e salate, torte a base di miele e frutti selvatici, carne di cervo speziata coperta da un intingolo denso e dal sapore avvolgente a base di erbe aromatiche e tuberi, piatti di corteccia sono ricolmi di funghi mangerecci e frutti del bosco, il tutto annaffiato da una birra leggera e frizzante e un cordiale dolce ma molto alcolico che i Genalleth producono da sempre.

**La ricompensa per la liberazione.** Gli Elfi Genalleth del villaggio, riconoscenti, condivideranno con i personaggi 2-5 dicerie tratte dalla tabella delle dicerie, ma non solo! Agli eroi che hanno

messo in rotta le forze oscure provenienti da Gereth Numbar, gli Elfi doneranno una faretra dai preziosi decori elfici (150 monete d'oro) piena di 20 frecce +1, un *fischietto di Genalleth* in legno intarsiato che può essere suonato nelle terre selvagge per convocare 2d6 lupi, che arrivano in 2-7 round. Gli animali comprendono le istruzioni del possessore del fischietto e gli obbediscono al meglio delle loro capacità per 1 ora. Il potere del *fischietto di Genalleth* non funziona sottoterra o in climi dove i lupi non vivono. Dopo avere fischiato 3 volte, il potere del fischietto si esaurisce, ma rimane comunque un pregiato pezzo di artigianato elfico (25 monete d'oro).

## IL POZZO DI DUZYRR (LA TANA DELLA DRAGONESSA BLU)

Una delle figlie di Brulefer, il Terrore delle Mengul, Duzyrr è una giovane dragonessa blu dai formidabili appetiti e dalla sconfinata brama di potere. Convocata come alleata dal malvagio Vortiggian, il vampiro signore di Gereth Numbar, la potente creatura ha preso in consegna la pietra verde trafugata da Ozugh e dai suoi orchetti dopo il sacco di Mar-Maliarnin.

Gli ordini di Vortiggian erano di portare immediatamente a Gereth Numbar la pietra, perché potesse essere usata per risvegliare l'*Angdraug*. Ma la dragonessa aveva altri piani e ha nascosto il tesoro della Casa del Vino nella propria tana, il Pozzo di Duzyrr, un complesso di caverne infestate nelle Mengul a cui si accede attraverso una spaventosa apertura nella roccia.

Duzyrr ora ricatta Vortiggian, chiedendo, in cambio della pietra, offerte di oro, magia e sacrifici umani. Il mostro draconico è consapevole che il vampiro desidera ardentemente l'oggetto trafugato da Mar-Maliarnin e che presto o tardi manderà i suoi servi a trattare.

### Antico retaggio nanesco

In origine, il Pozzo di Duzyrr era un avamposto nanesco sulla superficie. I nani avevano scavato le radici delle montagne in cerca di argento, oro e altri metalli preziosi. Le antiche miniere sono ancora parzialmente agibili e, se il DM lo desidera, possono essere disegnate e popolate di mostri e tesori. Nessuno sa il perché i nani abbandonarono questo avamposto. Il pozzo da cui prende il nome la tana del drago blu è una grande apertura del diametro di una dozzina di metri, che i nani usavano per fare salire e scendere i carri e le attrezzature necessarie al loro lavoro di scavo. Le vecchie pulegge, le carrucole e il sistema di salita e discesa è da tempo in rovina e ne rimangono solo poche vestigia.

La dragonessa Duzyrr scoprì questo luogo una trentina di anni fa, quando venne scacciata dalla tana dei genitori e costretta a badare a sé stessa. Insieme a uno dei suoi fratelli, Duzyrr prese possesso del complesso sotterraneo e, pochi anni dopo, uccise il congiunto per essere la sola padrona del luogo. Le ossa dello sfortunato fratello sono ancora a imputridire nelle caverne che si estendono sotto al pozzo. Durante la lotta fratricida, il maschio riuscì ad accecare l'occhio destro di Duzyrr che, oggi, è conosciuta anche come *L'Orba*.

### Duzyrr, dragonessa blu

**Storia.** Duzyrr è una delle figlie del grande Brulefer, il *Terrore delle Mengul*, uno dei più grandi e feroci draghi blu che infestano il versante meridionale delle montagne che circondano le terre di Denagoth. Duzyrr è avida e implacabile come il padre. Quando fu scacciata dalla tana di Brulefer, ella viaggiò in compagnia del fratello Thekyrios fino a scoprire l'antico avamposto dei nani. La coppia di draghi prese possesso della tana sotterranea e dopo pochi anni, Duzyrr uccise il fratello per diventare l'unica padrona del luogo, sebbene nel corso della lotta perse la vista dall'occhio destro.

La dragonessa è stata recentemente assoldata da Vortiggian, il signore non morto di Gereth Numbar, per supportare le razzie degli orchetti Skaraj ed è stata coinvolta nell'assalto alla Casa del Vino di Mar-Maliarnin. Gli ordini ricevuti la obbligavano a recuperare una pietra verde dalle rovine della tenuta e a portarla alla fortezza denagothiana. La scaltra Duzyrr ha però compreso che non sempre obbedire agli ordini si rivela la scelta più saggia!

**Personalità.** Avida e feroce, Duzyrr cerca sempre di ottenere più potere. Adora essere temuta e riverita e non sopporta che altri (come il suo sfortunato fratello Thekyrios) offuscino la sua gloria. La dragonessa ha compreso che la pietra verde di Mar-Maliarnin possiede un grande potere e non ha intenzione di consegnarla "gratuitamente" a Vortiggian, che ella reputa solo un macilento scherzo della natura. Nessun tradimento è eccessivo per Duzyrr, fintantoché le consente di diventare più potente e più temuta del suo leggendario genitore. Come tutti i rappresentanti della sua razza, anche Duzyrr è molto vanitosa e accoglie con favore parole di adulazione e offerte alla sua regale potenza.

**Aspetto.** Duzyrr si nota soprattutto per le sue peculiari orecchie increspate e per un singolo e massiccio corno in cima alla testa piccola e grassoccia. Il corno protrude da una base che ricopre quasi tutta la parte superiore della testa, e ha due punte. La punta primaria è leggermente ricurva e si protende in avanti, con una piccola punta secondaria al di dietro. File di spuntoni fiancheggiano le sopracciglia del drago, e scendono dalle narici (che si trovano in prossimità dei bulbi oculari) per l'intera lunghezza del capo. L'occhio destro è una palla opalescente: la dragonessa, infatti,

perse l'uso della vista da quel lato nel corso della battaglia con il fratello Thekyrios per il controllo del pozzo. Le sue scaglie sono di un blu cobalto sfavillante e quando si muove produce degli schioppetti dovuti all'elettricità statica che si accumula sul suo lungo e poderoso corpo

**Statistiche.** La dragonessa Duzyrr ha scaglie potenti e abbastanza spesse che la proteggono dalla maggior parte degli attacchi (CA 0). Potente e sicura di sé, Duzyrr si getta con noncuranza in ogni mischia contro creature più piccole di lei (DV 9\*\*, pf 42, MV 9 (27) metri, 24 (72) metri in volo, AT 3, F 2-7/2-7 (artigli) e 3d10 (morso) + soffio, TS G9, ML 9, AL C). Il soffio di Duzyrr è una linea di accecante fulmine larga 2,5 metri e lunga 30. A causa della sua parziale cecità, il getto di fulmini non è mai preciso, ragione per cui chi effettua il tiro salvezza contro il soffio del drago ottiene un bonus +2.

**Linguaggi.** Comune, Draconico

**Abilità.** La dragonessa è capace di parlare e ha iniziato a studiare l'arte magica. Gli incantesimi che è in grado di lanciare sono i seguenti.

Livello 1: *charme sulle persone, individuazione del male/bene, dardo incantato* (x2)

Livello 2: *immagini illusorie, invisibilità, ESP, individuazione di un oggetto*

## **Friggi Maliarnin, l'erede di Mar-Maliarnin**

**Storia.** Secondogenita di Hir ed Hella Maliarnin, Friggi è l'unica sopravvissuta della famiglia all'attacco degli Skaraj guidati da Ozugh ZannaSpezzata. La ragazza, sacerdotessa dei Korrgan, è stata offerta dagli orchetti della Zanna Verde come "dono" alla dragonessa Duzyrr, che l'ha condotta al pozzo con l'intenzione di divorarla.

Friggi però è una giovane donna piena di risorse e, appena riportata a terra, è riuscita a ingannare i servi trogloditi del drago, ucciderne uno e fuggire in un'area del complesso sotterraneo facilmente difendibile. Friggi è incapace di volare e di fuggire dal Pozzo di Duzyrr, ma è diventata una spina nel fianco dei trogloditi e della stessa Duzyrr.

**Aspetto.** Alta poco più di 1,5 metri, Friggi *la Piccola* è riuscita a sgattaiolare via prima che i servi della dragonessa blu la catturassero per porgerla come colazione al mostro. Grazie alle sue piccole dimensioni e alla sua innata destrezza, Friggi è riuscita a sopravvivere finora in un ambiente decisamente ostile. Friggi ha il naso aquilino sormontato da un paio di occhi di un incredibile colore azzurro. I suoi capelli castani, un tempo lunghi e raccolti in una fluente treccia, ora sono corti, tagliati dalla stessa Friggi per evitare di rimanere impigliata negli stretti passaggi del Pozzo di Duzyrr.

**Statistiche.** Friggi Maliarnin è una sacerdotessa dei Korrgan di 3° livello. Al momento della cattura indossava delle semplici vesti, ma grazie al suo notevole punteggio di Destrezza e all'**anello di protezione +1** è comunque ben protetta (CA 6). Animata da un grande odio nei confronti di coloro che hanno distrutto la sua famiglia e la sua casa, Friggi può diventare una preziosa alleata: pf 14, MV 12 (36) metri, AT randello o pugnale di selce, F 1d6 (randello) 1d4 (pugnale), TS C3, ML 10, AL L. FOR 9, DES 16, COS 11, SAG 16, INT 12, CAR 14.

Normalmente Friggi prega per i seguenti incantesimi.

Livello 1: *purificazione dei cibi e dell'acqua, cura ferite leggere*

**Linguaggi.** Comune

**Abilità generali.** Religione (SAG), Storia degli Elfi (INT)

**Equipaggiamento.** Friggi indossa un *anello di protezione +1* in oro con le rune dei 9 Korrgan incise sulla superficie che brillano di un debole luore dorato. Durante la sua prigionia al Pozzo di Duzyrr, la sacerdotessa ha recuperato un pesante randello e ha sottratto un rozzo coltello dalla lama di selce a un troglodita. Poiché il suo simbolo sacro è rimasto alla Casa del Vino, per ottenere incantesimi dai Korrgan, Friggi ha creato un piccolo altare nella caverna dove si è rifugiata. Finché non tornerà in possesso di un simbolo sacro, non è in grado di utilizzare il suo incantesimo di *Scacciare i non morti*.

## **Kathu**

**Storia.** Kathu è l'anziano capo dei trogloditi che sono stati schiavizzati da Duzyrr. Arrivati dalle profondità della terra, emergendo dalle miniere dei nani, il gruppo guidato da Kathu è stato subito asservito ai voleri della capricciosa dragonessa orba. Kathu e i suoi trogloditi vivono nel pozzo e servono il mostro più per paura che per fedeltà. Kathu risiede all'interno della carcassa di Thekyrios e considera i PG come un possibile strumento per liberarsi dal giogo opprimente del drago blu.

**Aspetto.** Un vecchio troglodita, Kathu è ancora imponente, sebbene ormai cammini ingobbato a causa dell'età avanzata. Le sue scaglie, leggermente stinte, sono spesse e del colore della roccia. Le creste spinose sulla schiena e sulle braccia hanno diverse punte spezzate a causa dei numerosi duelli che ha dovuto sostenere nel corso della sua esistenza, come capo dei trogloditi. Il petto è percorso da decine di vecchie cicatrici così come il muso rettiliano da cui spuntano zanne ancora formidabili.

**Statistiche.** Sebbene anziano per gli standard dei trogloditi, con oltre 25 inverni sulle spalle, Kathu è ancora un possente guerriero che combatte come un mostro da 5 DV e possiede una forza notevole che gli consente di aggiungere un bonus +1 ai tiri per colpire e ai danni inferti: CA 4, MV 9 (27) metri, DV 5, pf 30, AT 2 artigli/1 morso, F 1d4+1/1d4+1 (artigli) 1d6+1 (morso), TS G5, ML 10, AL C.

Oltre al combattimento corpo a corpo, Kathu porta sempre con sé 3 giavellotti dalle affilate punte di selce (1d6+1), che può scagliare fino a 15 metri di distanza.

### **1. Ingresso al Pozzo di Duzyrr**

Il grande pozzo di Duzyrr fu costruito dai nani che avevano colonizzato questo avamposto. L'apertura ha un diametro di quasi 12 metri, più che sufficiente per consentire il comodo accesso alla dragonessa. Dalla superficie al fondo del pozzo ci sono circa 30 metri di salto. Le pareti attorno al pozzo sono molto frastagliate e un ladro può arrampicarsi con un bonus +15%, mentre gli altri personaggi possono scalarlo solo se non indossano armature metalliche, superando 3 prove sulla Destrezza (una ogni 10 metri di ascesa) con una penalità di -1 al tiro.

### **La caverna di Duzyrr**

Quando i personaggi arrivano alla caverna della dragonessa blu, il DM deve verificare se

il mostro è presente (60% di probabilità). In caso positivo, la percentuale che Duzyrr stia dormendo è del 20%.

Il drago dorme e consuma i suoi pasti sulla cengia sopraelevata che si trova a una decina di metri dal fondo della caverna e che si può raggiungere tramite una consunta scalinata di pietra, intagliata nella roccia ai tempi dei nani.

### **Il tesoro di Duzyrr**

Sulla cengia, la dragonessa orba ha accumulato il suo tesoro che adora usare come giaciglio. La pietra verde trafugata da Mar-Maliarnin, invece, è stata deposta tra le spire di Slither un enorme biscione strisciante soggiogato da Duzyrr (vedi area 2).

Il cumulo di tesori della dragonessa blu è costituito da 87.000 monete di rame, 55.000 monete d'argento, 3.000 monete di electrum, 1.000 monete d'oro molte delle quali appaiono molto antiche e di conio nanico. Tra le monete luccicano diverse decine di pietre preziose e oggetti d'arte: 6 zaffiri da 200 monete d'oro ciascuno, 19 tormaline azzurre da 25 monete d'oro ciascuna, uno smeraldo grezzo del valore di 900 monete d'oro, una brocca di bronzo con pietre nere incastonate (50 mo) riempito con 800 piccoli rubini del valore di 10 monete d'oro ciascuno e una bellissima spilla di fattura elfica che rappresenta un quadrifoglio in giada (5.000 mo). Tale oggetto è imbevuto della magia degli Elfi di Lothenar e funziona come *amuleto della fortuna*: chi lo indossa può decidere per 3 volte di avere superato una prova, un tiro per colpire o un tiro salvezza. Dopo il terzo uso, l'amuleto diventa un semplice, ancorché preziosissimo, gioiello. Infine, semi sepoliti tra le monete e le gemme si trova una splendida *spada corta +1 +3 contro goblinoidi* di fattura nanica e una cassetta di metallo con dentro 4 *pozioni guaritrici*, una *pozione di invisibilità* e una *pozione di volo*.

Infine tra le ricchezze della dragonessa vi è un *martello da guerra +1* dalla testa scolpita a foggia di muso di draconico. Chi maneggia l'arma è in grado di comprendere e parlare la lingua dei draghi. Quest'arma appartiene a Ankaris, un barbaro del nord che Duzyrr ha catturato qualche settimana fa e che ha consegnato a Luther e Vortiggian come "dono". Prima, però, l'avidio drago ha "trattenuto" l'arma del barbaro

### Le ossa del Lord Comandante di Roccia Cava

Come spiegato dal fantasma del comandante che guidava la guarnigione wendariana della Roccia Cava (vedi *La Roccia Cava*, area 13-15), le sue ossa sono ora parte del tesoro di Duzyrr. I resti scheletrici del guerriero di Wendar spuntano dai tesori accumulati dalla dragonessa blu e indossano ancora il magico *pettorale d'acciaio brunito +1* (consideratelo come una corazza a bande d'acciaio) con il potere *etereo (ethereality)* il cui fulcro è la splendida gemma nera a taglio *cabochon* incastonata al centro del petto.

Se le ossa vengono asperse di acqua benedetta e viene data loro adeguata sepoltura, il fantasma del comandante wendariano troverà finalmente la pace. Il DM deve ricompensare il gruppo con l'esatto ammontare dei punti esperienza che avrebbe ottenuto sconfiggendo in combattimento lo spirito non morto.

#### 1a. Il fiume sotterraneo

Un torrente sotterraneo scorre sul fondo del pozzo e consente l'accesso a un'altra area del complesso, dove si è nascosta Friggi Maliarnin.

Il torrente è profondo poco più di un metro e mezzo, ma la corrente è forte e il fondo scivoloso. Se i PG non prendono le dovute precauzioni, occorre superare un tiro salvezza contro soffio del drago (modificato dal punteggio di destrezza), per evitare di scivolare e subire 1d6 danni causati dalle rocce aguzze. Il torrente scorre poi nelle viscere della terra, alimentando un profondo lago sotterraneo.

#### 2. La caverna di Slither

Sul pavimento irregolare di questo complesso di caverne si trovano le ossa spolpate di un paio di trogloditi e di altri animali ed

esseri umanoidi. L'aria è impestata dall'odore di carogne. Una fosforescenza verdastra emana da una cengia sulla parete più profonda a circa 3 metri di altezza, dove brilla una pietra verde grande come il palmo di una mano. Sul terreno sotto di essa, avvolto in spire nere come la notte, un mostruoso serpente con un corno sulla fronte sibila minaccioso con maligni occhi gialli. Davanti al rettile mostruoso una coppia di trogloditi è inginocchiata in adorazione.

L'orrenda bestia cornuta è Slither un enorme serpente delle profondità soggiogato dalla dragonessa. **Slither** è un **enorme biscione strisciante** lungo oltre 12 metri (AL N, CA 5, DV 10, pf 28, MV 12 (36) metri, AT morso, F 2d6, TS G5, ML 9). Se Slither morde, realizzando un "20" naturale, si avvolge attorno alla vittima infliggendole 1d8 danni da stritolamento automatici a round fino a quando muore o il serpente è costretto alla fuga.

I due "badanti" di Slither fanno parte del piccolo clan di trogloditi che serve Duzyrr. Essi combattono finché Slither non viene ridotto a metà dei suoi punti ferita; a quel punto, se falliscono il tiro per il morale, si rifugiano presso la dimora di Kathu (area 5), I **trogloditi** (AL C, CA 5, DV 2\*, pf 11, 6, MV 12 (36) metri, AT 2 artigli/1 morso, F 1d4/1d4 (artigli) e 1d4 (morso), TS G2, ML 9) emettono il loro olio nauseabondo prima di entrare in combattimento e, se possono, usano i loro giavellotti (F 1d6), prima di ingaggiare battaglia.

#### La pietra di Mar-Maliarnin

La pietra verde sulla cengia è il tesoro trafugato dagli orchetti della Zanna Verde dalla Casa del Vino di Mar-Maliarnin. Un incantesimo di *individuazione del magico* rivela una forte aura di magia proveniente dal gioiello che rappresenta la chiave per animare il terribile *Angdraug*. Il costrutto dell'epoca essuriana scoperto da Vortiggian nei sotterranei di Gereth Numbar.

Se i PG non visitano il Pozzo di Duzyrr, il DM può stabilire che una ambasciata di chierici di Idris, inviati dal vampiro Vortiggian, abbiano ottenuto dalla dragonessa blu la pietra magica, in modo da rendere reale e incombente la minaccia dell'*Angdraug*.

#### 3. Rifugio di Friggi Maliarnin

Quando il fiume sotterraneo (area 1a) entra in questa caverna, la corrente diminuisce e consente di arrivare alla spiaggia sassosa. Friggi *la Piccola* si è rifugiata qui, dopo essere fuggita ai suoi carcerieri, che la volevano offrire come cibo al drago blu Duzyrr.

Le gelide acque del torrente sotterraneo lasciano il posto a una spiaggia sassosa dove giace il cadavere rigonfio di un troglodita sul quale banchettano diversi piccoli gamberi bianchicci di acqua dolce. Sul fondo della caverna si intravedono dei fregi in pietra chiaramente realizzati da antichi artigiani, mentre poco lontano c'è quello che appare un primitivo rozzo altare ornato da pietre colorate.

Il portale conduce alla camera del tesoro dei nani che abitavano questo avamposto (aree 4 e 4a). Il rozzo altare è dedicato ai Korrigan ed è stato costruito dalla intraprendente Friggi

per ottenere gli incantesimi divini che, per ora, l'hanno mantenuta in vita nella prigione sotterranea.

### Friggi

La figlia sopravvissuta di Hir Maliarnin è animata dal sacro fuoco della vendetta e si unirà ai personaggi per combattere i malvagi che le hanno distrutto l'esistenza come la conosceva.

Friggi racconta ai PG l'attacco a Mar-Maliarnin da parte delle squadracce degli orchetti della Zanna Verde. Ha potuto apprendere l'obiettivo degli umanoidi e sa che la pietra verde serve per animare un qualche tipo di colosso, che verrebbe usato per portare la distruzione presso elfi e umani a Wendar. Il luogo dove si trova questo costruito è una cittadella denagothiana chiamata Gereth Numbar, governata da un certo Vortiggian e dal suo braccio destro Utarron. Quest'ultimo è una sorta di stregone che comanda gli orchetti Skaraj.

Friggi ha anche capito che la dragonessa sta trattenendo la pietra nel pozzo per ricattare Vortiggian e sa anche che i trogloditi che servono il mostro potrebbero essere convinti a ribellarsi, se fossero sicuri che il drago venga sconfitto.

### Ingresso all'armeria dei nani

Sulla parete ovest del rifugio di Friggi si trova una porta nascosta che conduce all'armeria dei nani che, per primi, abitarono questo complesso di caverne. Qualsiasi personaggio Nano nel gruppo riconoscerà i fregi scolpiti nella roccia come appartenenti all'arte dell'intaglio del *Popolo barbuto*.

La porta nascosta può essere individuata con un tiro di 1-3 su d6 (1-4 se a cercare è un nano). Per quanti sforzi possano fare, però, i personaggi non saranno in grado di aprire la porta senza la chiave che si trova nell'area 8 del complesso sotterraneo.

### 4. Armeria dei nani

Questo oscuro locale è polveroso e chiaramente abbandonato da secoli. Lungo le pareti sono allineate diverse rastrelliere che mostrano file di armi coperte di ragnatele: mazze ferrate e martelli da guerra, asce e spade dalla lama larga, picche e azze appuntite. Sulla parete nord sono invece montate quattro armature chiaramente realizzate per essere indossate da nani guerrieri.

Questa era l'armeria dove i nani che abitarono il sotterraneo prima dell'avvento della dragonessa blu conservavano le armi che venivano forgiate in altre zone del complesso. Nonostante il trascorrere del tempo, armi e armature sono ancora in buone condizioni, sebbene nessuna di esse sia magica.

All'interno dell'armeria si trovano 10 mazze ferrate, 10 martelli da guerra, 3 magli a due mani, 5 asce da battaglia a due mani, 6 asce normali, 15 spade corte e 5 spade lunghe. Le armature sono tutte di piastre e, ovviamente, a misura di nano.

Sulla parete sud, dietro alle rastrelliere, si trova una seconda porta segreta che conduce a un *cachet* dove i nani hanno conservato alcune armi magiche.

### La trappola

Per proteggere le armi più preziose, i sacerdoti nani di Kagyar incisero la pietra sopra la porta segreta con alcune piccole rune: si tratta di una invocazione

all'Immortale Kagyar che deve essere pronunciata *prima* di aprire la porta segreta in lingua nanesca.

Se il rituale non viene effettuato, le 15 spade corte sulle rastrelliere si animano e volano all'attacco degli intrusi!

Le spade animate hanno CA 6 e attaccano come mostri dotati di 4 DV. Possono essere danneggiate solo da armi magiche o incantesimi, ma è sufficiente un solo danno per inattivarle. Quando colpiscono, le spade animate infliggono 1d6 ferite.

Un incantesimo di *dispersione del magico* lanciato sulla porta segreta, annulla la trappola per 1 turno. Analogamente, se viene lanciato contro le spade, consente di disattivare 1d6 spade, sempre per un turno. Mentre sono inattive, le spade non possono essere danneggiate.

### 4a. Il cachet segreto

Questo locale contiene solo un grande cofano di pietra finemente inciso con le rune sacre a Kagyar, l'Immortale patrono dei nani. Il cofano non è chiuso a chiave e non è protetto da trappole. Al suo interno, i fabbri nani hanno posto alcune delle armi più potenti che il loro clan aveva a disposizione. Tra queste si trova uno scudo rotondo in adamantio con le rune di Kagyar che ne compongono il nome nanesco: *Shyld-Nar* (Lo Scudo delle Ferite). Si tratta di uno *scudo +2* che consente al possessore, 3 volte al giorno, di lanciare su sé stesso l'incantesimo di *cura ferite leggere*. Per evocare il potere è sufficiente invocare il nome dello scudo; le rune su di esso avvampano di luce azzurra e l'incantesimo viene lanciato. Invocare il potere di *Shyld-Nar* è un'azione gratuita e può essere eseguita durante il turno del PG prima o dopo l'attacco o il movimento. Una zona di silenzio o di anti magia sopprime temporaneamente il potere taumaturgico dell'oggetto.

Nel cofano si trova anche un'*ascia da battaglia +1 +3 contro i non morti* e una faretra con dentro 4 *freccette +3*.

### 5. La caverna dei trogloditi

In quest'ampia caverna del complesso sotterraneo vive il piccolo clan di trogloditi asservito alla dragonessa Duzyrr. Kathu, l'anziano troglodita a capo degli umanoidi, risiede all'interno della carcassa di Thekyrios, il fratello di Duzyrr, ucciso anni prima durante il duello per impossessarsi del pozzo.

A entrambi gli ingressi della caverna è stazionata una sentinella, che fa uso dell'abilità camaleontica propria dei trogloditi (mentre è immobile, un troglodita è invisibile 1-4 volte su d6). Se i PG non si accorgono della presenza delle sentinelle, queste danno l'allarme in modo che tutti gli abitanti della caverna siano pronti a ricevere gli intrusi.

Le **sentinelle dei trogloditi** (CA 5, MV 9 (27) metri, DV 2\*, pf 10 ciascuno, AT 2 artigli e morso oppure giavellotti, F 1d4/1d4/1d4 oppure 1d6 (giavellotto), TS G2, ML 9) combattono solo se costrette a farlo, altrimenti fuggono nella caverna per riunirsi agli altri umanoidi.

Quando i personaggi entrano per la prima volta in questa caverna, il DM può leggere o parafrasare il seguente testo di ambientazione.

La grande caverna dalla fetida atmosfera stantia è dominata al suo centro dalla

carcassa di un grande drago morto da tempo, le ossa della bestia sono ancora coperte da scaglie blu e azzurre. Il cranio scheletrito del drago è illuminato da una debole fosforescenza che emana da funghi sotterranei che crescono sui resti della bestia. Tra le fauci spalancate è stato costruito un rozzo seggio, simile a un trono primitivo, sul quale siede un imponente troglodita zannuto, che tiene alla catena un derelitto coboldo.

Il troglodita sul trono è **Kathu, il capo clan dei trogloditi**. Recentemente i trogloditi hanno catturato uno **sventurato coboldo** (CA 7, MV 9 (27) metri, DV ¼, pf 3 (attualmente 1), AT 0, F 0. TS UC, ML 5, AL C) che è diventato la bestiolina di Kathu. Se liberato, il coboldo (Dente di Cane) seguirà il gruppo fino a quando non avrà l'occasione per scappare via.

Accanto a Kathu si trovano **3 femmine troglodite**, che combattono come maschi (pf 13, 9, 6), e una **coppia di guardie del corpo** formata da mostri armati di asce di selce (F 1d8) e giavellotti (F 1d6), che combattono come mostri da 3 DV (pf 20, 13, 9).

Il resto del clan è composto da **13 trogloditi maschi** (CA 5, MV 9 (27) metri, DV 2\*, pf 9 ciascuno, AT 2 artigli e morso, F 1d4/d4/1d4, TS G2, ML 9, AL C) e **10 femmine** (1 DV, pf 4 ciascuna) con una **mezza dozzina di giovani trogloditi** che non combattono.

Se le sentinelle all'ingresso della grotta hanno dato l'allarme, Kathu e i suoi trogloditi non saranno colti di sorpresa, ma non saranno immediatamente ostili nei confronti degli avventurieri.

#### La "Reggia" di Kathu

Kathu comanda i trogloditi e amministra la legge del clan dalla carcassa di Thekyrios, il drago fratello di Duzyrr, che venne sconfitto dalla dragonessa quando si trattò di decidere quale dei due congiunti dovesse abitare il pozzo.

Recentemente i trogloditi hanno catturato uno **sventurato coboldo** (CA 7, MV 9 (27) metri, DV ¼, pf 3 (attualmente 1), AT 0, F 0. TS UC, ML 5, AL C) che è diventato la bestiolina di Kathu. Se liberato, il coboldo seguirà il gruppo fino a quando non avrà l'occasione per scappare via.

La cassa toracica della carcassa del drago Thekyrios funge da rifugio per il capo clan troglodita. Tra le ossa consuete del mostro, si trova il pagliericcio dove Kathu riposa, al "soffitto" sono appesi piccoli trofei senza valore, mentre in una cesta sono ammonticchiate diverse ossa di umani ed elfi. Una delle vittime era un mago e tra gli le vesti stracciate è possibile rinvenire una bisaccia di pelle contenente una *pergamena di palla di fuoco*, una *pergamena di dardo incantato* (x3) e una *pergamena di porta dimensionale*.

#### Trattare con Kathu

L'anziano troglodita è stanco di essere al servizio della dragonessa blu. Se gli avventurieri non sono subito ostili, il troglodita propone loro un'alleanza: il tesoro del mostro in cambio dell'uccisione di Duzyrr.

Se gli viene chiesto, Kathu acconsente a rafforzare il gruppo con le sue due guardie del corpo e altri quattro guerrieri trogloditi, ma in cambio pretenderà la metà del tesoro.

Kathu inoltre rivela ai personaggi che il pozzo era un tempo abitato da nani e ci sono

ancora delle aree del sotterraneo inesplorate, che potrebbero contenere dei tesori lasciati indietro dal *Popolo Barbuto*.

La proposta di Kathu è sincera, ma l'infido umanoide conta anche di valutare le condizioni del gruppo dopo lo scontro contro la dragonessa: se i PG dovessero essere gravemente feriti, potrebbe decidere di rimangiarsi la parola data e ordinare ai suoi trogloditi di prendere tutto il tesoro e scacciare gli avventurieri dal pozzo o, peggio, ucciderli!

#### 6. Antico guardiano

In questa profonda alcova, sopra un piedistallo di pietra, stazionava una statua animata creata dai nani per proteggere il *sancta sanctorum* dell'avamposto. Il guardiano di pietra ora giace distrutto; la pietra semi liquefatta dalla potenza del soffio elettrico di Duzyrr. Se i PG esaminano i resti della statua scoprono che essa rappresentava un guerriero nano armato di martello e scalpello: il simbolo di Kagyar (il martello e lo scalpello incrociati) è ancora visibile, inciso alla base del piedistallo su cui poggiava il custode di pietra.

#### 7. Anticamera del Tempio di Kagyar

Questo locale è abbandonato e negletto. Nei tempi antichi era una specie di vestibolo, un'anticamera. Vecchie panche di pietra sui lati lunghi indicano il posto dove i supplicanti attendevano di essere ricevuti. Polvere, detriti e sozze ragnatele sono ora gli unici arredi della grande stanza, che puzza di stantio. Sulla parete settentrionale un arco di pietra, sormontato dal simbolo del martello e dello scalpello di Kagyar, ospita un portale di pietra.

Credendo che il luogo sia maledetto, i trogloditi di Kathu non si sono mai arrischiati ad esplorare questo luogo. In effetti, la porta si apre solo davanti a un Nano, mentre chiunque altro cerchi di forzarla viene colpito da una forza d'urto che sembra scaturire dall'aria e subisce 1d6 danni da impatto. Un incantesimo di *dispersione della magia* rende inerte la protezione per un'ora. La porta è comunque chiusa e occorre un tiro per aprire porte effettuato con successo o una prova di scassinare serrature per poter accedere al Tempio di Kagyar.

#### 8. Tempio di Kagyar

La stanza di dimensioni importanti si rivela una specie di tempio, un luogo di preghiera e adorazione in onore di Kagyar, il patrono dei Nani. Sulle pareti sono appese decine di scudi rotondi d'acciaio brunito, coperti dalla polvere del tempo, mentre il soffitto è sostenuto da tozze colonne che riflettono la luce, grazie alle venature di cristallo che sono state incorporate ad esse. L'abside del tempio è dominata da un grande altare di ferro, scolpito a foggia di incudine e sulla parete dietro di esso, gli scalpellini dei nani hanno inciso la pietra con il simbolo sacro della loro divinità.

Qualsiasi Nano che si inginocchia davanti all'altare o mostra segno di devozione, viene *benedetto* da Kagyar. Il portento si rivela con un profondo "*tooong!*", come il colpo di un maglio gigantesco battuto su un'incudine. Il personaggio benedetto riceve sulla fronte un tatuaggio del martello e dello scalpello, che

può essere liberato pronunciando ad alta voce il nome ancestrale di Kagyar: "Modsoqgnir". Una volta attivata la benedizione, questa garantisce per 24 ore la completa immunità al veleno e alle malattie, un bonus +1 a tutti i tiri salvezza e un bonus +1 ai tiri per colpire. I Nani benedetti sono consapevoli di come evocare il potere della *Benedizione di Kagyar*.

Gli scudi sono di ottima fattura, anche se polverosi e bisognosi di una lucidatura, ma nessuno è magico.

**Un'antica sacerdotessa.** Dietro all'altare i PG possono scoprire i resti mummificati dell'ultima religiosa di Kagyar che, per scelta, si lasciò morire nel Tempio per proteggerne la santità, mentre i Nani fuggivano dall'avamposto, minacciati dall'oscura entità che aveva provocato la loro scomparsa (vedi paragrafo "Antico retaggio nanesco").

Dietro l'altare, con la schiena appoggiata ad esso, si trova lo scheletro mummificato di un Nano in armatura. Da un esame ravvicinato si desume fosse una femmina, che porta ancora i paramenti, ormai muffiti, del Credo di Kagyar. Sul cranio scarnificato la mummia polverosa indossa una cervelliera con delle seleniti incastonate lungo il bordo; nella mano sinistra stringe ancora un martello da guerra con la testa incisa di rune di potere, mentre nella destra ha una grossa chiave ossidata.

Lo scheletro mummificato è tutto ciò che rimane di Methura, la sacerdotessa nana di Kagyar. Se i PG trovano un modo di comunicare

con lei, per esempio attraverso un incantesimo *parlare con i morti*, Methura racconta che i Nani di questo avamposto furono costretti alla fuga a causa di un orrore ctonio sconosciuto (il DM può pensare a estendere l'avventura oltre i tunnel che scendono nelle profondità nell'area 1; la nemesi dei Nani potrebbe essere un grande anellide o, addirittura, un demone di tipo VI).

Se i PG sono di allineamento morale legale o se tra loro c'è un Nano, Methura rivela che la chiave apre l'armeria dell'avamposto (area 4), dove sono custodite alcune preziose armi forgiate dal *Popolo barbuto*. L'elmo sul capo della sacerdotessa è un *elmo della difesa +1*, che agisce esattamente come un anello di protezione. Il pettorale non è magico, ma è stato realizzato con una lega di acciaio e adamantio e conferisce un bonus non magico +1 alla CA (CA 4).

**La Chiave e il Martello.** La chiave ossidata consente di aprire senza rischi la porta che consente l'accesso all'Armeria dei Nani (area 4). Il martello, invece, è incantato: si tratta di un *martello da guerra +2 +4 contro giganti* che può essere impugnato a una mano (1d6) oppure a due mani (1d8), inoltre rende il suo possessore immune agli effetti dei macigni scagliati dai giganti (semplicemente, questi proiettili sembrano rimbalzare via senza danno, quando sono diretti contro chi stringe l'arma). Le rune naniche sulla testa del martello avvampano di una cupa fosforescenza azzurra quando viene usato in battaglia e ne identificano il nome: *Kar-Ak-Uknar*, Rompi-Testone!

## GERETH NUMBAR (LA CITTADELLA MALEDETTA DI DENAGOTH)

Gereth Numbar è una cittadella fortificata eretta ai tempi del Regno di Essuria e usata dalle forze oscure di Landryn Teriak durante il suo regno, prima come Signore delle Ombre e poi, dopo la sua resurrezione, come Signore degli Spettri.

Oggi è una fortezza dall'aspetto cadente, usata come covo dal nosferatu Vortiggian e dai suoi schiavi. Il vampiro ha radunato attorno a sé un manipolo di cultisti di Idris. Nella polverosa biblioteca di Gereth Numbar essi hanno riscoperto un antico sortilegio che consente di oscurare il sole attorno alla cittadella. L'incantesimo ha come focus la fiamma verde che arde sulla cima della Torre delle Lacrime e deve essere rinnovata ogni giorno dal Vescovo di Idris. Grazie a questo prodigio, le creature della notte, come gli orchetti Skaraj e lo stesso Vortiggian, possono muoversi e agire nel pieno della loro potenza per un raggio di diversi chilometri anche in pieno giorno.

**Struttura della fortezza.** Gereth Numbar è suddivisa in tre aree principali, sotto il controllo di altrettante fazioni che però fanno capo a Vortiggian. La **Cittadella** è controllata dagli orchetti Skaraj e, in assenza di Utarron, prendono ordini dalla Zanna Gemella Gorbuk. La **Torre delle Lacrime** è invece sotto il comando del clero di Idris, i cui preti alimentano il sortilegio della fiamma verde, che rende oscuro il territorio attorno alla costruzione. Infine, i **Sottterranei** di Gereth Numbar sono il regno di Vortiggian, dove i suoi schiavi stanno ultimando il lavoro per riportare in vita l'Angdraug.

Qui di seguito viene fornita una descrizione che il DM può leggere ai giocatori o parafrasare, quando i personaggi giungeranno nei pressi della fortezza stregata.

Il sentiero tra i Mengul ha ripreso a salire e si inerpica tra rocce millenarie. Il cielo si è fatto più scuro, denso di nubi nere e il sole è stato inghiottito dalle tenebre, sebbene sia da poco trascorso il mezzogiorno.

Dopo l'ennesima svolta, la via esce dalla fitta boscaglia ed è allora che potete vedere in lontananza la tetra fortezza denagothiana di Gereth Numbar, abbarbicata come un avvoltoio in cima a un massiccio roccioso che domina il territorio per chilometri e chilometri. La cittadella fortificata è irta di punte e contrafforti dall'aspetto diabolico: l'antico retaggio dei dispotici Regni di Essuria e Denagoth. Una torre contorta è collegata al corpo principale della fortezza attraverso un ponte arcuato e poggia su una immane colonna di roccia, come il dito di un cadavere puntato verso il cielo. Le nubi tenebrose e ribollenti sembrano generare proprio sopra la struttura, sulla cui sommità arde un immane fuoco verde come una fiaccola accesa con braci infernali.

Il vento gelido trasmette parole empie salmodiate dalla torre, che rimbombano per tutta la valle. L'antica lingua oscura dei negromanti di Essuria e Denagoth, amplificata dai sortilegi che infestano la zona, declama incantesimi proibiti. La fiamma verde sulla cima della torre si ravviva per poi alzarsi a velocità strabiliante verso il cielo, trafiggendolo come una ciclopica lancia infernale fatta di fuoco blasfemo. Le preghiere empie aumentano di intensità, mentre dove le fiamme toccano le nuvole si diffondono tenebre più cupe della notte, perpetuando la maledizione dell'oscuramento del sole. Attorno alle guglie spezzate volano creature alate dalle lunghe corna che sembrano festeggiare il compimento dell'oscuro incantesimo.

## Luther, Reverendo Vescovo di Idris

**Storia.** Luther è un mezz'orco, nato dalla violenza durante il caos che seguì la caduta di Landryn Teriak. Ancora in fasce, venne affidato alle cure del clero di Idris, dove venne nutrito il suo odio per gli Elfi e per il Reame di Wendar. Grazie alla sua mente acuta e alla forza brutale proveniente dal suo retaggio orchesco, Luther si è fatto largo tra i ranghi del clero di Idris, fino a diventare un vescovo oscuro.

Appresa la notizia che a Gereth Numbar era sorto un oscuro potere che prometteva la rivincita di Denagoth contro gli odiati nemici, Luther ha radunato diversi accoliti e si è messo al servizio di Vortiggian. Grazie alle sue conoscenze proibite, Luther ha creato l'abominio di carne draconica relegato nelle catacombe ed è diventato il consigliere di Vortiggian. Nel cuore nero di Luther alberga un'ambizione sfrenata. Egli mira a prendere il controllo dell'*Angdraug* e diventare l'unico padrone della fortezza. Per farlo, il suo primo obiettivo è di impadronirsi della pietra verde, custodita nel pozzo di Duzyrr.

**Aspetto.** Alto quasi due metri, Luther è una presenza imponente e minacciosa. Il suo volto è pressoché umano, ma il retaggio orchesco è tradito dal naso camuso, la fronte sfuggente e le labbra grosse. Occhi penetranti di colore ocra brillano di intelligenza e più di un folle ha pensato di trovarsi di fronte a un bruto senza intelligenza, per poi ritrovarsi legato all'altare sacrificale di Idris. I capelli neri del Reverendo Vescovo sono lunghi e raccolti in una crocchia sulla sommità del cranio. In battaglia li scioglie in una selvaggia criniera e ama indossare una semi-maschera di acciaio nero raffigurante un demone draconico con tanto di corna.

**Statistiche.** Luther è un chierico di 11° livello devoto a Idris (CA 0 quando indossa la sua **corazza di piastre magica +2 protezione dall'elettricità** [assorbe 6d6 danni da elettricità al giorno], pf 46, MV 9 (27) metri, AT *Il Giullare*, **ascia da battaglia bipenne +2** (vedi nuovi oggetti magici), F 1d10+4, TS C11, ML 10, AL C). FOR 16, DES 13, COS 13, INT 13, SAG 16, CAR 13.

Normalmente il Reverendo Vescovo di Idris prega per i seguenti incantesimi.

Livello 1: *comando, cura ferite leggere x2, causa paura.*

Livello 2: *silenzio nel raggio di 4,5 metri, conoscere l'allineamento, blocca persona, scoprire trappole.*

Livello 3: *glifo di interdizione, incantesimo del colpire, morte apparente.*

Livello 4: *cura ferite gravi, parlare con i morti, Avvelenare.*

Livello 5: *visione del vero, causa ferite critiche.*

**Linguaggi.** Comune, Denagothiano, Lingua degli Orchi

**Abilità generali.** Intimidire (FOR), Percepire inganni (SAG), Religione (SAG), Furtività (DES), Atletica (FOR)

**Equipaggiamento.** Luther possiede diversi gingilli magici tra cui una **pergamena di dito della morte** che tiene pronta per momenti critici e un **anello dell'invisibilità** con 3 cariche giornaliere. Le cariche si recuperano all'alba. Se il numero delle cariche arriva a 0, occorre tirare un d20: con un risultato di "1", l'anello si riduce in polvere. Al collo indossa un medaglione in serpentina verde che raffigura un drago rampante: questo oggetto consente a chi lo porta di non essere aggredito dall'abominio di carne draconica che si annida nelle catacombe della fortezza.

## Vortiggian, Generale di Denagoth

**Storia.** Crudele e feroce generale delle armate di Denagoth, Vortiggian ha ucciso nella sua passata esistenza centinaia di Elfi Genalleth e si è costruito una fama di sanguinario assassino fedele alla causa di Landryn Teriak: il Signore delle Ombre.

Dopo la caduta del suo signore, Vortiggian è stato braccato da coloro che un tempo perseguitava senza pietà e per sfuggire alla morte, si è consegnato anima e corpo a Idris, la oscura dea adorata sull'altopiano, che ha concesso al generale di sopravvivere sottoforma di vampiro nosferatu assetato di sangue. Riparato a Gereth Numbar, Vortiggian ha scoperto nei sotterranei l'antico automa Angdraug, un lascito dei primi feroci re dell'Essuria. Tramite l'Angdraug, Vortiggian avrebbe potuto scatenare una guerra contro l'odiata Wendar e infiammare gli animi di Denagoth per una nuova invasione. Ma il costrutto doveva essere risvegliato.

Sguinzagliando il suo fedele Utarron, il vampiro venne a sapere che il costrutto sarebbe stato rianimato grazie a una particolare pietra verde perduta da tempo; anzi, trafugata da un ladro mezz'elfo da Gereth Numbar prima che potesse essere collocata sulla fronte dell'Angdraug.

**Aspetto.** Vortiggian è un raro esemplare di nosferatu denagothiano, un essere dall'aspetto macilento e decrepito, curvo sulle spalle e con la pelle incartapecorita, attraversata da vene nere. Pochi ciuffi di ispidi capelli pallidi punteggiano il cranio e le orecchie enormi e appuntite, da cui esce una fitta peluria. Gli occhi, piccoli e ravvicinati, sono due pozzi di totale oscurità. Il naso di Vortiggian è praticamente assente e la bocca affollata di zanne giallastre, che lo fanno somigliare vagamente a un orrendo pipistrello semi-umano.

Sul capo indossa spesso una terribile corona d'argento dotata di punte contorte e decorata con gaietti neri di diverse dimensioni (3.000 monete d'oro di valore).

**Statistiche.** Nonostante l'aspetto, Vortiggian è dotato di una forza sovrumana e, grazie al sortilegio della Fiamma Verde che brucia sulla sommità della Torre delle Lacrime di Gereth Numbar, può muoversi liberamente anche di giorno. Il nosferatu denagothiano è coriaceo da colpire (CA 3) e resistente ai colpi (DV 9\*\*\*, PF 54). Si muove rapidamente (MV 12 (36) metri) e attacca con ferocia, usando gli artigli e il morso (AT 3, F 1d8+3/1d8+3/2d6+3) oltre a usare il terribile **vomito di sangue** (vedi descrizione in appendice), TS G9, ML 10, AL C, FOR 18, DES 18, COS 15, INT 12, SAG 12, CAR 15.

Vortiggian può tramutarsi in un enorme e mostruoso pipistrello nero di dimensioni umane, mantenendo le stesse caratteristiche della forma umanoide tranne per gli attacchi (AT morso, F 2d10+3) e il movimento (MV 3 (9) metri, volando 15 (45) metri).

Vortiggian risulta immune agli incantesimi di *sonno, charme, paralisi, pietrificazione, illusione e paura*. Inoltre possiede una infravisione fino a 36 metri e può essere ferito solo da armi magiche. Se l'arma non è di ferro freddo o di argento, Vortiggian rigenera 3 PF a round. Quando viene ridotto a 0 PF, il nosferatu denagothiano si tramuta in una fetida nebbia nera e deve trovare riposo nel suo

sepolcro, come avviene per tutti i “normali” vampiri. L'argento e il ferro freddo infliggono doppio danno al vampiro.

**Linguaggi.** Denagothiano, Comune, Lingua degli Orchi

**Abilità generali.** Intimidire (FOR), Storia di Denagoth (SAG), Percepire inganni (SAG), Raggiare (CAR), Conoscenze arcane (INT).

**Equipaggiamento.** Vortiggian indossa una paladrana nera con cappuccio e un mantello sdrucito con i simboli dell'antico Ordine di Idris. All'anulare porta un **anello respingi incantesimi** con 2 cariche rimaste e in caso di necessità può utilizzare una **bacchetta dei globi viscid** con 12 cariche realizzata in legno carbonizzato dalla cui punta cola costantemente una sottile bava trasparente. Quando viene puntata contro un avversario, la bacchetta emette un globo di vischiosa gelatina che colpisce con un tiro per colpire di contatto a distanza (la CA del bersaglio viene calcolata solo per destrezza e magia). In caso di successo del tiro per colpire, la vittima viene immobilizzata dalla gelatina che si rapprende all'istante, bloccando il personaggio. All'inizio del proprio round, un bersaglio intrappolato può spendere il suo turno per liberarsi, superando con successo una prova sulla Forza.

## Ankaris, Barbaro del Nord

**Storia.** Ankaris è un barbaro del nord e fa parte della Fratellanza di Henadin, un gruppo di guerrieri devoti a *Colui che Custodisce*, autonominatisi custodi dell'antica virtù del Regno di Essuria, corrotto da Idris. Il possente combattente è stato catturato dalla dragonessa blu Duzyrr, mentre era in perlustrazione attorno al pozzo di Duzyrr. Il drago ha “donato” il barbaro a Luther e Vortiggian come pegno della sua alleanza alla causa di Denagoth e da allora il guerriero langue nei sotterranei della cittadella, sottoposto a un condizionamento magico che mira a trasformarlo in una spia inconsapevole del Culto di Idris.

**Aspetto.** Ankaris è un omeone muscoloso alto due metri con muscoli d'acciaio. È particolarmente fiero dei suoi mustacchi e dei lunghi capelli biondi, che normalmente raccoglie in una coda di cavallo. I suoi occhi sono grigi come il mare in tempesta, che più di una fanciulla hanno conquistato.

**Statistiche.** Ankaris è un barbaro di 7° livello (CA 8 oppure 3 quando indossa la sua **armatura di cuoio +2** e porta lo scudo; LVL G7, pf 52, MV 12 (36) metri, AT un'arma, F a seconda dell'arma +2 (bonus di forza), TS G7, ML 10, AL L. FOR 16, DES 13, COS 16, INT 9, SAG 11, CAR 13).

Grazie al suo addestramento marziale, Ankaris può *infuriarsi* e aggiungere un ulteriore bonus +2 ai tiri per colpire e per i danni fino a 2 round consecutivi, ma dopo avere dato sfogo a tale furia deve riposarsi per altrettanti turni o, se non è possibile, combattere con una penalità uguale e contraria (-2 ai tiri per colpire e per i danni).

**Linguaggi.** Comune, Lingua degli Orchi, Elfico.

**Abilità generali.** Conoscenza della Natura (SAG), Atletica (FOR), Intimidire (FOR), Cantare (CAR).

**Equipaggiamento.** Ankaris veste le comode e robuste vesti di cuoio e pelliccia comuni tra i barbari del nord. Quando combatte si protegge con una **armatura di cuoio magica +2** e uno scudo rotondo di legno. Le sue armi sono un lungo pugnale, un'ascia a una mano e un **martello da guerra +1** con la testa forgiata a mo' di muso di drago che consente al suo possessore di parlare e comprendere la lingua Draconica (l'arma è stata “trattenuta” dalla dragonessa Duzyrr e aggiunta alla sua collezione di ricchezze al Pozzo di Duzyrr). Al collo indossa, appeso a un laccio di pelle, un medaglione d'acciaio che rappresenta un'aquila (il simbolo del Regno di Essuria) con il motto in Antico Essuriano inciso sotto le zampe artigliate: “*Verità e Onore*”. Il **Talismano di Essuria** garantisce al suo possessore un extra bonus +1 alla CA e un bonus +2 ai tiri salvezza contro veleno e malattie.

## Un orchetto nei guai

Snaga è uno scout Skaraj che è stato colpito a tradimento da un suo compagno, Morgulai la Zanna Gemella a capo di una squadra di sentinelle. Dopo averlo infilzato con una freccia, credendolo morto, Morgulai ha sottratto al suo compagno lo scalpo dorato di un'Elfa Genalleth di incredibile bellezza. Ma Snaga non è morto, pur gravemente ferito, lo Skaraj ha cercato di raggiungere il compagno traditore per vendicarsi, ma sul suo cammino ha incontrato un worg affamato.

Dietro all'ennesima curva del sentiero montano, il disperato grido gutturale in lingua orchesca rompe il silenzio nella valle. Un sordo ringhio bestiale risponde minaccioso mentre le grida nella lingua nera degli orchi si incrina in preda al panico.

Il massiccio worg (pf 25) è grande come un pony e ha stretto contro la roccia l'orchetto ferito, dal cui fianco spunta un dardo di fattura orchesca. Il **worg** (CA 6, DV 4+1, MV 15 (45) metri, AT morso, F 2d4, TS G4, ML 8, AL C) attacca Snaga dopo un paio di round, durante i quali i PG possono intervenire per provare a difendere l'orchetto.

**Snaga** è uno **scout Skaraj** con indosso un corpetto di pelle (CA 8) ed è armato con una lurida daga seghettata (F 1d6). L'orchetto è seriamente ferito (DV 1\*, pf 2 attuali contro gli 8 normali) e non ha scampo (MV 15 (45) metri, TS G1, ML 10, AL C). La sua pelle incantata di cinghiale gli è stata portata via, insieme con lo scalpo dorato dell'Elfa Genalleth. Ha ancora invece il suo arco ricurvo (arco corto) e 7 frecce con la punta avvelenata (*Olio di Sangue Verde*, la vittima subisce 1d4 danni extra da veleno per 1-3 round; se supera il TS contro veleno, l'effetto dell'*Olio di Sangue Verde* termina).

**Trattare con Snaga.** Se i PG sconfiggono il worg e salvano la vita a Snaga, costui li ringrazia in un rozzo linguaggio comune. Snaga è alto 1,6 m con la pelle butterata, spessa e marroncina e occhi giallastri. Tutto ciò che indossa è scuro e lurido ed emana un fetore tipico degli orchi. L'unta capigliatura è raccolta in una coda di cavallo e sul lato destro del cranio ha una lunga cicatrice biancastra. Snaga racconta del tradimento dei suoi compagni e di Morgulai. Vuole indietro il suo “trofeo di guerra” (ovviamente si guarderà dal dire di che natura sia tale trofeo) ed è disposto ad aiutare i PG, mostrando loro un'entrata segreta a Gereth Numbar (l'entrata segreta conduce al pozzo nei pressi dell'area 35 del dungeon della fortezza di Denagoth).

Lo Skaraj è malvagio fino al midollo, aiuterà il gruppo fino a quando non avrà avuto la propria vendetta sulla Zanna Gemella, per poi rivoltarsi contro gli avventurieri, segnalando la loro posizione nella cittadella.

### Avvicinarsi a Gereth Numbar

I PG che si dirigono verso la cittadella devono evitare di essere avvistati dai gargoyle che volano attorno alle sue mura decrepite. Senza prendere particolari provvedimenti, la compagnia verrà individuata da una torma di **1d6+2 gargoyle** (CA 5, DV 4\*\*, pf 16 ciascuno, MV 9 (27) metri, volando 15 (45) metri), AT 2 artigli/morso/corna, F 1-3/1-3/1d6/1d4, TS G8, ML 11, AL C).

Qualora i PG cerchino di muoversi al coperto, magari con il favore delle tenebre, i gargoyle potrebbero non accorgersi di loro. Al DM viene lasciata la decisione finale, in base alle precauzioni che i giocatori prenderanno.

### La Cittadella

La Cittadella di Gereth Numbar comprende le aree dalla 1 alla 9 (piano terra) e dalla 13 alla 16. Questa sezione della fortezza denagothiana è controllata dalle squadracce di orchetti Skaraj. In assenza di Utarron, il carismatico capo spirituale, gli orchetti prendono ordini da Gorbuk, la Zanna Gemella che alloggia nell'area 4.

Nella Cittadella c'è anche un'area abbandonata ed evitata da tutti, infestata da una banshee minore che piange e custodisce il cadavere scheletrito della precedente signora del luogo: Vyzira, la Castellana di Gereth Numbar.

#### 1. I Cancelli di Gereth Numbar

Orribili statue di guerrieri demoniaci fiancheggiano il massiccio portone di legno e ferro rugginoso, alto 3 volte un uomo, che segna l'ingresso alla cittadella maledetta di Gereth Numbar. Dalle corna contorte di pietra delle statue emanano fiamme verdastre. Tutt'attorno il terreno scuro e sterile è punteggiato di rifiuti, armi spezzate e vapori che salgono dalle oscure profondità della terra.

Nascosta dai ruderi e dalle macerie che punteggiano il terreno attorno ai cancelli, si trova una **squadraccia di orchetti Skaraj** composta da **5 guerrieri** spalleggiata da un paio di **ghaz-thoul cadaverici** dalla pelle livida, le zanne bavose e la lunga capigliatura unta (CA 6 (4 speciale, vedi sotto), DV 3\*\*, PF 11 ciascuno MV 12 (36) metri, AT 2 artigli, F 1-3/1-3 + paralisi, TS G3, ML 10, AL C).

Queste creature attaccano chiunque non indossa i paramenti dei chierici di Idris o non sia in qualche modo collegata alle forze malvage che risiedono nella fortezza.

Uno dei thoul cadaverici indossa sotto le vesti lerce una **maglia d'acciaio elfica**, che ha come CA base 4 (anche se non è magica) e pesa come un corpetto di cuoio.

Le porte della fortezza non sono chiuse a chiave e se le sentinelle dovessero essere messe a mal partito, chiamerebbero aiuto. Nel giro di 2-5 round arriverebbero i rinforzi provenienti dal salone interno (area 2), costituiti da una seconda **squadraccia di Skaraj** composta da **uno scout e 4 guerrieri**.

#### 2. Salone interno

La seguente descrizione presuppone che i PG siano entrati nella fortezza senza fare scattare un allarme generale. In caso contrario, il DM dovrà modificare opportunamente il testo.

Un ampio salone ingombro di macerie, erbacce e fuochi da campo è circondato dalle mura della ferrigna fortezza. Diverse forme contorte, che parlano l'odiosa lingua gutturale degli orchi, si muovono all'aperto. Alle pareti ardono fiaccole fumose che rivelano alla vista diverse rastrelliere piene di armi orchesche e un enorme stendardo nero con l'effigie del drago rosso di Idris.

Nel salone, complessivamente si trovano **2 squadracce di orchetti Skaraj** per un totale di **2 scout e 8 guerrieri**. La guarnigione nel cortile conta anche un massiccio **ogre** (CA 5, DV 4+1, PF 18, MV 9 (27) metri, AT mazza ferrata, F 1d10, TS G4, ML 9, AL C) dalla pelle pallida e con un trippone che deborda dagli elementi di armatura raccogliatrice che indossa.

**Armi!** Lungo le pareti del salone si trovano diverse rastrelliere con armi di fattura orchesca: 12 spade, 5 spade a due mani, 21 mazze ferrate, 3 balestre leggere e tre barili con dentro 50 quadrelli ciascuno.

**Portoni.** Le porte che conducono alle aree 6 e 9 sono doppie, massicce e imponenti, alte quasi 4 metri. La porta che conduce all'alloggio della Zanna Gemella Gorbuk è, invece, normale.

#### 3. Camerata degli Skaraj

Questo locale contiene due dozzine di rozzi pagliericci dove gli orchetti Skaraj riposano, quando non sono impegnati nelle ronde o in missioni all'esterno della cittadella.

A qualsiasi ora del giorno e della notte esiste un 75% di probabilità che siano presenti **1-2 orchetti Skaraj scout e 1-2 guerrieri** intenti a riposare. Se non è stato suonato l'allarme generale, questi umanoidi saranno automaticamente colti di sorpresa.

Tra gli effetti personali e il bottino degli orchetti della Zanna Verde si possono raccogliere 2d100 monete d'argento, 3d20 monete d'oro e uno stiletto dalla lama d'argento con l'elsa in metallo impreziosita da una citrina viola sul pomolo (300 mo).

#### 4. Ufficio della Zanna Gemella

Questo lurido alloggio contiene un pagliericcio, un tavolo ingombro di carabattole e una rastrelliera con due lance incrociate. In un angolo della stanza c'è un barilotto di birra e un piccolo scrigno.

Mentre Morgulai guida gli orchetti impegnati a custodire l'*Angdraug* nei sotterranei di Gereth Numbar, la guarnigione Skaraj di superficie è affidata a **Gorbuk**, l'altra **Zanna Gemella**. L'orchetto è un arcigno veterano protetto da una **cotta di piastre +2** (CA 1) e combatte come un mostro con 6 DV. Gorbuk (DV 4+3, PF 20, MV 15 (45) metri, TS G5, ML 11, AL C) è armato con un'ascia a due mani di fattura orchesca nel cui uso è esperto (AT 2, F 1d8+4,

gode di un bonus CA +2 per i primi due attacchi che subisce in un round).

Gorbuk è un imponente orchetto dal naso camuso e con zanne storte e bere che escono dalle labbra ulcerose. I suoi occhi risplendono di un malsano colore verde e una piastra di metallo gli copre parte del cranio, dove ricevette un colpo di clava da un gigante.

**Le carabattole sul tavolo.** Se i PG si prendono qualche minuto per esaminare il tavolaccio, possono trovare, tra le cianfrusaglie (un boccale di peltro sbeccato, diversi dadi da gioco, delle ossa spolpate, ecc.), un anello di chiavi che apre tutte le porte della fortezza.

**Porticina segreta.** Sulla parete ovest si trova una porticina segreta, oltre la quale un corridoio polveroso e ingombro di ragnatele, conduce al vestibolo delle scale che portano all'area 13.

**Lo scrigno.** Il piccolo baule contiene una sacca di pelle con dentro 300 ma e 150 mo, un paio di corni da birra cesellati in argento con tormaline bianche (50 mo cad.), una daga elfica dalla lama scintillante e l'elsa decorata con incisioni d'oro e smalti (300 mo).

## 5. Cortile interno

Un ampio cortile interno, circondato dalle alte mura della cittadella consente l'accesso a diverse aree della fortezza. Il terreno è di terra battuta. Un paio di massicci torrioni sulle mura a ovest proteggono un portone di legno di quercia che conduce alla torre.

Il cortile viene usato raramente dagli Skaraj ed è solo di passaggio. Durante il giorno esiste una probabilità del 20% di incrociare **2 guerrieri orchetti Skaraj** diretti verso il salone (area 2). Di notte la probabilità cresce al 40% per ogni turno di permanenza nel cortile.

## 6. Sala delle udienze di Gereth Numbar

Questo tetro locale veniva usato dal signore denagothiano di Gereth Numbar per ascoltare le ambascerie e tenere le udienze. Da quando la fortezza è sotto il controllo del clero di Idris e di Vortiggian, il luogo è negletto.

Questa sala esagonale dall'alto soffitto a volta affrescato con scene di guerra tra Denagoth e gli Elfi Genalleth è abbandonata da tempo e immersa in una tetra penombra. Su una pedana rialzata si trovano due vecchi seggi affiancati dall'alto schienale e dietro di essi un arazzo mangiato dalle tarme raffigura un mostruoso gargoyle di metallo adorato da una schiera di uomini incappucciati. Sul seggio di sinistra si trova il cadavere scheletrito di una fanciulla in armatura con una lancia piantata nel petto con tale forza da averla impalata allo schienale. Appesi a est e ovest si trovano altri due ampi arazzi che coprono completamente le mura: quello a oriente raffigura una esecuzione di massa di Elfi Genalleth da parte di una Elfa in armatura nera con le insegne di Denagoth, mentre quello a ovest mostra la guerriera assisa sul trono mentre impartisce una crudele giustizia ai suoi sudditi.

Lungo le pareti del salone si trovano diverse panche disposte su due file, dove un tempo sedevano i notabili e coloro che chiedevano udienza ai signori di Gereth Numbar. Tutti gli arredi sono coperti da uno spesso strato di

polvere e da ragnatele simili a luttuosi drappaggi.

Prima dell'avvento di Vortiggian, Gereth Numbar era la sede del potere di Vyzira, la Castellana di Gereth Minar. Un'Elfa Genalleth rinnegata che, dopo avere voltato le spalle al suo popolo, si era unita alla causa di Landryn Teriak, il Signore delle Ombre.

Durante il caos seguente la caduta di Lord Teriak, Vyzira era stata assassinata dai suoi sgherri e ora il suo corpo è custodito da una **banshee minore** (CA 3, DV 5\*, PF 32, MV 15 (45) metri, AT lamento, F 1d6 a round automatici, TS G5, ML 12, AL C) che appare come una versione spettrale dell'Elfa, ma più alta e innaturalmente magra, avvolta in una nebbia nerastra con occhi rossi e una bocca che è un pozzo di oscurità. La banshee può essere ferita solo con armi magiche e possiede l'immunità agli incantesimi di *charme*, *paralisi*, *pietrificazione*, *sonno* e *paura*.

La banshee si rivela, sorgendo da dietro il trono dove giace il corpo di Vyzira, solo se i PG salgono sulla predella dove si trovano i seggi e combatte fino alla propria distruzione.

**Lo scheletro di Vyzira.** Quando la banshee minore è stata sconfitta, i PG possono esaminare i resti dell'Elfa. L'armatura che indossa è stata irrimediabilmente rovinata dal colpo di lancia e la magia che conteneva, dispersa. Al collo dello scheletro di Vyzira pende un ciوندolo in onice rossa, raffigurante un volto demoniaco con degli splendidi gaietti nelle orbite (1.000 mo). Tra le dita scarnificate stringe una *bacchetta dei fulmini* in ebano e ambra con ancora 23 cariche (ogni fulmine infligge 6d6 danni, dimezzabili con un TS contro incantesimi).

## 7. Alloggi dell'ex castellana Vyzira

Questa stanza è stata saccheggiata molti anni fa e, da allora, sembra che nessuno ci abbia più messo piede. Tutti gli arredi, fracassati e sparsi sul pavimento, sono coperti da polvere e ragnatele. Una grande libreria posta sul muro a nord è stata incendiata e cade a pezzi. Sul terreno giacciono un paio di scheletri umani, sepolti da uno spesso groviglio di sporcizia.

Gli alloggi di Vyzira furono messi a ferro e a fuoco dopo l'assassinio della castellana. Alcuni dei vandali si uccisero a vicenda e i corpi sul pavimento appartengono ad alcuni di essi. Indossano ancora le luride uniformi dei soldati di Denagoth, ma sulle loro ossa non c'è nulla di interessante da trovare.

**Cofano con doppio fondo.** Un grande cofano di pietra è addossato alla parete orientale della stanza e il suo coperchio è spalancato. Al suo interno si trova una vecchia spada spezzata, la carcassa rinsecchita di un ratto gigante e tanta sporcizia. Il fondo del baule nasconde però un doppio fondo, che può essere trovato se un giocatore dichiara di cercare passaggi segreti. Su cardini nascosti è infatti possibile fare scivolare il fondo del cofano, per rivelare un *cachet* profondo 40 cm e largo circa un metro per lato, al cui interno si trova un sacco marcito che mostra 5.000 mo al suo interno, una statuetta in pietra sardonice rossa raffigurante un drago (800 mo) e una cintura di pelle con rivetti in bronzo scolpiti a foggia di pugni chiusi (*cintura della forza dei giganti*).

## 8. Magazzino

Questa stanza è ingombra di casse, barili e contenitori di legno di varie fogge. In un angolo è visibile una botola sul pavimento, coperta da un pesante coperchio di legno con un anello di ferro infisso al centro e una catena che lo blocca.

Il magazzino conserva il cibo, le bevande e l'equipaggiamento base necessario per il sostentamento delle creature viventi che abitano la cittadella: carne essiccata, sementi, olio, farina, birra scura.

Nel magazzino si trovano anche ampie scorte di olio combustibile e carbone.

**La botola.** La botola è chiusa da un lucchetto e da una catena di ferro. Un ladro può facilmente cercare di scassinare la serratura (bonus +20% al tiro per scassinare serrature), mentre se si cerca di romperlo con la forza, la probabilità che ceda è del 20% per ogni colpo. Ad ogni fallimento, però, esiste il 60% di probabilità che il rumore attragga nel magazzino un gruppo di **3 orchetti guerrieri Skaraj**.

La botola nasconde una scala a pioli che scende nel sottosuolo e conduce all'area 24 delle catacombe sotto Gereth Numbar.

## 9. Vahalk il legato dei giganti del gelo

Con l'intento di raccogliere dietro l'*Angdraug* un potente esercito pronto a invadere Wendar, Vortiggian e il clero di Idris hanno corteggiato un feroce clan di giganti del gelo che vivono sui picchi delle Mengul occidentali.

Il jarl dei giganti ha inviato il suo fidato braccio destro, Vahalk e il di lui figlia adolescente, Throrda a Gereth Numbar per ascoltare le proposte dei nuovi signori della fortezza.

Il salone, ampio e dall'alto soffitto, è gelido e spoglio. Un fuoco di dimensioni insolite arde quasi al centro del locale, ma non sembra capace di scaldare l'aria. Appesi a una parete si trovano delle pelli conciate di orso cucite insieme che potrebbe indossare un gigante.

Quando i PG entrano per la prima volta in quest'area, è presente la sola **Throrda**. La **giovane gigantessa del gelo** (CA 5, DV 5+5\*, pf 25, MV 15 (45) metri, AT accetta, F 2d6+1, TS G5, ML 8, AL C) è alta poco meno di 3 metri, esile per la sua stazza e con indosso una veste di pelle di cervo decorata. Sulle spalle ha un mantello di pelliccia d'orso e i lunghi capelli gialli sono raccolti in due grandi trecce che le scendono ai lati del viso regolare e di una insolita e acerba bellezza.

Throrda potrebbe scambiare i PG per emissari della fortezza e, a meno che gli avventurieri non facciano qualcosa di decisamente ostile, la gigantessa non sarà subito aggressiva, ma rimarrà comunque sulla difensiva.

Qui di seguito viene fornito un breve elenco di informazioni in possesso della gigantessa del gelo, che potrebbe condividere con i personaggi. Dopo l'entrata dei PG nell'alloggio dell'ambasciatore Vahalk, il DM deve contare 2 turni, al termine dei quali, il formidabile gigante tornerà nella stanza, proveniente dal cortile interno (area 5).

### Informazioni dei giganti del gelo (Vahalk e Throrda)

1. I giganti sono emissari inviati dal jarl Helmskag per ascoltare le proposte

degli omuncoli e della cosa nera che vive sottoterra.

2. Nei sotterranei della fortezza c'è un mostro metallico capace di mettere a ferro e a fuoco le terre degli omuncoli e degli elfi.

3. La cosa di metallo è viva ma ha necessità di una specie di pietra per farlo tornare in piena attività.

4. Pare che questa pietra sia ora in possesso di un drago blu, la cui tana si trova poco distante.

Quando rientra nel proprio alloggio, Vahalk è immerso nei propri pensieri. Il **gigante del gelo** (CA 4, DV 10+1\*, pf 48, MV 15 (45) metri, AT ascia bipenne, F 4d6+3, TS G10, ML 9, AL C) è affezionato alla propria figlia. Se le è stato fatto del male o viene minacciata, Vahalk attacca con furia fino alla propria morte o a quella degli avversari.

Vahalk è un imponente gigante alto 4,5 metri dall'ampio torace protetto da una corazza di maglia. Sul capo indossa una cervelliera con paranaso e il volto brutale è solcato da una cicatrice che gli ha accecato l'occhio sinistro.

Se i PG sono riusciti a fare amicizia con Throrda, il padre accetterà di malanimo di ascoltarli. I giganti sono interessati a ottenere bottino, trofei e combattere delle buone battaglie.

**Il tesoro dei giganti.** Vahalk ha ricevuto dal clero di Idris dei doni che dovrà portare al proprio jarl: un elmo da combattimento in acciaio meteorico decorato con le corna di un giovane drago nero (2.000 mo), una botte di idromele elfico proveniente dalle cantine dello sciagurato signore degli Elfi Denolas (300 mo), una pelliccia di orso delle caverne lavorata (500 mo), un piccolo scrigno contenente un tesoro in gemme: 10 quarzi da 10 mo cad., 6 piccoli zaffiri da 100 mo cad., 2 topazi da 200 mo cad. e un'opale di fuoco da 1.000 mo.

## 10-12 Aree della Torre delle Lacrime

Queste aree sono descritte nel dettaglio più avanti, poiché appartengono alla sezione della fortezza conosciuta con il nome di Torre delle Lacrime.

## 13. Anticamera

La gabbia toracica di un giovane drago con tanto di ali pende dal soffitto, sostenuta da robuste catene in questa anticamera. Le pareti sono coperte da arazzi che raffigurano la dea Idris mentre cavalca un drago nero e stermina guerrieri elfici.

I piani superiori della Cittadella sono occupati dal clero di Idris, che prendono ordini da Luther, Reverendo Vescovo di Idris.

Sulla parete est c'è un grande armadio dove sono custodite diverse tuniche nere con il simbolo di Idris ricamato sul petto e ampi cappucci rossi. Si tratta di vesti cerimoniali per gli accoliti, ma i personaggi potrebbero indossarli per ingannare i chierici presenti in questa zona della fortezza.

La gabbia toracica apparteneva a un feroce drago nero ucciso dagli Elfi. I preti di Idris ne hanno portato la carcassa a Gereth Numbar e ne hanno fatto un elemento di decoro a maggior gloria della loro crudele Immortale.

#### 14. Quartieri degli accoliti di Idris

Alloggiano qui gli accoliti di Idris, che servono il reverendo Luther. Sono guidati da Deru, una pretessa di Idris.

La descrizione qui sotto presuppone che i PG siano arrivati fin qui senza avere fatto scattare allarmi; in caso contrario deve essere modificata opportunamente dal DM,

In questa stanza, arredata semplicemente e dominata da due statue di Idris in posa guerresca, si trova una mezza dozzina di uomini e donne avvolti in palandrane nere con il simbolo del drago rosso ricamato sul petto. Costoro sono seduti sul pavimento in un cerchio.

Una donna imponente dal cranio rasato e con una tunica rossa sta in mezzo a loro, impegnata in una infervorata omelia.

Complessivamente ci sono **6 accoliti di Idris** (CA 8, LVL C1, PF 4 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT daga, F 1d6, TS C1, ML 11 (9), AL C) che stanno seguendo le lezioni sulla gloria della loro oscura divinità da **Deru la pretessa** (CA 5 o 0 se indossa la sua *cotta di maglia +1*, LVL C3, pf 14, MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata +2 o incantesimi, F 1d6+2 o a seconda dell'incantesimo, TS C3, ML 11, AL C) è una donna statuaria dai lineamenti marcati: porta il cranio completamente rasato e gli occhi sono cerchiati da henné nero.

Deru ha memorizzato gli incantesimi di *comando* e *scudo della fede*. In caso di necessità può fare ricorso a una *pozione di forma gassosa* e attorno al collo porta una torce d'argento (valore 500 mo) a foggia di serpente che si morde la coda che funziona come un *anello di protezione +1*.

Finché Deru è viva, gli accoliti hanno un punteggio di morale di 11 che scende a 9, se la pretessa fuggisse, fossa uccisa o messa fuori combattimento.

#### 15. Alloggi del Reverendo Vescovo di Idris

Il salone è arredato con opulenza con i colori rosso e nero del culto di Idris. Un grande tavolo con sedie dall'alto schienale si trova al centro del locale. Una mappa di Denagoth e Wendar è appesa alla parete ovest, sopra un cofano di metallo. Completano l'arredo un basso tavolino con sopra una brocca d'argento, una bottiglia a forma di fiamma e dei calici per il vino. Una fanciulla Elfo dai capelli neri si alza da una poltrona, avvolta da una veste di seta scura si porta le mani a petto: "Siete venuti per liberarmi?".

Questo è la sala dove trascorre la maggior parte del suo tempo il Reverendo Vescovo di Idris, Luther. Attualmente si trova nella sala degli interrogatori (area 16).

L'Elfa è in realtà un **doppleganger** (CA 5, DV 4\*, pf 24, MV 12 (36) metri, AT schianto, F 1-12, TS G8, ML 8, AL C) alleato di Luther e ha preso le sembianze di Eryn, una sfortunata nobile Elfa di Genalleth prigioniera dei seguaci di Idris.

Il doppleganger fingerà di essere Eryn e di essere trattenuta con la forza da Luther, che vuole sapere da lei la consistenza delle forze degli Elfi e la loro posizione. L'obiettivo del mostro è quello di allontanare i PG dall'area 16 per poi tradirli appena sarà possibile e prenderli prigionieri.

Il mostro che impersona Eryn indossa una ricca veste scura di fattura denagothiana con piccoli gioielli incastonati sul petto e lungo

i bordi della gonna e delle maniche (100 mo), inoltre al collo porta un *ciondolo di protezione dal fuoco* a foggia di cuspidi realizzata in un cristallo cremisi, appeso a una catena d'argento (25 mo). Il ciondolo assorbe fino a 30 danni provenienti da fuoco, prima di sgretolarsi in polvere.

**Tavolino.** Sopra il tavolino si trova una brocca d'argento di fattura elfica (250 mo) e due calici di cristallo sopraffino (10 mo cad.). Nella brocca è conservato del vino elfico rosso proveniente dalla Tenuta di Mar-Maliarnin, come testimoniato dalla bottiglia dalla forma allungata e dal vetro rossastro vuota.

**Baule.** Il baule sotto la mappa dei territori di Denagoth e Wendar è chiuso a chiave (custodita da Luther) e protetta da un incantesimo di *glifo di interdizione* che prova un effetto di rune esplosive di fuoco (vedi appendice: nuovi incantesimi). Il baule contiene un sacco di pelle con dentro 2.000 mo e 150 mp; un pesante registro che narra la storia di Gereth Numbar con degli appunti autografi di Luther in base ai quali i PG possono venire a conoscenza della suscettibilità di Vortiggian alle armi di ferro freddo e d'argento, inoltre viene descritta la scoperta dell'Angdraug e della necessità di trovare una pietra verde particolare per attivare definitivamente il mostruoso orrore metallico, infine, tra le pagine del libro si possono recuperare delle antiche carte che mostrano i passaggi per assemblare un abominio di carne draconica; un cofanetto di legno pregiato (25 mo) che contiene un anello in oro bianco e giada, si tratta di un *anello dei rimedi* che una volta al dì può lanciare su chi lo ha indossato nelle precedenti 24 ore un incantesimo tra *cura cecità*, *cura malattia*, *scaccia maledizioni* o *neutralizza veleno*. Ogni volta che viene utilizzato, il giocatore deve tirare un d20: con un risultato di "1", l'anello perde le sue proprietà magiche, ma rimane un prezioso gioiello (500 mo).

Infine, avvolti in un panno ci sono gli averi di Eryn, l'Elfa prigioniera di Luther: una *cotta di maglia elfica* (fornisce una protezione pari a quella di una corazza di piastre), una *spada corta +2*, una *barbata di Genalleth di protezione +2* (si tratta di un elmo che funziona come un *anello di protezione*) e il libro degli incantesimi contenenti i seguenti sortilegi: Livello 1°: *dardo incantato*, *lettura della magia*, *scudo magico*, *individuazione del magico*; Livello 2°: *immagini illusorie*, *riposo inviolato*, *ingrandire/ridurre*.

#### 16. Sala degli interrogatori

Luther conduce qui gli interrogatori ai prigionieri che i suoi accoliti e gli Skaraj gli portano. Attualmente è "impegnato" in una discussione con Eryn, una sfortunata nobile Elfo di Genalleth, catturata dai suoi scherani.

Se i PG non hanno fatto scattare nessun allarme, il DM può leggere il seguente paragrafo.

Questo luogo è pieno di dolore. La luce smorta filtra da tre bifore che danno sulla tenebrosa valle dove sorge Gereth Numbar. Due sedie di ferro con manette sono posizionate alle estremità della sala, le cui pareti sono equipaggiate con vari strumenti di tortura. Alcuni grandi bracieri diffondono una luce rossastra, che illumina l'effigie di Idris a

grandezza naturale affrescata sul soffitto, circondata da draghi e vermi rettiliformi. Su una delle sedie della tortura è bloccata una fanciulla Elfo dai lunghi capelli scuri: indossa un saio di grezzo tessuto bianco, macchiato di sangue e sopra la figura minuta un umano imponente e minaccioso la guarda con in mano un coltello dalla lama sottile e coperta di sangue.

Se, invece, Luther è consapevole dell'arrivo di intrusi, avrà attivato il suo *anello dell'invisibilità*, e sarà in agguato.

Questo luogo è pieno di dolore. La luce smorta filtra da tre bifore che danno sulla tenebrosa valle dove sorge Gereth Numbar. Due sedie di ferro con manette sono posizionate alle estremità della sala, le cui pareti sono equipaggiate con vari strumenti di tortura. Alcuni grandi bracieri diffondono una luce rossastra, che illumina l'effigie di Idris a grandezza naturale affrescata sul soffitto, circondata da draghi e vermi rettiliformi. Su una delle sedie della tortura è bloccata una fanciulla Elfo dai lunghi capelli scuri: indossa un saio di grezzo tessuto bianco, macchiato di sangue.

In quest'ultimo caso, su Eryn, Luther avrà lanciato un incantesimo di *morte apparente*, per fare credere che l'Elfa sia morta. Il sacerdote di Idris si preparerà ad attaccare gli intrusi con il favore della sorpresa, mentre dopo 1d4 round (1d4+2 round nel caso in cui non sia stato lanciato l'allarme) dalle

### La Torre delle Lacrime

La Torre delle Lacrime di Gereth Numbar comprende le aree dalla 10 alla 12 e dalla 17 alla 19. Questa sezione della fortezza ospita l'infernale fiamma verde che, grazie a un antico rituale risalente al Regno di Essuria, consente di tenere oscurato il sole in un raggio di diverse miglia attorno alla struttura.

Per funzionare, il rituale deve essere mantenuto in perpetuo da un circolo di religiosi del Culto di Idris che giorno e notte si danno il cambio per intonare le empie preghiere necessarie ad alimentare il potere sacrilego della fiamma.

#### 10. Il ponte sull'abisso

Un ponte di pietra sferzato da un vento gelido attraversa l'abisso che separa la cittadella dalla torre, sulla cui sommità arde l'infernale fiamma verde che diffonde la tenebra sopra il territorio circostante. Il ponte ad arco è protetto ai lati da parapetti alti circa un metro e mezzo, sopra i quali sono appollaiate quattro gargoyle di pietra.

I gargoyle sono immobili e sembrano a tutti gli effetti delle statue inanimate. Se i PG attraversano il ponte senza prestare attenzione, i mostri attaccano con il favore della sorpresa. Se i PG sono travestiti da seguaci di Idris o mostrano in bella vista il simbolo sacro della dea, i mostri rimangono immobili e non sono ostili.

I **4 gargoyle** (CA 5, DV 4\*\*, pf 21, 17, 15, 13, MV 9 (27) metri, volando 15 (45) metri), AT 2 artigli/morso/corna, F 1-3/1-3/1d6/1d4, TS G8, ML 11, AL C) combattono fino alla morte e i loro strepiti mettono in allarme gli adepti di Idris che si trovano nell'area 11.

**Tattiche dei gargoyle.** Due gargoyle possono sollevare un personaggio di dimensioni medie, se entrambi riescono a colpire con uno o entrambi gli attacchi degli artigli. Se hanno successo, i mostri sollevano da terra la vittima, sbattendo furiosamente le loro ali per lasciarlo cadere nell'abisso oltre il parapetto del ponte. Il bersaglio può salvarsi

finestre piomberanno in aiuto del Reverendo Vescovo di Idris **2 gargoyle** (CA 5, DV 4\*, pf 12, 19, MV 9 (27) metri, volando 15 (45) metri), AT 2 artigli/morso/corna, F 1-3/1-3/1d6/1d4, TS G8, ML 11, AL C) guidate da un orrendo **margoyale** (CA 2, DV 6\*, pf 27, MV 9 (27) metri, volando 15 (45) metri), AT 2 artigli/morso/corna, 1d6/1d6/2d4/2d4, TS G12, ML 11, AL C).

**Liberare Eryn.** L'Elfa è una nobile Genalleth di 5° livello con attualmente 3 punti ferita (15 complessivi) e una CA di 7 grazie all'alto punteggio di Destrezza. (MV 12 (36) metri, AT 1, F a seconda dell'arma, TS E5, ML 10, AL L, FOR 10, INT 17, SAG 14, DES 16, COS 11, CAR 16).

Se viene liberata, Eryn fornisce ai PG diverse informazioni utili, tra cui la formula per "spegnere" la fiamma infernale in cima alla Torre delle Lacrime e riportare il sole in questo territorio (area 19).

Eryn sa che il signore di Gereth Numbar è un vampiro antico e potente, ma che è particolarmente suscettibile alle armi di ferro freddo e argento. Ha inoltre saputo che nelle catacombe sotto la fortezza c'è una spada elfica *Foglia d'Argento* in grado di uccidere il terribile Vortigian.

**Ankaris.** Se il barbaro del nord accompagna i PG (vedi area 25), Luther ordinerà al barbaro di difenderlo dai suoi alleati. Il barbaro soccomberà al condizionamento magico subito durante la sua prigionia e attaccherà i suoi salvatori al meglio delle sue possibilità.

solo se viene ucciso almeno uno dei due gargoyle nel giro di 2 round; il bersaglio stesso, intrappolato tra le zampe dei mostri subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Chi viene scagliato giù dal ponte, precipita per un'altezza di oltre 100 metri nel canale roccioso sottostante, subendo 20d6 danni da impatto senza tiro salvezza.

#### 11. Gli adepti di Idris

Ai lati della porta di ingresso si trovano due lastre di pietra nera scolpite con figure di ancelle di Idris che trattengono su entrambi i palmi delle mani delle fiamme, mentre i piedi poggiano su teschi di draconici. La stanza è illuminata da alcuni bracieri che gettano una luce sulfurea e rossastra, profumata da un incenso inebriante.

Chi passa attraverso le lastre senza essere un devoto seguace di Idris viene avvolto da un nembo di *fuoco fatato* come l'omonimo incantesimo druidico e rivela la sua apostasia ai **2 adepti di Idris** posti a guardia del salone (CA 5 per il corpetto di cuoio e l'alta Destrezza, LVL C2, pf 10, 7, MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata, F 1d6+1 o a seconda dell'incantesimo, TS C2, ML 11, AL C). Gli adepti hanno preparato, rispettivamente, gli incantesimi di *buio magico* e *infliggi ferite leggere*, inoltre sono spalleggiati da una

forza, rianimata dai resti dei vecchi cultisti di Idris sepolti nei sotterranei, composta da **6 scheletri** (CA 7, DV 1, pf 3 ciascuno, MV 9 (27) metri, AT spada, F 1d6, TS G1, ML 12, AL C) equipaggiati con spada e scudo decorato con l'emblema della testa di drago di Idris e con indosso i resti polverosi di antiche corazze rugginose.

## 12. Quartieri dei chierici

Questa stanza ospita una dozzina di letti semplici con ai piedi dei piccoli bauli per gli effetti personali. Alle pareti pendono diversi arazzi raffiguranti scene di culto di Idris. Oltre un arco di pietra sale verso l'altro una stretta scala a chiocciola in pietra.

Il dormitorio è dove riposano i preti e gli adepti di Idris non impegnati a rinnovare il rituale della fiamma verde in cima alla Torre delle Lacrime (area 19).

Esiste un 20% di probabilità che siano presenti nel dormitorio **2 adepti di Idris** (CA 7 (5 se pronti per la battaglia), LVL C2, pf 12, 10, MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata, F 1d6+1 o a seconda dell'incantesimo, TS C2, ML 11, AL C) che hanno memorizzato, rispettivamente, *Comando* e *Infliggi ferite leggere*.

Se i PG perquisiscono i bauli ai piedi dei giacigli trovano un totale di 45 ma, 120 mo e una *pergamena di silenzio del raggio di 4,5 m*. Inoltre sono presenti diverse tuniche con cappuccio rosse con il simbolo del drago di Idris ricamato in nero sul petto.

## 13-16. Aree della Cittadella

Queste aree sono descritte nel dettaglio nel capitolo precedente, poiché appartengono alla sezione della fortezza conosciuta con la Cittadella.

## 17. Tempio di Idris

L'intero piano della torre è occupato da un tempio dominato al centro da una grande statua di Idris che funge anche da colonna portante. La statua ha una testa da fanciulla elfo e una da drago. Alle pareti sono addossate delle panche e degli scranni. Sfere di cristallo incantate diffondono una luce spettrale che illumina fiocamente l'intero ambiente.

In questo luogo sono tenuti i riti tradizionali dedicati a Idris. Se non sono stati incontrati nel dormitorio, i due adepti di Idris sono qui, impegnati a salmodiare preghiere a maggior gloria della loro oscura immortale. L'atmosfera malvagia che aleggia nel tempio garantisce ai seguaci di Idris un bonus profano di +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, mentre chi ha un Allineamento Morale Legale soffre una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

**Scala segreta.** Nascosta dentro la statua di Idris si trova una stretta scala a chiocciola di pietra che scende nelle profondità della roccia su cui è edificata la fortezza e conduce all'area 19 (sotterranei) del dungeon. Per trovare questa scala è necessario un tiro di cercare porte segrete effettuato con successo.

## 18. Sala dei guardiani

In questa sala, che presenta delle bifore ai quattro lati della struttura, hanno nidificato i gargoyle che infestano la torre.

Per accedere alla sommità della Torre delle Lacrime, è necessario salire una scala a pioli metallici che si trova nell'angolo nord-est. Chi non è vestito da prete di Idris o si comporta in maniera sospetta, attira l'attenzione di una torma di **6 gargoyle** (CA 5, DV 4\*\*, pf 20, 17, 16, 12, 11, 9, MV 9 (27) metri, volando 15 (45) metri), AT 2 artigli/morso/corna, F 1-3/1-3/1d6/1d4, TS G8, ML 11, AL C). I mostri irrompono nella stanza dalle finestre e attaccano furiosamente gli intrusi, combattendo fino alla loro distruzione.

## 19. La fiamma verde

Al centro della stanza, sulla sommità della torre, arde un minaccioso falò che produce fiamme verdi, talmente alte da attraversare il foro circolare sul soffitto e puntare al cielo nero, dove oscure nubi ribollono spandendo tenebra sopra il territorio circostante. Il fuoco infernale è alimentato da ossa di elfi e lungo le pareti sono stati ammassati macabri mucchi di scheletri. Attorno al fuoco otto discepoli del Culto di Idris intonano un potente canto sinistro, tenendosi per mano e con gli occhi chiusi.

Complessivamente ci sono **5 adepti di Idris** (CA 7, LVL C2, pf 8 ciascuno MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata, F 1d6+1 o a seconda dell'incantesimo, TS C2, ML 11, AL C) che hanno memorizzato, rispettivamente *buio magico*, *infliggi ferite leggere* (x3), *protezione dal freddo*, **2 preti di Idris** (CA 7, LVL C3, pf 12 ciascuno, MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata, F 1d6+1 o a seconda dell'incantesimo, TS C3, ML 11, AL C) che hanno memorizzato, entrambi, gli incantesimi di *comando* e *cura ferite leggere*, guidati da un **vicario di Idris** (CA 4, LVL C6, pf 30, MV 12 (36) metri, AT *Zanna di Idris*, F 1d6+5 oppure +7 vs Elfi, TS C6, ML 12, AL C).

Costui è un imponente denagotiano calvo e con una lunga barba ferrigna e un'espressione feroce sul volto crudele. Indossa un pastrano nero dotato di spillacci acuminati e in battaglia maneggia *Zanna di Idris* una *spada corta +1 +3 contro gli Elfi*, con rune malefiche sulla lama che avvampano di luce verde. Il sacerdote è esperto nell'uso della lama, questo significa che ha un bonus ulteriore di +2 ai tiri per colpire, gode di un extra bonus alla CA di +1 per un attacco a round e può effettuare le manovre speciali di "parare" (*deflect*) e "disarmare" (*disarm*).

Il vicario ha memorizzato i seguenti incantesimi.

Livello 1°: *protezione dal bene, comando*.

Livello 2°: *maledizione, blocca persona*.

Livello 3°: *incantesimo del colpire*.

**Area profana.** Questo piano della Torre delle Lacrime è stato benedetto dal tocco maligno di Idris, ciò significa che tutti i seguaci della dea o i loro alleati godono di un bonus +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza (non conteggiati nelle statistiche), i non morti non possono essere scacciati e le creature e i personaggi Legali soffrono di una penalità -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, a meno che non siano protetti da un incantesimo di *benedizione* (che annulla gli effetti dell'area profana) o di *protezione dal male*.

**Interrompere il rituale.** Per interrompere il rituale, i PG devono mettere fuori combattimento almeno cinque officianti. Per ogni religioso di Idris che viene eliminato o stordito, il DM deve comunicare ai giocatori che la fiamma traballa e perde potenza.

Naturalmente i servitori della immortale hanno preso le loro precauzioni, per evitare di essere disturbati. Quando un avventuriero si avvicina al circolo con intenzioni bellicose, viene evocato un **necrospettro** (CA 2, DV 6\*\*, pf 30, MV 15 (45) metri, volando 30 (90) metri, AT ascia spettrale, F 1d8 e doppio risucchio di energia, TS G6, ML 12, AL C) che indossa i paramenti spettrali di Idris e un elmo draconico. Il mostro non morto si frappone tra gli officianti del rito e gli avventurieri, combattendo con una ascia avvolta da un alone oscuro.

Se il rituale viene interrotto, la fiamma verde ondeggia, smarrisce vigore e si

disperde, lasciando sul terreno dove era generata una grande macchia nera e unta dall'odore nauseabondo.

Quasi contemporaneamente, le nubi nere in cielo perdono consistenza e i raggi del sole filtrano la coltre oscura. Come conseguenza di ciò, il morale degli Skaraj crolla e gli orchetti ancora presenti nella fortezza si danno alla fuga. Inoltre, per le successive 24 ore i personaggi vengono benedetti dagli immortali degli Elfi, ricevendo gli effetti di un incantesimo di *benedizione* di efficacia raddoppiata (bonus +2 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e ai tiri salvezza).

## I Sotterranei

I sotterranei di Gereth Numbar si estendono sotto la fortezza in tutte le direzioni e comprendono le aree dalla 19 alla 40. Qui si trova il covo di Vortiggian, il vampiro che comanda la fortezza, la grotta dove gli schiavi Skaraj, sotto il controllo della Zanna Morgulai, scavano per liberare l'*Angdraug* e una piccola enclave di ghaz-thoul: i thoul cadaverici banchettano in compagnia dei ghouls che infestano le catacombe.

### 19. Sala delle colonne

La grande sala dal basso soffitto è sostenuta da quattro colonne scolpite, decorate con motivi draconici ed elfi torturati. Esattamente al centro del locale una stretta scala a chiocciola in pietra sale verso l'alto. La colonna a nord-ovest mostra lunghe e profonde crepe, che si irradiano anche sul soffitto.

Un Nano si accorge automaticamente che il danneggiamento della colonna ha compromesso la stabilità della struttura. Se alla colonna vengono inflitti 15 danni, il soffitto ha un cedimento catastrofico dopo 1d4 round. Chi si trovasse nella stanza al momento del crollo, subirebbe 5d10 danni da impatto (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio del drago). Chi fallisce il tiro salvezza, inoltre, viene sommerso dai detriti e si considera immobilizzato, finché non è tratto in salvo dai suoi compagni. Se il tiro salvezza fallisce di oltre 5 punti (oppure è un "1" naturale), la vittima è sepolta viva e inizia a soffocare, morendo dopo 1d4 round +1 round per ogni bonus "+1" della propria Costituzione.

### 20. Alcove di teletrasporto

A questa altezza del corridoio si trovano due alcove di 1,5x1,5 metri. Sul pavimento di ciascuna alcova sono stati incisi dei diagrammi con rune d'oro e d'argento. Una prova di Arcano riuscita consente di riconoscere i simboli legati alla magia del teletrasporto. Si tratta di teletrasporti a senso unico.

Chi entra nell'alcova a est o in quella a ovest si ritrova teletrasportato con tutto il suo equipaggiamento in un'area casuale dei sotterranei, da determinare con un tiro di dado.

#### Destinazioni delle alcove di teletrasporto

d4	Alcova Ovest	Alcova Est
1	Area 24	Area 36
2	Area 29	Area 27
3	Area 25	Area 24
4	Area 37	Area 30

### 21. Scultura macabra

Sul fondo del corridoio si trova una scultura macabra, realizzata con ossa e tendini, sulla cui sommità si trova un cranio umanoide

allungato e dall'aspetto feroce con fauci spalancate e denti aguzzi. Sul lato sinistro si trova una porta di pietra con una serie di incisioni dal significato oscuro.

La porta consente l'accesso a uno dei sarcofagi di Vortiggian. Per aprire la porta è necessario versare del sangue tra le fauci spalancate del teschio che si trova sulla sommità della scultura macabra. Le iscrizioni sulla porta sono in Antico Essuriano (interpretabili con un incantesimo di *comprensione dei linguaggi*) e rivelano come aprire la porta: "Versa la tua linfa vitale nelle fauci delle tenebre". Perché la porta si apra, occorre "sacrificare" 1d4 punti ferita; se questo avviene, il DM legge o parafrasa il seguente testo.

Quando le ultime gocce di sangue cadono tra le fauci del teschio, la macabra scultura ha come un fremito e irradia una fosforescenza rossastra. Con un sinistro cigolio, la porta di pietra scorre su cardini nascosti, rivelando un antro tenebroso da cui proviene un flusso di aria fetida.

**Trappola degli scorpioni.** Se si cerca di scassinare la porta o di forzarla, scatta una trappola magica. Un incantesimo di *allarme* avverte Vortiggian del tentativo di intrusione e la scultura macabra vomita dai suoi recessi **2d8+4 scorpioni grandi non morti** lunghi 60 cm (CA 6, DV 1+1, pf 5 ciascuno, MV 9 (27) metri, AT 2 chele/pungiglione caudale, F 1d4/1d4/1d3+veleno, TS G1, ML 12, AL C). Gli aracnidi attaccano furiosamente i dissacratori della tomba di Vortiggian e inseguono gli intrusi. Chi viene colpito dal pungiglione della coda degli scorpioni deve superare un tiro salvezza contro veleno o subire 2d8 danni necrotici. Gli scorpioni possono essere scacciati come se fossero mummie e sono immuni agli incantesimi di *sonno*, *charme*, *paralisi* oltre che ai *veleni* e agli effetti che influenzano gli esseri viventi.

### 22. Cripta secondaria di Vortiggian

Oltre la porta il terreno roccioso cede il posto a un terriccio umido e maledorante. Un breve percorso in discesa conduce ad un angusto slargo dove si trova un imponente sarcofago di pietra privo di decorazioni.

Nelle aree 22, 28 e 32 si trovano altrettanti sacelli che il nosferatu di Denagoth utilizza nel caso venga ridotto a 0 punti ferita. La prima scelta del vampiro per rifugiarsi in caso di pericolo è il sarcofago nell'area 32, poi quello dell'area 22 e poi quello nell'area 32. Se Vortiggian non è presente, i PG possono aprire il sarcofago e vi trovano dentro della terra putrida dove il mostro non morto si immerge per recuperare le energie. Nel sarcofago, nascosto nel terriccio, si trova *Foglia d'Argento* la spada bastarda magica che rappresenta un'arma formidabile da utilizzare contro Vortiggian.

### 23. Corridoio del teletrasporto

Questo lungo e polveroso corridoio nasconde un *teletrasporto* nascosto che si attiva a circa metà tragitto. Un essere vivente che si muove da ovest verso est si ritrova inconsapevolmente teletrasportato, insieme a tutto il suo equipaggiamento, nell'area 26, diretto verso nord, prima della trappola della parete stritolante.

Se tra i personaggi teletrasportati si trova un Elfo, costui ha la possibilità di avvertire una magia operare su di lui con una probabilità pari a quella di scoprire le porte segrete (il DM effettuerà la prova dietro lo schermo, avvertendo il giocatore della sensazione, in caso di successo).

Il *teletrasporto* non si attiva se il bersaglio si muove da est verso ovest e non agisce su costrutti e non morti.

### 24. Salone dell'abominio

Questo vasto locale, più simile a una spelunca di una belva che a una stanza, è ingombro di rifiuti, di ossa e di resti organici. L'aria è pesante e quasi irrespirabile per i miasmi acidi che vi aleggiano.

Una presenza oscura e malefica vive in questo luogo: alta due volte un uomo e solo vagamente umanoide, la bestia è un abominevole incrocio fra un uomo e un drago nero. Una coda pesante ondeggia dietro il corpo massiccio, sostenuto da un paio di ali sottodimensionate, appena sufficienti per mantenere il volo un bestione simile. La creatura ha occhi brillanti di una malevola luminescenza viola. Il capo draconico è coperto da una selva di capelli neri, spessi e gocciolanti, da cui escono le corna spesse e appuntite che sormontano il cranio.

Nel salone risiede il risultato delle ricerche del Vescovo di Idris Luther, un **abominio di carne draconica** (CA 3, DV 10\*\*\*, pf 50, MV 9 (27) metri, volando 12 (36) metri, AT 3 (vedi descrizione), F vedi descrizione, TS G10, ML 12, AL C), che custodisce questa stanza e consente il passaggio solo ai seguaci di Idris. Il mostro ha un'intelligenza basica (INT 5) e parla in draconico e un rozzo comune; un abile gruppo travestito può ingannare l'abominio e guadagnare il passaggio attraverso la stanza senza doverlo combattere.

Questo particolare abominio, in particolare, è il frutto di un'unione magica e sacrilega tra un fanatico di Idris e un giovane esemplare di drago nero.

Il mostro viene nutrito con le vittime sacrificali offerte a Idris e con i prigionieri riottosi. Come si conviene a qualsiasi buon devoto della malvagia immortale, la creatura ha particolarmente in odio gli Elfi e cercherà, in prima battuta, di concentrare i suoi attacchi su costoro.

**Tesoro dell'abominio.** Prima di lasciare all'abominio i prigionieri e le vittime

sacrificiali, i seguaci di Idris hanno cura di spogliarli degli eventuali tesori e oggetti di valore che trasportano. Alcune ricchezze però non sono state trovate e i PG che esplorano i rifiuti e i resti presenti nella stanza possono rinvenire una vecchia faretra elfica con dentro 4 *freccie +3*, un sacchetto di pelle contenente 10 piccoli rubini da 20 mo cad. e un cameo in corallo e oro (100 mo) che raffigura un fanciullo Elfo e un tubo osseo porta pergamene con all'interno una *pergamena di palla di fuoco* al 10° livello di potenza.

### 25. Prigione di Ankaris

Una colonna di pietra irregolare si trova al centro dell'ampia camera sotterranea, dove è incatenato per il collo un omaccione vestito di pelli luride con barba e capelli biondi incolti. Ai quattro lati della stanza si trovano altrettante rozze statue raffiguranti Idris in pose sensuali.

Ankaris, un Barbaro del Nord membro dei Fratelli di Henadin, è stato catturato dai cultisti di Idris e imprigionato qui per subire un lavaggio del cervello. Luther e Vortiggian hanno in mente di trasformarlo in una spia inconsapevole e rimandarlo poi tra la sua gente.

Il condizionamento di Ankaris avviene attraverso i sussurri delle quattro statue magiche di Idris. Un lanciatore di incantesimi può avvertire dei sinistri bisbigli nell'aria con una prova su Saggiezza effettuata con una penalità di -4. Un incantesimo di *individuazione del male* o *individuazione del magico* sono utili per scoprire che le statue sono stregate.

**Il racconto di Ankaris.** Il barbaro è stremato per la fame e le privazioni (punti ferita attuali 2) ed è ignaro del condizionamento magico a cui è sottoposto. Ankaris racconta di come è stato catturato dalla dragonessa Duzyrr e poi portato come "dono" a Gereth Numbar. Il barbaro è stato interrogato sia da Luther che da Vortiggian e condannato a restare prigioniero fino a quando non abbraccerà la fede di Idris o morirà di stenti.

Il Vescovo di Idris e il nosferatu hanno però intenzione di completare il condizionamento e poi liberare il barbaro, perché possa diventare la loro spia tra i Fratelli di Henadin. Ankaris non è consapevole di questo piano e chiederà ai PG di liberarlo per potersi battere al loro fianco contro i malvagi signori di Gereth Numbar.

Anche se il condizionamento non è ancora completo, Ankaris obbedirà agli ordini di Luther o di Vortiggian nel momento in cui costoro si confronteranno con gli avventurieri.

### 26. Pareti stritolanti

Nel punto del restringimento segnato sulla mappa, sul pavimento, si trova una piastra a pressione che si attiva quando un peso superiore ai 50 kg la calpesta.

Se la piastra viene azionata, scatta una trappola che consiste nell'espulsione verso l'interno del corridoio di due sezioni di 1,5x1,5 metri delle pareti l'una contro l'altra all'altezza del meccanismo di azionamento.

Chi si trova in quel punto subisce 3d10 danni da schiacciamento, senza tiro salvezza. Tutti gli oggetti fragili trasportati vengono irrimediabilmente rovinati dallo stritolamento: è possibile evitare questo ulteriore danno, con un tiro salvezza contro

morte effettuato per ciascun oggetto trasportato che potrebbe risultare distrutto dall'azione delle pareti stritolanti.

Le pareti stritolanti ritornano in posizione dopo un round, liberando la vittima. La trappola può essere individuata da un Ladro con una prova e può essere disattivata, semplicemente individuando la piastra a pressione dissimulata sul pavimento.

Un PG che dichiara espressamente di controllare con attenzione il restringimento può notare delle vecchie macchie di sangue su entrambe le pareti: i segni di vittime precedenti.

## 27. Antro della strega

L'aria di questa stanza è ammorbata da una puzza da immondezzaio. L'origine del fetore proviene da un grande calderone che gorgoglia al centro del locale, sopra un fuoco alimentato dal grasso e dalle ossa di esseri umanoidi. Le pareti e il pavimento sono attraversate da crepe piene di muffe e funghi, mentre dal pavimento e sparsi in giro vi sono orridi trofei, animali impagliati e manufatti dall'aspetto ripugnante.

L'antro è la dimora di **Numma**, una **strega Den** devota cultista di Idris. Nelle vene di Numma corre sangue orchesco (CA 5, DV 8, pf 36, MV 9 (27) metri, AT bastone dell'avvizzimento o incantesimo, F 1d6+2 e risucchio di Costituzione o a seconda dell'incantesimo, TS M8, ML 9, AL C).

La strega è coperta da stracci e il suo volto dal colorito giallastro è orribile con un mento aguzzo e un terzo occhio privo di pupilla che si apre in mezzo alla fronte e che le consente di avere sempre attivo su di sé l'incantesimo di *ESP*. Tra le pieghe delle sue luride vesti, nasconde una *bacchetta del gelo* con 17 cariche, scolpita in una lunga scheggia di cristallo nero che pare illuminato da una luce interna pulsante. Addosso ha anche una fiala di vetro con dentro una *pozione della chiaroveggenza* (liquido giallo trasparente in cui è sospeso un bulbo oculare).

Grazie alla speciale comunione con Idris, Numma può lanciare 1 volta/giorno i seguenti incantesimi: *immagini illusorie*, *dardo incantato* (4 dardi), *tocco del vampiro*, *individuazione del bene*, *invisibilità*. È inoltre immune agli incantesimi di *paura*, *charme* e in generale quelli che colpiscono la mente.

Se viene minacciata, Numma invoca la protezione di Idris e dalle crepe presenti sui muri e sul pavimento emerge un ribollente **sciame di insetti carnivori** che la strega controlla (CA 7, DV 6\*, pf 35, MV 3 (9) metri, AT area d'effetto, F speciale, TS G4, ML 12, AL N) lo sciame attacca fino alla propria distruzione: infligge automaticamente 6 danni a chi possiede una CA di 5 o migliore e 10 danni a chi ha una CA uguale o superiore a 6, inoltre è immune agli attacchi portati con armi da taglio o da punta e subisce solo ¼ del danno da armi da impatto.

**Strategie di Numma.** La strega Den custodisce l'ingresso a uno dei sepolcri di Vortiggian e se il nosferatu è all'interno del sarcofago, Numma combatte con ferocia per impedire ai PG di proseguire. La Den non è però una suicida e se il suo sciame viene distrutto e lei ridotta a metà dei punti ferita, si renderà invisibile e fuggire.

Se dovesse essere catturata, Numma fingerà di aiutare i PG a liberarsi di Vortiggian,

cercando di tradirli alla prima occasione utile che le si presentasse.

La strega è a conoscenza dell'esistenza del *glifo di interdizione* inscritto all'ingresso della tomba di Vortiggian nell'area 28 adiacente.

**Ingresso al sepolcro di Vortiggian.** L'ingresso al sepolcro è protetto da un *glifo di interdizione* che scatena un incantesimo di *fulmine a catena* (l'incantesimo parte da un danno di 6d6 e "perde" un d6 per ogni salto: ogni personaggio può essere colpito al massimo due volte da un fulmine di questo tipo).

**Tesoro di Numma.** Dietro un coboldo impagliato si trova un pannello nascosto che custodisce un vecchio baule e diversi sacchi pieni di ossa appartenenti da Umani, Elfi e altri umanoidi. Il baule non è chiuso a chiave e contiene gli averi del barbaro Ankaris (vedi area 25), 2.000 monete d'argento, una brocca d'oro cesellata con smalti preziosi e incastonata con diaspri rossi (1.000 mo), uno scettro in legno mangiato dalle tarme sulla cui sommità si trova il volto di un drago in giada con due splendidi rubini incastonati nelle orbite (800 mo) e un involto con 5 rotoli di pergamena (*pergamena di globo cromatico*, *pergamena di teletrasporto*, *pergamena di cura ferite critiche x2*, *pergamena di volare*).

## 28. Sepolcro secondario di Vortiggian

Al centro di questa tomba si trova un sarcofago di pietra scolpito con immagini di stragi e omicidi. Ai quattro lati del manufatto si trovano dei candelieri in argento ossidato su cui ardono dei ceri che diffondono una fosforescenza opalina e sinistra. Bizzarri sussurri e gemiti riempiono l'aria, anche se non si comprende quale sia la loro origine.

Anche questo è uno dei rifugi di Vortiggian. Il signore di Gereth Numbar si rifugia qui se l'area 32 è stata compromessa.

La tomba è protetta contro gli intrusi da un incantesimo che riproduce il terrificante lamento di una banshee. Coloro che si avvicinano entro 1,5 metri dal sarcofago senza avere prima recitato una litania apotropaica, attiva il lamento, udibile da tutti coloro che si trovano nella stanza.

Tranne i non morti e i costrutti, tutti coloro che sentono il raggelante lamento devono superare un tiro salvezza contro raggio della morte o avvizzire all'istante e morire!

Se Vortiggian non è presente in questo luogo, l'interno del sarcofago è vuoto ma contiene un doppio fondo (stesse probabilità di scoprirlo come fosse una porta segreta) che nasconde una maschera di porcellana crepata a un lato, essa irradia magia ed è una *maschera dei cadaveri*. Attualmente questo oggetto contiene la "memoria" dei seguenti volti: Garush un capotribù Den, Elanor un'Elfa di Lothenar e Marru un vescovo del Culto di Idris.

## 29. Salone della chimera

Questa oscura stanza dal soffitto a volta è sostenuta da una fila di tre colonne di pietra scolpite come draghi attorcigliati. Sul terreno sono sparse ossa frantumate e resti di dubbia provenienza.

Una **chimera** (CA 4, DV 9\*\*, pf 45, MV 12 (36) metri, volando 18 (72) metri, AT 2 artigli/3 morsi +soffio infuocato, F 1-3/1-3/2d4/1d10/3d4 +soffio infuocato, TS G9, ML 9, AL C) è

stata invitata dal Culto di Idris a prendere dimora nei sotterranei della fortezza per partecipare all'imminente invasione del Wendar.

Il mostro è affamato e attacca a vista qualunque intruso che non indossi le vesti dei sacerdoti di Idris. Se viene sconfitta e il salone perlustrato, è possibile recuperare il suo tesoro che ammonta a 4.500 monete di rame, 2.600 monete d'argento, 280 monete d'electrum, 4.000 monete d'oro, 175 monete di platino, un vaso d'argento (50 mo) traboccante di gemme (56 tormaline ocra da 10 mo cad., 23 occhi di tigre da 10 mo cad., 12 piccoli smeraldi da 100 mo cad., 5 giade di tomba da 65 mo cad. e un diamante grezzo da 500 mo), un paio di *guanti del potere orchesco* e una fiasca di peltro con dentro 3 dosi di *pozione cura veleno*.

### 30. Il teschio dorato

Un semplice e disadorno blocco di roccia è posizionato sopra una predella di pietra sulla parete est. Sopra il blocco levita un cranio umano coperto d'oro con rune incise sulla sua superficie e due zaffiri incastonati nelle orbite. Ai lati dell'altare montano la guardia due scheletri guerrieri armati di spada e scudo e protetti da antiche corazze con il motivo di Idris sul pettorale. Alle pareti nord ed ovest sono appesi degli arazzi che raffigurano un guerriero dai luminosi occhi blu che, in groppa a un drago azzurro, fulmina Elfi e Umani.

Il teschio coperto d'oro che levita sopra l'altare apparteneva a un generale denagothiano. Le sue fedeli guardie del corpo custodiscono la sua reliquia e sono state trasformate in 2 **guerrieri scheletrici** (CA 2, DV 9+2, pf 35 ciascuno, MV 9 (27) metri, AT spada, F 1d8+3, TS G9, ML 12, AL C). I guerrieri non morti godono di un bonus +3 ai tiri per colpire e non possono essere scacciati; inoltre creature con 5 DV o livelli o inferiori, vengono colti da *paura* alla vista e devono scappare. I guerrieri scheletrici hanno un'aura di anti magia del 90%.

**Il teschio del generale.** Il teschio coperto di oro e con gli zaffiri incastonati nelle orbite è un magico *teschio dorato* con grandi poteri contro gli effetti negromantici.

### 31. Santuario di Idris

Su un altare dall'aspetto ripugnante si trova legato ciò che resta di un Elfo. Sudi esso incombe un uomo avvolto in una lercia tunica rossa con i simboli odiosi del Culto di Idris, mentre accanto all'ara altri quattro individui incappucciati sembrano impegnati a masticare un pasto osceno!

L'individuo con la tunica rossa è un **ghoul anziano** (CA 5, DV 5\*\*, pf 22, MV 9 (27) metri, nuotando 12 (36) metri, AT 2 artigli e morso, F 1d4/1d4/1d6 +paralisi, TS G4, ML 11, AL C, PX 175). Quando subisce il primo attacco, l'antico ghoul emette una sinistra fosforescenza verdastra dal capo, che si espande di 1,5 metri a round fino a un massimo 6,5 metri; chiunque si trovi all'interno dell'area illuminata dalla luce verde deve superare un tiro salvezza contro incantesimi o subire un malus -2 ai tiri per colpire e per infliggere ferite. Costui è a capo di una cabala formata da altri 4 **ghoul** (CA 6, DV 2\*, pf 14, 13, 7, 3, MV 9 (27) metri, AT morso e 2

artigli, F 1-3/1-3/1-3 +paralisi, TS G2, ML 10, AL C).

**Lo spirito di Fenmaris.** I mostri non morti sono intenti a un sacrificio: un'Elfa Genalleth, catturata la scorsa settimana, è stata uccisa e ora le sue carni nutrono i rivoltanti ghouls. Se viene lanciato un incantesimo di *parlare con i morti* sul cadavere dell'Elfa, si scopre che costei si chiamava Fenmaris e faceva parte di una pattuglia di scout sorpresa dagli Skaraj. Lo spirito di Fenmaris rivela l'ubicazione a ovest del sepolcro di Vortiggian e mette in guardia i PG dalla trappola nascosta nella tenda a nord che conduce all'area 33.

**Tendaggio.** Il passaggio che conduce all'area 33 è celato da un pesante tendaggio di pelle. Gli eventuali intrusi, se non la tirano da parte con cautela e attenzione, rischiano di essere ferite da punte intrise di veleno. Gli aghi pungono automaticamente, iniettando il veleno in ogni parte del corpo scoperta con una probabilità che dipende dal tipo di abito indossato (nessuna armatura = automatico, armatura da cuoio a bande = 75%, armatura di maglia = 50%, armatura di piastre = 35%).

Chi viene ferito dalle punte deve superare un tiro salvezza contro veleno con una penalità di -2 o subire 4d6 danni da veleno e rimanere debilitati per 24 ore (penalità -2 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e alle prove di abilità). Se il tiro salvezza ha successo, si subisce metà danno e non si rimane debilitati.

### 32. Cripta principale di Vortiggian

La porta di questa cripta è di pietra ed è scolpita a raffigurare un volto scheletrico cornuto. La porta è pesante e può essere aperta solo spostandola di lato su cardini nascosti, ma nasconde una trappola meccanica. Chi non conosce come disattivare il meccanismo, fa colare da alcuni fori nascosti sul soffitto una **fanghiglia verde** (CA può sempre essere colpita, DV 2\*\*, pf 11. MV 3 (9) metri, AT 1, F speciale, TS G1, ML 12, AL N), che cade sul malcapitato.

L'aria è ammorbata da un opprimente sentore di rose essiccate e dal fetore dolciastro della antica decomposizione, mescolate all'afrore di spezie ormai svanite.

**La falsa cripta.** Vortiggian non è uno sciocco. Nel suo sepolcro ha infatti posizionato una falsa bara per gli sciocchi. Il nosferatu riposa sotto la terra putrida che copre il crollo del passaggio a ovest. Chiunque apra la bara farà scattare un *allarme silenzioso*, che avvertirà il mostro non morto della presenza di intrusi nel suo sancta sanctorum. Prima di attaccare, Vortiggian chiederà dalla terra putrida della sua tomba sei ghoul potenziati che cercheranno di indebolire gli avventurieri.

Nel falso sepolcro vive anche un grottesco esperimento di negromanzia: una testa umana putrefatta che si muove su orribili zampe di ragno.

Oltrepassata la porta che proteggeva nella cripta umida e vetusta, dovete farvi strada tra le ragnatele che ostruiscono la volta. Entrando nella cripta vi accorgete subito di non trovarvi più su un pavimento di pietra. Il fondo del sotterraneo è coperto di terriccio umido, la terra abominevole di queste lande desolate. La tomba ha il soffitto basso e alle pareti occhieggiano diversi teschi, alcuni

davvero malridotti, posti dentro piccole nicchie scavate nella roccia. Un grande arazzo, ricavato da lembi di pelle umana cuciti insieme, pende da una parete: sopra vi è stato dipinto con inchiostri sbiaditi una mappa di un luogo sordido, una specie di tempio dalle forme aliene dominato dalla statua demoniaca di un drago zannuto adorato da folle di uomini deformi. In un angolo della cripta vi è una semplice bara di legno grezzo. Il coperchio spesso non è inchiodato ma solo appoggiato sopra.

I **6 ghouls** (CA 6, DV 2\*, pf 16 ciascuno, MV 9 (27) metri, AT morso e 2 artigli, F 1-3/1-3/1-3 +paralisi, TS G2, ML 10, AL C) sono in agguato sotto la terra della cripta e salteranno fuori al comando di Vortiggian. L'*allarme silenzioso* sulla bara può essere scoperto con una prova di scoprire trappole o con un incantesimo di *individuazione del magico*. In ogni caso, quando i PG decidono di sollevare il coperchio della bara, leggete le seguenti note narrative.

Con attenzione rimuovete il coperchio della bara, pronti ad affrontare il mostro dormiente nascosto lì dentro e ... Vuota! Non c'è traccia del corpo! Tuttavia qualcosa di piccolo si muove nell'intercapedine tra la cassa e la parete. La vostra luce illumina una creatura che pare generata da un incubo: una testa umana semi putrefatta che si regge su otto zampe snodate, come quelle di un ragno enorme. "Maesstro!", sibila disgustosa la creatura, strisciando verso l'angolo più cupo della cripta.

La creatura aracniforme è stata creata da Vortiggian usando la testa di un suo sciocco apprendista umano. Il suo sibilo è talmente disgustoso che è simile a un gemito: coloro che lo ascoltano per la prima volta, entro 9 metri, devono superare un TS contro soffio del drago o rimanere nauseati (penalità di -1 a tiri per colpire, per infliggere ferite e alle abilità). Le vittime possono ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni loro turno successivo per dominare la nausea. La **testa-ragno** (CA 7, DV 1\*, pf 3, MV 9 (27) metri, AT morso, F 1-2 e veleno, TS M1, ML 8, AL C) può muoversi sul soffitto e scalare pareti come se si muovesse su un terreno normale. Il suo morso è velenoso: chi viene ferito da questo abominio deve superare un TS contro veleno o subire 2d6 danni ulteriori.

I ghouls sepolti sotto la terra del falso sepolcro vengono convocati da Vortiggian nel momento più opportuno. Quando ciò avviene, descrivete ai giocatori che dalla terra putrida escono braccia scheletriche e chiazze, dotate di mani adunche con artigli taglienti sporchi di terra. Da sotto il terreno si odono lamenti e bisbigli malevoli, mentre figure umanoidi contorte escono dai loro loculi nascosti.

**Il tesoro del nosferatu.** Dietro l'arazzo di pelle umana si trova una piccola stanza, dove il vampiro ha ammassato alcune delle ricchezze che ha raccolto durante i suoi pellegrinaggi.

Scostando il sinistro arazzo ricavato da lembi di pelle umana conciata cuciti assieme, viene rivelata una piccola e cupa camera dal basso soffitto odorosa di antiche spezie dolciastre. La polvere di secoli copre tre forzieri, addossati alla parete più lontana; una

rastrelliera soffocata da antiche ragnatele custodisce alcune armi dall'aspetto esotico.

Curiosamente Vortiggian non ha posto alcuna trappola in questo locale per proteggere i suoi tesori: evidentemente ritiene che la sua presenza sia una minaccia più che sufficiente per tenere lontani tombaroli e saccheggiatori.

I forzieri sono di robusta quercia, rinforzati con liste di acciaio e bronzo. Tutti e tre sono chiusi a chiave.

Dentro il primo forziere vi è un vestito. È una veste di tessuto nero di eccezionale qualità (valore 150 monete d'oro), realizzata per un qualche evento solenne, forse appartenuto a una principessa. Esaminandolo, infatti, appare chiaro che è della taglia adatta a una giovane ragazza. Tra le pieghe del vestito si trova una bambola di porcellana finissima, opera di un artigiano gnomo, fabbricata talmente bene che appare chiaro non si tratta di un semplice giocattolo (valore 500 monete d'oro). Il giocattolo rappresenta una giovane lady vestita con un abito da matrimonio. Se qualcuno rompe la bambola, all'interno vi trova della bambagia finissima che nasconde una antica chiave di puro mithral (valore 500 monete d'oro): il cui uso è a discrezione del DM. Sotto il vestito da cerimonia, infine, vi sono alcune centinaia di monete antiche, per la precisione 138 monete d'oro e 370 monete d'argento.

Il secondo forziere contiene una mezza dozzina di grosse borse di stoffa, talmente vecchie che si disintegreranno non appena sollevate. Ognuna delle borse contiene parecchie centinaia di monete provenienti dalle zecche di reami ormai scomparsi. Complessivamente vi sono 300 monete di platino, 2.000 monete d'oro, 5.000 monete d'argento e 1.500 monete di rame. Sul fondo di uno dei sacchi si trova anche un semplice anello d'osso consunto e all'apparenza senza valore: in realtà si tratta di un *anello per camminare sull'acqua*.

Nel terzo forziere si trova una cassetta aperta di legno con dentro 12 fiale accuratamente etichettate: tre *pozioni guaritrici* (gialla, opaca), una *pozione di eroismo* (rossa, viscosa), una *pozione di protezione dal fuoco* (verde, brillante), una *pozione di cura malattie* (bianco, trasparente), una *pozione di volare* (arancio, frizzante), una *pozione di saltare* (rosato, limpido), una *pozione di crescita* (rossa, frizzante), una *pozione di forma gassosa* (azzurro, limpido) e due *pozioni di invisibilità*.

Nel forziere si trova anche un vecchio astuccio porta mappe che contiene tre antichi fogli di carta di Ochalea dove i sapienti orientali wu jen hanno vergato in finissimo inchiostro magico incantesimi arcani: una *pergamena di statua*, una *pergamena di teletrasporto* e una *pergamena di disintegrazione*.

### 33. Sacelli dei ghouls

Questa grotta circolare è sostenuta al centro da una tozza colonna di pietra grezza sulla quale sono state incise con le unghie dei simboli malvagi. Sulle pareti esterne sono scavate delle profonde nicchie polverose dove riposano dei sarcofagi di pietra, da cui provengono un odore spaventoso. Il terreno è coperto da frammenti di ossa spezzate e resti di orribili pasti, tra cui strisciano ratti neri e grassi.

I ghouls della cabala di Idris riposano in questo orrendo locale. Se i PG esaminano la colonna, scoprono diverse unghie di ghouls rimaste incastrate nella roccia. Nel sacello più a nord, dove riposa il ghouls anziano, oltre ai resti dei suoi orridi banchetti, si trova un *anello di protezione +2* ancora infilato all'anulare di una mano decrepita mezza rosicchiata e una tiara bronzea con incastonate pietre verdi e nere (250 mo).

#### 34. Vecchio tempio di Idris

Sopra una predella sulla parete sud si trova un simulacro della dea Idris nella sua forma draconica. Vecchi arazzi polverosi e mangiati dalle tarme coprono parte delle pareti, mostrando scene di massacri e della furia distruttrice di draghi contro elfi e umani. Al centro del locale si trova in ginocchio sul pavimento una donna calva con addosso le vesti rosse del culto di Idris. La donna ha le mani giunte e gli occhi, pesantemente truccati di nero, sono chiusi.

La donna è **Palera, una sacerdotessa di Idris** (CA 8, LVL C5, pf 29, MV 12 (36) metri, AT mazza ferrata +1 +2 vs umani, F 1d6+2 (+3 contro umani) o a seconda dell'incantesimo, TS C5, ML 8, AL C) che ha memorizzato i seguenti incantesimi di 1° livello: *maledizione*, *causa ferite leggere* e di 2° livello: *silenzio nel raggio di 4,5 metri*. La religiosa è in preghiera davanti all'idolo di Idris, ma nascosti nelle ombre ci sono **2 ghaz-thoul** di guardia (CA 6, DV 3\*\*, PF 11 ciascuno MV 12 (36) metri, AT 2 artigli, F 1-3/1-3 + paralisi, TS G3, ML 10, AL C), che difendono Palera. Se non viene eliminata, Palera fugge verso l'area 36 per dare l'allarme.

#### 35. Pozzo

Questa stanza polverosa ospita un pozzo di muratura nella parte nord-est. Il pozzo, profondo una decina di metri, mette in comunicazione i sotterranei della cittadella con l'esterno. Pochi conoscono l'esistenza di questo passaggio segreto.

Se i PG hanno salvato Snaga dalla morte, lo skaraj rivela l'ubicazione del passaggio ai suoi salvatori, come indicato nell'incontro "un orchetto nei guai".

La stanza non contiene nient'altro di interessante.

#### 36. Caverna dell'Angdraug

Questa immensa caverna scavata nella roccia viva sotto la fortezza di Gereth Numbar è illuminata da centinaia di fiaccole e lampade a olio, che rendono l'atmosfera acre. L'area ferve di attività. Decine di figure ingobbite lavorano senza sosta, mentre si odono ordini gutturali nella lingua degli orchi. Diversi guerrieri Skaraj sorvegliano, a suon di frusta, molti schiavi che stanno lavorando per liberare un immane mostruosità metallica, semi bloccata dalla roccia. La "cosa" somiglia a un titanico gargoyle nelle cui orbite brillano fuochi sinistri di un infernale colore verdastro. L'essere di ferro e pietra sembra essersi fuso con la pietra sulla sommità di un terrapieno, dove umani, alcuni nani, numerosi coboldi e qualche elfo picconano incessantemente per liberarlo, accompagnati dal sibilo delle fruste dei loro carcerieri. Davanti al mostro, una mezza dozzina di chierici di Idris, impaludati in tunica e mantelli rossi cantano una lugubre litania, facendo salire verso il soffitto della grotta

vapori mefitici generati dai loro turiboli di ferro.

L'*Angdraug*, una antica creatura magica risalente ai tempi dell'Essuria, è stata scoperta sotto le fondamenta della fortezza di Gereth Numbar. Le squadracce di orchetti skaraj hanno rapito uomini e qualsiasi essere che potesse lavorare come schiavo per riportare alla luce la mostruosità, obbedendo agli ordini del malefico Vortiggian.

Sulla fronte del mostro è visibile un grande incavo, dove la pietra verde di Mar Maliarnin può essere collocata per ripristinare definitivamente la coscienza dell'*Angdraug*.

**Gli schiavi.** Complessivamente qui si trovano 60 umani (uomini e donne comuni), 11 nani, 2 elfi e 27 coboldi: tutti schiavi di Vortiggian. Per comodità del DM, ogni schiavo può considerarsi con CA 8 e 2 punti ferita. Tutti sono legati da catene ai piedi che impediscono un movimento più veloce di 6 metri per turno. Gli schiavi sono "armati" di picconi, badili e altri attrezzi da minatore (mediamente infliggono 1d4 danni) e sono guardati a vista da **12 guerrieri orchetti skaraj** comandanti da **Morgulai, la Zanna Skaraj**, che insieme a Gorbuk è il luogotenente di Utarron. Se Snaga è con i PG, l'orchetto indicherà l'odioso comandante, intento a frustare gli schiavi con maligno abbandono.

**Morgulai** è un orchetto alto quasi due metri, dal fisico segaligno e completamente calvo. Indossa una *giacca di cuoio borchiata +2* (CA 3) e combatte come un mostro da 5 DV armato di frusta e spada orchesca, che maneggia entrambe come esperto (pf 30, MV 12 (36) metri, AT frusta/spada orchesca, F a seconda dell'arma +2 (entrambe maneggiate con livello di maestria da esperto), TS G5, ML 10, AL C). Alla cintura l'orrendo Morgulai tiene appeso lo scalpo dorato di una Elfa Genalleth che ha sottratto a Snaga (vedi avvicinamento alla fortezza di Gereth Numbar), inoltre dentro una sozza scarsella conserva 56 monete d'oro, 3 onici da 100 mo ciascuna e diversi dadi da gioco truccati.

Se Snaga accompagna i PG, l'orchetto lo indica come il comandante della guarnigione skaraj dei sotterranei.

I **6 chierici di Idris** (stesse statistiche degli adepti dell'area 19), a discrezione del DM, potrebbero essere guidati dal Reverendo Vescovo Luther, se quest'ultimo non è stato ucciso in precedenza.

**Angdraug.** Creato in tempi antichi dai maghi di Essuria, attingendo al potere dei Piani Elementari della Terra e del Fuoco, l'*Angdraug* è un **gargoyle di ferro** (CA -1, DV 16\*\*\*\*, pf 80, MV 9 (27) metri, volando 9 (27) metri, AT 2 artigli/morsa/incornata/colpo di coda, F 1-8/1-8 (artigli), 2d8 (morso), 1d12 (incornata), 1d10 (colpo di coda) & speciale, TS G16, ML 12, AL C) alto oltre 3 metri e mezzo, l'*Angdraug* somiglia a un gargoyle coperto da scaglie d'acciaio. Ogni tre round, la creatura può soffiare una colonna di fuoco verde (lunga circa 9 metri) che infligge 3d10 danni, dimezzabili con un TS contro soffio del drago. Inoltre, chiunque venga colpito dalla coda del mostro deve superare un TS contro paralisi o rimanere stordito pr 1-3 round. Se viene permesso all'*Angdraug* di volare, la creatura ama lanciarsi contro un avversario (normale tiro per colpire) per schiacciarlo, infliggendo 3d10 danni e stordendolo per 1-3 round. Questo tipo di attacco sostituisce tutti gli altri.

Il mostro può liberarsi dalla sua prigione e animarsi definitivamente solo se sulla sua fronte viene posta la pietra magica custodita a Mar-Maliarnin. In base agli eventi, l'*Angdraug* potrebbe quindi rimanere inerte o meno.

### 37. Resti macabri

Questa spelonca dal basso soffitto è impestata da un fetore abominevole di resti in putrefazione. Sul pavimento irregolare sono sparsi resti semi carbonizzati di esseri umanoidi, ossa, rifiuti e altre spoglie non meglio identificate.

I ghaz-thoul che infestano le catacombe inferiori di Gereth Numbar gettano qui i resti dei loro orribili banchetti. Nella caverna non c'è nulla di interessante, ma se un PG si ferma a rovistare tra gli scarti nauseabondi, deve superare un TS contro veleno o contrarre una leggera forma di malattia che lo costringe a effettuare qualsiasi tiro con una penalità di -1. La malattia può essere curata bevendo una *pozione guaritrice* con un incantesimo di *cura malattie* o con un riposo completo di una settimana.

### 38 & 39. Reame dei ghaz-thoul

Queste fetide caverne umide ospitano un gruppo di cadaverici ghaz-thoul e un pugno di ghouls ostili al nuovo signore di Gereth Numbar, ma in numero troppo esiguo per rappresentare una minaccia per Vortiggian e il clero di Idris.

In queste aree vivono **13 ghaz-thoul** (CA 6, DV 3\*\*, PF 11 ciascuno (23 per il capo Roknuz) MV 12 (36) metri, AT 2 artigli, F 1-3/1-3 + paralisi, TS G3, ML 10, AL C) e **8 ghoul** (CA 6, DV 2\*, pf 10 ciascuno, MV 9 (27) metri, AT morso e 2 artigli, F 1-3/1-3/1-3 +paralisi, TS G2, ML 10, AL C).

**Il re delle catacombe.** Il capo dei ghaz-thoul, Roknuz, è un essere ingobbato, dal lungo naso verrucoso con lunghi capelli viscidati e avvolto da un pulcioso mantello intessuto di penne di corvo, ossa e polvere. La creatura trascorre il suo tempo assiso sul suo trono di pietra, ricavato da una statua di

Doresain, il Re dei Ghouls che si trova nell'angolo nord-ovest dell'area 38.

Il pastrano indossato dal re delle catacombe funziona come un *mantello elfico* ma chi lo indossa subisce svantaggio a tutte le prove basate sull'interazione sociale al di fuori dell'intimidazione. Tra le pieghe delle sue vesti, Roknuz conserva anche una *pozione di forma gassosa* e un *pugnale +2 del ferimento* dalla sottile lama di lucida pietra nera con riflessi rossastri e un'impugnatura di legno carbonizzato con un frammento affilato di pietra sangue sul pomolo. Infine, al collo, ha un fischietto in osso simile a una piccola conchiglia, in grado di evocare dalle profondità del lago un'arceopiovra.

Cattivo e perfido come solo un thoul cadaverico può essere, Roknuz non sarà subito ostile nei confronti dei PG, soprattutto se costoro si dichiarano nemici di Idris e dell'attuale signore della fortezza denagothiana. Al DM è lasciata la libertà di usare Roknuz e la sua ghenga spettrale come meglio ritiene opportuno. Giocatori spavaldi potrebbero proporre al repellente re delle catacombe un accordo per scacciare gli skaraj da Gereth Numbar.

### 40. Il lago dell'arceopiovra

Cresciuta nel buio dei gelidi abissi sotto le Montagne Mengul e nutrita dai sussurri maligni dei thoul cadaverici, nelle profondità del lago sotterraneo vive una decrepita **arceopiovra** (AL N, CA 5, DV 9+1, pf 45, AT 8 tentacoli/morso, F 1-3 (x8)/2d4, MV 24 (72) metri, nuotando, TS G14, ML 10, AL C) dalla spessa pelle coperta di tentredini e formazioni calcaree. Gli otto tentacoli terminano con lunghi spuntoni ossei e sopra il becco adunco brillano due occhi maligni grandi come scodelle e brillanti di una malsana luce giallastra.

L'arceopiovra obbedisce al richiamo di Roknuz e si presenta in superficie, se il re delle catacombe lo convoca soffiando nel fischietto d'osso che porta al collo.



## APPENDICE A: NUOVI MOSTRI

### Abominio di Carne Draconica

L'Abominio di Carne Draconica è l'ultimo stadio di una orrenda trasformazione che unisce un essere umanoide (solitamente un umano, un ogre o anche addirittura un elfo) con un drago. Il risultato è un bruto spesso di altezza superiore ai 3,5 metri con una tozza e pesante coda, delle ali sotto dimensionate e un aspetto orribile che ricorda solo vagamente il retaggio umano o umanoide della vittima prescelta. Anche se esistono

Abomini creati da draghi metallici diversi, i poteri di ciascuno sono simili.

Lo stomaco di un Abominio di Carne Draconica ribolle di acido, i cui vapori venefici esalano continuamente dalle narici e dalle fauci, fornendo alla creatura un respiro corrosivo mortale. Il corpo di questi mostri è in continuo cambiamento, il che consente loro di rimarginare rapidamente le ferite, almeno finché hanno almeno 1 punto ferita.

### ABOMINIO DI CARNE DRACONICA

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	10***
Movimento:	27 (9) metri
Volare:	36 (12) metri
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto + vomito acido
N° di Mostri:	1 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 10°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	3.250

L'Abominio è costantemente circondato da una nube di vapori fetidi e corrosivi. All'inizio del turno del mostro, qualunque creatura sensibile all'acido che si trovi entro un raggio di 1,5 metri da esso deve superare un tiro salvezza contro veleno o rimanere intossicato dai vapori con il risultato di subire, fino alla fine del suo turno, una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Questi mostri attaccano fino a tre volte a round e possono usare artigli o sputo acido in qualsiasi combinazione. L'artiglio infligge 1d8 danni mentre lo sputo richiede un tiro per colpire di contatto a distanza e infligge 3d8 danni (il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza contro soffio del drago per dimezzare i danni).

Fino a tre volte al giorno l'Abominio di Carne Draconica può vomitare un getto di succhi acidi e corrosivi alla distanza massima di 9 metri: tutte le creature nell'area devono superare un tiro salvezza contro soffio del drago per dimezzare i danni che ammontano agli attuali punti ferita del mostro.

Il corpo mutato dell'Abominio rigenera rapidamente e cicatrizza le ferite con velocità impressionante. Finché possiede almeno un punto ferita, all'inizio del suo turno rigenera 3 punti ferita.

### Nosferatu Denagothiano

I Nosferatu di Denagoth possiedono la ferocia e la sete di sangue dei Vampiri, ma non la loro eleganza. Cacciano qualsiasi preda a sangue caldo: umani, topi, animali sono considerati uguali dai Nosferatu di Denagoth. I Vampiri e i "normali" Nosferatu considerano queste creature un'aberrazione e li cacciano attivamente.

Tranne poche eccezioni, come Vortiggian, i Nosferatu di Denagoth non amano il lusso e le loro tane sono fetide e oscure; con l'arrivo dell'alba, queste creature dannate si ritirano in luoghi inaccessibili, fessure nella roccia, fogne o catacombe putride, sognando massacri e sangue.

### NOSFERATU DENAGOTHIANO

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	da 7*** a 12***
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-8/1-8/.2d6 + vomito di sangue
N° di Mostri:	1-2 (1)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 7°-12°
Morale:	12
Tipo di Tesori:	E
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	Variabile (in base ai DV)

L'esistenza di un Nosferatu di Denagoth è una infinita serie di notti gelide alla ricerca di sangue e nutrimento. Cumuli di ratti dissanguati, stalle trasformate in mattatoi e case isolate con gli abitanti prosciugati completamente del loro sangue sono spesso indizi della presenza di una di queste creature maledette, le cui origini risalgono ai tenebrosi tempi del Regno di Essuria, quando i negromanti sperimentavano maligni incantesimi e ricercavano il segreto della vita eterna.

Un Nosferatu denagothiano attacca selvaggiamente con gli artigli e il morso. Tre volte al giorno, può emettere un fiotto di sangue nero e corrotto dalle fauci per una distanza di un metro che colpisce automaticamente chi si trova impegnato in combattimento corpo a corpo. La vittima subisce 6d6 danni da energia negativi (dimezzabili con un tiro salvezza contro il soffio del drago) e viene colta da un cieco terrore, come se fosse stata colpita da un incantesimo di *incuti paura*. Un tiro salvezza contro incantesimi annulla gli effetti della paura; chi supera questo tiro salvezza risulta immune da ulteriori effetti della paura per 24 ore.

Un Nosferatu di Denagoth ha le medesime debolezze dei Vampiri, e recupera 3 punti ferita a round fino a quando ha almeno un punto ferita rimasto. Quando viene ridotto a 0 punti ferita, un Nosferatu di Denagoth si trasforma in un'ombra oscura e scivola via per rifugiarsi in un luogo oscuro dove recuperare le forze. Se la sua tana viene *benedetta* o aspersa con acqua santa, il Nosferatu non può riposare e muore, a meno che non abbia predisposto un altro rifugio di emergenza.

## Skaraj

Gli Skaraj sono una piccola tribù di orchetti che ha sviluppato alcune singolari caratteristiche razziali, oltre a peculiari abilità magiche.

In origine, gli Skaraj vivevano nelle profonde valli dei Monti Mengul lungo il versante orientale di Denagoth, dove continuarono a essere recitati incantesimi maligni anche dopo la caduta del primo Signore delle Ombre. Un antico (e immortale) servitore di Landryn Teriak, Utarron, trovò questi orchetti e li volse ai suoi scopi, dedicando loro ogni sforzo per volgerli all'adorazione ed alla ammirazione dei selvaggi cinghiali delle forre delle Mengul.

Utarron, con le sue conoscenze delle arti magiche, scoprì il modo per incantare le pelli di cinghiale, in modo che gli Skaraj. Quando le indossavano, potessero assumere una forma ibrida, per metà cinghiale e per metà orchetto. Gli Skaraj sono noti anche come "orchetti della zanna verde", dal simbolo che i guerrieri portano inciso sulle armature del torace. Il nome, però, descrive anche il loro aspetto di quando assumono le sembianze di ibrido cinghiale, poiché i loro occhi, allora, brillano di un sinistro bagliore verde, e i denti, gli artigli e la pelle assumono una tonalità verdastra. Il processo di trasformazione è relativamente veloce; sono sufficienti 3 round dal momento in cui indossano la magica pelle di cinghiale. Ogni Skaraj ha la sua pelle di cinghiale che difende con una ferocia inferiore solo a quella che pone per salvarsi la vita. Dopo la trasformazione, uno Skaraj può rimanere in forma di cinghiale per 6 ore. In questo periodo conserva tutta la sua intelligenza

(così com'è), ma può usare gli sviluppatissimi sensi di un cinghiale selvaggio e le terribili zanne.

Le mani degli Skaraj si trasformano in artigli dotati, tuttavia, di pollice opponibile: riescono quindi a maneggiare armi anche se subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire.

Oltre a essere più robusti di un normale orchetto, gli Skaraj acquisiscono in forma ibrida l'immunità ai danni inferti da armi non magiche, ma hanno d'altro canto sviluppato una certa debolezza nei confronti dell'erba aconito. Se vengono feriti da armi trattate con aconito, questi orchetti devono superare un tiro salvezza contro veleni o subire il doppio dei danni.

Le femmine e i piccoli sono tenuti segregati in condizioni di semi schiavitù. Solo i maschi più forti hanno il diritto di accoppiarsi e procreare. Si vocifera che Utarron, talvolta, faccia accoppiare dei cinghiali con le femmine di Skaraj per aumentare la natura "selvaggia" della razza.

Il capo della tribù assume il titolo di "Zanna Suprema"; simboli del suo status sono una spada simile a una mannaia e una pelliccia di cinghiale con le zanne coperte di simboli malefici che brillano di infernale luce verde. La Zanna Suprema ha a disposizione due luogotenenti o Zanne Gemelle, scelti tra i migliori esploratori della tribù; il loro simbolo è una collana incantata di zanne di cinghiale.

Il resto della tribù è organizzato in bande di cinque Skaraj ciascuna armati di mazze ferrate e lance. Almeno un membro della banda possiede arco e frecce.

## SKARAJ

	<i>Guerriero</i>	<i>Esploratore</i>
Classe dell'Armatura:	6 (8) †	7 (8) †
Dadi Vita:	2*	1*
Movimento:	36 (12) metri	45 (15) metri
Attacchi:	arma o zanne	arma o zanne
Ferite:	a seconda dell'arma o 2d4	a seconda dell'arma o 2d4
N° di Mostri:	1d4 (1d6)	1d4 (1d6)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 2°	Guerriero 1°
Morale:	10	10
Tipo di Tesori:	R (B)	T (B)
Allineamento:	Caotico	Caotico
Valore in PX:	25	13
	<i>Zanna Gemella</i>	<i>Zanna Suprema</i>
Classe dell'Armatura:	4 (7) †	2 (7) †
Dadi Vita:	4+3*	7+3*
Movimento:	45 (15) metri	45 (15) metri
Attacchi:	arma o zanne	Arma o zanne

Ferite:	a seconda dell'arma +2 o 2d6 (zanna)	A seconda dell'arma +3 o 3d6 (zanna)
N° di Mostri:	1(1)	unico
Tiro-Salvezza:	Guerriero 5°	Guerriero 7°
Morale:	11	12
Tipo di Tesori:	U	U+V
Allineamento:	Caotico	Caotico
Valore in PX:	200	1.025

† In parentesi: la CA dello Skaraj in forma umanoide

Gli Skaraj sono una piccola tribù di orchetti originari delle valli oscure delle Montagne di Mengul. I membri di quest'orda sono sanguinari e dotati di peculiari poteri magici, che alcuni studiosi ritengono siano stati originati dagli esperimenti magici condotti su di loro dal malvagio Utarron, il verro diabolico che li ha "scoperti", manipolandoli per farli diventare una specie di mutapelle.

Ogni guerriero di questa tribù possiede una pelle di cinghiale opportunamente incantata, che consente la trasformazione in un essere ibrido: metà cinghiale selvaggio e metà orchetto. La trasformazione avviene in 3 round; mentre è in forma ibrida lo Skaraj può essere ferito solo da armi magiche, ma non essendo un vero e proprio licanthropo non trasmette la licanthropia.

Una tipica banda di Skaraj è formata da quattro guerrieri armati con 2-4 giavellotti (1d6) e mazze ferrate con una punta da piccone sulla sommità e da un esploratore equipaggiato con un arco corto e un'altra arma leggera (spesso un pugnale). La magia della pelle di cinghiale è strettamente collegata al suo possessore; non funziona se indossata da altri individui, a meno che non si sia prima svolta una apposita cerimonia di sintonizzazione.

A capo dell'orda Skaraj c'è sempre un orchetto di eccezionali dimensioni e grande sagacia che prende il titolo di "Zanna Suprema". Tale individuo si sottopone a un rito segreto, durante il quale Utarron somministra degli intrugli che rendono l'orchetto più forte, più alto e feroce. Simbolo della sua carica è una spada simile a una mannaia in acciaio nero; sulla lama splendono rune verdastre. Quest'arma può essere maneggiata a una o a due mani come una spada bastarda e fornisce al suo utilizzatore un bonus +1 ai tiri per colpire e per infliggere danni di origine magica. Ogni Zanna Suprema sceglie due "Zanne Gemelle" tra i più abili esploratori della tribù, che diventano i suoi luogotenenti ed alfieri, fedeli fino alla morte. A ogni Zanna Gemella viene consegnata una collana magica di zanne di cinghiale che conferisce al possessore un bonus +1 ai tiri salvezza contro incantesimi.

Tutti gli Skaraj hanno sviluppato una particolare affinità con i cinghiali; per ogni banda incontrata, esiste un 35% di probabilità che nelle vicinanze ci siano 1-3 cinghiali selvaggi alleati.

Sebbene non siano dei licanthropi, gli orchetti della zanna verde sono suscettibili all'erba aconito. Se vengono feriti da armi o punte di frecce trattate con questo vegetale, devono superare un tiro salvezza contro veleni per non subire il doppio dei danni.

### Thoul Cadaverico (Ghaz-Thoul)

I thoul sono un incrocio magico tra un troll, un hobgoblin e un ghoul. Sull'altopiano di Denagoth, i thoul sono più comuni rispetto al resto delle Terre Conosciute e spesso hanno militato tra le fila degli eserciti del Signore delle Ombre e dei passati sovrani di Essuria.

Quello che molti non sanno è che a nord di Denagoth esiste una cittadella fortificata abitata da thoul e governata dal Senza Nome, uno stregone thoul dai poteri misteriosi.

La cittadella si chiama Thak Thoul e ospita circa 750 di queste creature. Ma non tutti i

thoul sono uguali! Quelli descritti nella Scatola base di DUNGEONS & DRAGONS® sono i più comuni, ma esistono anche altre stirpi "thoulesche", che si classificano in base alla percentuale di sangue di una delle tre creature di cui i thoul sono costituiti.

Tra queste stirpi, una delle più sinistre è quella dei Ghaz-Thoul, conosciuti anche come thoul cadaverici, in cui la natura cannibale e feroce dei ghoul è preponderante rispetto al sangue hobgoblin (Har-Thoul) o troll (Trok-Thoul).

### THOUL CADAVERICO (GHAZ-THOUL)

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	3**
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	2 artigli
Ferite:	1-3/1-3 + paralisi
N° di Mostri:	2d4 (2d6)
Tiro-Salvezza:	Guerriero 3°
Morale:	10
Tipo di Tesori:	C
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	125

Thoul sinistri e dalla pelle pallida, i Ghaz-Thoul o "Cadaverici" sono creature malvage dalle tendenze cannibalistiche e più vicine a creature non morte che a quelle viventi. Un Thoul Cadaverico attacca con due artigli e ogni colpo andato a segno costringe la vittima a superare un tiro salvezza contro paralisi, altrimenti rimane bloccata come avviene con il tocco dei ghoul. Gli Elfi sono immuni agli effetti paralizzanti dei Ghaz-Thoul.

Queste creature risultano invisibili all'infravisione e possono quindi cogliere di sorpresa chi fa ricorso ad essa 1-4 volte su d6. Sono invece normalmente visibili nelle normali condizioni di luce. Come tutti i Thoul, anche i Ghaz-Thoul rigenerano 1 punto ferita a round finché gli rimane almeno 1 punto ferita. Non rigenerano le ferite provocate da fuoco, acido e acqua benedetta; nei confronti di quest'ultima, i Thoul Cadaverici subiscono doppio danno.

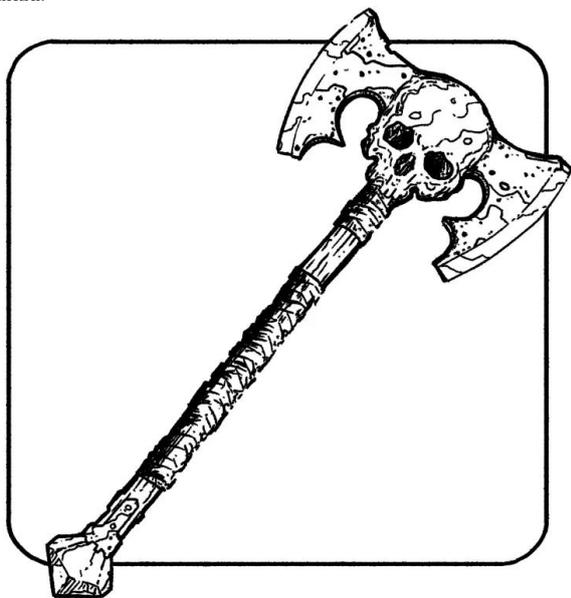
## APPENDICE B: NUOVI OGGETTI MAGICI

**Bastone dell'Avvizzimento.** Questi oggetti sono solitamente ricavati da rami di alberi morti e cancerosi. Più raramente sono ottenuti dalla fusione di ossa umanoidi, ma sempre emanano un'aura sinistra e tendono ad attirare sul possessore mosconi e altri insetti striscianti.

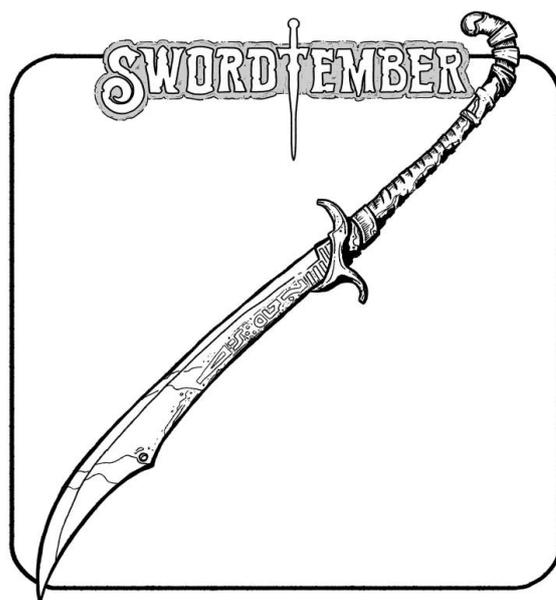
A dispetto dell'apparenza fragilità, il bastone può essere usato in battaglia e infligge 1d6+2 danni per ogni colpo andato a segno, inoltre il possessore può decidere di spendere una carica per avvizzire l'avversario che subisce il risucchio di 1 punto di Costituzione, senza possibilità di tiro salvezza. Ogni 3 punti di Costituzione risucchiati in questo modo, la vittima subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza contro veleni e malattie. Se un bersaglio scende a 0 Costituzione, muore e si rianima 24 ore dopo come wight agli ordini del possessore del bastone a meno che il suo corpo non venga benedetto.

Il bastone ha 9 cariche che si ripristinano ogni mezzanotte; se l'oggetto dovesse esaurire le cariche, il DM deve tirare un d20: con un "1" naturale, il bastone si trasforma in una vipera immonda che attacca il possessore (CA 3, DV 2+2\*, pf 18, MV 12 (36) metri, AT morso, F 1d4+veleno, TS G2, ML 12, AL C). Il veleno della vipera immonda causa 4d6 danni, dimezzabili con un tiro salvezza contro veleni. Il rettile è immune agli incantesimi di *sonno*, *charme*, *paura* e *metamorfofi*. Se la vipera immonda uccide il possessore, si ritrasforma in bastone con il massimo delle cariche, altrimenti si scioglie in un vomitevole ammasso gelatinoso.

**Il Giullare.** È una ascia da battaglia con la lama bipenne in bronzo con un teschio in rilievo come decorazione. Il *Giullare* è un'arma +2 che può essere maneggiata con una mano (F 1d8) o con due mani (F 1d10). Quando viene usata in combattimento, l'arma inizia a ridere in maniera maniacale e l'intensità aumenta al crescere del massacro. Si narra che, quando il precedente possessore dell'arma venne fatto a pezzi da una banda di orchetti, la risata isterica del *Giullare* fu così forte da potersi sentire a un paio di miglia di distanza.



**Foglia d'Argento.** Una spada bastarda di fattura elfica magica +2 +4 contro non morti e costrutti. La sua lama ha il filo in argento e infligge doppio danno contro i vampiri. Quando è sguainata, emette una luce debole luce lunare che ha un'intensità pari a metà di quella di una torcia.



**Maschera dei Cadaveri.** Una volta al giorno, chi indossa questa maschera può assumere i lineamenti e le sembianze di una creatura umanoide che è stata vista morire, mentre si indossava la maschera.

La maschera può "immagazzinare" fino a 5 volti. Chi la indossa può decidere di scartare un volto memorizzato per sostituirlo con un altro.

**Teschio Dorato.** Un cranio umanoide ricoperto da uno strato d'oro o di argento e fittamente decorato con rune magiche. Spesso nelle orbite di questi oggetti sono incastonate delle gemme preziose.

Il teschio dorato ha due utilizzi che si attivano dopo 24 ore di tempo (sintonizzazione) con il nuovo proprietario. Il primo potere è il *Sigillo dell'Aldilà*; quando il possessore viene bersagliato da danni necrotici o di energia negativi, questi vengono ridotti di 1d6 punti, inoltre entro un raggio di 30 metri dal possessore non è possibile fare uso dell'incantesimo *rianimare i morti*, sebbene non morti già in essere possano attaccare normalmente il possessore del teschio dorato.

Il secondo potere di questo manufatto magico è il *Sigillo della Negromanzia*: quando il possessore del teschio è bersaglio di incantesimi della scuola negromantica di livello compreso tra il 1° e il 4°, il DM deve tirare un d20. Con un risultato 2-20, l'incantesimo viene annullato, con un risultato di "1", l'incantesimo ha effetto e il teschio si riduce in polvere.

Incantesimi negromantici di livello 5 o superiori agiscono normalmente sul possessore del teschio dorato.

## APPENDICE C: NUOVI INCANTESIMI

### COMANDO

*Incantesimo divino di 1° livello*

Raggio d'Azione: 18 m

Durata: 1 round

Effetto: un bersaglio obbedisce a un comando

Il chierico rivolge un comando di una parola a una creatura entro il raggio d'azione e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti obbedirà al comando nel proprio turno.

L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è un non morto, un costrutto o una melma, oppure se non comprende il linguaggio del chierico.

Esempi di comando sono: "fuggi", "lascia" (il bersaglio lascia cadere a terra ciò che stava impugnando), "supplica" (il bersaglio cade in ginocchio e si considera prono), "avvicinati", "fermo", ecc.

A partire dal 4° livello di esperienza, il chierico può influenzare un secondo bersaglio e ne aggiunge un altro ogni altri quattro livelli di esperienza (2 bersagli al 4° livello, 3 bersaglio all'8° livello, ecc.), fino a un massimo di 10 al livello 36.

### GLIFO DI INTERDIZIONE

*Incantesimo divino di 3° livello*

Raggio d'Azione: contatto

Durata: finché non viene dissolto o disinnescato

Effetto: provoca un effetto magico

Quando il chierico lancia questo incantesimo, che richiede un'ora di preparazione, traccia un glifo da cui in seguito si sprigionerà un effetto magico. Il glifo può essere tracciato su una superficie (una sezione di pavimento, un arco di pietra, ecc.) o un oggetto (una pergamena, il coperchio di un cofano, una serratura, un libro, ecc.).

Il glifo copre una sezione di ampiezza massima di 3 metri. Se l'oggetto sul quale è stato lanciato il glifo di interdizione viene spostato per più di 3 metri dal luogo di iscrizione, l'incantesimo di spezza senza effetti. Il chierico, al momento dell'iscrizione del glifo, determina le condizioni di attivazione (p. es. "colui che varca la porta senza alzare al petto il simbolo sacro della divinità" o "chiunque apra il libro senza avere recitato un ringraziamento alla divinità", ecc.).

Il glifo è quasi invisibile e può essere scoperto solo con un tentativo riuscito di cercare porte segrete o con un tiro utile su trovare trappole, effettuato da un ladro.

Quando il chierico lancia il glifo può scegliere tra *glifo magico* e *rune esplosive*.

**Glifo magico:** il chierico può custodire nel glifo gli effetti di un altro incantesimo clericale di 3° livello o inferiore. L'incantesimo deve bersagliare una singola creatura o un'area.

**Rune esplosive:** quando questo glifo viene attivato, scatena un'ondata di fuoco che si espande in una sfera di 6 metri di diametro. Ogni creatura dentro l'area deve superare un tiro salvezza contro soffio del drago per dimezzare i danni. Se fallisce, subisce 3d8 danni da fuoco. Il chierico può decidere di cambiare la fonte del danno delle rune esplosive in danno elettrico, danno da acido o danno da gelo.

### GLOBO CROMATICO

*Incantesimo arcano di 1° livello*

Raggio d'Azione: 0

Durata: speciale

Effetto: un bersaglio

Questo incantesimo fa apparire un globo magico di circa 10 cm di diametro nella mano del mago. Entro i limiti descritti

qui sotto, il globo può avere una varietà di colori; ogni colore indica un effetto magico differente.

Il lanciatore può scagliare il *globo cromatico* a un singolo bersaglio che si trovi entro 27 metri di distanza, purché ci sia una linea di vista diretta. Se il bersaglio si trova entro 9 metri di distanza, il mago gode di un bonus +3 al tiro per colpire; se si trova tra i 9 e i 18 metri, il bonus diventa +2. Contro bersagli oltre i 18 metri (ma sempre entro i 27 m massimi del raggio d'azione) il tiro per colpire ha un bonus +1. Se il *globo cromatico* fallisce il bersaglio, scompare senza effetti. Ugualmente, se il bersaglio supera il tiro salvezza contro incantesimi, il globo non produce effetti. In tutti gli altri casi, il colore del *globo cromatico* determina il danno provocato al bersaglio, come riassunto nella tabella. Il lanciatore può creare un singolo globo del colore corrispondente al proprio livello o inferiore; per esempio, un mago di 3° livello può evocare un *globo cromatico* bianco, rosso oppure arancione.

**Luce.** Il globo avvolge in una forte luce il bersaglio che brilla in un raggio di 18 metri, come se fosse l'origine di un incantesimo di *luce magica*. L'effetto luminoso dura fino alla fine del prossimo turno del mago. Il bersaglio, mentre è soffuso di luce, subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, mentre la sua CA subisce un malus -4.

**Calore.** Il calore generato è così forte da sciogliere un metro cubo di ghiaccio. La vittima subisce una penalità di -1 ai punteggi di Forza e Costituzione per un round. Per bersagli di cui non si conoscono i punteggi di questi attributi, il DM può applicare una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla classe dell'armatura.

**Fuoco.** Le fiamme incendiano tutti i materiali combustibili entro un metro dalla vittima.

**Cecità.** Il globo causa la cecità del bersaglio come per l'incantesimo omonimo. L'effetto dura 1 round per livello del mago.

**Nube maleodorante.** Vapori fetidi si generano in un raggio di 1,5 metri dal bersaglio, chi si trova all'interno della nube deve superare un TS contro veleno o vomitare ed essere impossibilitato a eseguire qualsiasi azione che non sia muoversi alla metà della propria velocità. L'effetto termina, quando il bersaglio e/o le vittime abbandonano l'aria appestata.

**Magnetismo.** Questo effetto si manifesta solo se il bersaglio indossa armature di ferro o acciaio. L'armatura si magnetizza magica mente per 3d4 round. Tutti gli oggetti di metallo che si trovano in un raggio di 1 metro si attaccano all'armatura e non possono essere staccati; solo un incantesimo di *dispersione della magia* è in grado di annullare anzitempo l'effetto del magnetismo. Alla fine della durata dell'incantesimo, gli oggetti attaccati all'armatura magnetizzata si staccano.

**Paralisi.** La paralisi causata dal globo blocca il bersaglio per 2d8+4 round. Un tiro salvezza contro paralisi dimezza la durata della paralisi.

**Pietrificazione.** Il bersaglio viene pietrificato a meno che non superi con successo un tiro salvezza contro pietrificazione, caso nel quale rimane solo *rallentato* per 2d4 round.

**Morte.** Il bersaglio del globo muore all'istante a meno che non superi un tiro salvezza contro morte, caso nel quale rimane solo paralizzato per 1d4+1 round.

LVL	Colore	Danni	Effetto
1°	Bianco	1d4	Luce
2°	Rosso	1d6	Calore
3°	Arancione	1d8	Fuoco
4°	Giallo	1d10	Cecità
5°	Verde	1d12	Nube maleodorante

6°	Turchese	2d4	Magnetismo
7°	Blu	2d8	Paralisi
10°	Viola	<i>Lentezza</i>	Pietrificazione
12°	Nero	<i>Paralisi</i>	Morte

### INGRANDIRE/RIDURRE

*Incantesimo arcano di 2° livello*

Raggio d'Azione 9 metri

Durata: 10 round

Effetto: aumenta/diminuisce le dimensioni di un bersaglio

L'incantatore ingrandisce o riduce una creatura o un oggetto situato entro la gittata e che egli sia in grado di vedere per la durata dell'incantesimo. Il mago deve scegliere una creatura o un oggetto che non sia indossato o trasportato. Se il bersaglio non è consenziente, può effettuare un tiro salvezza contro bacchette magiche. Se lo supera, l'incantesimo non ha effetto.

Se il bersaglio è una creatura, tutto ciò che essa indossa e trasporta cambia taglia assieme a lei. Ogni oggetto lasciato cadere da una creatura influenzata torna immediatamente alla sua taglia normale.

**Ingrandire.** La taglia del bersaglio raddoppia in tutte le dimensioni e il suo peso aumenta di otto volte. Questa crescita aumenta la taglia del bersaglio di una categoria (una creatura di taglia media diventa di taglia grande, una di taglia grande gigantesca, ecc.). Se non c'è abbastanza spazio per consentire al bersaglio di raddoppiare la sua taglia, la creatura o l'oggetto in questione sviluppa la massima taglia possibile nello spazio disponibile. Finché le dimensioni del bersaglio rimangono ingrandite, gode di un bonus +4 a tutti i tiri basati sulla Forza e i danni inflitti con le armi aumentano di 1d4 danni extra.

**Ridurre.** La taglia del bersaglio si dimezza in tutte le dimensioni e il suo peso si riduce a un ottavo del normale. Questa riduzione diminuisce di una taglia il bersaglio (una creatura di taglia piccola diventa di taglia minuscola, una di taglia media diventa piccola, ecc.). Finché il bersaglio è influenzato dall'incantesimo subisce una penalità di -4 a tutti i tiri basati sulla Forza e i danni inflitti con le armi vengono ridotti di 1d4 danni.

### MORTE APPARENTE

*Incantesimo divino di 3° livello*

Raggio d'Azione: contatto

Durata: 1 ora

Effetto: il bersaglio sembra morto

Il chierico tocca una creatura consenziente, ponendola in uno stato catatonico indistinguibile dalla morte.

Per la durata dell'incantesimo, o finché l'incantatore non usa un'azione per toccare il bersaglio e terminare

l'incantesimo, il bersaglio appare morto a ogni ispezione esterna e agli incantesimi usati per determinare il suo status.

Mentre è sotto gli effetti dell'incantesimo, il bersaglio è accecato, incapacitato e la sua velocità scende a 0. Il bersaglio inoltre riceve metà danni da tutte le fonti di offesa, tranne i danni psichici. Se il bersaglio è ammalato o avvelenato quando il chierico lancia l'incantesimo, la malattia e il veleno non hanno effetto finché l'incantesimo non termina.

### RIPOSO INVOLATO

*Incantesimo arcano di 2° livello*

Raggio d'Azione: contatto

Durata: 10 giorni

Effetto: preserva un cadavere

Il mago tocca un cadavere o dei resti di altro tipo. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio è protetto dalla decomposizione e non può diventare un non morto.

Inoltre, l'incantesimo estende a tutti gli effetti il limite di tempo entro cui rianimare il bersaglio dalla morte, dal momento che i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non contano ai fini di determinare il limite di tempo di incantesimi come *rianimare i morti*.

### SCUDO DELLA FEDE

*Incantesimo divino di 1° livello*

Raggio d'Azione: 18 m

Durata: 1 turno

Effetto: il bersaglio gode di un bonus +2 alla CA

Un campo di energia scintillante su materializza attorno a una creatura scelta dal chierico entro 18 metri di distanza e che sia in grado di vedere, conferendole un bonus +2 alla Classe dell'Armatura per la durata dell'incantesimo.

### TOCCO DEL VAMPIRO

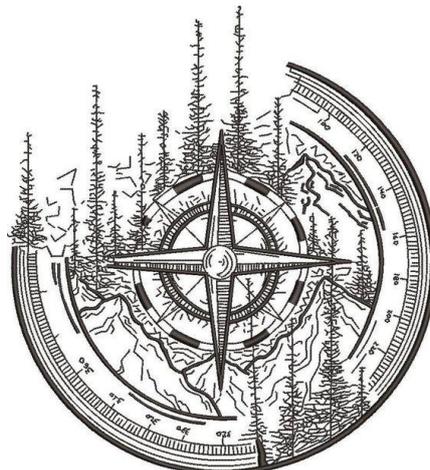
*Incantesimo arcano di 3° livello*

Raggio d'Azione: incantatore

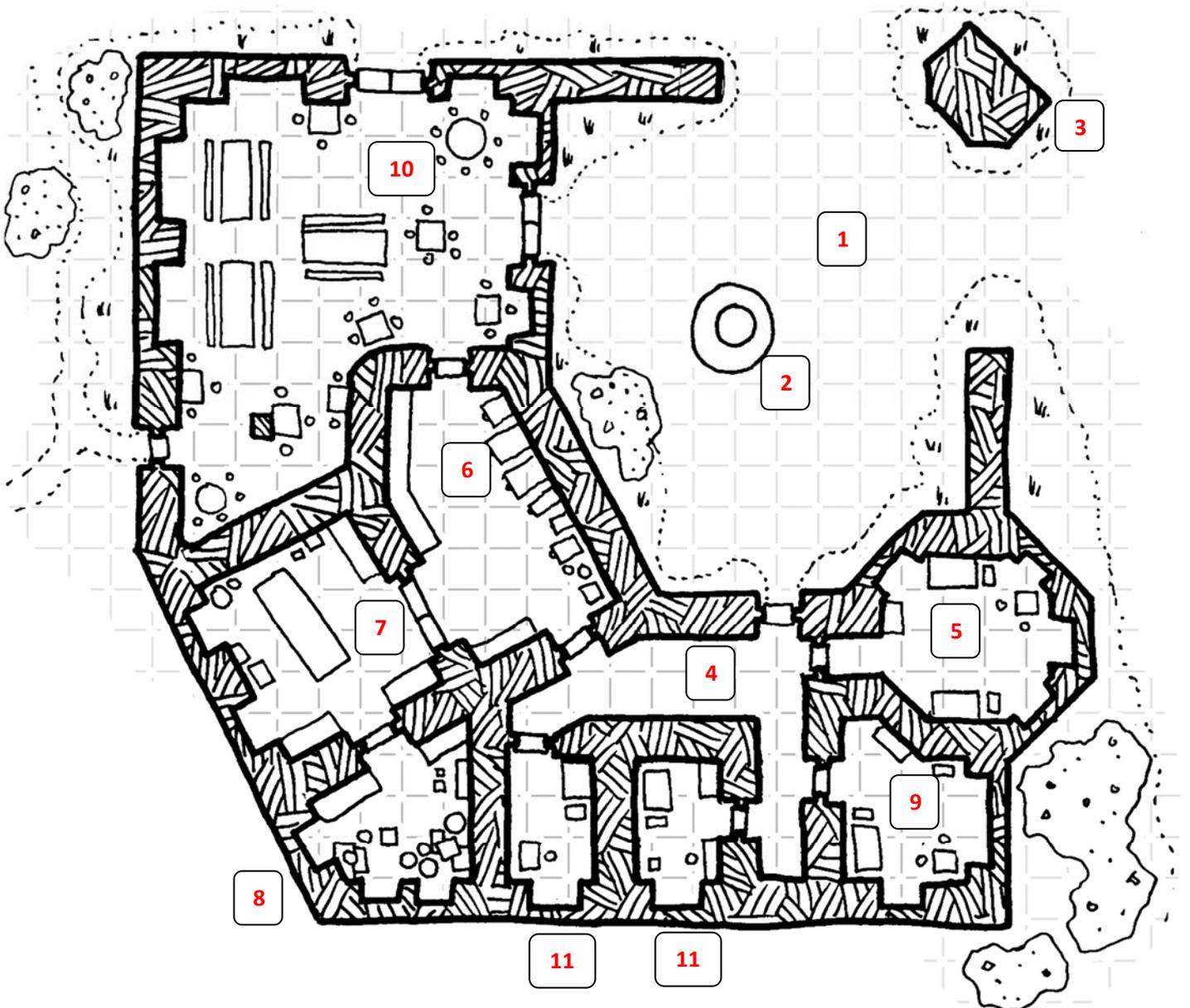
Durata: 10 round

Effetto: l'incantatore risucchia energia vitale dal bersaglio

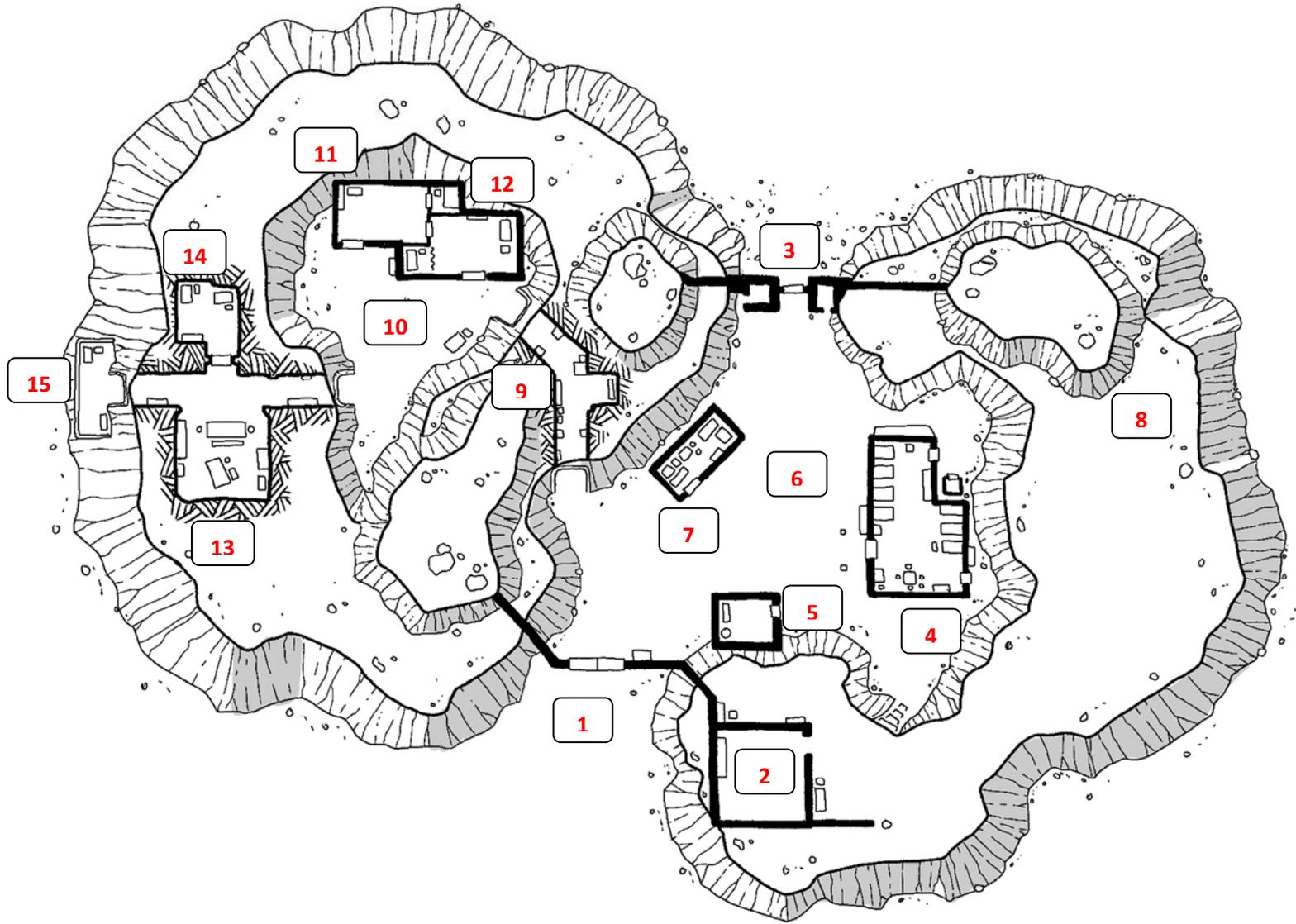
Il tocco della mano dell'incantatore, avviluppata in una cortina d'ombra, può risucchiare la forza vitale delle altre creature per guarire le proprie ferite. L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro la portata. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni necrotici e l'incantatore guarisce della metà di tali danni (arrotondando per eccesso). Finché l'incantesimo non termina, il mago può effettuare l'attacco di nuovo a ogni suo turno con un'azione.

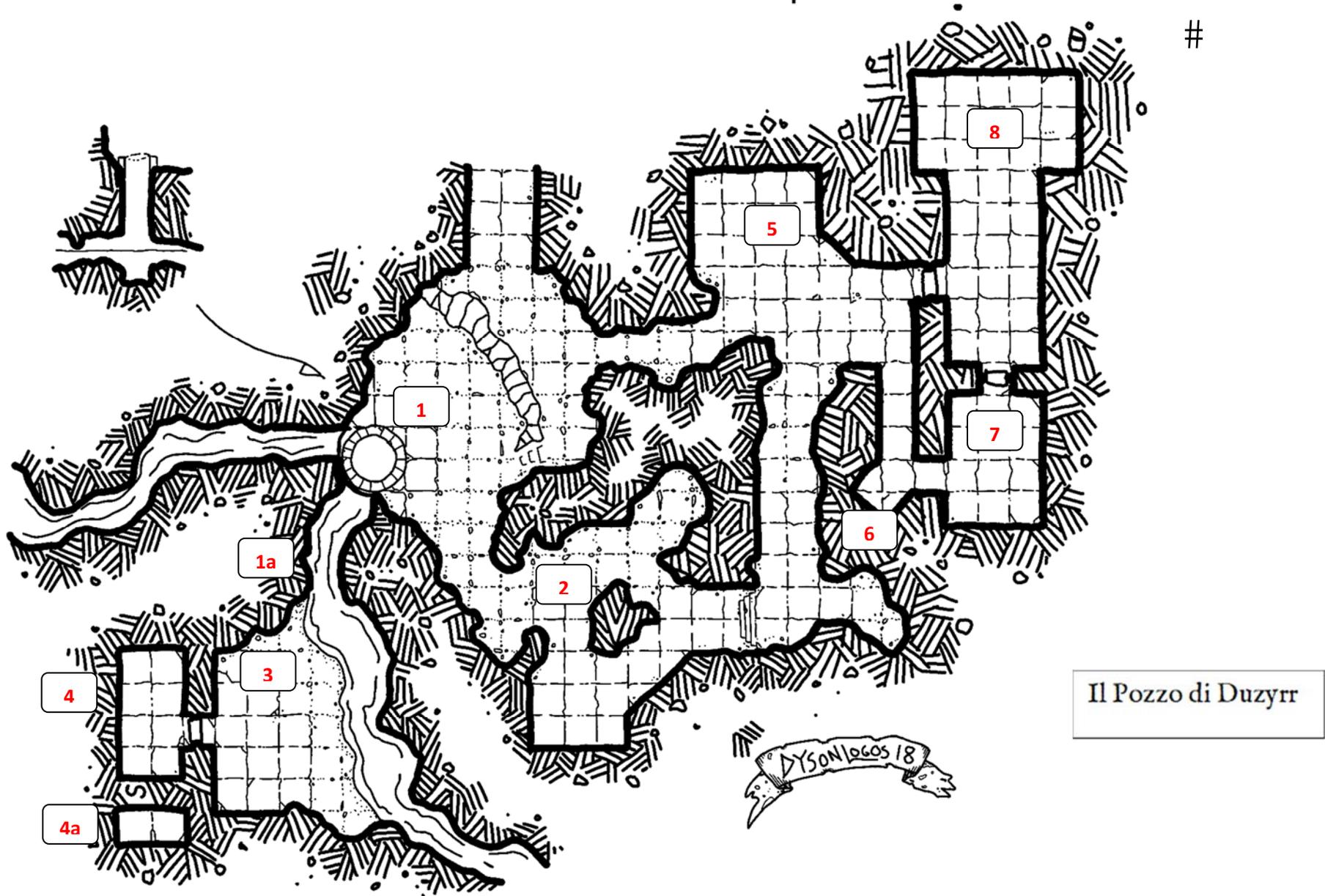


Mar-Maliarnin  
La Casa del Vino

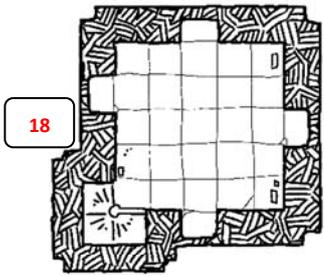


La Roccia Cava  
Il Covo dei Briganti di Moff

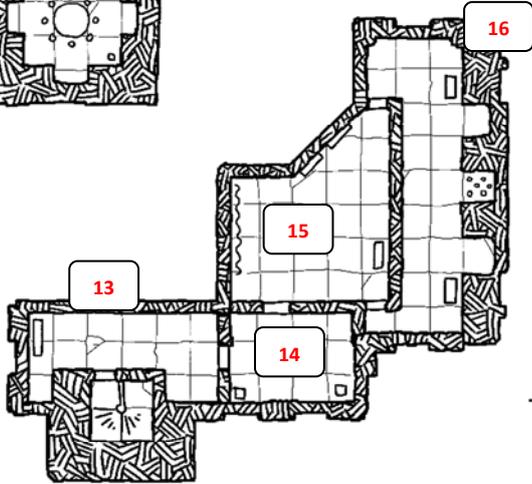
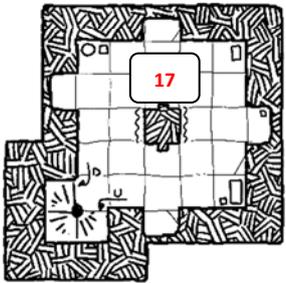
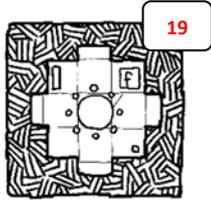




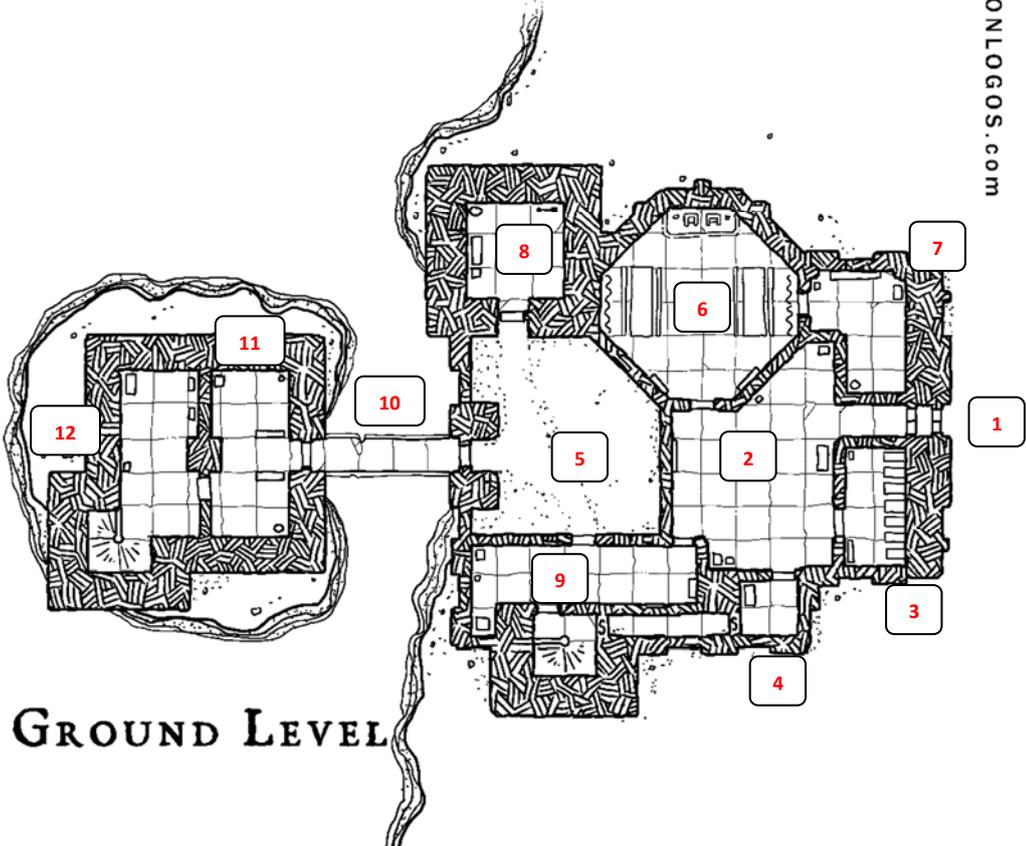
Gereth Numbar - Livelli Superiori



UPPER TOWER



UPPER LEVEL



GROUND LEVEL

SUPPORTED ON PATREON | WWW.DYSONLOGOS.COM

# Gereth Numbar - Il Dungeon

