

DUNGEONS & DRAGONS®

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

La Strappa Anime

di Mauro Ferrarini



Sta per risvegliarsi la primavera nel nord del Karamaikos; ma all'ostello degli gnomi il clima è di paura, poiché con il disgelo tornerà a mietere vittime la Strappa Anime, un'entità che comanda bande di non morti e un terribile cavaliere senza testa. Gli avventurieri saranno abbastanza coraggiosi da affrontare la Strappa Anime al centro del suo bosco maledetto?

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'Avventura – Livello Esperti
(Primo Rango – Livelli 3-5)

La Strappa Anime di Mauro Ferrarini



Crediti

Ideazione, Sviluppo ed Editing:
Mauro Ferrarini
Mappe: Dyson Logos
Copertina: Artista sconosciuto

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

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

Sommario

INTRODUZIONE

CAPITOLO 1 – L'OSTELLO DEGLI GNOMI

Gli avventurieri dell'ostello

Flavio Leone si fa coraggio

Il destino di Deinomaco e Romolo

CAPITOLO 2 – IN VIAGGIO

Campi maledetti

Uno spiacevole intermesso

Il villaggio fantasma di Barnau

Il tempio di Petra

CAPITOLO 3 – IL BOSCO MALEDETTO

Acque pericolose

La capanna di Yrunna

La quercia maledetta

CAPITOLO 4 – L'IPOGEO

Aree della driade Marpessa

Aree dell'avamposto dei Nani Buhrest

APPENDICE I: Nuovi mostri

APPENDICE II: Nuovi oggetto magici

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo d'avventura per 4-6 Personaggi di livello 3-5

La Strappa Anime

INTRODUZIONE

Questa avventura è stata progettata per un gruppo di 4-6 personaggi di livello 3-5 e utilizza il regolamento della 5a Edizione di **DUNGEONS & DRAGONS™**. La vicenda si svolge nel Granducato di Karameikos, nelle terre comprese tra il Waterolde (Fiume Ventoso) e lo Shutturga.

Se è vostra intenzione giocare in qualità di PG questo modulo, **smettete di leggere ora**. Le informazioni che seguono sono a uso del solo DUNGEON MASTER alle quali farà riferimento per guidare i giocatori nell'avventura. Conoscere in anticipo cosa accadrà nuoce alla sorpresa e all'eccitazione di affrontare pericoli e situazioni nuove e originali.

Accompagnando un giovanissimo nobile proveniente da Thyatis a recuperare il sigillo della propria famiglia, perduto anni fa in queste terre, la compagnia incrocerà la strada del nefando Culto di Orcus e apprenderà della leggenda della Strega Strappa Anime.

LA NASCITA DEL CAVALIERE DECOLLATO

Alcuni anni fa, nei territori della riva destra del Waterolde, andò in scena una cruenta battaglia tra le forze del Bene e quelle delle Tenebre. Si fronteggiarono gli Uomini di La Soglia e i maligni Cultisti di Orcus, guidati da **Mûrkata**, un crudele vendicatore¹ (Antipaladino) del Principe dei Non Morti: il signore dei demoni Orcus.

Mûrkata aveva creato un regno di terrore e miseria che il Barone di La Soglia, il patriarca **Halaran Sherlane** non poteva tollerare. Quale capo della Chiesa di Karameikos nelle lande settentrionali del Granducato, il barone Sherlane decise di agire per porre fine alle atrocità commesse dall'antipaladino e dal suo seguito. Mise a capo di un nutrito gruppo di soldati della milizia un giovane e intrepido thyatiano, ordinato da poco cavaliere dell'Ordine del Grifone. **Lord Valen Sarpedon**, questo il nome del condottiero, ricevette il compito di rintracciare Mûrkata e disperderne le forze.

Il vendicatore era diventato il terrore delle genti a sud di La Soglia. Durante le scorrerie brandiva una temibile spada forgiata dai demoni e conosciuta come *Strappa Anime*.

Dopo un lungo inseguimento, che si protrasse per tutto l'inverno, finalmente le forze di Sarpedon intrappolarono i cultisti di Orcus in un bosco ad alcuni giorni di viaggio dal guado del Waterolde, dove si consumò lo scontro finale.

La battaglia fu sanguinosa. Anche se i malvagi cultisti cadevano come spighe di grano mietute dalla falce sotto i colpi delle disciplinate truppe della milizia di La Soglia, Mûrkata manteneva la posizione e molti coraggiosi soldati vennero fulminati dalla lama malefica di *Strappa Anime*. Alla fine giunse sul

luogo della battaglia lord Valen Sarpedon. Il cavaliere del Grifone affrontò a singolar tenzone la sua nemesi. Il duello durò a lungo, finché Valen non riuscì a ferire a morte l'antipaladino. Grazie all'innaturale resistenza donatagli dalla comunione con Orcus, Mûrkata ebbe il tempo di bloccare in un abbraccio mortale il suo avversario e decapitarlo con un colpo letale di *Strappa Anime*. Mentre il corpo di Valen cadeva a terra, arrossando la neve della radura dove si era consumato il dramma, il malvagio seguace dei demoni si accasciò ai piedi di una quercia centenaria e con le ultime forze rimaste ululò la sua maledizione contro tutti e tutto (Orcus compreso), conficcando la lama di *Strappa Anime* nel tronco dell'albero; così a fondo che solo un uomo dotato di forza straordinaria avrebbe potuto estrarla.

Anche se Mûrkata era morto, la decapitazione del loro condottiero e il tono della maledizione furono sufficienti a fare crollare la determinazione della spedizione voluta dal patriarca Sherlane. I superstiti fuggirono da quel luogo maledetto portando a La Soglia la notizia della sconfitta dei cultisti di Orcus e della morte del cavaliere dell'Ordine del Grifone.

La Primavera successiva, il barone inviò nel luogo dello scontro un gruppo di soldati come scorta di alcuni chierici della Chiesa di Karameikos, incaricati da recuperare le spoglie dei caduti e di darne degna sepoltura. Nessun membro di quella compagnia tornò indietro e, pochi giorni più tardi, nelle fattorie isolate e nei piccoli villaggi dei dintorni iniziò a diffondersi la voce di incursioni di morti viventi con le uniformi della milizia e i paramenti clericali della Chiesa di Karameikos. Dopo poco tempo, il piccolo borgo di Barnau a nord dell'ostello degli gnomi venne abbandonato. A rendere questi racconti ancora più agghiaccianti c'era il particolare secondo cui gli assalti erano talvolta guidati da un tenebroso

1. I vendicatori sono i paladini (o, meglio, gli *antipaladini*) che servono con fedeltà assoluta gli immortali malvagi.

cavaliere decollato con indosso la tunica bianca e nera dell'Ordine del Grifone!

Negli anni successivi altre storie presero a raccontare di una maligna **strega Strappa Anime** che infesta questi territori e comanda il cavaliere senza testa e la sua orda di non morti contro i vivi. Solo d'inverno le incursioni terminano, per riprendere nella bella stagione successiva. Nessuno più osò avventurarsi nei pressi dei boschi maledetti dove avvenne la battaglia tra Valen e Mûrkata.

Fino a oggi ...



Figura 1 - Mûrkata, l'antipaladino di Orcus

UN GIOVANE E INTREPIDO FRATELLO

La morte di lord Valen raggiunse la sua famiglia a Machetos, le ricche terre cedute dal Granduca Stefano Karameikos all'Imperatore Thincol di Thyatis in cambio del potere su Traladara, la selvaggia frontiera occidentale dell'Impero.

Valen, insieme a molti altri, decise di seguire il futuro Granduca di Karameikos nelle nuove terre in cerca di ricchezza e di nuove opportunità, mentre il resto della famiglia Sarpedon scelse di rimanere nella dimora avita.

Ai tempi in cui cadde combattendo contro il Culto di Orcus, il fratello più giovane di Valen aveva appena 5 anni. Al compimento del diciassettesimo anno **Flavio Leone Sarpedon** comunicò ai propri parenti l'intenzione di mettersi in viaggio per la vecchia Traladara, deciso a recuperare l'*anello dei Sarpedon* (vedi *Appendice - Nuovi Oggetti Magici*) perduto con il fratello Valen per riportarlo al Tempio dei Lari, le divinità famigliari tenute in altissima considerazione a Thyatis. Flavio Leone voleva anche recuperare le spoglie del fratello caduto e seppellirle al grande tempio di Tarastia nella Capitale di Thyatis.

In viaggio con una coppia di servitori, Flavio Leone si è imbarcato su una nave per raggiungere Specularum e da lì ha viaggiato fino a Kelvin e poi a La Soglia dove il barone Sherlane Halaran in persona ha tentato di dissuaderlo dall'intraprendere una

missione tanto nobile quanto suicida. Ma l'indole coraggiosa dei Sarpedon è radicata fortemente nel cuore del giovane e a nulla valsero gli avvertimenti del patriarca. Con l'animo pesante per la tristezza, venne indicata a Flavio Leone la via per raggiungere il luogo dove cadde suo fratello e dove, da allora, regna il terrore instaurato dal cavaliere decollato e dalla maligna strega Strappa Anime. Dopo qualche giorno di viaggio, sul finire dell'inverno, Flavio Leone è giunto all'**ostello degli gnomi** sullo Shutturga: l'ultima tappa prima di raggiungere il suo obiettivo.

La notte prima di partire, i due servitori che lo accompagnavano sono fuggiti via², atterriti dai racconti del barone Halaran e dalle chiacchiere di tutti coloro che avevano descritto le orde non morte che infestano la zona. Solo e consapevole di non poter affrontare senza aiuto l'ultima parte del suo viaggio, il giovane aristocratico ha deciso, suo malgrado, di rimanere all'ostello degli gnomi in attesa di una compagnia di avventurieri, disposta ad accompagnarlo nell'impresa. La via è trafficata e sono numerosi i gruppi di arditi che viaggiano in queste lande. L'unico timore di Flavio Leone è di non trovare nessuno prima della fine dell'inverno, quando la potenza della maledizione lanciata da Mûrkata si riproporrà in tutta la sua oscura potenza!

LA STREGA STRAPPA ANIME

La quercia centenaria, sotto le cui fronde venne combattuto il duello tra Valen e Mûrkata nel lontano inverno di molti anni fa, era la dimora di una driade dei boschi di nome **Marpessa**.

Quando il vendicatore di Orcus pronunciò la sua maledizione e conficcò la lama di *Strappa Anime* (vedi *Appendice - Nuovi Oggetti Magici*) nel tronco dell'albero, Marpessa stava dormendo il sonno dell'inverno in perfetta sintonia con i ritmi della natura.

La lama, intrisa del potere maligno dell'Abisso, avvelenò la quercia, corrompendo anche la sfortunata Marpessa che dall'albero traeva forza e nutrimento durante il suo sonno. Al risveglio primaverile emerse dall'albero un essere contorto e votato al male: era nata la strega Strappa Anime. Con i nuovi poteri sacrileghi ottenuti dal contatto con la spada maledetta, Marpessa rianimò il corpo decollato di Valen ed evocò un incubo dai Piani Inferi, perché lo servisse come cavalcatura. Grazie al suo nuovo patrono demoniaco, Marpessa iniziò a creare zombi e scheletri dai corpi caduti nella battaglia dell'inverno precedente e, quando arrivarono i chierici della Chiesa di Karameikos, ne fece strage, per poi usarli come alfieri non morti nei territori circostanti. Marpessa ha la mente avvelenata dal contatto con la

2. In realtà, Deinomaco e Romolo (questi i nomi dei due servitori del giovane Sarpedon) sono stati assassinati dai nani mercenari assoldati da Agni, la stregona di Orcus, e i loro corpi sepolti sul greto dello Shutturga a poca distanza dall'ostello. Per ulteriori dettagli vedi oltre.

lama che ha causato una ferita suppurante sul tronco della quercia. I suoi poteri le consentono di controllare i non morti anche a grandi distanze, ma con l'arrivo dell'inverno la driade perde parte delle sue facoltà e deve ridurre drasticamente il raggio d'azione delle scorrerie delle proprie armate d'incubo.

Recentemente, ai suoi servitori si è aggiunta una congrega di druidi del Culto di Orcus, guidata da una maligna megera del caos (vedi *Appendice – Nuovi Mostri*), i cui membri avvelenano i pozzi e spargono miseria e dolore nelle fattorie e negli avamposti isolati. Costoro sono dediti ai sacrifici umani e ad atti di cannibalismo. Nel corso del tempo queste campagne, un tempo floride, si sono trasformate in una landa desolata ed evitata da tutti.

FLUSSO DELL'AVVENTURA

L'avventura è piuttosto lineare e consiste in diverse locazioni che i personaggi potranno esplorare nel viaggio di scorta al giovane Sarpedon verso il bosco maledetto.

Nel **capitolo 1** i personaggi ricevono la richiesta di aiuto da parte di Flavio Leone Sarpedon, mentre si riposano all'ostello degli gnomi sullo Shutturga. In questo capitolo i PG possono interagire con alcuni ospiti della locanda per apprendere informazioni sulle terre maledette che si trovano a monte e

interagire con Agni, la cultista di Orcus che funge da spia per la congrega di druidi malvagi, e la sua banda di nani mercenari.

Il **capitolo 2** è incentrato sul viaggio della compagnia verso il bosco maledetto, prima che la fine dell'inverno risvegli nuovamente la maledizione lanciata dall'antipaladino Mûrkata. Oltre a una fattoria saccheggiata dai druidi del Culto di Orcus, i personaggi potrebbero volersi fermare a Barnau, un villaggio fantasma abbandonato anni prima e fare la conoscenza del folle curato che ancora abita il borgo desolato.

Nel **capitolo 3** si trova la descrizione del bosco maledetto, infestato dai non morti e da una megera del caos, che i personaggi potrebbero scambiare per la strega Strappa Anime. In questi luoghi spettrali si paleserà per la prima volta il cavaliere decollato!

Il **capitolo 4** è quello finale e descrive il centro del bosco, dove sorge la quercia contorta con la lama *Strappa Anime* conficcata nel tronco e sotto le cui fronde avverrà lo scontro con Marpessa. Sotto determinate condizioni, i personaggi potrebbero essere costretti a scendere nel sottosuolo, attraverso una fossa che si apre tra le radici malefiche della quercia, per inseguire la strega fino al suo ipogeo, dove si consumerà l'atto finale dell'avventura.



Figura 2 - Il cavaliere decollato, il triste destino di Valen Sarpedon di Machetos

CAPITOLO 1 – L’OSTELLO DEGLI GNOMI

L’avventura prende il via quando la compagnia di avventurieri, in viaggio per i territori selvaggi di Karameikos, arriva all’ostello gestito dagli gnomi sullo Shutturga.

Il traghetto è un luogo molto frequentato ed è l’unico guado nel raggio di diverse miglia per attraversare in sicurezza il fiume Shutturga. Inoltre, la cucina degli gnomi è rinomata e la morsa dell’inverno non ha ancora allentato la sua presa ... l’idea di passare una notte al gelo del nord di Karameikos non dovrebbe essere molto stimolante per nessuno. Nella sala comune dell’ostello, come ogni giorno ormai da due settimane, siede con composta dignità il giovane Flavio Leone che non potrà fare a meno di interpretare l’arrivo degli avventurieri come un segno di benevolenza di Tarastia.

L’ostello è una massiccia struttura di pietra a due piani con un tetto a spiovente con tegole di pietra rossa e una torre di avvistamento contornata da robuste merlature. Il traghetto gestito dagli gnomi è una tozza imbarcazione, capace di trasportare da una riva all’altra del fiume una dozzina di uomini e le loro cavalcature. Il traghetto attraversa lo Shutturga grazie a un ingegnoso sistema di carrucole e contrappesi. Un’ampia stalla e orti coltivati completano le strutture di questo importante snodo di comunicazione.

All’esterno della struttura si trovano sempre diversi uomini e gnomi indaffarati. Un trio di soldati della Guardia Elfica di La Soglia, con le uniformi rosse e il calice dorato, conversano amabilmente con un anziano gnomo dalla lunga barba bianca avvolto in un tabarro di pelliccia e con indosso un colbacco di pelle di volpe.

Costui è **Kaivan di Alto Monte** (*gnomo popolano*, MM 349) uno dei proprietari dell’Ostello. Lo gnomo saluterà i nuovi ospiti, invitandoli ad entrare: “*Ogni viaggiatore è benvenuto qui da noi! Serviamo Birra Gnomica di prima qualità e ottimi arrostiti di selvaggina. Mica carne di topo come i bravi osti di La Soglia!*”. A questa battuta ridono anche i **tre elfi callarii della Guardia Elfica** (*esploratori*, MM 347) del barone Sherlane³.

La sala comune dell’ostello degli gnomi è calda e accogliente. Il grande focolare è acceso e al bancone lavorano indaffarati due giovani gnomi, aiutati da diverse gnome che servono ai tavoli e badano agli spiedi sulla fiamma. Gli ospiti non sono molti, ma

riflettono la varietà di genti e razze che passa per questo posto, dove si trova l’unico guado per miglia e miglia in entrambe le direzioni sul fiume Shutturga.

In un angolo, vicino alle botti del vino e dell’idromele, siede un gruppo formato da una donna segaligna e dai capelli grigi in compagnia di un trio di nani impellicciati, intenti a bere rumorosamente. Poco distante, accanto al fuoco, un’elfa callarii dai corti capelli candidi, vestita come una cacciatrice, sta discutendo del prezzo delle pelli di martora con un uomo dall’aspetto trasandato e i piedi nudi, che anche da seduto si tiene al suo bastone da pastore pieno di ninnoli, piume di uccello e campanelle. L’ospite più curioso dell’ostello è seduto a un tavolo lontano. Un giovane ragazzo imberbe, dai folti riccioli neri impomatati e trattenuti da una fascia, rimane solitario osservando il ghiaccio che si è formato sul vetro della finestra. Indossa un’elegante tunica bianca e un mantello di lana spessa su cui brilla una spilla d’oro a foggia di testa di lupo. Davanti a lui un piatto pieno di cibo e un calice con vinello annacquato che pare non avere toccato. Sentendo la porta della sala chiudersi dietro di voi, il ragazzo si volta spalancando gli occhi e facendo la mossa di alzarsi. Quando si accorge che lo state osservando, il volto diventa rosso e torna a sedere con gli occhi bassi sul piatto.

Questa è la prima “istantanea” che il gruppo ha degli avventori dell’Ostello. Sentitevi liberi di fare interagire i diversi ospiti degli Gnomi con i PG, in base a quello che i giocatori preferiscono fare. Se l’azione langue, passate subito al successivo paragrafo intitolato “Leone si fa coraggio”.

Da alcuni giorni Flavio Leone è rimasto solo: pare che i due servitori che lo seguivano, Deinomaco e Romolo, si siano eclissati nottetempo, abbandonando al suo destino il loro padrone; forse spaventati dalle storie tenebrose della strega che infesta il Bosco Maledetto.

GLI AVVENTORI DELL’OSTELLO

L’ostello degli gnomi è un crocevia di viaggiatori e accoglie spesso diversi ospiti. Tra gli avventori presenti all’arrivo dei personaggi sono inclusi i seguenti:

- Una donna segaligna di nome **Agni** (*warlock of the fiend*. VGtM 219). Agni è una strega guerriera di origine traladariana appartenente al Culto di OrCUS. La parte del sinistra del viso è devastata dall’acne vermiglio che le ha scavato la guancia e il collo. Agni porta al fianco *Lingua di Cobra*, una *scimitarra +1 +3 vs umani*.

3. Nei sotterranei di Tarnkeep, la fortezza del patriarca Sherlane Halaran, si trova a zecca che conia le monete di Karameikos. Per garantire la sicurezza del luogo, il Granduca Stefano mantiene di stanza a La Soglia un piccolo contingente della sua celeberrima Guardia Elfica. Per ulteriori informazioni consulta l’Expert Set di DUNGEONS & DRAGONS (Mentzer Edition).

Scimitarra Lingua di Cobra. Attacco con Arma da Mischia: +4 (+6 vs umani) al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (d6+4) oppure 9 (d6+6 vs umani) danni taglienti.

- Allo stesso tavolo di Agni siedono **Kallo**, **Grogni** e **Adelma** (*veterani*, MM 350), tre mercenari nani di Casa di Rocca⁴. Rispetto alle statistiche del veterano indicate nel *Monster Manual*, il trio di nani ha queste caratteristiche.

- Allineamento: neutrale malvagio
- I nani sono armati con martelli da guerra e balestre pesanti.
- Il loro punteggio di Forza è 18 (+4), quello di Costituzione è 16 (+3).
- Ogni mercenario nano ha 67 punti ferita.
- Scurovisione 18 metri.
- Vantaggio ai tiri salvezza contro veleno e resistenza ai danni da veleno.

- L'elfa callarii dai corti capelli candidi è **Phoenicia** (*archer*, VGtM 210). Phoenicia si guadagna da vivere vendendo pelli all'Emporio di Prestelle e al villaggio di Verge. Phoenicia veste di cuoio e indossa un *mantello elfico*. I suoi capelli sono tagliati a spazzola e sono bianchi come la neve, mentre gli occhi sono di un profondo verde smeraldo (Carisma 17).
- Il traladariano dall'aspetto selvaggio con la quale sta discutendo Phoenicia è noto solo con l'epiteto **Il Solitario** (druido, MM 346). È un druido e vive nei dintorni, seguendo la fede di Zirchev. Nella sua bisaccia consunta conserva 15 dosi di *fungo kelventari* (vedi *Appendice – Nuovi Oggetti Magici*).

AGNI E I SUOI SGHERRI

Agni si è offerta di accompagnare Flavio Leone al Bosco della Strega Strappa Anime con lo scopo di sacrificarlo a Orcus e recuperare la spada appartenuta a Mürkata. Il giovane thyatiano non si fida della donna e dei suoi rudi compagni e, per ora, tergiversa, nella speranza che altri avventurieri si facciano vivi e accettino l'incarico. Dal canto suo, Agni è intenzionata a seguire Flavio di nascosto e ucciderlo a maggior gloria del suo demoniaco patrono. I servitori che accompagnavano Flavio sono stati assassinati da Adelma e Grogni e i loro corpi sepolti sotto dei sassi sul greto del Fiume Ventoso.

Se interrogato, il quartetto sarà scontroso e sospettoso. Agni non vuole intrusi tra i piedi e, se i PG dimostrano interesse per il ragazzo, manderà uno dei Nani (Kallo) ad avvertirli: "Non credete alle parole del moccioso! È matto schianto, credetemi. Meglio lasciarlo perdere". Se questo avvertimento non venisse ascoltato, Agni passerebbe alle minacce, anche se non oserà attaccare la compagnia nei pressi dell'Ostello: "Il ragazzo è nostro. È solo un po' confuso. State fuori da questa faccenda e non vi accadrà nulla di male: siamo intesi?".

Parlare con Phoenicia. Se interrogata, l'elfa racconta che a breve sarà pericoloso cacciare in questa

4. Kallo ha barba bionda e occhi azzurri con una cresta da moicano sul cranio; Grogni sfoggia una lunga barba rossa raccolta in una treccia; Adelma ha una barba rada e scura e il naso schiacciato e storto, segno di molteplici rotture.

zona, a causa dell'infestazione di non morti che ogni primavera si manifesta. Phoenicia riferisce anche che il giovane Flavio Leone le ha chiesto di accompagnarlo fino al Bosco Maledetto della Strappa Anime, nonostante lei glielo abbia sconsigliato vivamente. Se i personaggi si dimostrano amichevoli (**Carisma [Persuasione], CD 12**), l'elfa callarii confida di essere rimasta sorpresa della fuga dei servitori del nobile thyatiano, dal momento che sembravano realmente affezionati al loro signore e convinti ad accompagnarlo con o senza scorta.

Parlare con Il Solitario. Il vero nome del druido è Azinuki. Costui è un traladariano taciturno e selvatico, somiglia più a un orso che a un uomo. Il druido ha una barba nera e capelli incolti pieni di rametti e foglie. La pelle è sporca e indossa solo delle vesti stracciate e una pelle di orso nero che lascia scoperte le gambe e i piedi. Si esprime a monosillabi e pare un disadattato. Flavio Leone non ha avuto il coraggio di chiedergli aiuto. Se gli viene prospettata l'occasione di riportare ordine nella natura del Bosco Maledetto, liberandolo dalla piaga dei non morti, Azinuki si accende di sacro furore e accetta di unirsi al gruppo. Se i personaggi guadagnano la fiducia del Druido (**Carisma [Persuasione], CD 14**), questi indica loro la via più diretta per raggiungere il Bosco Maledetto. Il cammino passa dal paese fantasma di Barnau, abbandonato, parecchi anni fa, dopo i primi attacchi dei non morti. Il Solitario, inoltre, è a conoscenza che nella zona, di recente, sono stati avvistati gruppi di druidi oscuri dediti all'adorazione demoniaca della Natura. Egli ignora che queste congreghe siano state attratte dall'influenza sacrilega di Marpessa e della spada maledetta, ma la prospettiva di affrontare e scacciare coloro che egli considera degli "abomini" sarà più che sufficiente a convincerlo ad appoggiare la compagnia.

FLAVIO LEONE SI FA CORAGGIO

Se i giocatori non dichiarano di volere parlare con il giovane nobile thyatiano, il DM dovrà introdurre Flavio Leone prima delle fine della serata. Il ragazzo raccoglierà tutto il suo coraggio e si presenterà davanti al gruppo di avventurieri con fare solenne: "Il mio nome è Flavio Leone dei Sarpedon di Thyatis dalla Provincia di Machetos e cerco il vostro aiuto. Sono in viaggio per riportare ai miei Lari un prezioso sigillo della casata e a raddrizzare un torto perpetrato anni fa".

Flavio Leone Sarpedon (*popolano*, MM 349) è un giovane di diciassette anni dai capelli neri e ricciolotti alla moda di Thyatis con occhi scuri e profilo greco. Le ultime settimane di viaggio sono state pesanti e il volto è tirato e pallido. Rispetto alle caratteristiche del popolano presenti sul *Monster Manual*, Flavio Leone ha le seguenti modifiche:

- Allineamento: legale buono.
- Classe dell'armatura: 13 (lorica).
- Destrezza 12 (+1); Saggezza 9 (-1); Carisma 16 (+3).

Il giovane nobile thyatiano porta alla cintura un pugnale dalla lama d'argento e possiede 2 *pozioni guaritrici*.

Flavio Leone ha speso le ultime monete per rimanere all'ostello e non ha nulla da offrire ai personaggi, se non la promessa di pagamento da parte della sua famiglia, una volta che sarà tornato a Machetos con il sigillo perduto dalla sua famiglia.

IL DESTINO DI DEINOMACO E ROMOLO

I cadaveri dei due servitori di Flavio Leone (Romolo e Deinomaco) sono stati seppelliti sotto un cumulo di sassi sul greto del Fiume Ventoso a circa un'ora di cammino dall'ostello. A ucciderli a colpi di maglio sono stati i mercenari nani di Agni.

Se i personaggi hanno parlato con Phoenicia o con Flavio Leone, potrebbero volere cercare qualche indizio per confermare o meno la "fuga" della coppia.

Rintracciare i corpi non è facile (**Saggezza [Sopravvivenza]**, CD 18). Qualora il luogo della se-

poltura venga scoperto, la compagnia dovrà affrontare un branco di **2d6+2 lupi** (MM 327), attirati dall'odore dei corpi.

Messi in fuga o eliminati gli animali, i personaggi rinvengono i cadaveri straziati di Romolo e Deinomaco, morti da 3 giorni. Un esame delle vittime (**Saggezza [Medicina]**, CD 12) consente di scoprire che la causa della morte è da imputare a colpi violenti di un'arma contundente. Se la prova viene superata di almeno 5 punti, risulta chiaro che per uccidere i servitori sono stati usati dei martelli da guerra e che gli aggressori erano più bassi delle vittime.

Con un incantesimo di *parlare con i morti* i PG potranno ascoltare dalle parole degli spiriti dei due servitori il racconto di come siano stati allontanati dall'ostello con una scusa dalla donna deturpata, portati con la forza sul greto del fiume, per poi essere brutalmente ammazzati dai tre nani mercenari.



Figura 3 - L'anello dei Sarpedon

CAPITOLO 2 – IN VIAGGIO

Il bosco maledetto dove dimora la driade, corrotta dall'influenza della lama *Strappa Anime*, si trova a nord dell'ostello, in un'ansa del fiume sulla riva destra del Waterolde, a 150 chilometri di distanza (un gruppo in viaggio a velocità costante, copre circa 30 km in un giorno). Il terreno è ancora coperto dalla neve dell'inverno e di giorno difficilmente si superano i 4-5 gradi centigradi, mentre durante notte la temperatura scende sotto lo zero. Se non sono stati affrontati all'ostello, Agni e i nani si metteranno alle calcagna del gruppo, cercando di essere particolarmente attenti a non farsi scoprire (**Saggezza** [Percezione] dei personaggi *vs* **Destrezza** [Furtività] dei Cultisti di Orcus +5).

Il DM effettuerà la prova contrapposta solo dietro a esplicita dichiarazione dei giocatori. Il tiro del gruppo potrà godere di un Vantaggio nel caso vengano prese specifiche accortezze per verificare la presenza di inseguitori.

CAMPI MALEDETTI

Allontanandosi dalla sicurezza del traghetto e ostello degli gnomi, la compagnia si addentra in un territorio brullo e abbandonato, dove gruppi di druidi oscuri ha seminato terrore e morte.

Viaggiando verso nord, a poche leghe di distanza dall'ostello degli gnomi il paesaggio muta repentinamente. Dove prima la terra era coltivata e crescevano orti e vigne, ora c'è desolazione e abbandono. Messi un tempo floride sono state abbandonate e lasciate marcire nei campi, e su solitari spaventapasseri sono appollaiate grasse cornacchie che lanciano nel cielo grigio i loro versi sgraziati.

Continuando a muoversi verso nord i personaggi si imbattono in uno dei pozzi che un tempo servivano le campagne e che sono stati avvelenati dai druidi oscuri. Una cabala di questi sozzi e maligni individui, seguaci di Orcus, ha preso possesso di un rudere incendiato alcuni giorni fa. Quando la compagnia arriva nei pressi delle rovine, il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo.

Sopra un basso colle che domina un'ansa dello Shuturga si ergono le rovine di una grande fattoria devastata da un terribile incendio. Decine di cornacchie gracchianti volano in cielo sopra le macerie. La tragedia deve essere accaduta poco tempo fa, poiché nell'aria gelida si avverte ancora il fetore di fumo stantio. Le fiamme non hanno completato l'opera, forse a causa delle frequenti piogge tipiche di questa stagione. Vigne abbandonate e frutteti si estendono attorno alla casa. Un pozzo in muratura si trova davanti all'edificio, attorno a esso giacciono le carcasse, coperte da larve di mosche, di alcuni cavalli e mucche.

Nascosti dentro le rovine della fattoria si trovano **5 druidi oscuri del Culto di Orcus** (*druido*, MM 346). I druidi hanno visto avvicinarsi i personaggi e proveranno a tendere loro un agguato.

Una delle druidesse simulerà il lamento disperato di una donna: *“Ehi! C'è qualcuno là fuori? Mi sentite? Per la grazia della Regina Petra aiutatemi, vi prego! Sono intrappolata sotto una trave e non posso muovermi. Devo avere una gamba rotta! Oooh, vi scongiuro non lasciatemi qui a morire!”*.



Figura 4 - I druidi oscuri del Culto di Orcus sono stati attirati dall'approssimarsi del risveglio di Marpessa

L'agguato dei druidi oscuri. Rispetto alle statistiche indicate sul *Monster Manual*, i druidi oscuri hanno le seguenti caratteristiche.

- Allineamento: caotico malvagio
- Incantesimi preparati da druido:
Trucchetti (a volontà): *spruzzo velenoso, frusta di spine, artificio druidico*.
- Livello 1 (4 slot): *saltare, intralciare, creare o distruggere acqua, nube di nebbia*.
- Livello 2 (3 slot): *pelle coriacea, crescita di spine*.

Il gruppo dei druidi oscuri⁵ è composto da 3 uomini e 2 donne, una delle quali comanda gli altri. I druidi maschi sono armati con delle scimitarre, mentre le druidesse con dei falcetti, le cui lame sono trattate con veleno di Belladonna.

Scimitarra dei druidi oscuri. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (d6+2) danni taglienti.

Falcetti delle druidesse oscure. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 2 (1d4) danni taglienti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se fallisce il tiro salvezza subisce 3d6 danni da veleno, la metà se ha successo.

La druidessa a capo della banda possiede un piccolo flauto, ricavato dalla tibia di un ariete. Con un'azione, lo strumento può essere suonato. La nenia agghiacciante è in grado di animare i **3 spaventapasseri** (MM 279), che giacciono abbandonati nei campi attorno alla fattoria distrutta.

Quando la melodia demoniaca si spande come un virus tra i campi sterili e le messi imputridite, accade un portentoso. Fiamme oscure scendono dal cielo livido a colpire i vecchi e malandati spaventapasseri, provocando il volo spaventato e disordinato di cornacchie gracchianti. Con una sorta di sussulto, le figure impagliate si staccano dai pali ai quali erano assicurate. Luci maligne brillano nelle profondità delle teste fatte con zucche svuotate e sacchi di iuta riempiti di paglia annerita. Con movimenti fluidi, eppure innaturali, gli spaventapasseri rianimati si avvicinano alla casa a grandi balzi, mentre la druidessa lancia uno stridulo cachinno di malvagia esultanza!

Spaventapasseri rianimati e druidi oscuri combattono fino alla propria distruzione, tranne la druidessa che comanda la banda.

Se le cose dovessero mettersi male, la druidessa cercherà di fuggire, facendo ricorso agli incantesimi di *nube di nebbia* per coprirsi la ritirata e di *saltare* per balzare lontano dai propri inseguitori.

Nell'ipotesi che venga catturata, il DM deve tenere a mente che i druidi del Culto di Orcus sono una razza di umani degenerata: folli e cannibali. La donna sibila maledizioni, borbottando in una lingua oscura e guata con occhi iniettati di sangue i PG. A parte vaghe e micidiali minacce (*"Il Capro banchetterà con le vostre anime!"* e *"Marpessa saprà come strapparvi le budella a maggior gloria del Signore Orcus!"*), la druidessa non rivelerà nulla di particolarmente importante.

5. I druidi oscuri hanno la pelle coperta di fango e indossano pelli e vesti sporche. Uno dei druidi indossa un elmo ricavato dalle ossa e dalla pelle di una testa di cervo, mentre la druidessa a capo della banda porta al collo una collana realizzata con le falangi delle mani delle sue vittime.

Esplorare la fattoria distrutta. L'interno della fattoria è stato quasi tutto divorato dal fuoco. Il puzzo di fumo e di carne umana carbonizzata è forte, dando quasi il voltastomaco. Se i personaggi dichiarano di cercare qualcosa tra le macerie (**Intelligenza [Indagare], CD 14**), trovano i cadaveri carbonizzati di un uomo (a cui sono state asportate entrambe le braccia) e di una donna. Sotto uno spesso strato di cenere si trova una botola sul pavimento, dove gli sventurati genitori hanno nascosto i loro tre figli⁶, che si sono miracolosamente salvati e sono nascosti da giorni. I tre ragazzi sono affamati e chiaramente esausti. Se vengono rifocillati e accuditi, chiederanno di poter seppellire i propri genitori e riveleranno alcune informazioni potenzialmente utili ai propri salvatori.

• Gli "Uomini e le Donne cattive" sono arrivati qui qualche giorno fa. Urlavano e biassicavano in una strana lingua. Tutto si è fatto scuro. Il Babbo ha preso l'ascia, mentre Mamma ci portava nella cantina, raccomandandosi di rimanere in silenzio e di non muoversi per alcun motivo.

• Mamma voleva provare a chiedere aiuto al curato di Barnau, il paese abbandonato poco distante, ma il Babbo gliel'ha proibito, dicendo che il prete è un vecchio pazzo completamente fuori di testa.

• Prima dell'attacco degli "Uomini cattivi", il Babbo aveva raccontato di avere visto tra i colli il "Cavaliere Senza Testa". D'accordo con Mamma, avrebbero atteso ancora qualche giorno per sistemare le proprie cose prima di partire per il villaggio di Verge, dove abitano i fratelli e le sorelle di Mamma.

• Circa un mese fa un prete guerriero di Tarastia era arrivato alla fattoria, dicendo che presto le incursioni dei malvagi sarebbero terminate e che lui avrebbe risolto la questione. Prima di andarsene, aveva guarito la ferita al piede di una delle vacche con una preghiera e aveva donato a loro dei giocattoli intagliati nel legno, che purtroppo sono andati in cenere.

Ai giocatori dovrebbe risultare chiaro che i ragazzi, pur essendo di tempra forte come la maggior parte dei traladariani che vivono in queste terre di frontiera, non possono viaggiare a piedi fino all'ostello degli gnomi. Il più grande, Dmitri, è capace di cavalcare e se gli viene fornito un animale, sarà in grado di raggiungere il guado con i suoi fratelli (*"L'ho fatto altre volte! Ho percorso la strada in altre occasioni con il Babbo per portare il vino agli Gnomi dell'Ostello. Posso farcela!"*). Cosa decideranno di fare i personaggi?

A piedi, i ragazzi hanno il 75% di probabilità di venire attaccati e rapiti da un'altra banda di druidi che infesta la zona. La percentuale scende al 45% se sono a cavallo. Nel caso, gli avventurieri ritroveranno i tre bambini prigionieri di Marpessa sotto la quercia maledetta!

6. I tre figli dei contadini assassinati dai druidi oscuri sono Dmitri (12 anni, pallido e capelli neri), Felicia (10 anni, naso a patata e trecce nere) e Petrus (5 anni, capelli color stoppia e grandi occhi grigi).

UNO SPIACEVOLE INTERMEZZO

Mentre viaggiano verso nord in un'area collinare e brulla, i PG vedono passare a circa mezzo chilometro di distanza un uomo, che corre tra l'erba come se avesse una legione di demoni alle calcagna. Il tipo, un grassone dalla pancia ballonzolante, indossa abiti comuni, mutandoni di lana e un giustacuore in tessuto imbottito slacciato; i personaggi più attenti (**Saggezza**, [Percezione], **CD 15**) notano che il fuggiasco porta un fodero alla cintura ma è privo di spada. L'uomo non si accorge della presenza degli avventurieri; se attirano l'attenzione, il grassone si limita a fissarli per un istante, prima di riprendere a correre verso il gruppo, urlando a squarciagola frasi sconnesse.

L'uomo (Arnhem) è un **bandito** (MM 343) che faceva parte di una banda più numerosa, dedita alla rapina dei viaggiatori diretti all'ostello degli gnomi sulla riva orientale dello Shutturga. In cerca di vittime da taglieggiare, la masnada ha avuto la sfortuna di imbattersi in un drago verde proveniente dalle cupe foreste delle valli nei Picchi Neri. Il drago è calato sui briganti, facendone scempio. L'unico sopravvissuto è Arnhem, che al momento dell'attacco del drago era nascosto tra i cespugli per espletare i suoi bisogni, ma il drago verde lo tallona dappresso, furioso per le ferite ricevute durante il breve scontro.

I PG attirano l'attenzione di Arnhem. Il brigante spera di attirare l'attenzione del drago verso il gruppo più numeroso. Il piano disperato di Arnhem consiste nel correre verso gli avventurieri in modo da indicare al mostro la loro presenza. Arrivato a circa un centinaio di metri dal gruppo, il brigante devia bruscamente, allontanandosi, sperando nel frattempo che il mostro abbia focalizzato la sua rabbia sui PG.

In questo caso, riferite ai giocatori che mentre l'uomo cambia nuovamente direzione, da dove era arrivato proviene il suono cupo di ali di cuoio che sbattono cupe, come tamburi di guerra e nel cielo appare la sagoma minacciosa di un drago sibilante!

I PG rimangono nascosti. Se gli avventurieri non fanno nulla per attirare l'attenzione del brigante, Arnhem continua la sua corsa disperata⁷. L'arrivo del drago verde potrà essere previsto, applicando Vantaggio alla prova di percezione (**Saggezza** [Percezione], **CD 14**). In questo caso, gli avventurieri hanno il tempo di nascondersi: il DM deve effettuare una contesa tra il gruppo (**Destrezza** [Furtività]) e il mostro (**Saggezza** [Percezione])⁸. In caso di avvistamento, il drago decide di uccidere Arnhem e poi di dirigersi nuovamente indietro per uccidere anche gli avventurieri.

Klorimos. Cacciato dalle falde dei Picchi Neri da un esemplare di Nero molto più grosso, Klorimos è un **drago verde giovane** (MM 101) dal pessimo carattere e perennemente affamato. Il mostro è inoltre furioso dal momento che, durante lo scontro con i briganti, è stato ferito (PF attuali: 113): dal corpo del drago, infatti, spuntano una mezza dozzina di frecce e l'asta spezzata di una lancia da cavaliere.

Cercare di parlamentare con Klorimos richiede una immediata offerta di cure e tesori e il superamento di una prova (**Carisma** [Persuasione], **CD 20**). Senza offrire nulla in cambio, la prova viene effettuata applicando Svantaggio. Data la sua natura legale, Klorimos promette di non uccidere chi lo aiuterà a guarire dalle sue ferite ... considerando il livello dei personaggi, affrontare il drago verde a viso aperto potrebbe significare il totale annichilimento della compagnia; se i giocatori sono tanto temerari da offendere o sfidare Klorimos, il DM dovrà scatenare la potenza del mostro contro di loro. Inoltre, se il DM lo ritiene opportuno, il drago verde potrebbe proporre uno scambio: lui non mangerà i PG che dovranno liberare dai druidi e dalle cose morte l'ipogeo che si trova sotto la quercia della *Strappa Anime*. È intenzione di Klorimos di ottenere quel luogo come tana, ma ovviamente non lo rivelerà ai personaggi.

Le informazioni di Klorimos. Se i PG sono così abili da trattenere, almeno momentaneamente, la furia del drago verde, potranno apprendere alcune informazioni utili su ciò che li aspetta più avanti.

- Il villaggio abbandonato è infestato dalla presenza di demoni e non morti, la cui origine pare promanare da un vecchio tempio al centro del paese.

- Oltre il villaggio, a nord, si estende una foresta decrepita e gelata dove è forte l'influenza del Caos.

Il campo dei banditi. La compagnia può decidere di seguire le tracce di Arnhem a ritroso, per ritrovare il campo dei banditi. Per avere successo è necessario effettuare una prova (**Saggezza** [Sopravvivenza], **CD 12**), a cui si applica Vantaggio se tra i membri del gruppo c'è un ranger o un druido.

Il campo è stato devastato dalla furia del drago e dal terreno salgono vapori giallastri dal disgustoso odore clorino. Sparsi sul terreno si trovano i corpi di una decina di banditi, soffocati dai fumi velenosi del fiato di Klorimos. Se i PG spendono almeno 30 minuti nella ricerca nel campo, possono recuperare 7 razioni ancora intatte, 20 metri di corda, 4 farette con dentro un totale di 28 frecce, un sacchetto di pelle macchiata con dentro 31 M.A., 23 M.E. e 16 M.O., una cornamusa dall'aspetto vissuto e, nelle sacche del cavallo (morto) del capo, 3 fiale di *pozioni guaritrici* protette da paglia e bambagia.

IL VILLAGGIO FANTASMA DI BARNAU

A una cinquantina di chilometri dall'ostello si trovano le rovine di Barnau, un piccolo paesino di pescatori fluviali e contadini non segnato sulle mappe. Barnau subì gli attacchi dei non morti, risvegliati

7. La fuga di Arnhem è destinata a interrompersi tragicamente meno di un chilometro dopo, quando Klorimos raggiungerà il bandito, gassandolo con il suo fiato venefico, per poi cibarsi delle carni rigonfie.

8. Poiché il drago è impegnato a dare la caccia al brigante, il DM deve effettuare la prova di percezione applicando Svantaggio al tiro.

dalla driade corrotta Marpessa, e venne abbandonato quattro anni fa. I PG potrebbero averne sentito parlare, se sono riusciti a ottenere la fiducia del druido conosciuto come *Il Solitario*, incontrato all'ostello degli gnomi.

Il sentiero ghiacciato attraversa un paese fantasma. Poche decine di case in legno sono addossate le une alle altre attorno all'unica costruzione in pietra che sorge su un basso colle a ridosso dello Shutturga. La neve e l'abbandono hanno fatto crollare i tetti degli edifici e la vegetazione ha invaso le strade del villaggio. Sulla sommità della struttura in pietra si trova un segnamento in ferro, ormai arrugginito, a foggia di scudo rotondo con una borchia circolare al suo centro. Un cigolio sinistro arriva alle orecchie quando il vento si alza, muovendo il vecchio manufatto. Un sottile filo di fumo esce dal comignolo dell'edificio

Il segnamento può essere facilmente riconosciuto (**Intelligenza [Religione], CD 10**) come il simbolo sacro della Regina Petra, l'immortale *Guardiana di Traladara*.

Barnau fu attaccato diverse volte dai non morti risvegliati dalla driade corrotta. I continui assalti spinsero gli abitanti del paese ad abbandonarlo. Gli ultimi a restare furono il curato e i suoi servitori. Il prete della Regina Petra nascose la famiglia dei servi nelle cripte del santuario, per proteggerli dagli attacchi del cavaliere senza testa. Quando questi si presentò un'ultima volta alle porte di Barnau, il coraggio del curato vacillò e fuggì lontano. Solo dopo qualche mese, ebbe il coraggio di tornare sui suoi passi, scoprendo che aveva chiuso a chiave l'ingresso della cripta, condannando a una misera sorte i suoi protetti.

In realtà, l'influenza crescente di Orcus nella zona aveva risvegliato gli sventurati in affamati ghouls che ancora infestano i sotterranei, accuditi dal curato, in preda alla follia e al rimorso. Per la sua viltà, il prete non riceve più incantesimi da Petra, ma è il Principe Orcus a fornirgli poteri divini, ancorché votati al male. Nella sua pazzia, il curato è ancora convinto di essere un fedele servo di Petra e che il suo compito sia quello di proteggere e nutrire i ghouls sotto il santuario. Per questo motivo, egli si finge un gentile sopravvissuto con chiunque capiti nel paese fantasma. I viandanti sprovveduti finiscono nelle segrete e diventano cibo per gli orribili non morti cannibali. Tra le vittime della pazzia del curato vi è anche un prete guerriero di Tarastia, che si era prefisso lo scopo di liberare dalla maledizione il bosco di Marpessa e che, invece, fu avvelenato e assassinato dal folle curato, cui aveva chiesto ospitalità per la notte.

Il **curato pazzo** (*cultista fanatico*, MM 346) vede arrivare i personaggi, a meno che non abbiano preso delle precauzioni per avvicinarsi di nascosto.

Il curato è un traladarano di circa 60 anni, sparuto, con lunghi capelli colore della stoppia, folte sopracciglia e una barba striata di grigio. Indossa un pesante mantello e una tunica sdrucita. Sulle spalle porta una vecchia stola con le insegne di Petra. La mano sinistra del curato trema di continuo. L'uomo ha l'abitudine di tirare su con il naso e poi sorridere con occhi che paiono fissare qualcuno alle spalle del suo interlocutore. Nonostante questi tic, il prete folle fa del suo meglio per presentarsi come un sopravvissuto, provato dagli eventi, ma animato da buone intenzioni: *"Il mio villaggio ha sofferto e i suoi abitanti sono fuggiti. Non ho saputo proteggerli, ma devo la mia fedeltà alla Regina Petra e custodisco la sua casa, nell'attesa che tornino tempi migliori"*.

Se non viene attaccato o minacciato, il curato invita i viaggiatori e passare la notte nel santuario e a condividere il suo magro desinare e qualche racconto: *"Non passano spesso forestieri da queste parti. Almeno non gentili quanto voi. Lasciate che questo povero servo di Traladara ascolti le novità che arrivano dalla civiltà e donategli un po' della vostra preziosa compagnia"*. Il curato ha in mente di drogare la zuppa che intende servire ai suoi ospiti, utilizzando il **veleno torpore** (DMG 257-258) che conserva nel suo alloggio (vedi oltre).

INGRESSO DAL FIUME

Se i personaggi esplorano la periferia del villaggio possono imbattersi nell'apertura di una caverna, a pochi passi dal greto di un torrente che si riversa nello Shutturga. Dall'ingresso della spelunca esce un corso d'acqua sotterraneo.

L'apertura è semi ostruita dalla vegetazione selvatica che è cresciuta nell'area (**Saggezza [Percezione], CD 15**). Un giocatore che dichiara espressamente di stare cercando qualcosa di insolito, effettua la prova di percezione applicando Vantaggio al tiro.

Il passaggio dei ghouls. Una volta scoperto il cunicolo, ci si accorge che la via è stata utilizzata di recente, essendoci delle tracce di mani e piedi e il segno che alcuni esseri umani vi sono strisciati dentro. Il passaggio conduce, dopo circa 500 metri, all'area 5 (*Grotta dei ghouls*). Il budello è stato scavato dai servitori del curato e lo utilizzano per effettuare delle razzie durante le notti senza luna. Il curato non è a conoscenza che "la sua gente" utilizzi questa via per uscire dalle catacombe.

IL TEMPIO DI PETRA

Per il tempio di Petra e la sacrestia collegata non sono fornite delle mappe. Le catacombe sotto il tempio, invece, sono dettagliatamente descritte più avanti con una mappa dedicata⁹.

Quando i personaggi entrano per la prima volta nel tempio di Petra, il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo descrittivo.

9. La mappa delle catacombe sotto il tempio di Petra sono state scaricate dal sito dysonlogos.com.

Il tempio principale del santuario, dove si tenevano le cerimonie religiose del paese, è in stato di pietoso abbandono. Le strette finestre a feritoia sono rotte e dall'esterno entrano viticci e rovi anneriti dal gelo. Sei colonne sostengono la volta a botte e terminano davanti a una predella rialzata dove è stato collocato un massiccio altare di pietra. I paramenti sono stracciati e un principio di incendio ha rovinato in maniera irrimediabile il grande arazzo che pende dietro all'altare, raffigurante la Regina Petra che si erge indomita a protezione di una folla di donne e bambini davanti a un'orda di Uomini Bestia. Nell'angolo si trova una statua della Regina Petra rappresentata nell'atto di combattere con la mazza ferrata sopra la testa e lo scudo rotondo davanti a sé.

Da quando il curato è impazzito, il tempio non viene più utilizzato e lo stato di abbandono e incuria è evidente a chiunque. Se i PG sono in compagnia del curato e gli viene fatta notare la cosa, l'uomo si limita a osservare il suo interlocutore con sguardo vuoto, prima di ridacchiare sommessamente.

La Statua della Regina Petra. L'esame della statua rivela che la borchia centrale dello scudo era decorata con una pietra incastonata di forma ovale che è stata trafugata con l'aiuto di un grimaldello.

Una ricerca sul manufatto (**Intelligenza [Indagine], CD 14**) consente di scoprire che il basamento della statua è mobile e nasconde un vano segreto. A meno che i personaggi non decidano di abbattere la statua a picconate, l'unico modo per rivelare il nascondiglio segreto è quello di porre la gemma ovale nella sua collocazione originale al centro dello scudo. Attualmente la pietra si trova con i resti di un misero ladro che è stato dato in pasto ai ghouls circa un anno fa. Il curato si è accorto che la pietra era stata rubata, ma non ha mai ritenuto importante scendere nelle cripte del santuario per cercarla.

Ingresso alle catacombe. Dietro al vecchio arazzo si trova una porta di legno robusto chiusa a chiave. Oltre la soglia dei ripidi scalini intagliati nella pietra scendono nel buio, conducendo alle catacombe sotto al tempio. Senza la chiave (custodita dal curato nella sagrestia), è possibile forzare la serratura (**Destrezza [Arnesi da scasso], CD 12**) oppure sfondarla ricorrendo alla forza bruta (**Forza [Atletica], CD 16**).

Tesoro. Nel vano sotto la statua della Regina Petra si trova una cassetta di legno con dentro 6 ampolle piene di acqua santa, una *pozione di forza dei giganti del gelo*¹⁰, un cofanetto con dentro 50 reali d'oro e una citrina azzurra da 25 M.O. e due rotoli di pergamena (*pergamena di interdizione alla morte* e *pergamena di ristorare superiore*).

LA SAGRESTIA DEL CURATO

Se il curato convince la compagnia delle sue buone intenzioni, condurrà qui i personaggi per offrire loro una zuppa calda ... avvelenata.

La stanza è calda e molto umile. Un piccolo focolare arde sotto una pignatta di rame annerito, dentro la quale sobbolle una zuppa di cipolle, rape e patate che spande il suo profumo nell'aria. Un tappeto sdruccio copre il centro del locale arredato con un rozzo tavolo, alcuni sgabelli e un lurido pagliericcio in un angolo.

Il curato di Barnau vive in questa sacrestia da quando il villaggio è stato abbandonato dai suoi abitanti. Se i personaggi hanno seguito il curato, costui offrirà a ciascun avventuriero una ciotola di zuppa a cui avrà aggiunto una dose di **Torpore**.

Se il veleno ha effetto, il curato scaraventa le sue vittime nei sotterranei per darli in pasto ai ghouls. Se i personaggi dichiarano esplicitamente di tenere d'occhio il prete, potranno accorgersi dei movimenti sospetti di quest'ultimo, mentre serve la cena (**Saggezza [Percezione], CD 13**).

Tesoro. Nella cassa di patate e cipolle accanto al focolare (**Intelligenza [Indagare], CD 12**), il prete ha nascosto una sacca di pelle con dentro una grossa chiave che apre la porta massiccia che dà accesso alle catacombe e un breviario di preghiere alla Triade di Traladara.

Le ultime pagine del libro sono state scarabocchiate con i vaneggiamenti del curato dopo la sua pazzia: *"Petra mi ha abbandonato! Sgualdrina! Non mi ha protetto. Non ha protetto la mia gente. Io mi prenderò cura dei miei cari servitori. Ora sono al sicuro, nel buio delle cripte, e procurerò loro cibo fresco. Lo stolto prete di Tarastia sarà un bocconcino prelibato! Sciocco! Diceva di conoscere il modo di neutralizzare Strappa Anime ... Cosa può saperne un chierico da quattro soldi? Solo io so come proteggere i miei cari fedeli. Nelle tenebre essi sono al sicuro e la carne dello stolto riscalderà le loro membra fredde. Hanno sempre fame i miei bambini. Devo procurarmi altro cibo fresco!"*.

LE CATACOMBE SOTTO IL TEMPIO DI PETRA

Sotto al tempio di Petra si snodano antiche catacombe risalenti all'Età dell'Oro di Traladara. La parte più antica del complesso ipogeo è stata trasformata dal curato in un oscuro santuario dedicato a Orcus, mentre nelle aree esterne si aggirano i ghouls affamati rianimati dall'influsso malefico del Principe dei Non Morti. I ghouls non osano attaccare il curato, ma non riserveranno la medesima gentilezza nei confronti dei personaggi. Nei sotterranei si trovano anche i resti del chierico di Tarastia e dello sfortunato ladro che trafugò la gemma dallo scudo della statua di Petra.

10. Liquido verde, viscoso con un pezzo d'unghia di gigante del gelo in sospensione.

Tratti generali

Illuminazione. A meno che non sia diversamente indicato, tutte le aree delle catacombe sotto il tempio di Petra sono buie.

Porte. Le porte sono fatte di pietra con cardini nascosti. Le porte sono chiuse a chiave e possono essere aperte grazie all'abilità di scassinatore di un abile ladro (**Destrezza [Arnesi da scasso], CD 12**), oppure tramite l'uso della forza bruta (**Forza [Atletica], CD 14**).

1. Cripte del tempio

La camera dal basso soffitto odora di morte. L'umidità stilla dal soffitto e dalle pareti soffocate da muffe e muschi scuri dall'aspetto malato. Ai lati si aprono diversi loculi che sono stati depredati selvaggiamente. Al centro della parete orientale, le pietre sono state divelte e oltre si intravede uno scuro e stretto budello che sembra condurre nelle tenebrose profondità dell'Abisso. Ossa spezzate e rifiuti innominabili sono sparsi sul pavimento di questa cripta. Il cadavere putrescente di un uomo è riverso a un lato della catacomba: la luce delle torce riverbera sulla gemma rossa che stringe tra le mani scheletrite.

In queste cripte sono sepolti i curati e i preti che servirono il santuario. Con la trasformazione dei servi in ghouls, le spoglie dei cadaveri sono state profanate e divorate dai disgustosi abitanti del sotterraneo. Tra le vittime che il curato ha procurato ai suoi "bambini" c'è lo stolto ladro che rubò la gemma dallo scudo della statua della Regina Petra (vedi *Il Tempio di Petra*). I ghouls hanno divorato le gambe e il ventre del ladro, lasciando la pietra tra le sue mani.

Nascosti tra le ombre di trovano **4 ghouls infetti da muffa gialla** (MM 150), che strisceranno fuori dai loro nascondigli per prendere di sorpresa le loro vittime. I ghouls sono uomini e donne emaciati, dalla pelle livida e tirata sulle ossa infestata da chiazze di disgustosa muffa gialla. Indossano vesti da contadino luride e sozze.

Rispetto alle statistiche indicate sul *Monster Manual*, i ghouls infetti da muffa gialla hanno le seguenti caratteristiche.

- La muffa gialla infesta la carne di questi ghouls. Quando vengono colpiti da un'arma da mischia, il fungo rilascia una nube di spore velenose in un'area di 1,5 m di raggio. Gli effetti sono quelli tipici della muffa gialla (DMG 105).
- La sfida dei ghouls infetti da muffa gialla è 2 (450 PE).

Mentre si avvicinano alle loro vittime, i mostri sibilano in maniera odiosa continuando a fissare con occhi itterici il loro prossimo pasto. Se la metà dei ghouls viene eliminata, i sopravvissuti cercano di scappare, rifugiandosi nell'area 5 (*Grotta dei ghouls*) dove combatteranno fino alla propria distruzione.

Il cadavere del ladro. Il corpo maciullato del ladro mostra i segni dei denti dei ghouls che ne hanno

fatto scempio. I non morti non sono riusciti a mangiarlo completamente per via dell'aura di protezione che emana dalla gemma rossa stretta tra le dita scheletriche. La pietra, grande quanto il pugno di un bambino e di forma ovale perfettamente levigata, emana un'aura di abiurazione. Chiunque abbia esaminato la statua della Regina Petra nel tempio superiore, capirà immediatamente che l'oggetto ne fa parte. Se mostrato davanti a dei non morti, l'oggetto si illumina di luce preternaturale e agisce come se ad usarla sia un chierico di livello 5 intento a evocare l'abilità di incanalare divinità (Scacciare i non morti). La gemma può essere usata in questo modo 2 volte al giorno ed è in grado di distruggere i non morti con CR ½ o più basso. In mano a un chierico, la pietra migliora la sua capacità di incanalare l'energia divina per scacciare i non morti di uno step o comunque sempre considerando una base di livello 5.

2. Tomba della mummia

La stanza polverosa contiene un sepolcro in pietra posto in verticale e addossato alla parete nord. Il coperchio è scolpito e raffigura un uomo calvo dal volto sereno, dal cui collo pende il simbolo sacro di Petra.

L'influenza di Orcus. Quando i personaggi sono entrati nella stanza, scendendo i gradini di pietra, le antiche torce alle pareti si accendono magicamente, mentre i cardini del sepolcro iniziano a cigolare. L'influenza di Orcus ha rianimato il corpo dell'antico curato sottoforma di **mummia** (MM 232). Il mostro non morto esce dal sarcofago barcollando e attacca chiunque si trovi nella stanza.

Tesoro. Una volta sconfitta la mummia, i personaggi possono recuperare dal suo corpo un medaglione in argento e diaspro (100 M.O.). Sul fondo del sepolcro, invece, giace una *mazza ferrata +1* avvolta in un panno muffito.

3. I resti dei pasti dei ghouls

I ghouls che infestano le catacombe hanno gettato qui i resti dei loro pasti. Ossa umane e brani di carne ammuffita pieni di larve sono sparse sul pavimento di questa alcova. Tra i rimasugli si trovano degli stracci sporchi di sangue rappreso che, esaminati, possono essere riconosciuti come parte della tunica di un religioso di Pax Bellanica/Tarastia (**Intelligenza [Religione], CD 18**).

4. Tunnel sotterraneo

Questo tunnel sotterraneo costeggia il torrente che si getta poi nello Shutturga. Le pareti del passaggio sono infestate da diverse colonie di *muffa gialla* (DMG 105).

Passando avanti e indietro, i ghouls delle catacombe sono stati infettati dalla muffa. I personaggi che non prestano attenzione a come si muovono, rischiano di disturbare la *muffa gialla*, che reagisce liberando nell'aria le sue spore velenose. I PG che

dichiarano espressamente di guardarsi attorno (**Intelligenza [Indagare]**, CD 12), possono accorgersi del pericolo ed evitarlo.

5. La grotta dei ghouls

La grotta sotterranea è immersa in un'atmosfera pesante e raccapricciante. Ossa spezzate sono sparse per il pavimento coperto di terra nera e resti marciti di corpi umani e di piccoli animali lordano le pareti. Un gruppo di creature ingobbite e macilente si volta nella vostra direzione, sibilando odiosamente e mostrando denti appuntiti e lingue guizzanti!

In questa grotta si nascondono **3 ghouls infetti da muffa gialla** (MM 150), a cui si aggiungono tutti i mostri che sono eventualmente fuggiti dallo scontro avvenuto nell'area n. 1.

Rispetto alle statistiche indicate sul *Monster Manual*, i ghouls infetti da muffa gialla hanno le seguenti caratteristiche.

- La muffa gialla infesta la carne di questi ghouls. Quando vengono colpiti da un'arma da mischia, il fungo rilascia una nube di spore velenose in un'area di 1,5 m di raggio. Gli effetti sono quelli tipici della muffa gialla (DMG 105).
- La sfida dei ghouls infetti da muffa gialla è 2 (450 PE).

Tesoro. La maggior parte dei tesori delle vittime dei ghouls sono state trasportate dal curato folle nei pressi del santuario dedicato a Orcus nell'area 11 (*Empio fano di Orcus*). Nonostante tutto, i ghouls, creature odiose ed avidi, sono riuscite a racimolare alcune ricchezze che hanno nascosto tra le pietre e i detriti del loro sozzo rifugio: 1.400 kopec di rame, 600 crone d'argento, 50 reali d'oro e una brocca di terracotta con dentro 4 agate muschiate rosa (10 M.O. ciascuna).

6. Camera dei lavacri

Sul fondo della camera, separati da sottili colonne di pietra, si trovano dei lavacri di pietra. Lungo le colonne erano state scolpite delle invocazioni e dei simboli sacri alla Regina Petra, ma qualcuno si è preso la briga di sfregiarli e farli a pezzi. I muri sono decorati con degli affreschi di stile traladarano che mostrano sant'uomini e donne intenti a purificarsi con l'acqua che sgorga dai lavacri. La maggior parte dei dipinti è stata lordata di escrementi e graffiata via con rabbia.

Lungo le pareti corrono delle panche di pietra e nell'angolo nord ovest è poggiato un pesante cofano di pietra, il cui coperchio è stato divelto e ora giace spezzato sul pavimento.

Un tempo questo locale serviva ai chierici e alle sacerdotesse di Petra per lavarsi e purificarsi, prima di officiare i riti sacri. Il folle curato, aiutato dai suoi ghouls, ha profanato questo luogo.

Il cofano di pietra. Se i personaggi danno un'occhiata dentro il cofano vedono i panni usati dai

religiosi per la purificazione. Qualcuno li ha lordati dei propri escrementi. Se qualcuno si prende la briga di togliere gli stracci dissacrati, scopre sul fondo del cofano una *candela dell'invocazione* dedicata alla Regina Petra (allineamento: legale neutrale).

I lavacri. I lavacri di pietra sono pieni di acqua putrida, lasciata marcire e dissacrata dalle folli invocazioni del curato pazzo in onore di Orcus. Un incantesimo di *benedizione* o di *purificare cibo e bevande* rende nuovamente limpida l'acqua e la santifica. All'interno di un lavacro così recuperato, si possono raccogliere 6 fiale di acqua santa.

7. Fossa degli scorpioni

La stanza polverosa contiene diversi lunghi pali di legno robusto, il cui scopo non è chiaro. Le pareti sono affrescate con scene di riti religiosi di chiara origine traladar, molti dei quali graffiati e profanati.

I pali sono abbastanza robusti e lunghi da consentire di creare una rozza passerella per oltrepassare senza rischia la fossa presente nella stanza.

La fossa. A circa metà della sua lunghezza, la stanza è tagliata in due da una fossa profonda 3 metri, larga 3 metri e lunga 9. Sul fondo c'è uno spesso strato di terra e polvere da cui emergono ossa calcinate e vecchi crani. Sotto la polvere si nascondono **2 sciami di scorpioni** (*sciame di insetti*, MM 335), che emergono dalla fossa e aggrediscono chiunque sia tanto sciocco da disturbare il fondo della buca.

8. Vestibolo dell'antico tempio di Traladara

Quest'ampia camera ha le pareti decorate da pennelli di intonaco affrescati. Ognuno di essi mostra un momento importante del culto di Traladara. Sono visibili le immagini di Re Halav, dell'Arcimago Zirchev e della Regina Petra, oltre alla rappresentazione del duello tra Halav e il Re Bestia, il matrimonio tra Halav e Petra nella cattedrale perduta di Krakatos e così via. Curiosamente questi affreschi, seppure sbiaditi, non sono stati profanati in alcun modo. Al centro della parete est, incassato in un arco di pietra, si trova un doppio portale che reca incisi i tre simboli sacri degli immortali di traladara: la spada e l'incudine di Re Halav al centro, lo scudo di Petra in basso a destra e il falco e il lupo di Zirchev. A nord, invece, della ampie scale di pietra rozza intagliate scendono nel sottosuolo.

Pur nella sua pazzia, il curato ha evitato di disturbare questo vestibolo a causa della presenza di una trappola mortale ancora attiva. Il prete folle di Barnau conosce il tragitto per attraversare indenne la stanza.

Il soffitto instabile. Alcune lastre di pietra del pavimento sono false e, se calpestate, provocano un crollo di detriti dal soffitto. Le piastre a pressione non sono difficili da notare (**Intelligenza [Indagare]**, CD 10) e possono essere facilmente evitate.

Quando la trappola viene innescata¹¹, il soffitto instabile crolla. Ogni creatura nell'area sotto la sezione instabile deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce subisce 6d10 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce metà dei danni. Una volta innescata la trappola, il pavimento dell'area si riempie di detriti e diventa terreno difficile, inoltre il rumore attira i vermeiena che si trovano nell'area 9 (*La triade*).

9. La triade

La sala è caratterizzata dalle tre statue di pietra, alte una volta e mezzo un uomo normale, che si trovano su piedistalli ai lati di aperture ad arco sulla parete nord ovest. La statua al centro raffigura Re Halav con la sua spada magica impugnata con entrambe le mani. Alla sua destra c'è la Regina Petra con scudo e mazza ferrata, mentre alla sinistra del leggendario sovrano di Traladara si trova Zirchev, avvolto nella sua tunica e con un lupo ai piedi e un falco sull'avambraccio. Sul fondo del locale è appeso alla parete un putrido arazzo mangiato dalla muffa ormai talmente rovinato che l'immagine intessuta è irrimediabilmente perduta. Le aperture ai lati delle statue sono in leggera pendenza e arrivano a lambire il corso d'acqua sotterraneo che scorre in queste profondità ipogee.

Un tempo questo tempio, dedicato alla triade di Traladara, veniva usato per ordinare i nuovi sacerdoti (**Intelligenza [Religione, CD 13]**). Oggi è in totale abbandono. Dal fiume che scorre nel buio profondo è risalito un trio di **vermeiena** (MM 300), che strisciano lungo le pareti e il soffitto cercando di prendere di sorpresa le vittime con la loro furtività.

Se la trappola del soffitto instabile è stata innescata (vedi *Vestibolo dell'antico tempio di Traladara*), i mostri strisceranno lungo le scale per investigare, nella speranza di trovare del cibo.

Le statue della triade. Un chierico o un paladino della Chiesa di Traladara che mostra rispetto e prega di fronte alle statue riceve dalla triade un *incanto di eroismo* (vedi DMG 228). Una volta concesso l'incanto, la magia delle statue diventa inerte per 30 giorni, prima di riattivarsi.

10. Le fosse fiammegianti

Questo locale sotterraneo è grande quanto una piazza d'armi. Gli antichi affreschi traladariani sulle pareti sono stati sostituiti da rozzi disegni, vergati con il sangue, che raffigurano scene di strazio e di massacri. Ma l'elemento più peculiare di quest'area è senz'altro rappresentato dalle tre ampie fosse addossate al muro nord dalle quali emanano alte fiamme verdastre, come fuochi infernali. Delle antiche catene, pendenti dal soffitto con un sistema di carrucole, sono sospese nelle fiamme.

11. Il DM deve tenere conto che, se i PG si muovono veloci nella stanza, anche se consci dell'esistenza della trappola, corrono il rischio di attivarla inavvertitamente.

Il salone era un tempo utilizzato come cappella sotterranea dove si tenevano importanti riunioni del clero della Regina Petra. Dove ora si trovano le fosse fiammegianti, c'erano delle predelle con dei seggi che potevano essere issati a questo livello o fatti scendere a quello inferiore.

Le palle di fuoco di Orcus. All'ingresso della camera il curato, su ispirazione del suo nuovo demoniaco patrono, ha tracciato un *glifo di interdizione*, rendendolo assai difficile da notare (**Intelligenza [Arcano], CD 18**). Se non viene cancellato con un incantesimo di *dissolvi magia*, o evitato saltando il gradino sul quale è stato posto, il glifo attiva una trappola. Se il *glifo di interdizione* viene dissolto, le fiamme nelle fosse si spengono.

Se un qualsiasi personaggio si avvicina entro 3 metri dalla botola nell'angolo sud est, dalle fosse iniziano a partire delle bordate di fuoco magico al ritmo di 3/round verso bersagli determinati casualmente.

Palle di fuoco di Orcus. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 27 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni da fuoco e 7 (2d6) danni necrotici. Gli attacchi portati dalle palle di fuoco di Orcus sono magici.

La botola. Una pesante botola di bronzo con un anello al centro conduce al piano inferiore delle catacombe sotto il tempio di Petra. La botola è molto pesante e per essere rimossa¹² richiede di superare una **prova su Forza (Atletica)** con una **CD 16**.

11. Tempio segreto di Orcus

Il curato di Barnau ha trasformato questa camera sotterranea in un empio santuario dedicato al signore dei demoni Orcus. Se il prete pazzo non è stato ucciso, verrà incontrato in questo luogo sacrilego, intento ad officiare un oscuro rito convinto che questo serva per proteggere i suoi compaesani dalla minaccia del Male!

Questo luogo sotterraneo è oppresso dall'odore ripugnante del Male. Le colonne che sostengono il soffitto a botte sono state decorate con festoni di ossa trafugate da cripte e cimiteri. Dentro alcuni bracieri ardono basse fiamme, alimentate da frammenti strappati a cadaveri. Una statua di pietra, alta circa quanto un uomo, raffigura un repellente umanoide dal ventre rigonfio e dalla testa di caprone. Il simulacro è stato scolpito accoccolato. Le mani stringono uno scettro con un teschio alla sommità, dalle orbite del teschio trasuda un icore incolore. Tra le gambe del simulacro un piccolo altare sacrilego ospita una bassa coppa di piombo dove si raccolgono le gocce di melma, sulla superficie del tavolo strisciano delle larve bianchicce, grandi quanto il

12. Fino a due personaggi possono afferrare contemporaneamente l'anello per tirarlo. Il DM può dunque consentire ai giocatori di utilizzare l'azione di *Aiuto* (PHB 192).

pollice, che mostrano dei volti vagamente umani, simili a demoniaci putti!

La statua e lo scettro appartengono a Orcus, il patrono demoniaco della non morte (**Intelligenza [Religione], CD 15 o 10** se il personaggio è di origini traladariane).

Le larve schifose si nutrono della melma raccolta nella coppa, che proviene direttamente dalle oscure profondità di Naratyr, il Reame Morto dove regna incontrastato Orcus. Chiaramente, sia l'icore che le larve, sono manifestazioni fisiche della presenza demoniaca (**Intelligenza [Arcano], CD 16**). Chi le riconosce, sa anche per istinto che possono risultare pericolose.

Le larve di Orcus. Chiunque provi a colpire, schiacciare o interagire in qualsiasi modo con le *larve di Orcus*, provocherà la loro esplosione in una nuvola di liquido infetto. Chi si trova entro un raggio di 1,5 metri dall'esplosione di una larva, deve superare un tiro salvezza su Forza, CD 14 o subire 5d10+10 danni necrotici (la metà se il tiro salvezza riesce) provocati dal contatto con la vile sostanza. Inoltre, fino a quando non sarà effettuato un riposo lungo, il fetore della non morte aleggerà sui personaggi colpiti, che soffriranno di Svantaggio a tutti i tiri salvezza e alle prove basate sulla Saggezza e sul Carisma. L'unico modo per neutralizzare le *larve di Orcus* è quelle di irrorarle con acqua santa. Una fiala di acqua santa è sufficiente per sciogliere in vapori innocui tutte le larve che strisciano sull'altare.

Tesoro. Dietro l'idolo di Orcus, il curato ha ammassato le ricchezze trafugate dalle tombe profanate dai ghouls e gli averi del chierico di Tarastia, il cui cadavere si trova abbandonato nell'area 5 (*Sancta Sanctorum*). Tra gli oggetti c'è la terracotta gemella a quella che si trova sul cadavere del prete di Tarastia/Pax Bellanica (questa rappresenta la versione femminile del volto): se vengono utilizzate insieme funzionano da *pietre parlanti*. Inoltre vi è un anello d'oro sagomato in foglie di quercia intrecciate (100 M.O.) ancora addosso al dito scheletrito della sua ex proprietaria; una pipa di avorio e ambra (50 M.O.) che focalizza i pensieri di chi la fuma per almeno un'ora senza interruzioni, garantendo un Vantaggio alla successiva prova di Intelligenza o di Saggezza del personaggio; una scarsella con dentro 37 M.A. e 8 M.O.; un set di attrezzi da scasso e una *pergamena di fulmine*.

12. Sancta sanctorum

In questo luogo oscuro e recondito, pieno di detriti e ragnatele, giace il corpo del prete di Pax Bellanica/Tarastia, ucciso dal curato pazzo. Yrunna, la **megeera del caos** (vedi *Appendice – Nuovi Mostri*) attirata dal risveglio della driade oscura, è intenta a tormentare lo spirito del chierico.

Il salone dal basso soffitto era un tempo un luogo di meditazione e preparazione per i religiosi della

Chiesa di Traladara. Ora versa in condizioni penose con ragnatele spesse che pendono dal soffitto, detriti e ossa sbriciolate sparse sul pavimento. Al centro della stanza un'orrida megeera ingobbita semi calva e unghiuta è intenta a tormentare uno spirito di un umano, che sembra sorgere dai resti anneriti di un cadavere. Il mostro si volta verso di voi, mostrando zanne incrostate di tartaro e lancia uno spaventoso cachinno.

Yrunna chiama a sé una coppia di **bulezau** (MTof 131) che emergono da una densa nuvola di fumo abissale. I demoni utilizzano il loro salto prodigioso per ingaggiare i personaggi e proteggere la megeera del caos. Quest'ultima utilizza il suo potere di *lame della stregoneria* per dare manforte ai bulezau, ma se uno di essi dovesse morire, Yrunna srotolerà una *pergamena di teletrasporto* per fuggire via.

Una volta che i mostri sono stati eliminati, sopra i resti mortali del prete appare una fiammella bianca, unico rimasuglio della sua anima.

Sopra i resti scheletrici e anneriti di un uomo in armatura, avvolto in paramenti muffiti, una fiamma bianca si agita pigramente, illuminando le orbite vuote del teschio e le mani adunche, strette al petto, che trattengono un consunto libro dalla copertina di pelle. Con un sussulto, la fiamma inizia letteralmente a colare sopra le misere spoglie, come una pioggia ardente di minuscole scintille algide.

La luce ora avvolge completamente il corpo che assume un aspetto traslucido e spettrale. Davanti a voi non ci sono più ossa annerite e semi divorate, ma l'immagine ectoplasmatica di un uomo robusto sulla settantina, protetto da un elmo e da un pettorale d'acciaio e con vesti sacerdotali bianche e nere del clero di Tarastia. Osservando la figura spettrale, si ha la sensazione che un sentimento di pace pervada il suo spirito. L'attimo passa e la luce si spegne di colpo, facendo ripiombare la camera nella penombra. Il corpo è tornato rinsecchito e contorto ... ma il libro è ora appoggiato al pavimento di pietra!

Il libro può essere preso facilmente, ma brucia nelle mani di un personaggio di allineamento malvagio, procurando 1d4 danni da fuoco per ogni round in cui viene tenuto a contatto con la pelle nuda. Un esame del corpo, rivela che il prete è stato ucciso da diversi feroci morsi alla gola e al volto. Il pettorale d'acciaio è un'*armatura di piastre +1* ed è decorato con la sagoma a sbalzo di un'ascia (il simbolo sacro di Tarastia). Per accorgersi del suo valore, deve comunque essere ripulito dall'icore e dalla sozzura con cui lo hanno profanato i ghouls e la megeera del caos.

Alla cintura del cadavere si trova appesa una terracotta grande quanto il palmo di una mano che raffigura un volto maschile. Si tratta di una delle due *pietre parlanti*; l'altra è stata trafugata dai ghouls e portata nell'area 11 (*Tempio segreto di Orcus*).

Il diario del prete. Il libro è il *diario di Gunderian*, chierico combattente presso il Tempio di Tarastia a Specularum. Tra le sue pagine i PG possono trovare preziose informazioni sulla maledizione lanciata dal vendicatore Mûrkata e sul modo di neutralizzare la sua spada maledetta *Strappa Anime*. Oltretutto, chi possiede il *diario di Gunderian* guadagna un bonus +1 a tutte le prove di Intelligenza [Religione] che riguardano il Culto di Orcus, della Triade Oscura e degli Dei della Chiesa di Karameikos. Di seguito le informazioni che i giocatori possono ricavare dallo studio delle pagine del libro, a patto che vi spendano almeno 6 ore (anche non consecutive).

• *Strappa Anime* è un arma semi senziente e contiene una scintilla dell'essenza di Orcus, il principe demone della non morte. Maneggiare quest'oggetto senza cautela può corrompere anche l'anima più pura.

• Per evitare di rimanere vittima del potere della lama maledetta occorre bagnarla di acqua santa. In tal modo i poteri dell'oggetto si quietano per alcune ore. L'operazione va ripetuta periodicamente.

• Le ricerche di Gunderian hanno portato il prete alla convinzione che la c.d. "Strega Strappa Anime" altro non sia che uno spirito fatato dei boschi legato alla quercia dove Mûrkata conficcò la sua lama. Secondo il sacerdote, la strega potrebbe essere il risultato della corruzione di una driade;

• L'unico modo per interrompere la maledizione è divellere *Strappa Anime* dalla quercia e riportare l'oggetto maledetto al Tempio di Tarastia a Specularum, dove i Chierici di Pax Bellanica, con un potente rituale, possono rendere inerte la spada e seppellirla per sempre nei sotterranei della struttura dentro un forziere rivestito in piombo e riempito di acqua santa.



Figura 5 - L'influenza sacrilega del demone Orcus ha origine dal Bosco Maledetto della driade oscura Marpessa

CAPITOLO 3 – IL BOSCO MALEDETTO

L'ultima parte del viaggio del giovane Flavio Leone e della sua scorta condurrà al Bosco Maledetto teatro del duello tra Lord Valen Sarpedon e il malvagio antipaladino Mûrkata. In questo luogo la presenza corrottrice di Orcus è forte, a causa del veleno che la lama *Strappa Anime* ha diffuso attraverso le radici della quercia nella quale è stata conficcata.

Una linea scura segna i margini di un bosco dolente e gonfio di malvagità. I raggi del sole non penetrano tra le fronde tenebrose e sopra la foresta incombe un cielo perennemente plumbeo e solcato da cornacchie che volteggiano sopra le chiome degli alberi macilenti.

BANDA DI NON MORTI

Mentre i personaggi si avvicinano al centro del bosco maledetto, dove si trova la dimora della driade corrotta Marpessa, una banda di non morti emerge dal terreno per bloccare la via agli intrusi. In quest'occasione, la compagnia potrà intravedere anche la figura terrificante del cavaliere senza testa.

Dai rami cancerosi degli alberi pendono pallide muffe, mentre falaschi invernali crescono sulla terra nera dalla quale salgono volute di nebbia e fumi ipogei. Nell'aria immota, che puzza di marciume, volano insetti neri simili a falene. Tra i tronchi degli alberi, fanno capolino nella nebbia figure vagolanti morte da tempo, eppure ancora in piedi! Carni livide e grigie sono tirate su ossa sbiadite; orbite vuote vi osservano da teschi scarnificati, mentre dal terreno sorgono zombi e scheletri incrostati di funghi e terra: alcuni di essi brandiscono spade rugginose e lance spezzate e indossano le uniformi mangiate dai vermi dei soldati e dei chierici di La Soglia!

La banda di non morti che sorge dal terreno per impedire alla compagnia di avanzare è composta da **5 zombi** (MM 316) e **9 Scheletri** (MM 267) guidati da una fredda **wight** (MM 302) che indossa le insegne del Culto di Orcus ed è armata con una spada ricurva dalla lama annerita e fumante. La banda di non morti combatte fino alla propria completa distruzione.

Quando l'ultimo degli avversari non morti cade sotto i colpi della compagnia, il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo.

L'ultimo non morto cade a terra, quando Flavio Leone strilla terrorizzato: "Là!". Seguendo il dito del giovane thyatiano, vedete stagliarsi la figura minacciosa di un destriero nero come l'ala di un pipistrello e dagli occhi di brace. L'animale ha zoccoli fiammeggianti e dalle froge dilatate, emette lingue di fuoco infero. Il cavaliere che lo monta è senza testa e dal collo annerito salgono vapori maligni che si

disperdono nell'aria. La figura d'incubo indossa un'armatura sotto una lurida veste dell'Ordine del Grifone. Aizzato dal tenebroso guerriero, il destriero abissale si impenna sulle zampe posteriori per poi lanciarsi al galoppo nelle profondità del bosco maledetto, lasciando dietro di sé scintille infuocate. "Quello era il corpo di Valen! ERA IL CORPO DI MIO FRATELLO!", la voce rotta dal pianto e prosimissima all'isteria del fanciullo vi scuote dalla trance provocata dall'orribile apparizione.



In questo momento i PG devono essere rapidi. Da un lato, infatti, il povero Flavio Leone, fuori di sé dalla paura e dalla rabbia, tenterà di gettarsi all'inseguimento del cavaliere senza testa, senza pensare alla sua incolumità; dall'altro lato, il gruppo di nani guidati da Agni rivelerà la sua natura malvagia¹³. Se i PG non riescono a convincere Flavio che inseguire il demone senza testa è una pazzia (**Carisma [Persuasione], CD 13**), il giovane thyatiano correrà a capofitto nella foresta: sta al DM valutare se gli avventurieri riescono a raggiungerlo e a bloccarlo, oppure fare in modo che venga preso prigioniero da Marpessa, oppure ancora che cada vittima del pesce gatto gigante (vedi oltre).

ACQUE PERICOLOSE

Prima di raggiungere la quercia maledetta al centro del bosco, i personaggi devono attraversare un'area zuppa di acqua e invasa da una palude fetida creata dallo straripamento di un emissario dello Shutturga. Yrunna, la maligna megera del caos, ha preso il controllo di un pericoloso predatore di queste acque ferme: un vorace **pesce gatto gigante** (vedi *Appendice – Nuovi Mostri*) è in agguato appena sotto la superficie e cercherà di aggredire il personaggio di

13. Il gruppo composto dalla strega Agni e dai tre nani mercenari potrebbe essere stato già sconfitto, nel qual caso, ovviamente, ignorate questa situazione.

dimensioni più piccole (o Flavio Leone), per mangiarselo.

Se Yrunna non è stata uccisa nel sancta sanctorum del tempio di Petra al villaggio fantasma di Barnau, il DM la farà comparire ai margini del teatro della battaglia contro il vorace pesce predatore, mentre deride gli eroi.

Tesoro. Dopo avere sconfitto o messo in fuga il pesce gatto gigante, i PG possono cercare sulle sponde dell'acquitrino. Con una prova **riuscita [Intelligenza [Indagare], CD 18]** rivengono lo scheletro di un uomo sommerso dalla fanghiglia. Tutto ciò che indossava o possedeva è stato mangiato dall'acqua e dal trascorrere del tempo, ma al dito della mano destra indossa ancora un *anello di protezione +1* in oro bianco con intarsi in Elfico sulla superficie.

LA CAPANNA DI YRUNNA

Attirata dalle emanazioni caotiche e malvagie della quercia della driade corrotta da *Strappa Anime*, è giunta nella foresta una repellente **megera del caos** (vedi *Appendice - Nuovi Mostri*) di nome Yrunna. I PG potrebbero avere già fatto la sua conoscenza nelle catacombe del tempio di Petra a Barnau o ai margini dell'acquitrino infestato dal pesce gatto gigante.

Tra le fronde grigie del bosco, soffocata da un melmoso acquitrino, si trova una capanna simile a un tugurio. Come un'escrescenza disgustosa, la capanna di canne e corteccia sorge su una piccola isola circondata dalla foschia, sollevata da terra da una sorta di palafitta putrida e coperta di alghe morte. Dai rami che si protendono sopra la catapecchia pendono strati di vecchie ragnatele come antichi stendardi. Ai lati dell'ingresso, nero come il cuore di un orco, sono stati piantati due pali sulla cui sommità occhieggiano macabri dei teschi di cavallo incisi di rune malefiche.

Quando i PG arrivano alla capanna, esiste un 30% di possibilità che la megera del caos sia assente. In ogni caso, Yrunna si è assicurata l'appoggio di un **ettercap** (MM 131) e della sua cucciolata formata da **5 ragni giganti di palude** (*ragno lupo gigante*, MM 333), che rimangono sempre nei paraggi.

Trappole di ragnatela. L'ettercap ha disseminato il terreno attorno al tugurio della megera del caos di lacci tessuti da ragnatela di ragno. Qualsiasi personaggio che si avvicini alla capanna, senza dichiarare di stare in guardia da eventuali insidie nascoste nel terreno, cade vittima dei lacci. Per individuare i lacci occorre superare una prova (**Saggezza [Percezione], CD 12**). In caso di fallimento, la vittima viene catturata dal laccio e trascinata a testa in giù dai rami degli alberi, restando sospesa a 6 metri di

altezza¹⁴. Lettercap e i suoi ragni giganti di palude (grandi come cani con lunghe zampe pelose) escono dalle ombre e cercano di immobilizzare e neutralizzare i personaggi, per renderli prigionieri.



La maledizione di Yrunna. I crani di cavallo ai lati dell'ingresso sono stati incantati dalla megera del caos. Chi varca la soglia senza aver prima invocato la protezione di Orcus, deve superare un TS su Carisma (CD 18) o subire Svantaggio a tutte le prove e i tiri effettuati contro Yrunna per 24 ore. Un incantesimo di *individuazione del bene e del male* rivela una moderata aura di negromanzia. Il maleficio dei crani di cavallo può essere soppresso per 8-36 ore (4d8+4) con un incantesimo di *dissolvi magie* (CD della prova da incantatore: 13).

L'interno della capanna. L'antro di Yrunna è il tipico tugurio dove ci si aspetterebbe che viva una strega.

Dal terreno salgono sbuffi di vapori nauseanti, mentre insetti striscianti si annidano tra le frasche muffite delle pareti. Si ha come l'impressione che un movimento furtivo avvenga appena al di là del proprio arco visivo e nell'aria si ode appena un sussurro maligno: come una orazione a qualche demone degli abissi. Lungo le pareti sono accatastate diverse cianfrusaglie dall'aspetto sinistro: uccelli impagliati, ossa e teschi di bestie del bosco, bottiglioni pieni di liquidi densi e dai colori alieni ... Al centro della capanna troneggia un calderone annerito di fuliggine dentro cui sobbolle una broda scura e dall'odore vomitevole. Il fuoco sotto la pentola è alimentato da ossa e resti di animali ed esseri viventi.

Se Yrunna è presente nel covo, non sarà immediatamente ostile. I PG che l'hanno incontrata nei sotterranei del tempio di Petra, a Barnau, la riconosceranno immediatamente come l'aguzzina dello spirito

14. Un personaggio così intrappolato si considera *Trattenuto*. Per liberarsi da solo, occorre spendere un'azione e superare una prova di Forza o di Destrezza (a scelta del giocatore) con una CD 15.

del chierico Gunderian (vedi capitolo 2 – Il *sancta sanctorum*). La megera del caos è stata attirata in queste lande dall'influenza sacrilega di Orcus, risvegliata dalla driade Marpessa, e dalla presenza di un oggetto, un talismano, che la creatura arde dal desiderio di possedere: un seme dell'albero maledetto da *Strappa Anime!*

Yrunna sa che la driade oscura indossa uno di questi oggetti malefici, ma Marpessa non ha accettato di privarsene e ora la megera medita il modo per rubarle il talismano. Se i personaggi non attaccano immediatamente, Yrunna propone loro un affare: in cambio del suo aiuto, gli avventurieri dovranno portarle il talismano che la driade indossa al collo. La megera del caos offre loro, in cambio di questo incarico, una mezza dozzina di carcasse di scarabei rinsecchiti, grandi quanto una nocciola, dentro una borsa di pelle. Uno di questi insetti, se masticato, conferisce per 8 ore la protezione uguale a quella di un incantesimo di *interdizione alla morte*. Oltre a questo effetto, l'ingestione di uno degli scarabei consente alla megera di vedere e sentire attraverso gli occhi e le orecchie della vittima per la stessa durata dell'incantesimo¹⁵.

Chi dovesse ingerire uno degli insetti e poi non ottemperare alla sua parte di accordo entro le 24 ore successive al ritrovamento del seme maledetto, verrà colto da un maleficio scagliato da Yrunna che lo costringerà a cibarsi solo di insetti, melma e altri materiali orrendi, finché non deciderà di consegnare alla megera il seme o riuscirà a ucciderla.

Tesoro. Cercando tra le carabattole infernali custodite nella capanna, i personaggi potranno rivenire d4-1 oggetti insoliti selezionati casualmente dalla *tabella oggetti insoliti* (PHB 160). Inoltre dentro un vaso di terracotta si trova un *amuleto del devoto* (*amulet of the Devout*, TCoE 160) con il simbolo di Pax Bellanica, che la megera del caos ha strappato alle spoglie mortali di Gunderian.

LA QUERCIA MALEDETTA

Al centro del bosco suppara un male oscuro e antico come la terra. Un tempo la quercia cresceva orgogliosa e sotto i suoi rami fronzuti trovavano rifugio gli animali della foresta, mentre il dolce canto di Marpessa si spandeva nell'aria profumata. Oggi tutto questo è solo uno sbiadito ricordo. Da quando il Vendicatore Mûrkata ha conficcato nel tronco dell'albero la sua malefica spada *Strappa Anime*, la quercia si è rattappita e contorta in una parodia demoniaca di ciò che era. Non solo: le radici hanno iniziato a inquinare il terreno, rendendo la foresta un luogo di disperazione e di morte. Lo spirito di Marpessa, essendo legato al suo albero, si è corrotto a tal punto che la driade è ora conosciuta con il nome di Strega Strappa Anime.

15. Un personaggio può accorgersi di una presenza malevola ai confini della sua anima, mentre Yrunna lo spia, effettuando con successo un TS su *Saggezza* con CD 18.

La Spada Strappa Anime. Tessuti cancerosi sono cresciuti attorno alla spada, che ora è vincolata all'albero da una forza prodigiosa. Solo una parte della lama e l'elsa nera spuntano all'esterno. Il rubino grezzo incastonato sul pomolo brilla come l'occhio perfido di un demone. Chiunque cerchi di afferrare la spada per divellerla dal tronco deve imprimere una forza sovrumana (**Forza, CD 25**). Anche in caso di successo, se non si è presa la precauzione di irrorare l'artefatto maligno con Acqua Benedetta, la spada si difenderà succhiando la vita dell'incauto possessore. Per ogni round in cui l'arma viene brandita, occorre superare un **TS su Saggezza, CD 16**, o mutare il proprio Allineamento Morale in Caotico Malvagio. Oltretutto, ogni ora Strappa Anime può evocare dal rubino grezzo del pomolo 1-3 **Spettri** (MM 280), che attaccheranno il possessore del manufatto e cercheranno di riportarlo alla Quercia Maledetta. Avere con sé la Spada Strappa Anime funge da faro per ogni Cultista di Orcus (Marpessa e il Cavaliere Senza Testa compresi) in un raggio di 10 km. L'unico modo per neutralizzare, almeno temporaneamente, il potere sacrilego della spada è quello di irrorarla con Acqua Benedetta¹⁶. Così facendo, i poteri dell'arma si affievoliscono per 6 ore, durante i quali non è in grado né di mutare l'Allineamento Morale del suo possessore, né di evocare gli spettri, né di fare sapere ai Cultisti di Orcus la sua posizione.

Marpessa si rivela

Quando i PG arrivano finalmente al centro del Bosco Maledetto¹⁷, **Marpessa, la driade corrotta** (vedi *Appendice – Nuovi Mostri*), si rivela in tutta la sua tenebrosa malignità, evocando al suo fianco il Cavaliere Senza Testa!

Una figura femminile, un tempo armoniosa, si stacca dall'albero canceroso. Orribili corna nere da cervo le sono cresciute sul capo coperto da lunghi capelli scuri simili a viscidie liane di palude. La sommità delle corna racemose ardono di fiamme infere. Dalle labbra, nere anch'esse come il carbone, biancheggia una selva di denti sottili e appuntiti come aghi. Gli occhi della driade sono sfere di oscurità abissale. La pelle, bianchissima, è deturpata da macchie brunastre e mani e piedi terminano con artigli crudeli, simili a rami contorti. Con sibili terrificanti, la fata corrotta, pronuncia proibiti incantesimi di puro male.

16. Quando Strappa Anime viene bagnata dall'Acqua Sacra, è possibile estrarla dal tronco della Quercia Maledetta con una prova di Forza, CD 12.

17. Tutta l'area attorno alla Quercia Maledetta per un raggio di 150 metri va considerata come *Terreno Profanato* (DMG 111). I non morti godono di Vantaggio ai TS. Una fiala di Acqua Benedetta elimina la maledizione in un raggio di 3 metri, mentre un incantesimo di *santificare* la neutralizza in maniera permanente entro l'area di effetto dell'incantesimo.

Con un disgustoso rumore liquido le radici umide della Quercia Maledetta si animano, affastellandosi in modo da creare un'apertura nel terreno, da cui promana una fosforescenza rossastra, simile a quella che brucia nelle forge degli Inferi. Ululati e urla degli spiriti dannati escono dalla cavità, mentre un Cavallo Nero e il suo tremendo Cavaliere decollato scattano fuori dalle profondità dell'Abisso, accompagnate dal folle cacinno della Driade!

Chi assiste a questo spettacolo di potenza demoniaca deve superare un **TS su Saggezza, CD 14** o essere *spaventato* fino alla fine del suo prossimo turno della driade. Se i bambini della fattoria o se Flavio Leone sono stati catturati dagli emissari della driade, questo sarà il momento giusto per rivelare la loro situazione disperata. Piangenti, i prigionieri saranno tratti nelle profondità ipogee sotto la Quercia Maledetta dalle radici animate della pianta infernale (*"Le loro anime sono succulente! Banchetteremo bene questa notte!"*, strillerà la Driade con selvaggio abbandono).

Non appena un PG dichiara di muoversi verso la driade e si avvicina entro 9 metri dalla fata corrotta, dal marciame del terreno sorgeranno **6 scheletri** (MM 267. A questi scheletri incrostati di funghi e terra nera sono cresciute delle corna contorte sul cranio. Sono armati con lame corrose e scudi fradici. Le corna non hanno alcun effetto in termini di gioco, ma i giocatori questo non lo sanno!) a proteggerla. Oltre che sugli scheletri, Marpessa può contare su alcune bestie che ha affascinato con il suo poetere fatato: un **cinghiale gigante** (MM 322) e una coppia di **orsi bruni** (MM 329). Durante il combattimento, un PG può accorgersi (**Saggezza [Percezione], CD 15**) che su uno dei corni da cervo della driade è stato infilato il Sigillo del Sarpedon! Se viene ridotta a meno di 20 PF, Marpessa fa uso del suo potere di *passo arboreo* per rifugiarsi nell'ipogeo sotto la Quercia Maledetta.

Il cavaliere senza testa

Il **cavaliere senza testa** (vedi *Appendice – Nuovi Mostri*) cavalca un **cavallo degli incubi** (MM 38) che combatte con il suo padrone finché questo è attivo.

Nel momento in cui il non morto, che un tempo era l'orgoglioso Lord Valen dei Sarpedon di Machetos, viene ridotto a 0 PF la cavalcatura piomba all'interno dell'ipogeo sotto la Quercia Maledetta. Quando il cavaliere viene sconfitto, leggete le seguenti note narrative.

Il corpo senza testa del cavaliere profanato cade sul terreno con un rumore sordo. Le spoglie si liquefanno sotto i vostri occhi sbalorditi, lasciando solo pochi resti anneriti. Pochi istanti dopo una nebbia cristallina si alza dal suolo, coagulandosi in una figura spettrale di forma umana e dai contorni offuscati. Un viso giovane e consapevole abbozza un sorriso pieno di tristezza: *"La maledizione di Orcus è spezzata! Il suo vassallo sconfitto. Portate la lama maligna al Tempio di Specularum, i sacerdoti della Chiesa di Karameikos sapranno cosa fare"*.

Mentre lo spirito evanescente inizia a sfaldarsi nell'aria in migliaia di scintille brillanti, sentite nuovamente la sua voce, ora più distante: *"Ponete fine alle sofferenze della sfortunata Marpessa. Che i suoi veri dei possano riabbracciarla"*.

Mentre il fantasma di Lord Valen scompare, alcune delle scintille soprannaturali che componevano il suo corpo si posano sul capo di tutti i PG con Allineamento Morale Buono. Costoro vengono ricompensati da un *incanto* (DMG 228) proveniente dagli dei della Chiesa di Karameikos, grati per avere restituito al Bene uno sfortunato eroe caduto in battaglia. Questo *incanto* ha 3 cariche. Il personaggio può superare automaticamente un tiro salvezza (2 cariche) o applicare Vantaggio a un tiro salvezza (1 carica). Una volta che tutte le cariche sono state spese, l'*incanto* svanisce dal personaggio.



Figura 6 – La Quercia Maledetta nasconde un oscuro ipogeo dove i seguaci di Orcus si rintanano durante l'inverno.

CAPITOLO 4 – L'IPOGEO SOTTO LA QUERCIA MALEDETTA

La quercia maledetta nasconde sotto le sue radici un antico avamposto di Nani Modrigswerg del clan Buhrest (usate le caratteristiche dei duergar). I nani della rovina, saliti in superficie, scavarono stanze e magazzini per usarli come testa di ponte con la loro città sotto le montagne. Tempo dopo un drago rosso emerse dagli oscuri pozzi della terra, reclamando per sé l'avamposto Modrigswerg. La battaglia vide perire il drago, ma le perdite dei nani oscuri erano state talmente gravi, che i sopravvissuti decisero di abbandonare l'area e tornare nel buio.

La struttura sotterranea è composta da un labirinto di caverne scavate nella terra e da una serie di camere costruite dai Modrigswerg. Marpessa e i druidi di Orcus hanno colonizzato la parte "naturale" del complesso ipogeo (la parte nord), mentre hanno saggiamente lasciato perdere di esplorare la parte più profonda del sotterraneo (a sud).

Tratti generali

Illuminazione. A meno che non sia diversamente indicato, tutte le aree dell'ipogeo sotto la quercia maledetta sono buie.

Terreno. Le aree scavate nella roccia hanno pareti e pavimenti realizzati con pietre squadrate e levigate, chiaramente frutto di un lavoro di ingegneria e abilità. La zone dell'ipogeo "naturali" sono dei tunnel e delle caverne con pareti e soffitti sconnessi e terrosi: dal soffitto pendono lunghe radici pallide e per ogni dove strisciano insetti, limacce ed esseri repellenti ma innocui.

Porte. Le porte sono fatte di pietra con cardini nascosti. Le porte sono chiuse a chiave e possono essere aperte grazie all'abilità di scassinatore di un abile ladro (**Destrezza [Arnesi da scasso], CD 14**), oppure tramite l'uso della forza bruta (**Forza [Atletica], CD 16**).

AREE DELLA DRIADE MARPESSA

Le aree numerate dalla "1" alla "8" sono occupate dalla driade oscura e dai suoi alleati.

1. Ingresso dalla quercia

Tra le radici affastellate della paurosa quercia corrotta occhieggia un oscuro pertugio coperto di melma che entra nel cuore della terra, conducendo in un ambiente ipogeo.

Questo è l'ingresso utilizzato da Marpessa e dai suoi alleati per entrare e uscire dal covo sotto la quercia maledetta. Per impedire l'entrata di invasori e ficcanaso, lungo i primi 6 metri del pertugio è stato lanciato un incantesimo di *crescita di spine*, che si rinnova ogni giorno a mezzanotte. Quando una creatura entra nell'area o si muove al suo interno, subisce 2d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri di cui si muove.

La trasformazione del terreno è mimetizzata in modo da sembrare naturale. Ogni personaggio che non abbia osservato l'area al momento del lancio dell'incantesimo deve effettuare una prova (**Saggezza [Percezione], CD 14**) per riconoscere la pericolosità del passaggio prima di entrarvi. Se individuata, la *crescita di spine* può essere distrutta da armi e attrezzi, oppure dispersa con un incantesimo di *dissolvi magie*.

2. Grotta di passaggio

La grotta scavata nella terra è umida, scura e puzza di cose morte. Il terreno fangoso e nero nasconde materiale vegetale decomposto e delle ossa. Dal soffitto pendono diverse radici lucide di umidità, simili a tentacoli scuri sui quali strisciano insetti ciechi.

Nonostante l'aspetto minaccioso, nella grotta non si nasconde nessun pericolo. Se vengono cercate delle tracce (**Saggezza [Sopravvivenza], CD 12**), i personaggi si accorgono che diverse orme di cavallo si dirigono verso ovest¹⁸, mentre tracce lasciate dai druidi oscuri e dai bugbear loro alleati (insieme alle eventuali orme dei prigionieri) si dirigono verso est.

Il cunicolo che conduce alle radici della quercia si apre su un terrapieno a un paio di metri di altezza rispetto al resto del pavimento della grotta.

3. Tana dei basilischi

Una coppia di basilischi è stata attirata qui dai druidi oscuri seguaci di Marpessa ed ora vivono in questo complesso di grotte, fungendo da guardiani del pozzo demoniaco (area 4).

Quando i PG entrano per la prima volta in quest'area, esiste il 25% di probabilità che un **basilisco** (MM 24) sia presente, un 10% che ci sia anche l'altro componente della coppia.

I basilischi hanno imparato a non attaccare i druidi e i loro alleati, ma reagiranno con aggressività nei confronti di qualsiasi altro intruso.

L'area 3A contiene la statua di un fauno a cui mancano le braccia, trascinato qui dai druidi per nutrire i basilischi, mentre l'area 3B ospita un cumulo di terra e detriti sotto il quale si trovano 3 uova di basilisco, che potrebbero essere estremamente remunerative, se vendute in una grande città.

4. Pozzo demoniaco

La grande caverna è fetida e l'aria è ammorbata dal fetore della morte, che proviene da uno spaventoso pozzo scavato al centro della stanza. Dalle sue profondità infernali escono decine di contorti tentacoli vegetali: alcuni talmente lunghi da arrivare a lambire le pareti della grotta. Una fosforescenza verdastria e malata riluce dall'abisso da cui si alzano vapori spettrali. Una figura terrificante è in piedi davanti

18. Le orme appartengono al cavallo degli incubi, che emerge dal pozzo demoniaco che si apre sul pavimento dell'area 4.

alla voragine ctonia: una falce in una mano e un flagello ornato di teschi nell'altra; indossa un copricapo con spaventose corna di cervo e un mantello di pelliccia lurida a cui sono appese ossa e altri talismani dall'aspetto macabro.

La figura in piedi davanti al pozzo demoniaco è quella del **capo dei druidi oscuri di Orcus** (vedi *Appendice – Nuovi Mostri*). Se i PG si sono scontrati con i basilischi nell'area 3, il druido sarà consapevole e pronto per la battaglia. Anche il **cavaliere senza testa** (vedi *Appendice – Nuovi Mostri*), se non è stato sconfitto all'esterno, sarà in piedi accanto alla parete sud con il suo spadone e risponderà agli ordini del druido supremo.

Il pozzo demoniaco. Creato dalle magie demoniache di Orcus, questo pozzo è in realtà un cancello per Thanatos, il 113° strato dell'Abisso dove si trova la Naratyr, la Città dei Morti, sede del potere del principe dei non morti. Da queste profondità proviene il cavallo degli incubi che funge da cavalcatura del cavaliere senza testa. Inutile dire che, chi avesse la sventura di cadere nelle profondità del pozzo, sarebbe considerato perduto¹⁹.

Tesoro. In un angolo della caverna si trova il cadavere putrido di un mago, caduto vittima dei druidi oscuri. Stretto al petto del cadavere si trova un *grimorio arcano* (*arcane grimoire*, TCoE 120), mentre nelle bisacce si possono recuperare 2 perle da 100 M.O., un orcio in terracotta pieno di incenso del Sind (250 M.O.) e 4 bastoncini di avorio istoriato (50 M.O. ciascuno) avvolti in un panno di pelle.

Ingresso all'avamposto modrigswerg. Una grande porzione della parete sud è crollata rivelando, a circa 4,5 metri di altezza l'ingresso a un locale costruito da mani esperte. I druidi oscuri hanno esplorato la stanza, ma sono stati attaccati dai golem di ossidiana lasciati dai nani del clan Buhrest a guardia del luogo. Il capo dei druidi medita di organizzare una nuova spedizione per scoprire cosa si cela oltre le porte custodite dai golem.

5. Posto di guardia

Per raggiungere questa caverna occorre salire una rozza scala intagliata nella terra quasi verticale e che consente il passaggio di un personaggio alla volta. I **3 bugbear** (MM 32) hanno buon gioco ad attaccare con i loro giavellotti gli intrusi. Finché un personaggio non riesce a salire, i bugbear possono attaccare applicando Vantaggio al tiro per colpire. Un personaggio riesce a raggiungere la sommità della scala solo se non riceve danni o se supera un **TS su Forza con CD pari a 10+danno subito** nel round.

I bugbear obbediscono ad Marpessa e ai druidi oscuri di Orcus e combattono fino alla morte.

6. Grotta dei druidi oscuri

Se Flavio Leone o i bambini della fattoria sono stati prigionieri, saranno custoditi qui sotto, legati e imbavagliati. In questa grotta stazionano sempre **5 druidi oscuri del Culto di Orcus** (*druido*, MM 346): si tratta di quattro uomini e una donna.

Rispetto alle statistiche indicate sul *Monster Manual*, i druidi oscuri hanno le seguenti caratteristiche.

- Allineamento: caotico malvagio
- Incantesimi preparati da druido:
Trucchetti (a volontà): *spruzzo velenoso, frusta di spine, artificio druidico*.
Livello 1 (4 slot): *saltare, intralciare, creare o distruggere acqua, nube di nebbia*.
Livello 2 (3 slot): *pelle coriacea, crescita di spine*.

I druidi maschi sono armati con delle scimitarre, mentre le druidesse con dei falcetti, le cui lame sono trattate con veleno di Belladonna.

Scimitarra dei druidi oscuri. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (d6+2) danni taglienti.
Falcetti delle druidesse oscure. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 2 (1d4) danni taglienti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se fallisce il tiro salvezza subisce 3d6 danni da veleno, la metà se ha successo.

7. Pozza di fango

L'intera parte orientale della grotta è occupata da uno stagno di melma puzzolente che cola dal soffitto dove, tra le rocce, si intravede una pesante grata metallica, come una specie di tombino.

La fanghiglia cola da un vecchio budino nero che si trova nell'area 13. Oltre all'odore repellente, la melma è debolmente acida. Se viene a contatto con metallo non magico, lo rovina esattamente come descritto nel paragrafo *forma corrosiva* relativa al protoplasma (MM 215). Un personaggio che esamina la melma, può capire l'origine della escrezione (**Intelligenza [Natura], CD 15**) e mettere in guardia i compagni che una melma è in agguato. Se la prova ottiene un successo completo (20+), il personaggio sa anche che la fanghiglia è prodotta da un budino nero.

La grata si trova a circa 5 metri di altezza e per essere aperta richiede relativamente poco sforzo, essendo stato il metallo corrosivo lentamente dalla fanghiglia della melma (**Forza [Atletica], CD 8**), anche se, data la scomodità della posizione, alla prova va applicato Svantaggio. Per il resto, nella stanza non si trova nulla di interessante.

8. Entrata segreta

In caso di emergenza, i druidi oscuri e Marpessa possono usare questa entrata segreta come ingresso per la tana sotto la quercia maledetta. I PG possono scoprirla dall'esterno solo se effettuano una ricerca

19. In tale caso sfortunato, i PG dovrebbero organizzare una spedizione di salvataggio in uno dei luoghi più inospitali alla vita dell'intero Multiverso!

a tappeto. Il DM rivela ai giocatori l'esistenza dell'ingresso segreto se si ottiene un successo in una prova di gruppo (vedi PHB 175) su **Intelligenza (Indagare) con CD 15**.

AREE DELL'AVAMPOSTO DEI NANI BUHREST

Le aree numerate dalla "9" alla "18" fanno parte del complesso sotterraneo scavato dai Modrigswerg appartenenti al clan Buhrest e, oggi, abbandonato.

9. Ingresso dell'Occhio di Fuoco

Una antica porta rotonda di pietra, coperta da viticci e dalla fanghiglia, nasconde l'ingresso all'avamposto abbandonato dei nani della rovina. Per trovare questo ingresso, i personaggi devono esplorare attentamente l'area (**Intelligenza [Indagare], CD 20**).

Se ripulita, la porta presenta un vecchio bassorilievo di un grande occhio senza palpebra sormontato da una corona di fiamme: si tratta dello stemma del Clan Buhrest (Occhio di Fuoco) (**Intelligenza [Storia], CD 20 per un nano la CD è 16**). Il DM può condividere con il giocatore, il cui personaggio ha superato la prova di Storia, le informazioni contenute nel box "Il Clan dell'Occhio di Fuoco", qui sotto.

IL CLAN DELL'OCCHIO DI FUOCO

Buhrest (Occhio di Fuoco) è uno dei tre clan che formano il reame Modrigswerg sotto i Monti Makkres. Sono ostili ai nani e agli gnomi e sono rinomati creatori di golem e automi. I golem realizzati dagli artigiani Buhrest spesso assumono la forma di nani e vengono utilizzati per i lavori pesanti o come guardie per luoghi importanti.

I nani del clan Buhrest sono i più isolazionisti della schiatta dei Modrigswerg: non trattano con i nani, con gli umani e neppure con i goblinoidi. La città di Buhrest è un'enorme fucina nelle radici dei Makkres. Un luogo oscuro avvolto dall'alone rossastro delle forge e perennemente attivo con il cupo martellare dei maglio e il soffio dei mantici.

La porta è bloccata e per essere aperta richiede l'uso della forza bruta (**Forza [Atletica], CD 18**) per aprirla.



10. Galleria delle statue

Quando i personaggi entrano per la prima volta in questa stanza, il DM può leggere o parafrasare ai giocatori la descrizione contenuta nel riquadro.

La sala sembra un ampio corridoio dal soffitto a volta di botte. L'elemento peculiare di questo ambiente è la fila di statue di nani, sei in tutto, poste in altrettante rientranze nella parete sud. Ogni simulacro rappresenta un guerriero con le proprie armi in pugno. Le labbra di pietra sono socchiuse, rivelando una specie di buco della serratura. I pettorali delle armature delle statue sono diversi e sono scolpiti a rappresentare diversi animali e oggetti: un'aape, un toro, una gemma, un occhio, un gigante e uno spadone. Poggiata su un basso tavolino di pietra davanti alle statue c'è una pesante chiave nera con 6 denti. Sopra la galleria delle statue è stata incisa sulla parete una frase in rune naniche.

Oltre a celebrare i più famosi eroi del clan Buhrest, questa galleria è anche una elaborata trappola progettata per uccidere gli intrusi e i ficcanaso.

La grata a est e le porte a nord ed est si chiudono silenziosamente e si bloccano magicamente quando qualcuno entra nella galleria. Per sbloccare le serrature occorre infilare e girare la chiave a 6 denti nella serratura corretta inserita nella bocca di una delle sei statue, altrimenti la trappola scatta inesorabile.

L'iscrizione. Occorre conoscere il nanico o decifrare tale lingua con un incantesimo di *comprensione dei linguaggi* per interpretare correttamente l'iscrizione scolpita sopra le statue. Se un PG ha successo, riesce a tradurre: "*Benvenuto compagno del clan Buhrest nelle sale dei tuoi alleati. Anatema sul forestiero. Solo il vero modrigswerg sceglierà con saggezza dove inserire la chiave*".

La statua corretta dove inserire la chiave per sbloccare le porte è quella che ha sul pettorale l'occhio. Sono due gli indizi che possono portare a questa soluzione: il primo, e più ovvio, è che l'occhio è il simbolo del clan Buhrest; il secondo, più sottile, è che il numero dei denti della chiave (6) corrisponde al numero delle lettere necessarie per comporre la parola "occhio". Se la chiave viene infilata in qualsiasi altra serratura, essa si gira da sola con un rumore di pietra che gratta contro la pietra e la trappola scatta.

La trappola. Quando la trappola scatta, il pavimento della galleria inizia a salire, spinto verso l'alto da meccanismi nascosti. Nel giro di 5 round arriva a un'altezza tale che per le vittime intrappolate non c'è più spazio per muoversi: il round successivo (il sesto round), ogni personaggio subisce 10d10 danni da schiacciamento e, se sopravvive, deve superare anche un **tiro salvezza su Costituzione con CD 20** o morire per le fratture e le ferite interne.

Se la trappola è scattata ci sono solo due modi per bloccarla.

1) Un ladro può provare ad arrestare il meccanismo di sollevamento (**Destrezza [Arnesi da Scasso]**,

CD 20) ma alla prova si applica Svantaggio e richiede due round²⁰.

2) Estrarre la chiave e provare una nuova serratura nella bocca di una statua diversa. In questo caso, però, occorre forzare la chiave, saldamente inserita nella statua sbagliata (**Forza [Atletica], CD 22**). Occorre un'azione per estrarla e un'altra per inserirla in una nuova statua. Se il risultato della prova è un "1" naturale, la chiave si spezza dentro la serratura.

11. Guardiani Buhrest

In ciascuna delle nicchie indicate sulla mappa si trova una **statua animata di ferro** di guardia alla tomba del re dell'avamposto (vedi area 12). Le statue animate utilizzano le statistiche del veterano (MM 350) con le seguenti modifiche.

Le statue animate di ferro forgiate dai fabbri del clan Buhrest hanno le fattezze di nani corrotti in armatura completa. Al posto delle mani, le statue hanno la testa di un maglio e le punte affilate di una piccozza. Sul pettorale delle statue è stato inciso il simbolo del clan, l'Occhio di Fuoco, che brilla di luce rossastra come le orbite finché la statua non viene distrutta.

- Allineamento: neutrale malvagio
- Resistenza al danno da armi perforanti, contundenti e taglienti non magiche
- Immunità al veleno, ai danni psichici
- Forma immutabile
- Scurovisione 18 metri, Vista Cieca 9 metri
- Attacca due volte a round: una volta con il maglio (1d10+3 danni contundenti) e una volta con la piccozza (1d6+3 danni perforanti)
- Gli attacchi della statua animata di ferro sono considerati magici
- Magnetismo. Se la statua viene colpita da un'arma di metallo non magica, il possessore deve superare un TS su Destrezza (CD 12), altrimenti l'arma rimane attaccata al corpo della statua e può essere separata da esso solo con una prova di Forza (CD 15). Se non viene rimossa, l'arma metallica è assorbita gradualmente nel corpo della statua di ferro nell'arco di 3 giorni

12. Tomba di Re Bharraka

L'avamposto dei Nani Modrigswerg era comandato con pugno di ferro da Re Bharraka, uno dei figli del signore supremo del clan Buhrest. Bharraka perì combattendo il drago rosso e il suo corpo fu incenerito dal soffio incandescente del rettile. I chierici Modrigswerg portarono in salvo il teschio del loro re, rianimandolo in un orrore non morto, che venne inumato in questo locale.

Le porte della tomba. Le porte di pietra recano il simbolo dell'Occhio di Fuoco e sotto di esso sono state incise in rune modrigswerg le seguenti parole: "*qui riposa il Re Bharraka, uccisore del drago e tiranno delle forge: nessuno osi disturbare il suo sonno*". Al centro della pupilla si trova il buco di una serratura. Le

chiavi per disserrare la tomba di Re Bharraka si trovano nel cofano di pietra nell'area 17.

Le porte della tomba di Re Bharraka sono chiuse e su di esse è stata lanciata una *maledizione*. Un incantesimo di *individuazione del magico* o di *individuazione del bene e del male* rivela la presenza di un'aura maligna di negromanzia. Chi tentasse di aprirle scassinandole o sfondandole, deve superare un **TS su Carisma (CD 18)** o essere maledetto. Un personaggio maledetto è *dominato* da Re Bharraka. L'effetto non è immediatamente visibile e si manifesta solo se il luogo di riposo del sovrano dell'avamposto modrigswerg viene profanato. Mentre è dominato, un personaggio si rifiuterà di abbandonare volontariamente il complesso sotterraneo.

Il riposo del Re. Dopo la morte, Re Bharraka è stato rianimato come **teschio infuocato** (MM 285) dai sacerdoti del clan Buhrest. Sulla sua testa poggia la *corona reale di Buhrest* (vedi *Appendice – Nuovi Oggetti Magici*). Quando i PG entrano per la prima volta nella tomba di Re Bharraka, il DM può leggere o parafrasare il seguente testo.

La camera dalla bassa volta di pietra è ampia e oscura, appena illuminata da un nimbo di fiamme verdastre che promanano da un teschio incoronato che levita a circa 3 metri dal pavimento, al centro della tomba.

Sotto la terribile visione si trovano le ossa e il corpo decapitato e carbonizzato di un nano con indosso una corazza regale, uno scudo e un maglio dall'aspetto micidiale. Come le ossa del cadavere, anche le armi sono coperte da uno spesso strato di fuliggine e polvere. Lungo le pareti sono stati incisi dei bassorilievi che rappresentano una città sotterranea fervente di attività con nani e artigiani impegnati a lavorare i minerali per creare automi e macchine spaventose.



²⁰. In sostanza, il personaggio ha solo due tentativi di disinnescare la trappola in questo modo.

Se la maledizione delle porte della tomba è stata scagliata, il teschio infuocato si volta lentamente verso gli intrusi e, in nanico, ordina alle vittime della *dominazione* di difendere il re. I personaggi maledetti capiscono le parole del mostro e si rivoltano contro i propri alleati, mentre Re Bharraka inizia a bersagliare il gruppo con i suoi incantesimi infuocati!

Se, invece, le porte della tomba sono state aperte con la chiave ritrovata nel cofano dell'area 17, il teschio infuocato non sarà immediatamente ostile e domanderà agli intrusi chi siano e perché abbiano disturbato il suo riposo. Re Bharraka inizia il confronto con un atteggiamento *neutrale*. Se i PG riescono a trattenere la sua ira (**Carisma [Persuasione]**, **CD 18**), il teschio infuocato potrebbe anche accettare di accompagnare i personaggi per qualche tempo. In ogni caso, Re Bharraka non abbandonerà i sotterranei. Accennare alla profanazione dell'avamposto da parte dei seguaci di Orcus o l'intenzione del drago verde Klorimos di stabilire qui la sua tana, consentiranno ai giocatori di effettuare la prova di persuasione con una CD inferiore (16) e applicando al tiro un Vantaggio.

Tesoro. Quando i guerrieri nani del clan Buhrest portarono qui il corpo del loro re, carbonizzato dal soffio rovente del drago rosso, lasciarono le armi addosso ai resti calcinati di Bharraka. Il re dei Nani Modrigswerg indossa ancora una *corazza di piastre +2* (a misura di nano), il suo *scudo sentinella* decorato con l'emblema dell'Occhio di Fuoco del clan Buhrest e il *martello nanico da lancio*.

13. Vecchia armeria

In questa stanza i Nani Modrigswerg custodivano il loro arsenale. Dopo l'abbandono dell'avamposto, dalla grata posta sul pavimento nell'angolo nord-ovest è strisciato qui un **budino nero** (MM 215) che ora dimora qui. Con il tempo, parte della fanghiglia corrosiva.

La stanza puzza di acido e chiuso. Lungo le pareti si trovano i resti di diverse rastrelliere che un tempo dovevano ospitare armi di diverso tipo. Ora però tutta l'area è coperta da una sottile patina nerastra e ciò che è rimasto intatto ha un aspetto corroso e fragile, come se bastasse un semplice tocco per tramutare tutto in polvere.

In effetti, i resti delle armi e delle rastrelliere cadono a pezzi non appena vengono sfiorate. Cercare nella stanza, risveglia il budino nero, che striscia fuori da un angolo buio per attaccare entro 1d4 round dall'entrata del gruppo. Se gli avventurieri escono dalla vecchia armeria prima di tale periodo, la melma li insegue lentamente, attaccandoli non appena riesce a raggiungerli.

14. Vestibolo

Quando i PG entrano per la prima volta in questo locale, si accorgono immediatamente che un devastante calore e un incendio furioso ha avuto luogo in un tempo passato. Le pietre del pavimento e delle pareti sembrano essere state liquefatte e poi di nuovo solidificate. Sulla parete ovest, dentro una grande nicchia, si trova un ammasso di ferro informe di grandi dimensioni. Un'analisi dei detriti (**Intelligenza [Indagare]**, **CD 12**) consente di capire che in origine il mucchio di metallo era una statua²¹.

15. Resti della battaglia

Il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo, la prima volta che i personaggi dei giocatori arrivano in quest'area.

Il vestibolo lascia il posto a un terreno roccioso irregolare e si avverte subito il fatto che si è fatto ingresso in'area sotterranea di proporzioni ciclopiche. Nella fitta tenebra si sente il fruscio di ali, prodotto da qualche creatura dell'oscurità. Poco più avanti si intravedono delle colonne colossali, tanto grandi che non basterebbe un gigante per cingerle in un abbraccio. I pilastri salgono verso l'alto, sostenendo la volta ipogea invisibile sopra di voi.

Se i PG dichiarano di volere ispezionare da vicino le colonne e/o di proseguire nell'esplorazione, potranno scoprire il luogo dove si è combattuta la disperata battaglia tra i modrigswerg e il drago rosso.

Una forma enorme, alta come una casa, si staglia nell'oscurità. Si tratta della carcassa rinsecchita di un micidiale drago, le cui ossa aderiscono alla pelle coperta di scaglie spesse come una corazza. La luce delle torce riflette una luce vermiglia sulle squame del grande verme rettili forme. Lance e frecce spuntano ancora, come sinistre lapidi, dal dorso scheletrito della bestia. Attorno ad essa sono sparsi gli scheletri di decine di nani, ancora dentro le loro corazze, coperti di ragnatele e di polvere. Tanti guerrieri sono stati necessari per avere la meglio della belva draconica!

Tutto quello che indossavano i nani è ormai corroso dal tempo ed è inservibile.

Se, però, i personaggi dichiarano di ispezionare con cura il luogo dello scontro, ogni successo (**Intelligenza [Indagare]**, **CD 15**) consente di trovare un oggetto o un ninnolo che, miracolosamente, si è salvato dalla rovina.

21. In realtà si trattava dell'arma di difesa più micidiale a disposizione dei nani del clan Buhrest: un golem di ferro, che è però stato letteralmente sciolto dal soffio infuocato del drago rosso.

Oggetti & Ninnoli	
d6	Ritrovamento
1	cote per affilare ricavata da una pietra di cinabro ²²
2	<i>pozione guaritrice</i>
3	bulbo oculare di gigante di pietra pietrificato
4	moneta d'oro forgiata dal clan Buhrest
5	<i>piccone da guerra modrigswerg +1 +3 vs draghi</i>
6	un asphinx aggressivo attacca con Vantaggio ²³

Oltre questo luogo si estende il territorio sconosciuto delle buie profondità terrestri che vanno aldilà dello scopo di questa avventura. Se i giocatori e il DM lo desiderano, possono creare passaggi e complessi di caverne, popolandoli con mostri e incontri sotterranei.

16. Sala dei golem di ossidiana

La prima cosa che notano i PG quando si arrampicano fino a questa stanza, rivelata dal crollo della parete sud dell'area 4, sono i cadaveri di due druidi oscuri. Due **golem di ossidiana** (vedi *Appendice – Nuovi Mostri*) scolpiti come possenti nani: al posto delle mani hanno lunghe falci affilate di nero vetro vulcanico!

I due golem attaccano chiunque entri nella stanza, a meno che non venga mostrato loro il simbolo del clan Buhrest, nel qual caso cessano immediatamente le ostilità.

Le due porte di pietra che custodiscono i golem sono chiuse a chiave. Su ciascuna di essa è stato scolpito il bassorilievo dell'Occhio di Fuoco, il simbolo del clan dei Nani Modrigswerg. Se il simbolo viene esaminato con successo (**Intelligenza [Storia], CD 20 per un nano la CD è 16**), il DM può rivelare ai giocatori le informazioni contenute nel box *Il clan dell'Occhio di Fuoco*.

17. Le chiavi della tomba del Re Bharraka

Questa stanza polverosa è disadorna e priva di arredi, se si esclude un massiccio cofano di pietra incassato all'interno di una nicchia sulla parete ovest.

Il cofano è fittamente decorato con scene di guerra tra nani e giganti e nani e draghi. La serratura è chiusa a chiave e non può essere distrutta con la forza bruta. Si può aprire cercando di scassinarla (**Destrezza [Arnesi da Scasso], CD 20**) o tramite l'uso un incantesimo *scassinare*.

Il cofano è protetto da una trappola (**Intelligenza [Indagare], CD 16 per individuarla, Destrezza, CD 14 per disarmarla**) che fa scattare una salva di d12 dardi avvelenati presenti sulle pareti nord e sud. Ogni dardo effettua un attacco a distanza con tiro per colpire +8 contro un bersaglio casuale che si trova davanti al cofano. Ogni dardo è stato trattato con icore di cockatrice e infligge 1 danno e co-

22. La cote è magica. Se viene affilata una lama usando questo oggetto, il filo diventa tagliente e il primo attacco effettuato con esso applica Vantaggio al tiro per colpire, dopodiché la lama torna a essere normale.

23. L'asphinx è una piccola vipera sotterranea dalle squame nere e rosse (usate le statistiche del *serpente velenoso*, MM 338). Il suo morso ha gli stessi effetti della beccata di una cockatrice.

stringe il bersaglio a superare un **TS su Costituzione (CD 12)** per non essere *rallentato*. Il round seguente, i personaggi feriti devono ripetere il tiro salvezza: in caso di fallimento si trasformano in pietra per 24 ore. Se falliscono 2+ tiri salvezza, la trasformazione è permanente. A causa del tempo trascorso, il veleno sulle punte si è indebolito e tutti i tiri salvezza vengono effettuati applicando Vantaggio.

Il cofano di pietra. Aprendo il cofano i personaggi scoprono che è pieno di sabbia finissima! Ci sono circa 500 dm³ di sabbia²⁴. Sotto la sabbia si trova una pesante chiave di ferro che apre le porte della tomba di Re Bharraka (area 12), ma all'interno del cofano si trovano anche **12 artigli striscianti** (MM 21), che aggrediscono i ladri, cogliendo di sorpresa chi fosse tanto avventato da sbirciare nella cassa o infilare la mano nella sabbia!

18. Sala del trono abbandonata

Questo oscuro salone è dominato al centro da un massiccio seggio di pietra sul cui schienale è stato inciso il simbolo dell'Occhio di Fuoco. Sui braccioli sono incastonate una dozzina tra onici nere e granati²⁵. Le pareti sono adorne di vecchi bassorilievi che descrivono in varie "scene" la partenza dalla città di Buhrest della spedizione dei modrigswerg capitana-ta dal Re Bharraka, il viaggio e le battaglie lungo il cammino, l'arrivo in prossimità della superficie e la costruzione del complesso sotterraneo.

Abbandonati sul pavimento, attorno al trono, vi sono i resti scheletrici di tre nani: tutto ciò che indossavano è scolorito e mangiato dalle trascorrere del tempo. A un esame visivo, sembrano essere i cadaveri di personaggi importanti, forse consiglieri o cortigiani vicini al re.

A causa dell'influenza sacrilega di Orcus, i tre Nani Modrigswerg sono ora dei **wight** (MM 302) che si alzeranno dal terreno polveroso dopo 1d4 round dall'ingresso dei personaggi nella sala. Rispetto alle statistiche indicate sul *Monster Manual*, questi wight sono armati con delle corte daghe, che infliggono 1d6+2 danni taglienti. I non morti attaccheranno ogni round sempre con un risucchio di vita e un affondo con le daghe.

Tesoro. Dietro al trono si trova un piccolo forziere di pietra decorato con l'Occhio di Fuoco e chiuso a chiave (**Forza, CD 18 o Destrezza [Arnesi da scasso], CD 14**). All'interno del cofano si trovano i seguenti tesori: una sacca di pelle di viverna con dentro 200 M.P., un medaglione che rappresenta l'occhio fiammeggiante in oro zecchino con diaspri rossi e pietre sole del valore di 750 M.O. appeso a una catena d'oro massiccio (100 M.O.), un anello d'oro con un rubino di fuoco (250 M.O.) e il cranio rivestito d'oro e di bronzo di un elfo (120 M.O.), una cassetta rivestita di bambagia con dentro 6 *pozioni*

24. Pari a circa 500 kg di sabbia.

25. Le sei onici valgono 50 M.O. ciascuna, i sei granati 100 M.O. ciascuno.

guaritrici maggiori (4d4+4 PF curati per dose) e, sul fondo, accuratamente piegato, un raro *mantello distortorcente* che i maghi e i chierici del clan incantarono

dalla pelle di una pantera distortorcente uccisa anni prima da Re Bharraka.

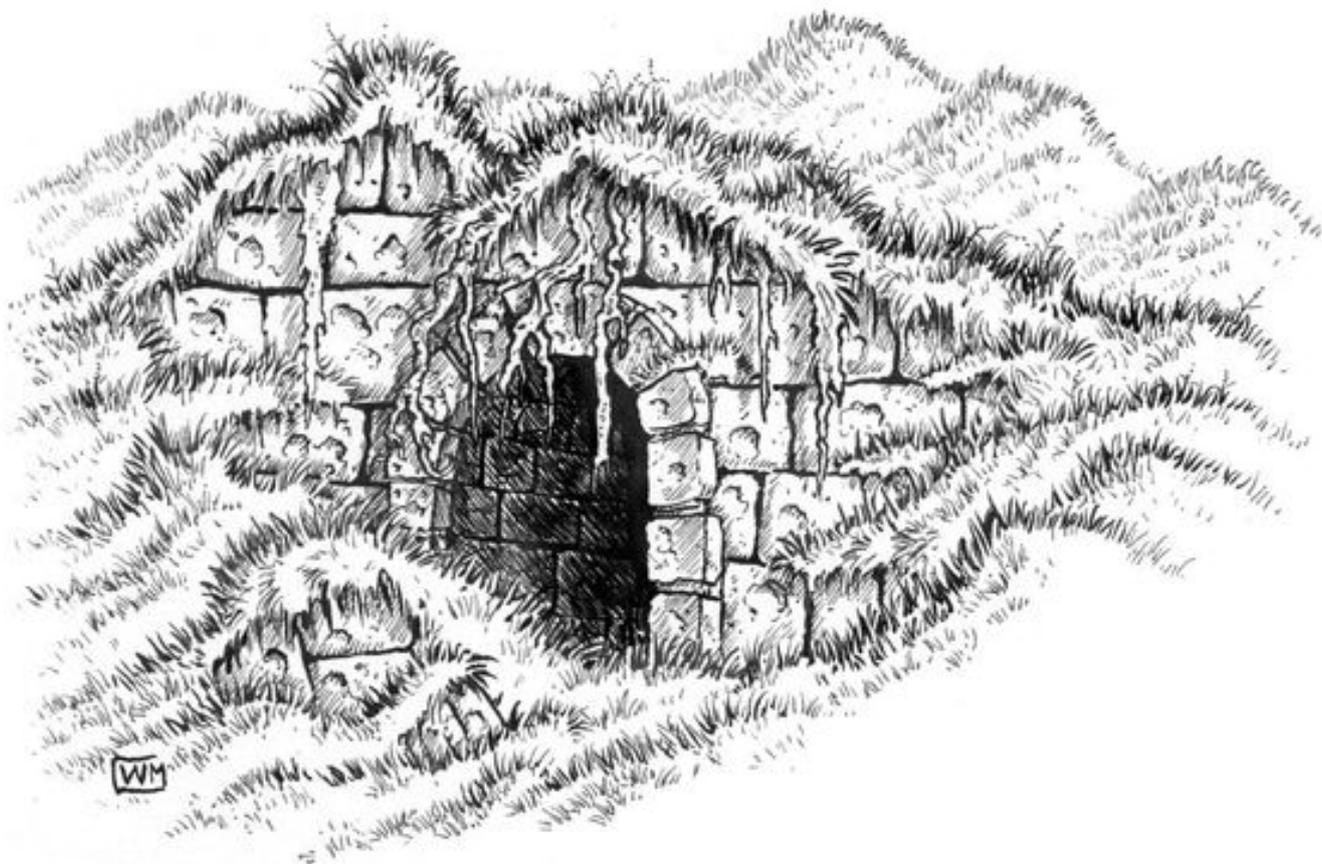


Figura 7 - L'entrata segreta per l'avamposto dei Nani Modrigsberg nasconde inside e ricchezze oltre ogni immaginazione!

EPILOGO

Se i personaggi riescono a salvare Flavio Leone e lo aiutano a recuperare il sigillo dei Sarpedon, l'avventura ha pieno successo e la fama del gruppo aumenterà considerevolmente a nord e a sud dell'ostello degli gnomi. Il nome degli avventurieri sarà celebrato come quello dei salvatori e dei vincitori contro l'oscurità dei demoni! Nel caso in cui il giovane Flavio Leone perisca e i PG ottengano l'anello dei Sarpedon, il DM dovrà decidere se gli emissari della potente famiglia thyatiana di Machetos si faranno vivi per reclamare l'oggetto. I giocatori potrebbero decidere autonomamente di restituire la reliquia ai Sarpedon, guadagnando la loro imperitura stima e il supporto che una illustre famiglia di Thyatis può assicurare a un gruppo di avventurieri. Quello che è certo è che i personaggi avranno attirato su di loro le attenzioni del sinistro culto demoniaco di Orcus. La eventuale morte del capo dei druidi oscuri del culto garantirà agli avventurieri l'inimicizia delle Streghe del Dymrak e dei seguaci della Triade Oscura!

CAST DEI PERSONAGGI

In ordine alfabetico una breve carrellata dei personaggi e degli antagonisti principali dell'avventura.

Adelma. Nana mercenaria al soldo della stregona Agni insieme ai compagni Kallo e Grogni.

Agni. Stregona di Orcus, desidera assassinare il giovane Flavio Leone per impedirgli di recuperare il sigillo della sua famiglia.

Arnhem. Grasso bandito la cui banda è stata sterminata dal soffio velenoso del drago verde Klorimos.

Capo dei druidi oscuri del Culto di Orcus. Uomo senza nome, addestrato dalle Streghe del Dymrak e nemesi dei personaggi.

Deinomaco. Servitore di Flavio Leone, assassinato all'ostello degli gnomi da Agni e dai suoi sgherri.

Dmitri. Il coraggioso primogenito della famiglia di contadini sterminata dai cultisti di Orcus.

Felicia. La sorella di Petrus e Dmitri, la terza figlia dei contadini uccisi dai druidi oscuri del Culto di Orcus.

Flavio Leone Sarpedon. Ultimogenito dei Sarpedon di Machetos. Intraprende una pericolosa missione nelle terre selvagge per recuperare il prezioso *Anello dei Sarpedon*, sigillo sacro alla sua famiglia e perduto dopo la morte del fratello Valen.

Grogni. Nano mercenario al soldo della stregona Agni.

Gunderian. Prete di Pax Bellanica intenzionato a estirpare il male di Orcus. Assassinato dal curato pazzo di Barnau, il suo corpo si trova nelle catacombe del tempio di Petra del villaggio abbandonato.

Kaivan di Alto Monte. Anziano gnomo proprietario dell'ostello degli gnomi sul fiume Shutturga.

Kallo. Nano mercenario al soldo della stregona Agni.

Klorimos. Giovane drago verde alla ricerca di una tana da rivendicare.

Marpessa. La driade oscura trasformata in un demone fatato dalla maledizione della lama *Strappa Anime*.

Murkata. Antipaladino di Orcus, ucciso da Valen Sarpedon. Conficcando in punto di morte la sua spada *Strappa Anime* nel tronco della quercia dimora della driade Marpessa, ha provocato le vicende che danno origine a questa avventura.

Petrus. Il più giovane dei figli della famiglia di contadini sterminati dai cultisti di Orcus.

Phoenicia. Elfa callarii, cacciatrice di pelle e ranger che i personaggi incontrano all'ostello degli gnomi sul fiume Shutturga.

Re Bharraka. Il re dei Nani Modrigswerg ucciso dal drago rosso e inumato in un sepolcro sotto forma di teschio fiammeggiante. Sul suo capo poggia la preziosa *corona reale di Burhest*.

Romolo. Servitore di Flavio Leone, assassinato all'ostello degli gnomi da Agni e dai suoi sgherri.

Sherlane Halaran. Patriarca della Chiesa di Karameikos e barone di La Soglia.

Solitario, il. Druido selvaggio adoratore di Zirchev.

Valen Sarpedon. Prode cavaliere dell'Ordine del Grifone e membro della ricca famiglia dei Sarpedon di Machetos, Valen fu decapitato da Murkata e condannato a un'esistenza di non morte come cavaliere senza testa.

Yrunna. Megera del caos attirata dall'influenza malvagia di Orcus. Desidera ardentemente entrare in possesso del *talismano della quercia maledetta* posseduto da Marpessa.



APPENDICE – NUOVI MOSTRI

IL CAPO DEI DRUIDI OSCURI DI ORCUS

Umanoide medio (umano) di taglia media, caotico malvagio

Classe dell'Armatura 15

Punti Ferita 104 (12d8+36)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Tiri salvezza Int +5, Sag +8, Cos +7

Immunità alle condizioni spaventato

Abilità Intimidire +6, Intuizione +7, Religione +5, Atletica +7

Sensi percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Abissale, Lingua degli Orchi

Sfida 6 (2.300 PE)

Incantesimi. Il capo dei druidi oscuri di Orcus è un incantatore di livello 7: la sua caratteristica d'incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da druido:

Trucchetti (a volontà):

1° livello: *individuazione della malattie e dei veleni, passo veloce, saltare, onda tonante*

2° livello: *blocca persone, pelle coriacea, crescita di spine*

3° livello: *protezione dall'energia, fondersi nella pietra, dissolvi magia*

4° livello: *rampicante afferrante*

Resistenza alla magia. Il capo dei druidi oscuri dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi ed altri effetti magici.

Aggressore selvaggio. Una volta per turno, quando il capo dei druidi tira i danni di un attacco con un'arma da mischia, può ripetere il tiro per i danni dell'arma e scegliere quale risultato usare.

Equipaggiamento speciale. *Armatura di pelle +2, falcetto d'argento +2, mazzafrusto dei teschi..*

AZIONI

Multiattacco. Il capo dei druidi oscuri di Orcus effettua due attacchi in mischia: uno con il falcetto d'argento e uno con il micidiale mazzafrusto dei teschi.

Falcetto d'argento. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* (8) 1d4+6 danni taglienti.

Mazzafrusto dei teschi. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio, *Colpito:* (10) 1d8+6 danni contundenti. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza contro Saggezza con CD 15 o essere morso dalle teste dei teschi del mazzafrusto, subendo 4 (2d4) danni perforanti.

Allevato dalle Streghe del Dymrak, una congrega di nove megere del caos devote al culto dei poteri demoniaci, il capo dei druidi oscuri di Orcus non ha nome, o lo ha dimenticato nel corso del crudele addestramento ricevuto dalle streghe nelle oscure profondità della Foresta del Dymrak. Umano di nascita, forse l'unico sopravvissuto di un villaggio attaccato dai licantropi, il capo dei druidi oscuri è diventato lo strumento di morte preferito dalle Streghe del Dymrak, che lo hanno inviato presso la quercia maledetta di Marpessa per accrescere il potere del loro oscuro patrono demoniaco.

Di fisico robusto, il capo dei druidi oscuri indossa un copricapo ornato da terribili palchi di cervo ed è protetto da una armatura ottenuta dalla pelle delle sue vittime, resa più resistente dagli empi incantesimi di Orcus. Le sue armi sono un affilato falcetto dalla lama d'argento e un minaccioso mazzafrusto le cui palle sono, in realtà, i crani dei nemici uccisi che, in determinate circostanze, si animano per lacerare con terribili morsi le vittime del druido.



GOLEM DI OSSIDIANA

Costrutto di taglia media, neutrale

Classe dell'Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 90 (10d8+50)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-6)

Immunità ai danni veleno, psichico, contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio

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

Sensi scurovisione 18 m, percezione passiva 10

Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli

Sfida 6 (2.300 PE)

Forma immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Resistenza alla magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi ed altri effetti magici.

Armi magiche. Gli attacchi con arma del golem sono magici.

Corpo di ossidiana. Una creatura che tocca o colpisce il golem con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 m da esso, subisce 5 (1d10) danni taglienti.

AZIONI

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi in mischia.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* (9) 2d6+6 danni contundenti + 5 (1d10) danni taglienti



I golem di ossidiana sono creati da un unico blocco di pietra lavica scolpiti normalmente in modo da rappresentare dei guerrieri dai tratti rozzi con mani forgiati a mo' di falce o di spade. I bordi taglienti dell'ossidiana rendono pericoloso avvicinarsi o colpire questi automi, che obbediscono alla lettera alle istruzioni dei propri creatori. Nonostante il materiale da cui sono ricavati, i golem di ossidiana si muovono con naturalezza e rapidità, dimostrandosi dei letali combattenti nella lotta corpo a corpo.

Come tutti i golem, anche quello di ossidiana non ha necessità di respirare, nutrirsi, bere o dormire e spesso è impiegato come custode di luoghi proibiti o come soldato di sfondamento. I loro corpi di vetro pietrificato mantengono imprigionato lo spirito elementale che li anima e sono suscettibili solo alle armi infuse di magie o alla forza dell'adamantio.

MARPESSA LA DRIADE OSCURA

Folletto di taglia media, caotico malvagio

Classe dell'Armatura 11 (16 con *pelle coriacea*)

Punti Ferita 44 (10d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Immunità ai danni veleno

Immunità alle condizioni affascinato, indebolimento, avvelenato

Abilità Furtività +5, Percezione +4

Sensi scurovisione 18 m, percezione passiva 14

Linguaggi Elfico, Silvano, Abissale

Sfida 3 (700 PE)

Incantesimi innati. La caratteristica innata da incantatore di Marpessa è il Carisma (tiro salvezza degli incantesimi 14). La driade oscura può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luci danzanti, raggio di gelo*

3/giorno ciascuno: *intralciare, animare i morti, dardo stregato*

1/giorno ciascuno: *pelle coriacea, tocco del vampiro, paura*

Resistenza alla magia. Marpessa dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi ed altri effetti magici.

Parlare con i non morti. La driade oscura può comunicare con i non morti come se condividesse con loro un linguaggio

Passo arboreo. Per una volta nel suo turno, Marpessa può usare 3 m del suo movimento per entrare magicamente in un albero (vivente o morto) entro la sua portata e uscire da un secondo albero situato entro 18 metri dal primo, comparando in uno spazio libero entro 1,5 m dal secondo albero. Entrambi gli alberi devono essere di taglia grande o superiore.

Equipaggiamento speciale. *Talismano della quercia maledetta* (vedi *Appendice – Nuovi Oggetti Magici*).

AZIONI

Multiattacco. Marpessa effettua due attacchi con gli artigli per round.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio, *Colpito:* 5 (1d10) danni perforanti

Fascino Fatato. Marpessa bersaglia un umanoide o una bestia situata entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere la driade oscura, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è affascinato magicamente. La creatura affascinata considera Marpessa un alleato fidato da ascoltare e proteggere, interpreta le sue richieste o le sue azioni nel modo più favorevole possibile. Ogni volta che Marpessa o i suoi alleati fanno qualcosa di dannoso al bersaglio, quest'ultimo può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Altrimenti, l'effetto dura 24 ore o finché la driade oscura non muore, non si trova su un piano di esistenza diverso da quello del bersaglio o non termina volontariamente l'effetto con un'azione bonus. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, è immune al Fascino Fatato di Marpessa per le 24 ore successive.

La driade oscura può affascinare al massimo un umanoide e tre bestie contemporaneamente.

La driade Marpessa è la vittima inconsapevole della maledizione di Orcus, lanciata dal vendicatore Murkata anni fa. La lama velenosa di *Strappa Anime* ha corrotto la quercia nella quale abitava e l'animo stesso di Marpessa, ora diventata una specie di strega fatata agli ordini di Orcus. Niente di più potente di un incantesimo di *desiderio* è in grado di ripristinare la forma originale della driade.

La storia completa della driade è narrata con tutti i particolari nella introduzione dell'avventura *La Strappa Anime*.

Marpessa porta con sé il maledetto *talismano della quercia maledetta* (vedi *Appendice – Nuovi Oggetti Magici*). Si tratta di una pietra verdastra dall'aspetto repellente, viscida e tiepida la tatto, dentro cui si agita un essere scuro, simile a un verme o a una lingua tagliata. Ha diversi poteri, ma quello più terribile si attiva con un'azione. La driade, infatti, può scagliare a terra il talismano, dal quale, nel giro di pochi round prende forma un treant maligno e distruttivo agli ordini di Orcus.

MEGERA DEL CAOS

Immondo di taglia media, caotico malvagio

Classe dell'Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 38 (7d8+7)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	4 (-3)

Sensi percezione passiva 13

Linguaggi Abissale, Comune

Sfida 3 (700 PE)

Illusione naturale. La megera del caos può mantenere un'illusione permanente che la fa sembrare a una fanciulla attraente di una qualsiasi razza umanoide a sua scelta. Questa illusione può essere dissolta con un incantesimo di *dissolvi magie* o altre magie analoghe. L'illusione è inoltre dispersa, se la megera del caos viene colta di sorpresa. La megera del caos può ripristinare l'illusione con un'azione e può mantenerla senza necessità di concentrazione.

Lame del Caos. La megera del caos controlla 6 lame fantasma affilate, che possono attaccare bersagli distanti fino a 18 metri. Le lame infliggono 1d4 danni perforanti. Una creatura può attaccare solo un pugnale per turno. Le lame hanno CA 17 e vengono distrutte non appena colpite (1 PF). Qualsiasi creatura che distrugge una lama del caos, deve superare un tiro salvezza su Saggezza o subire Svantaggio ai propri tiri salvezza e tiri per colpire per 1d6 round. La megera del caos può ripristinare le 6 lame del caos con un'azione, solo quando quelle precedenti sono state tutte distrutte. Le lame del caos possono essere disperse con un incantesimo di *dissolvi magia*, ma anche in questo caso è possibile prendere di mira solo un pugnale per volta.

Incantesimi innati. La caratteristica da incantatore della megera del caos è l'intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). La megera del caos può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcun tipo di componente materiale:

9/giorno: *dominare bestie*

AZIONI

Artigli del Caos. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* (4) 2d4 danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 2d4 danni ed è *avvelenato* per un minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

La megera del caos è una creatura fatata malvagia e molto intelligente che gode nel portare miseria e dolore tra le creature del bosco e nel cuore degli uomini. Parente stretta delle altre megere, questa creatura ha i sensi della vista e dell'udito particolarmente affinati ed è molto difficile coglierla di sorpresa. Normalmente viene incontrata sotto le sembianze di una gentile vecchina o di una bella ragazza grazie al suo potere di illusione naturale.

Forma mostruosa. Nel suo vero aspetto, la megera del caos appare come un'orribile vecchia ingobbita, dalla pelle scabbiosa con ciuffi di capelli rossastri o neri che sembrano agitarsi sul cranio oblungo e deforme in direzioni bizzarre. Le fauci di una megera del caos sono affollate di zanne aguzze incrostate di tartaro e il loro alito è fetido come una fogna a cielo aperto. Le mani di una megera del caos sono sovradimensionate rispetto al resto del corpo e terminano con lunghi artigli affilati e sporchi del sangue secco delle sue vittime.

Solitaria vita da eremita. La megera del caos non ama la compagnia e raramente si unisce ad altre streghe per formare una congrega. Preferisce vivere in tuguri nascosti nelle profondità di cupe foreste, acquitrini infestati o caverne di alta montagna. Gli animali sotto il suo controllo pattugliano il territorio, avvertendo la megera della presenza di intrusi e di eventuali vittime. Talvolta, la megera del caos attira piccoli clan di goblin o coboldi che la servono più per timore che per lealtà.



PESCE GATTO GIGANTE

Bestia di taglia media, senza allineamento

Classe dell'Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 67 (9d8+27)

Velocità 0 m, nuotare 18 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	6 (-2)

Sensi percezione tellurica, percezione passiva 11

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Respirare sott'acqua. Il pesce gatto gigante può respirare soltanto sott'acqua.

AZIONI

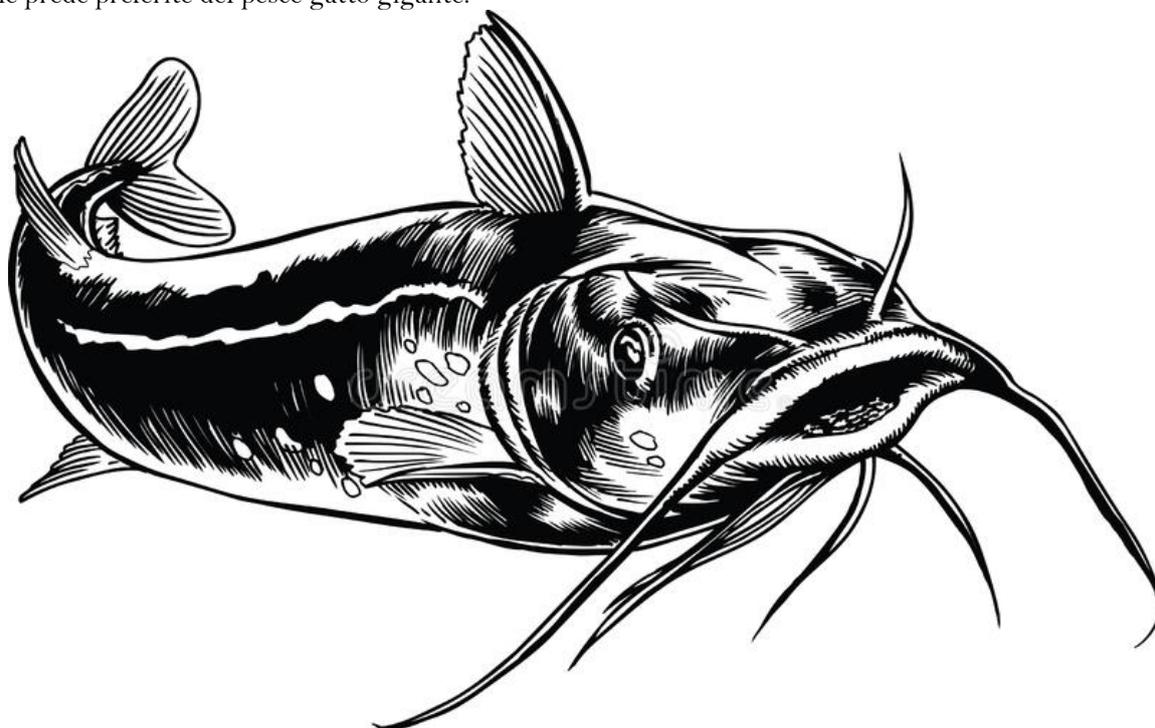
Multiattacco. Il pesce gatto gigante effettua due attacchi: uno con il morso e uno con i barbigli.

Morso. Attacco con *Arma da Mischia*: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 11 (2d8+2) danni perforanti.

Barbigli. Attacco con *Arma da Mischia*: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 12 (4d4+2) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 o essere avvelenato per 5 minuti.

I pesci gatto giganti, come i loro cugini più piccoli, sono animali estremamente resistenti in grado di vivere in acque inquinate, paludose e poco ossigenate. Questi pesci sono anche in grado di sopravvivere alcune ore fuori dall'acqua. Le fauci del pesce gatto gigante sono dotate di una selva di denti appuntiti in grado di provocare ferite profonde, inoltre gli otto barbigli attorno al muso sono velenosi e l'animale se ne serve per bloccare le prede e portarle al nido, dove saranno divorate con comodo.

Predatori pazienti. Grazie alla sua capacità di percezione tellurica, il pesce gatto gigante rimane perfettamente immobile appena sotto il livello dell'acqua, pronto ad aggredire la preda quando questa si avvicina e viene individuata. Un pesce gatto gigante predilige prede di dimensioni contenute, più facili da afferrare e portare nella tana subacquea. Gli halfling, gli gnomi e i goblin che si avvicinano troppo al territorio di uno di questi mostri, sono le prede preferite del pesce gatto gigante.



VALEN SARPEDON, IL CAVALIERE SENZA TESTA

Non morto di taglia media, caotico malvagio

Classe dell'Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 112 (15d8+45)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Abilità Percezione +4, Intimidire +6

Resistenza ai danni necrotico, contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non d'argento

Immunità ai danni veleno

Immunità alle condizioni indebolimento, avvelenato

Sensi vista cieca 36 m, percezione passiva 14

Linguaggi capisce il linguaggio Comune e la lingua Abissale ma non può parlare

Sfida 7 (2.900 PE)

Sensibilità alla luce. Finché è esposto alla luce del sole, il cavaliere senza testa subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di saggezza (percezione).

Resistenza alla magia. Il cavaliere senza testa dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi ed altri effetti magici.

Bruto. Quando il cavaliere senza testa colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma, già conteggiato.

Vapore venefico. Dal collo del cavaliere senza testa sale costantemente un vapore sinistro che avvolge come un sudario il non morto. Tutti gli esseri viventi che si trovano entro un raggio di 1,5 metri da lui, devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 o subire 1d6 danni necrotici.

Forza innaturale. Il cavaliere senza testa è dotato di una forza sovrumana che gli consente di maneggiare lo spadone a due mani con un'unica mano.

AZIONI

Multiattacco. Il cavaliere senza testa effettua due attacchi in mischia con lo spadone

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* (12) 3d6+4 danni taglienti

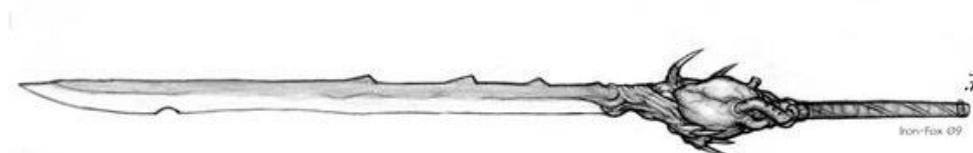


La triste storia di Valen Sarpedon, giovane e valoroso cavaliere dell'Ordine del Grifone, è narrata nell'introduzione di questa avventura. Dopo essere stato decapitato dalla lama *Strappa Anime* dell'antipaladino Murkata, il cadavere di Valen venne rianimato sotto forma di orribile creatura non morta dai poteri stregoneschi di Marpessa, corrotta dalla presenza di Orcus.

Il cavaliere senza testa indossa ancora l'armatura con il simbolo del grifone rampante inciso sul pettorale, ma ora il nobile animale somiglia più a un demone degli inferi e l'intera corazza è sporca e lorda di terra e sangue, così come i resti laceri della veste nera e bianca. Dal collo annerito di Valen, sale costantemente un vapore venefico che lo avvolge come un sudario e che avvelena il sangue degli esseri viventi.

Il non morto può trovare pace solo se viene sconfitto in battaglia. Egli obbedisce agli ordini di Marpessa e del capo dei druidi oscuri del culto di Orcus.

APPENDICE – NUOVI OGGETTI MAGICI



ANELLO DEI SARPEDON

Anello, leggendario (richiede sintonia)

L'anello dei Sarpedon è un simbolo sacro alla antica e omonima famiglia di Machetos, la ricca provincia thyatiana da cui provengono Valen e Flavio Leone. Ogni membro adulto della famiglia possiede uno di questi anelli e tutti hanno giurato, qualora qualcuno di loro perdesse tale gingillo, di fare di tutto per recuperarlo e riportarlo al tempi degli dei *lari* dei Sarpedon.

Al dito di un personaggio, l'anello fornisce un bonus +1 alla classe dell'armatura e ai tiri salvezza. Se ha indossarlo è Sarpedon, il bonus aumenta a +2, inoltre il possessore dell'anello è in grado di lanciare una volta al giorno l'incantesimo di *ristorare minore*.

CORONA REALE DI BUHREST

Oggetto meraviglioso, leggendario (occorre sintonia con un personaggio di razza nanica)

La corona reale di Buhrest è il simbolo della regalità di Bharraka, il re dei Nani Modrigswerg che avevano rivendicato un avamposto sotterraneo nei pressi dell'ipogeo della quercia maledetta. La corona è un oggetto di ferro nero dotato di punte dall'aspetto crudele e adornato con pietre di ematite e di sanguigno diaspro scavati dalle radici oscure dei Makkres, dove si trova la capitale del clan Buhrest.

Se chi indossa la corona appartiene a una razza diversa dai nani, viene colpito da una maledizione che costringe la vittima a cambiare allineamento in legale malvagio e a recarsi verso i Monti Makkres per restituire ai modrigswerg la corona! La maledizione può essere tolta con un incantesimo di *ristorare superiore* o di *dissolvi il bene e il male*.

Sulla testa di un nano, la corona reale di Buhrest fornisce una protezione +1 alla classe dell'armatura e conferisce il tratto di resistenza alla magia (il personaggio applica Vantaggio ai tiri salvezza contro effetti magici e incantesimi). I Nani Modrigswerg del clan Buhrest sono estremamente gelosi di questi oggetti e, se vengono a sapere che chi li indossa non appartiene al loro clan, faranno di tutto per recuperare l'artefatto e punire il sacrilego.

FUNGO KELVENTARI

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo fungo viene raccolto sotto le fronde delle foreste del nord di Karameikos. Opportunamente trattato ed essiccato si rivela un ottimo pasto che garantisce il sostentamento di una persona adulta per una intera giornata. Il fungo kelventari è molto versatile; infatti, se viene sbriciolato in acqua bollente e la pozione bevuta, riesce a curare gli effetti della condizione di avvelenamento e a ripristinare 1d6 punti ferita.

SPADA STRAPPA ANIME

Arma (spadone a due mani), molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per infliggere danni effettuati con questa lama magica. La *Strappa Anime* possiede al momento 5 cariche. Quando un personaggio mette a segno un colpo critico contro una creatura umanoide che abbia 100 o meno punti ferita, può decidere di attivare il potere dell'arma. In tal caso la vittima deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti viene decapitata e muore all'istante. La spada perde una carica per ogni creatura uccisa in questo modo. Quando termina le cariche, la spada perde questa proprietà.

Non morti e costrutti sono immuni al potere di *Strappa Anime*.

TALISMANO DELLA QUERCIA MALEDETTA

Oggetto meraviglioso, leggendario

Ottenuto dalla linfa corrotta della quercia maledetta della driade oscura Marpessa, questo talismano appare come una pietra verdastra dall'aspetto repellente, tiepida e viscida al tatto, al cui interno si trova una specie di verme simile a una lingua tagliata, che di tanto in tanto ha degli scatti o si agita impercettibilmente.

Se viene gettato a terra, il talismano si spezza e il verme (in realtà un seme) imbevuto di linfa infetta scava scomparendo sottoterra. Nel giro di 1d4+1 round si solleva e si forma completamente un treant (MM 288) con allineamento morale caotico malvagio, che obbedisce a chi ha scagliato l'amuleto a terra. Talvolta, il treant malvagio così creato è in grado di produrre a sua volta un altro talismano della quercia maledetta, perpetuando la presenza immonda di quest'oggetto.

MYSTARA

**DUNGEONS
& DRAGONS®**

Modulo d'avventura – Livello Esperti

La Strappa Anime

di Mauro Ferrarini

L'ostello degli gnomi sul fiume Shutturga è pieno di gente impaurita! La primavera si avvicina e con il disgelo tornerà a tormentare queste terre la Strappa Anime, una maligna entità che comanda torme di non morti e un cavaliere senza testa con le insegne del sacro Ordine del Grifone!

Eppure, un giovane nobile thyatiano ha viaggiato fino a questo remoto avamposto per affrontare il tetro cavaliere e riprendere un sigillo magico appartenuto da secoli alla famiglia dei Sarpedon. Perché il cavaliere senza testa possiede l'anello? E chi sono i cultisti che si stanno radunando nelle terre selvagge, ai margini dei centri abitati, pronti a sciamare sulla civiltà con i loro selvaggi istinti?

A tutti questi misteri potranno dare risposta i prodi avventurieri, viaggiando a nord, verso il bosco maledetto dove la Strappa Anime si sta per risvegliare per recare lutti e dolore alle genti del Karameikos.

