

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura – Livello Esperti (2° Rango)

L'Idolo Pesce di Calibor

di Mauro Ferrarini



L'empio idolo di Calibor è stato trafugato dai pirati dell'Anello d'Acciaio. Gli avventurieri sono incaricati di mettersi alle calcagna della *Scimmia Urlante*, il vascello dalle vele gialle degli schiavisti, diretti verso le rovine del Castello di Calibor, per impedire che un orrore senza tempo venga evocato dagli abissi senza fondo del Mare del Terrore!

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'Avventura – Livello Esperti
(Secondo Rango – Livelli 6-8)

L'Idolo del Pesce di Calibor di Mauro Ferrarini

Crediti

Ideazione, Sviluppo ed Editing:
Mauro Ferrarini
Copertina: 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 "L'Idolo Pesce di Calibor". 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

L'Idolo Pesce di Calibor
PARTE I: Sommario dell'avventura
Il segreto di Calibor
Rugalov
L'Anello d'Acciaio entra in scena
PARTE II: Inizia l'avventura
L'assalto della *Scimmia Urlante*
Il furto dell'Idolo Pesce
PARTE III: Viaggio sul Mare del Terrore
PARTE IV: La *Scimmia Urlante*
Aree di interesse sulla *Scimmia Urlante*
PARTE V: Le rovine del Castello di Calibor
Liberate il Kraken!
Epilogo

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

L'Idolo Pesce di Calibor

Questo modulo richiede la conoscenza di informazioni disponibili solo nelle regole di DUNGEONS & DRAGONS™ 5E (quinta edizione) e non può essere giocato senza una copia di tali regole. Particolarmente utile è anche il possesso di una copia del **ATL 1 Il Granducato di Karameikos**.

“L'Idolo Pesce di Calibor” è un'avventura per 4-5 personaggi di livello compreso tra il 6° e l'8°, ambientata nel borgo di Rugalov, nel Granducato di Karameikos, e che porterà la compagnia di avventurieri su una isola rocciosa al largo della Baia dei Traldar, dove si trovano i ruderi delle antiche rovine del Castello di Calibor in cui si nascondono segreti pericolosi e demoniaci, ambiti da un implacabile Maestro dell'Anello d'Acciaio.

GLOSSARIO

Di seguito vengono fornite le sigle dei vari prodotti e manuali citati nell'avventura. Tranne per il *Manuale del Giocatore* (MdG), la *Guida del Dungeon Master* (DMG) e il *Manuale dei Mostri* (MM), che sono necessari, tutte le altre fonti possono essere sostituite con materiale ideato dal DM o semplicemente ignorate.

ATL1 – Atlante: Granducato di Karameikos

GoS – Ghost of Saltmarsh

DMG – Guida del Dungeon Master

MdG – Manuale del Giocatore

MM – Manuale dei Mostri

VGtM – Volo's Guide to Monsters

PARTE I

Sommario dell'avventura

I PG si trovano nel Borgo di Rugalov, una cittadina di circa 650 abitanti che si affaccia sulla Baia dei Traldar, alla foce del Fiume Rugalov, a est di Specularum, la capitale del Granducato di Karameikos (ATL1). Durante il loro soggiorno assistono all'assalto al villaggio della *Scimmia Urlante*, un veliero pirata degli schiavisti dell'Anello d'Acciaio. Rugalov ospita una roccaforte di soldati fedeli al Duca Stefano Karameikos e una enclave della Sorellanza della Spada, un ordine guerriero composto da sole donne devote a Vanya: una preda non certamente indifesa!

Anche grazie all'aiuto degli avventurieri, gli assalitori¹ vengono respinti. Dopo che le vele gialle della *Scimmia Urlante* sono scomparse dietro l'orizzonte, si scopre che l'attacco dei pirati era solo un diversivo. L'obiettivo del loro comandante, un Maestro dell'Anello d'Acciaio di nome Makar Al Azif, era ben altro: la cripta sotto il Tempio di Vanya nella enclave della sorellanza, dove era custodito un bizzarro idolo d'oro a forma di enfiato pesce dall'aspetto ripugnante. Mentre le forze congiunte

delle sorelle guerriere di Vanya e dei soldati agli ordini di Lord Vlad Lutescu² erano impegnate a respingere i predoni venuti dal mare, Makar è riuscito a penetrare nel *sancta sanctorum* del santuario e a trafugare l'idolo.

Scoperto il furto, la badessa della Sorellanza della Spada, Ramana di Kerendas, chiede aiuto al barone Lutescu per organizzare una spedizione con l'obiettivo di riportare al sicuro il sinistro idolo d'oro. Sorella Ramana è l'ultima di una serie di custodi del manufatto, che ai tempi dell'insurrezione dei Marilenev contro il Duca Stefano, fu usato da un appartenente alla antica famiglia traladariana: il negromante Calibor Marilenev. Costui voleva utilizzare l'idolo per scatenare dal Mare del Terrore un potere talmente inconcepibile da distruggere l'esercito di Karameikos e la potente Guardia Elfica del duca.

Prima che il negromante avesse il tempo di terminare il rito, un audace ladro riuscì a raggiungere l'isola fortificata dove si trovava il Castello di Calibor e a rubare l'idolo. Nessuno conosce il destino di Calibor Marilenev, sebbene, mentre la nave thyatiana che trasportava il ladro e il suo bottino faceva vela verso Specularum, i marinai raccontarono che l'isola fu scossa da un tremendo terremoto e da una esplosione, che fece crollare le torri della fortezza. Voci, con tutta evidenza fuori controllo, riferirono addirittura che, alla luce cruda della luna, mostruosi tentacoli emersero dalle acque, avvolgendo le torri del castello e sbriciolandole come fossero state fatte di sabbia!

Il barone Lutescu incarica i PG di mettersi alle calcagna dei pirati e recuperare il manufatto, prima che il sinistro Makar Al Azif possa portare a termine il blasfemo rito che Calibor non riuscì a completare 40 anni prima.

Il segreto di Calibor

L'Idolo Pesce di Calibor è una statuetta d'oro massiccio che rappresenta un mostruoso essere pisciforme dalla forma repellente. Fu creato dagli Uomini Pesce³ per essere adorato come una divinità. La devozione degli abietti esseri acquatici attirò l'attenzione di **Demorgogone, il Principe dei Demoni**, che infuse nell'idolo parte del suo potere sacrilego. In conseguenza di questa oscura comunione con il signore dei demoni, attraverso un empio rito, l'Idolo Pesce era ora in grado di convocare dalle profondità abissali un Kraken, la cui furia avrebbe devastato i nemici degli Uomini Pesce.

Calibor Marilenev era un mago dedito allo studio delle arti proibite, un eremita, che aveva edificato un piccolo castello su un'isola rocciosa ad alcuni giorni di navigazione da Specularum. Per una pura casualità, durante gli scavi del castello, i lavoranti scopri-

1. Oltre ai pirati dell'Anello d'Acciaio, fanno parte della banda di assalitori anche dei feroci Koalinh e, addirittura, un Ettin!

2. Vlad Lutescu è il barone di Rugalov e il comandante della forza fedele al Duca Karameikos di stanza alla Rocca di Rugalov.

3. Su Mystara i Kuo-Toa sono noti come “Uomini Pesce”. Essi sono folli e malvagi come ci si deve aspettare da tali creature.

rono un complesso di grotte sottomarine che Calibor esplorò da solo. Il mago venne così in contatto con gli Uomini Pesce e rinvenne il *fanum* dove era custodito l'Idolo Pesce.

Il rampollo dei Marilenev sottomise il sacerdote dei Kuo-Toa e si impossessò del manufatto. Nel frattempo era scoppiata la rivolta dei traladariani contro l'usurpatore di Machetos, il giovane duca Stefano Karameikos. A capo della rivolta c'erano i nobili della Famiglia Marilenev e a Calibor venne chiesto di fornire il suo contributo alla lotta. Il negromante progettava di utilizzare il potere blasfemo dell'Idolo Pesce per evocare e controllare il Kraken: con l'aiuto di una tale mostruosità, le sorti dell'insurrezione sarebbero cambiate a favore dei Marilenev. Fortunatamente, le spie thyatiane seppero riconoscere in anticipo il pericolo che si profilava e, grazie all'aiuto di Dart l'Intrepido⁴, un ladro arciere di La Soglia, l'idolo fu rubato dal Castello di Calibor che venne in seguito punito da Demorgogone per il suo fallimento con la distruzione del castello a opera dello stesso Kraken che il mago aveva avuto intenzione di controllare.

Il manufatto maledetto venne affidato alla custodia della Sorellanza della Spada di Vanya e sepolto nelle cripte del tempio della sua enclave, presso la quale sorse poi il Borgo di Rugalov, per essere dimenticato. Solo le badesse della sorellanza erano a conoscenza della pericolosità dell'oggetto.

L'Anello d'Acciaio entra in scena

Circa un anno fa, **Makar Al Azif**, un Maestro dell'Anello d'Acciaio nativo di Tameronikas, una città ai confini orientali del Deserto Alasyano, venne in possesso di una tavoletta di pietra verde, fittamente incisa con rune e glifi di natura demoniaca. La tavoletta era stata recuperata dai suoi Rapinatori da un relitto alla deriva sul Mare dell'Alba Occidentale.

Dopo accurate indagini, Makar Al Azif riuscì a decifrare le iscrizioni sulla tavoletta, che riportavano la storia dell'Idolo Pesce e della sua connessione con il terribile Demorgogone. Grazie al sapiente uso di incantesimi di divinazione e interrogando i demoni e gli spiriti dei Piani Inferi, Al Azif individuò il luogo dove era custodito l'Idolo Pesce e la storia di Calibor Marilenev e del suo fallito tentativo di evocare il Kraken. A bordo della *Scimmia Urlante*, il vascello pirata di cui è la comando, il Maestro dell'Anello d'Acciaio ha attaccato Rugalov. Mentre i suoi predoni e una banda di Koalinh assaltavano il villaggio e tenevano impegnate la milizia e le sorelle guerriere di Vanya, egli si intrufolò nel tempio, sottraendo dalla sua cripta l'Idolo Pesce di Calibor, deciso a completare il rito che il negromante Marilenev non era riuscito a eseguire!

Rugalov

L'avventura inizia nel borgo di Rugalov, dove i Personaggi Giocanti (PG) sono arrivati per un qualsiasi motivo: potrebbero essere stati ingaggiati come guardie del corpo da una carovana di mercanti di vino o come scorta armata del carro che trasporta l'oro necessario a pagare la milizia karamaikana agli ordini di Lord Vlad Lutescu.

Quale che sia il motivo per il quale i personaggi si trovano nel villaggio, viene di seguito fornita una succinta descrizione di Rugalov, utile al Dungeon Master (DM) per dare un tocco di realismo all'ambientazione.

Le informazioni sono tratte dal sito Vaults of Pandius⁵.

Il villaggio di Rugalov è abitato da circa 650 persone e si trova alla foce del Fiume Rugalov a est della capitale del Granducato: Specularum. Il barone di Rugalov è **Lord Vlad Lutescu** (LN, *Cavaliere* MM 344), un nobile traladarano dai folti capelli rossi e dai vistosi favoriti, fedele al duca Stefano e alla compagnia femminile.

L'economia del villaggio si basa sulla pesca e sul commercio. Rugalov è, infatti, il punto di ingresso delle carovane "da" e "per" Thyatis. Proprio per la sua posizione strategica, il villaggio è dotato di una fortezza particolarmente importante: la **Rocca di Rugalov**, che sorge dalla parte opposta della foce del fiume, rispetto al villaggio. Il centro abitato e la rocca sono uniti da un robusto ponte di pietra sul quale passa il traffico di merci e persone.

La guarnigione di Rugalov. La guarnigione al comando del barone Lutescu è composta da **244 Guerrieri** (LN, *Guardie* MM 348), per la maggior parte di etnia traladarana. Un quinto di questa forza è costituita da cavalieri in giaco di maglia e scudo, armati con lance e spade. Il resto della milizia è appiedata, protetta da armature di cuoio bollito (CA 11) ed equipaggiata con spade e balestre leggere.

Maghi rinomati. Due maghi hanno eletto Rugalov come propria dimora. **Mariah di Biazzan** (NB, *Maga* MM 348) è una thyatiana con sangue alasyano nelle vene. Nativa di Biazzan, ha speso la sua gioventù dedicandosi all'avventura, prima di ritirarsi a Rugalov con il marito (anch'esso avventuriero) e i figli per gestire una bottega di pozioni e pergamene. Mariah è una classica bellezza esotica con pelle abbronzata, capelli corvini e un sorriso ammaliante. Appare ben più giovane di quanto non sia in realtà ed è piuttosto popolare e ben voluta in città, grazie alla sua disponibilità ad aiutare i cittadini con la sua magia. L'altro mago di Rugalov è **Teralenor Fiore Luminoso**⁶ (N), un Elfo Callarii esploratore (con 3 livelli da mago), che si guadagna da vivere come mercenario e guardia per le carovane. Ha una reputazione di guerriero dal pensiero lesto e

4. Si tratta del personaggio di mio fratello Paolo, che raggiunse il 36° livello e l'Immortalità!

5. Pandius.com.

6. Teralenor è un Callarii dai tratti spigolosi, di altezza media con capelli argentati tagliati corti e splendenti occhi verde acqua.

dall'ancora più lesto arco elfico, dal quale si separa raramente.

Chiese importanti. Recentemente il barone ha finanziato la costruzione di un piccolo ma meraviglioso edificio di pietra consacrato alla **Chiesa di Traladara**. Il curato è **Padre Nico** (LB, *Sacerdote* MM 350) un chierico di mezz'età con una grande passione per il buon cibo e per la conversazione. La **Chiesa di Karameikos** possiede un piccolo santuario senza custodi, che viene visitato spesso dai viaggiatori provenienti da Specularum. **Il Riposo del Profeta** è invece un tempio e una scuola religiosa dedicata ad Al Kalim e alla Via Eterna. Costruita nel tipo stile ylari, serve la crescente comunità di commercianti e artigiani alasyani provenienti da Biazan e dall'Ylaruam. È stata edificata in modo da avere ampio spazio per futuri ampliamenti ed è aperta a tutti i visitatori, poiché a dirigerla è il cosmopolita **Ahmed Al-Omar** (LB, *Sacerdote* MM 350), un ylari tra i trenta e i quarant'anni dal fisico asciutto e dagli acuti occhi neri. Abile nel parlare e dai modi discreti, Al-Omar supporta il barone nell'appianare i rari dissidi tra le varie comunità di Rugalov.

Infine, a poca distanza dal villaggio trova posto anche un ordine guerriero thyatiano: la **Sorellanza della Spada**. Da poco il barone ha consentito di erigere attorno all'enclave un muro di cinta fortificato. Un certo numero di donne di origine karameikana ha iniziato a chiedere di essere ammesse tra le file di questo ordine militare. Le sorelle guerriere custodiscono e gestiscono un'ampia cappella (quasi un tempio) dedicato a Vanya. **Sorella Ramana di Keren-das** (N), una guerriera e una sacerdotessa thyatiana di Vanya ricopre il ruolo di badessa.



Gilde di ladri. Non esistono rifugi intestati a gilde di ladri o ad organizzazioni illegali a Rugalov. Di tanto in tanto sono presenti degli osservatori del Reame dei Ladri e, recentemente, delle spie dell'Anello d'Acciaio al soldo di Makar Al Azif.

Equipaggiamento, taverne e locande. Per la sua posizione strategica e per la presenza dei soldati, Rugalov offre ai viaggiatori un'insolita abbondanza di taverne e locande dove trovano alloggio i mercanti e i viaggiatori. Empori ed armaioli sono ben forniti tutto l'anno. *Il Pettiroso Canterino* è la taverna più rinomata per via della sua birra artigianale, scura e pastosa, e per le ricche stanze in cui alloggiare, comprese ampie "camere degli avventurieri" con diversi letti e molte comodità (acqua e birra sempre a disposizione, cesti di pane e frutta, acqua per lavarsi e latrine private).

Personaggi importanti. Il marito della maga Mariah è **Ilya Brebanovich** (LN, *Veterano* MM 350), orgoglioso padre traladariano di quattro figli, due dei quali si sono sottoposti da poco alla *Cerimonia del Taglio* e sono lontani in cerca di avventura. Ilya è un possente guerriero, ma anche un abile fabbro e armaiolo specializzato nel forgiare lame, sebbene possa realizzare e riparare qualsiasi tipo di armatura e di arma convenzionale.

Un ranger di Thyatis, **Lanius Trentium** (NB, *Esploratore* MM 347 con un paio di livelli da bardo), è il custode del *Maniero Verde*, un ampio edificio in robusta quercia costruito dai Forestali su incoraggiamento degli Elfi Vyalia. Il maniero offre rifugio ai ranger e ai druidi ed è la base di azione per coloro che programmano spedizioni nella foresta, per tenerla libera dagli umanoidi che minacciano le terre Vyalia. Si vocifera che i Forestali e i loro sponsor Vyalia stiano cercando la tana di un Drago Verde che infesta le terre a nord di Rugalov. Lanius è spesso impiegato come messaggero, guida e cacciatore sulla sponda karameikana del Rugalov.

PARTE II

Inizia l'avventura

Dopo che i PG hanno trovato alloggio a Rugalov, magari al *Pettiroso Canterino* e stanno programmando le loro prossime mosse, il DM può leggere le seguenti note narrative e passare poi a condurre le scene descritte nel capitolo "L'assalto della Scimmia Urlante".

I normali rumori del borgo sono interrotti dal suono di campane che lanciano l'allarme. Parecchi uomini e donne si voltano, preoccupati, verso la sorgente dello scampanio: la torre del tempio della Chiesa di Traladara.

"Là! Guardate là!", la voce incrinata di paura di un anziano barbuto si alza sopra il frastuono delle campane, che continuano a suonare senza sosta. Seguendo l'indice del vecchio, all'orizzonte appaiono delle vele gialle che si stagliano nette sul verde cupo della Baia dei Traldar. "I pirati! Le vele gialle degli

schiaivisti dell'Anello d'Acciaio! Presto avvertite il barone!" strillano gli abitanti di Rugalov, mentre inizia una fuga disordinata.

L'ASSALTO DELLA SCIMMIA URLANTE

La nave pirata all'orizzonte è la *Scimmia Urlante*, il vascello di Makar Al Azif. I piani del Maestro dell'Anello d'Acciaio sono di creare un diversivo: mentre i soldati e gli abitanti fronteggiano i predoni e i loro alleati Koalinth, Makar penetrerà nel tempio di Vanya, sottraendo dalle sue cripte il maledetto Idolo Pesce di Calibor. Una volta tornato sulla nave, i pirati e i Koalinth si ritireranno.

Quando il vascello pirata inizia l'avvicinamento ai moli di Rugalov, il DM deve chiedere ai giocatori cosa hanno intenzione di fare i loro personaggi. Si può ipotizzare che, essendo in strada, gli avventurieri abbiano con sé le proprie armi, ma che nessuno di loro indossi le armature pesanti.

Dalla nave pirata si staccano alcune barcacce piene di predoni bercianti, mentre dal castello di poppa del vascello dalle vele gialle iniziano a partire alcune bordate infuocate: gli aggressori bersagliano con le catapulte i moli e la spiaggia sassosa antistante Rugalov.

A circa mezzo miglio di distanza dalla riva, la nave ora è in piena vista: la polena è quanto mai minacciosa e raffigura due teste scimmiesche dai tratti mostruosi, mentre sull'albero maestro sventola l'odioso vessillo dell'Anello d'Acciaio.

Avvertiti dallo scampanio selvaggio del tempio della Chiesa di Traladara, intanto, già alcuni drappelli di soldati stanno tentando di organizzare la difesa.

La polena raffigura il malvagio Demogorgone, il Principe dei Demoni (**Intelligenza [Arcano o Religione]**, CD 16). Di seguito vengono descritti situazioni ed incontri che si verificheranno durante l'attacco dei pirati a Rugalov. L'ordine con il quale sono presentati è quello più "logico", ma il DM è libero di modificare la sequenza e/o ignorare alcuni incontri in base all'evolversi della situazione.

n.	Incontro
1	Koalinth emersi dal Mare del Terrore
2	Barcaccia dei Pirati dell'Anello d'Acciaio
3	Un pericoloso cliente in lontananza
4	Un pirata fuori misura
5	Prigionieri dell'Anello d'Acciaio

Koalinth emersi dal Mare del Terrore

All'inizio dell'assalto, una **banda di Koalinth** (GoS 238) emerge dalle acque antistanti la spiaggia e si getta all'inseguimento dei pescatori e delle donne che stavano lavorando in prossimità del mare.

Il numero dei Koalinth è di $d4 + 2$ per ogni PG. A guidarli è un **Comandante Koalinth** (GoS 239) dalla barba irta di spine simile a corallo grigio. Gli hobgoblin marini inseguono, urlanti, le loro vittime umane. Se i PG non intervengono, i Koalinth ucci-

dono una decina di uomini e donne, prima di avanzare, gocciolanti, verso le prime case di Rugalov.

Barcaccia dei Pirati dell'Anello d'Acciaio

Da una delle barcacce messe in mare dalla *Scimmia Urlante* scende una masnada di **12 Pirati dell'Anello d'Acciaio** (*Banditi*, MM 343) guidati all'assalto da **Hurricane Blood**, un minaccioso Mezz'Orco (*Pirate Bosun*, GoS 247) con una cicatrice al posto del naso e un lungo e crudele uncino inserito nel polso della mano sinistra.

I pirati saltano giù dalla lancia quando è ormai a una trentina di metri della riva e iniziano a correre, urlando come ossessi e agitando le armi (sciabole, armi ad asta dall'aspetto crudele, uncini e mazze chiodate). Poiché si muovono nell'acqua, impiegheranno 3 round, prima di arrivare a terra.



Un pericoloso cliente in lontananza

Durante le prime fasi dell'assalto, riferite ai giocatori che da una delle barcacce che stanno vomitando pirati e predoni sulla spiaggia scende un bestione a due teste: un Ettin! Non appena il gigante arriva a tiro dei primi soldati di Rugalov, piazza un paio di colpi con le sue rozze mazze chiodate, spaccando crani e facendo una strage. Se i PG dichiarano di dirigersi verso il mostro, lo dovranno inseguire per le strade di Rugalov⁷ (passate direttamente all'incontro seguente).

Un pirata fuori misura

Durante la battaglia di Rugalov, i PG svoltano un angolo e si imbattono in un feroce **Ettin** (MM 132) impegnato a spazzare via ogni resistenza con le sue

7. Non è difficile seguire l'Ettin. La pista del gigante, infatti, è segnata dai corpi dilaniati di cittadini e soldati che se lo sono trovato davanti.

armi: una mazza chiodata e un'ancora uncinata. Dappertutto si vedono i corpi senza vita od orribilmente feriti dei soldati che hanno cercato di fermare la furia del gigante. A debita distanza dal mostro si muove una banda formata da **2 Koalinth** (GoS 238) e **3 Pirati dell'Anello d'Acciaio** (*Banditi*, MM 343).

Sulle spalle dell'Ettin, legata a una corda, si trova una sventurata ragazza, presa prigioniera per essere divorata con calma successivamente. La donna, Feliksana, urla e piange terrorizzata mentre viene sbalottata sulla schiena del gigante e perderà i sensi dopo un paio di round. **Feliksana** (*Popolana*, MM 349) arriva a 0 PF dopo 2 round di combattimento: da quel momento in poi, il DM deve segretamente effettuare i tiri salvezza contro morte, per stabilire se gli avventurieri riescono a salvarla o meno. Se Feliksana viene stabilizzata, Sorella Ramana sarà grata ai PG, essendo la ragazza una nuova discepola della Sorellanza, giunta all'enclave di Vanya da poco meno di un mese, proveniente da Dmitrov (vedi *La riconoscenza di Feliksana*).

Prigionieri dell'Anello d'Acciaio

Quando ormai l'assalto è al termine, il gruppo di PG vede dirigersi verso una barcaccia un gruppo di pirati e di koalinth che spingono a colpi di frusta e in punta di lancia una colonna di due dozzine di prigionieri: uomini e donne di Rugalov, qualche ragazzo e un paio di soldati malmessi e feriti.

Gli schiavisti hanno legato i prigionieri con collari di ferro e li conducono in fila indiana verso la spiaggia, per imbarcarli e poi venderli come schiavi.

Complessivamente i PG devono affrontare **5 Pirati dell'Anello d'Acciaio** (*Banditi*, MM 343) e **3 Koalinth** (GoS 238) dalle capigliature piene d'alghie, la pelle incrostata di cirripedi e spine e armati con lame ricavate da ossa di balena e denti di squalo.

LA RICONOSCENZA DI FELIKSANA

Se i PG hanno affrontato e sconfitto il gigante Ettin durante l'assalto dei pirati (vedi *Un pirata fuori misura*), salvando Feliksana dal suo tremendo destino, riceveranno i ringraziamenti della badessa dell'Ordine della Spada, Sorella Ramana. Accompagnata dalla giovane Feliksana, decisa a prendere i voti per diventare parte della Sorellanza, Ramana fornirà a ciascun avventuriero un ciondolo di rame a forma di lama squisitamente realizzato. Si tratta di un *Incanto dell'Eroismo* (vedi DMG 228), che può essere evocato toccando il manufatto. Una volta utilizzato, il ciondolo perde la sua magia e rimane solo il valore venale (5 M.O.).

Il furto dell'Idolo Pesce

Spetta al DM decidere quando il sinistro Makar Al Azif avrà raggiunto il suo scopo: il furto dell'Idolo Pesce di Calibor.

Approfittando del caos generato dall'attacco della *Scimmia Urlante*, Makar e un piccolo gruppo di fida-

ti seguaci⁸ si sono teletrasportati nei pressi dell'enclave della Sorellanza della Spada. Mentre la maggior parte delle sorelle guerriere prendeva le armi e si precipitava al villaggio per respingere i predoni, il Maestro dell'Anello d'Acciaio è penetrato nel tempio di Vanya, ha ucciso le due templari a guardia della cripta e ha trafugato l'empio manufatto. Di nuovo al sicuro sulla nave, grazie all'uso di una seconda *pergamena del teletrasporto*, Makar ha dato ordine di suonare la ritirata e di fare rotta per l'Isola di Calibor.

Se il DM lo desidera, può leggere ai giocatori il paragrafo seguente per descrivere tale evento.

Dal mare arriva all'improvviso un ruggito spaventoso. Per un istante la realtà sembra congelarsi, mentre le due teste scimmiesche della polena della *Scimmia Urlante* prendono vita e lanciano un nuovo grottesco urlo terrificante. Come un sol uomo, predoni e Koalinth iniziano a ritirarsi verso il mare, mentre le vele gialle del vascello pirata si gonfiano al vento!

DOPO LA BATTAGLIA

Dopo la battaglia, i PG saranno convocati presso il tempio di Vanya da una ambasceria formata da una Sorella dell'Ordine della Spada e un sergente della guarnigione di Rugalov con una benda insanguinata che gli copre l'occhio e la parte sinistra del viso.

I messaggeri chiedono agli avventurieri di seguirli con urgenza presso l'enclave della sorellanza, secondo gli ordini ricevuti da sorella Ramana di Karendas e dal barone Vlad Lutescu, che si trova in compagnia della badessa. Se qualche personaggio è ferito, la guerriera assicurerà che al tempio di Vanya ci sono diverse pretese con incantesimi di guarigione.

Perché i PG? Se hanno affrontato i predoni, si sono guadagnati il rispetto dei notabili di Rugalov, a maggior ragione nel caso in cui abbiano salvato Feliksana dall'Ettin o liberato i prigionieri dagli schiavisti dell'Anello d'Acciaio. Nel caso, invece, che i PG abbiano tenuto un profilo basso, il motivo è più prosaico: l'attacco ha lasciato sul campo diversi soldati e molti devono rimanere a presidiare la rocca e il villaggio, nel caso in cui i pirati decidano di tornare di nuovo. Per la missione, dunque, occorrono degli avventurieri esperti, quantunque non certamente "eroici".

LA MISSIONE

Dopo avere attraversato le mura fortificate dell'enclave dell'ordine militare thyatiano, guardate a vista da due templari armate di tutto punto e pesantemente corazzate, le guide conducono il gruppo nel tempio di Vanya, dominato da una statua della severa dea della battaglia davanti a bracieri peren-

8. Tra cui Mogdramog, un demone Barlgrua proveniente dallo strato abissale dominato da Demogorgone, che Makar ha convocato per farlo diventare la sua ombra.

nemente accesi. All'ingresso degli avventurieri, due figure imponenti si voltano: il fiero barone Lutescu, attorniato da un manipolo di soldati e consiglieri, e la badessa dell'Ordine della Spada, sorella Ramana di Kerendas, con ancora indosso il pettorale dell'armatura, ammaccato in più punti e il volto segnato dalla fuliggine e dal sangue rappreso.

Poco più oltre, un cancello di ferro, divelto dai cardini da una forza prodigiosa, offre la vista alle scale che conducono alle cripte. Sul pavimento si trovano i corpi contorti e spezzati di due guerrieri.

Dopo succinti convenevoli e il ringraziamento per avere risposto al loro appello, il barone e la badessa chiedono l'aiuto dei PG per recuperare l'Idolo Pesce di Calibor. Il DM può riferire ai giocatori le informazioni contenute nel paragrafo "Il segreto di Calibor". Se gli avventurieri accettano l'incarico, il barone Lutescu offrirà loro un passaggio sul *Cuore di Petra*, un veloce vascello a tre vele, la nave più veloce presente sui moli di Rugalov, e un equipaggio per governarlo. Se i PG lo richiedono, potranno contare sull'aiuto di **Hugo**⁹ (LN, *Veterano*, MM 350) e di **Drauca Figlia dell'Anatema**¹⁰ (N, *Sacerdote*, MM 350), rispettivamente il sergente e la templare che hanno chiesto al gruppo di seguirli all'enclave.



Art by Miguel Regodón (Paizo Publishing all rights reserved)

9. Hugo è un traladariano di mezza età ancora robusto e scattante. Porta i capelli brizzolati tagliati molto corti e una barba rada che non nasconde una cicatrice sotto al labbro inferiore. È rude tende a osservare gli stranieri in maniera sfrontata e ha un debito con il Reame dei Ladri e teme per la propria vita.

10. Drauca è una donna thyatiana di Tel Akbir dal colorito olivastro e completamente dedicata al culto di Vanya. La templare è una antagonista, vede tutto come una sfida. Si sgranchisce spesso le nocche e in segreto le piacerebbe essere una musicista.

La rotta presa dalla *Scimmia Urlante* è per l'Isola di Calibor. Ormai non ci sono più dubbi: il vascello pirata ha creato un diversivo per consentire al sinistro Maestro Al Azif di rubare l'idolo e usarlo per richiamare quel potere mostruoso che il negromante Calibor aveva avuto intenzione di scatenare contro l'appena sorto reame karamaikano.

Il barone e Ramana conoscono l'identità del ladro dell'idolo. Infatti, le sacerdotesse di Vanya hanno interrogato gli spiriti delle sentinelle che hanno tentato di impedire l'ingresso dei ladri alla cripta, attraverso un incantesimo di *parlare con i morti*.

In cambio dei loro servigi, il barone si fa garante perché il Tesoro di Specularum paghi ai personaggi 2.000 Reali d'Oro e offre loro la proprietà di un piccolo palazzo (e le terre circostanti) che sorge nei dintorni di Rugalov. Il maniero è stato abbandonato durante la prima migrazione di thyatiani nella Traladara e non è più stato reclamato. La badessa Ramana, invece, promette un rifugio sicuro e i servigi dei chierici di Vanya presso l'enclave dell'Ordine della Spada.

Se la compagnia accetta l'incarico, Lord Vlad Lutescu farà preparare il *Cuore di Petra* in modo da partire entro poche ore.

PARTE III

Viaggio sul Mare del Terrore

A bordo del *Cuore di Petra*, i PG si gettano all'inseguimento del vascello pirata di Makar Al Azif, diretto verso la tenebrosa isola di Calibor. Di seguito vengono descritti alcuni incontri che si potranno verificare durante il viaggio sul Mare del Terrore.

n.	Incontro
1	Vascello abbandonato
2	Streghe da maritare
3	Bottiglia di vetro alla deriva
4	Plesiosauro all'amo

VASCELLO ABBANDONATO

Alla luce smorta dell'alba, una nave con le vele squarciate e lo scafo danneggiato è alla deriva in balia delle onde. Sul ponte non si vede anima viva e l'albero di bompresso, spezzato, pende semisommerso nell'acqua.

Un vascello mercantile di Minrothad (il *Chimaera*) è stato attaccato dai Koalinth che infestano la Baia dei Traldar. L'equipaggio, tranne il mago di bordo Orgenzius, è stato ucciso o catturato dai predoni sottomarini che hanno poi portato negli abissi i propri caduti e gli umani per destinarli a osceni banchetti nelle profondità oceaniche.

Una banda di Koalinth si è attardata nella stiva, alla ricerca di altro bottino. Orgenzius, terrorizzato e privo di incantesimi, è nascosto dentro una cassapanca nella cabina del capitano.

In base a come i PG si avvicinano alla nave, i **5 Koalinth** (GoS 238) possono essere colti di sorpresa o, invece, pronti a tendere un agguato agli intrusi. A guidare i predoni acquatici è un **Koalinth Nobile** (GoS 239) alto una volta e mezzo un umano e armato con un lungo tridente e una sciabola ricurva incrostata di salsedine e cirripedi, un tempo appartenuta a un Signore dei Pirati. La sciabola (da considerare come una spada corta +1) consente al suo possessore di lanciare 3v/giorno l'incantesimo di *camminare sull'acqua*.

Il *Chimaera* era diretto a est, verso Thyatis, dove avrebbe venduto il suo carico di spezie e profumi destinato ai nobili e alle nobildonne dell'impero. Le merci sono conservate nella stiva dentro botticelle e casse di legno. Complessivamente il carico ha un valore di 5.000 Lucini d'Oro.

Orgenzius esce dal suo nascondiglio solo se i Koalinth vengono uccisi o messi in fuga e racconta ai suoi salvatori dell'attacco da parte dei feroci umanoidi, avvenuto di notte. I predoni hanno ucciso le sentinelle sul ponte, mentre un grosso animale, forse un drago marino o un serpente di mare spaccava il bompresso e danneggiava lo scafo. Prima che l'equipaggio potesse organizzare una qualsiasi difesa, la nave è stata invasa dai Koalinth che hanno rapidamente annullato ogni resistenza. Per non cadere prigioniero degli hobgoblin sottomarini, il mago si è rifugiato nella cabina del capitano, nascondendosi dentro una cassapanca.

UNA STREGA DA MARITARE

Ved'ma, Voda e Vilma sono **Megere Marine** (MM 209) cattive e odiose come tutte le appartenenti alla loro specie. Possedendo un *globo del controllo del tempo atmosferico*, la congrega di streghe "cattura" le navi di passaggio lasciandole in balia di una terribile bonaccia con sole a picco e caldo intenso, finché l'equipaggio non accetta di donare uno "sposo" e, ovviamente, un regalo di nozze del valore di almeno 500 M.O.

Le streghe attivano il globo magico da una fetida isola rocciosa, poco più di uno scoglio affiorante lordo di escrementi e incrostato di ripugnanti concrezioni spugnose con i resti putrefatti delle vittime precedenti appese a pali fradici dei relitti catturati, a *memento* per i ficcanaso.

Dopo una giornata di fermo, alla *Cuore di Petra* giungono gli emissari della congrega: **3 Merrow** (MM 219) a contrattare le condizioni per il rilascio. Le signore Ved'ma, Voda e Vilma acconsentiranno a lasciare partire la nave in cambio di uno "sposo", scelto liberamente tra l'equipaggio, a condizione che sia "giovane e in ottima salute" e un appropriato dono per le nozze (per l'appunto, di almeno 500 M.O. di valore). I Merrow torneranno 24 ore dopo per condurre alle megere lo sposo e il dono. In caso di rifiuto, la nave rimarrà bloccata fintanto che tutti i membri dell'equipaggio non saranno morti di fame e di sete.

Gli effetti del *globo del controllo del tempo atmosferico* possono essere contrastati da un *dissolvi magie* (CD 18).

Ved'ma, Voda e Vilma vivono sull'isola, servite da un totale di **6 Merrow** che obbediscono a qualsiasi loro desiderio. Nel caso in cui i PG affrontino i mostri, costoro saranno camuffate, assumendo l'aspetto di sirenidi davvero brutte e racconteranno di essere schiave dei Merrow che le tengono prigioniere sull'isola per costringerle a usare il globo magico. Se viene data loro la possibilità, le Megere Marine utilizzeranno il loro potere di *sguardo mortale*.

Ved'ma è allampanata e avvolta da vesti intessute di alghe putride; la strega indossa un pendente ricavato da una conchiglia di nautilus. Chi indossa il talismano parla con voce del sesso opposto al suo (femminile, se a indossare l'oggetto è un uomo; maschile, se è femmina).

Voda è completamente nuda, dalla pelle grinza e del colore del pesce morto con lunghi capelli simili a flaccidi e sottili tentacoli.

Vilma, infine, ha un terzo occhio che le si apre sulla fronte e una dentatura simile a quella di uno squalo.

La congrega possiede la capacità di *Incantesimi condivisi* come spiegato nel *Monster Manual* a pag. 208.

La grotta sottomarina. La tana delle Megere Marine è situata in una caverna sotterranea, sotto lo scoglio, a cui si può accedere attraverso un camino naturale profondo 12 metri. Per poterlo percorrere in sicurezza occorre essere piuttosto abili e forti (**Forza [Atletica] o Destrezza, CD 16**), altrimenti si cade, subendo 4d6 danni da impatto¹¹.

Le streghe conservano i crani spolpati dei loro "sposi" in un angolo della grotta, disposti ordinatamente in una lunga fila (ci sono 7 crani, appartenenti a umani, marinidi e anche a un elfo). Dentro uno dei crani si trova un'ampolla con dentro 4 dosi di *muco di aboleth*, che, spalmato sulla lingua, consente di respirare acqua per 4 ore.

Oltre al *globo del controllo del tempo atmosferico*, che appare come una sfera di cristallo dal diametro di una quindicina di centimetri, dentro cui si agitano vapori verdi e blu cangianti, Ved'ma, Voda e Vilma conservano i "doni di nozze": un medaglione d'oro con il ritratto di un nobile thyatiano all'interno (25 M.O.), un braccialetto d'oro a misura di gigante (200 M.O.), un fazzoletto di seta ricamato ma ormai putrido e privo di valore e una statuetta d'avorio intagliato che raffigura due delfini (100 M.O.).

BOTTIGLIA DI VETRO ALLA DERIVA

Una grossa bottiglia panciuta di vetro verde smerigliato galleggia in mezzo alle onde. I marinai della *Cuore di Petra* la pescano dal mare con un uncino legato a una lunga asta e la issano a bordo.

11. L'utilizzo di funi e/o chiodi di scalatore consente di applicare Vantaggio alla prova.

La bottiglia è chiusa con un tappo di sughero sigillato con ceralacca. Il simbolo inciso sulla cera raffigura una lancia circondata da un nembo di fiamme (**Intelligenza [Arcano], CD 20**), che rappresenta l'emblema di Aratap il Breve, un potente mago di Alphatia. Scuotendo la bottiglia si sente del liquido agitarsi all'interno e all'interno si trova dell'acqua benedetta e la tessera esagonale di un mosaico dalla superficie lucida e rossa¹². La tessera del mosaico emana una debole aura magica e di malvagità, individuabile con gli incantesimi di *individuazione del magico* e/o *individuazione del male*.

PLESIOSAURO ALL'AMO

Alcuni marinai del *Cuore di Petra* gettano in acqua pezzi di sarde sanguinolente e andate a male per pasturare e catturare qualche bel pesce da arrostitire. Uno dei pescatori urla eccitato di avere preso una bella preda. La canna, infatti, si piega verso il basso a testimoniare la resistenza del pesce.

I compagni si assiepano accanto al marinaio che tende i muscoli delle braccia: "È una bestia davvero grossa, stasera avremo un bel banchetto!", aggiunge con un certo affanno, prima di lanciare un urlo ed essere trascinato oltre la murata e cadere nell'acqua.

Per un istante la scena si congela, poi dal mare si ode uno strillo terrorizzato e il rumore di ossa che si spezzano e carni dilaniate. Dalle profondità emerge il muso zannuto di un mostro rettiliano su un lungo collo sinuoso. Tra le fauci pende la metà inferiore dello sventurato marinaio ... con uno scatto del capo, il mostro lancia in aria il raccapricciante resto umano e lo ingoia, iniziando a masticare rumorosamente. Il **Plesiosauro** (MM 80) preso all'amo non ha gradito essere disturbato e, dopo avere mangiato il pescatore, si avventa su chiunque si trovi nelle vicinanze. Ridotto a un quarto dei suoi PF (16 PF), il dinosauro acquatico si immerge di nuovo negli abissi.

PARTE IV

La Scimmia Urlante

La *Scimmia Urlante* è il vascello pirata comandato da Makar Al Azif, un sinistro Maestro dell'Anello d'Acciaio. Si tratta di una nave di guerra con due ponti di coperta e tre alberi.

La *Scimmia Urlante* ha le seguenti caratteristiche:

Soffitti. I soffitti del ponte di coperta, della stiva e degli alloggi hanno un'altezza di 2,4 metri; le porte di 1,8 metri.

Porte. Le porte della nave sono di legno robusto e hanno CA 15, 18 PF e immunità ai danni da veleno e psichici. Una serratura può essere scassinata con una prova di Destrezza (CD 15), utilizzando gli arnesi da scasso; altrimenti la porta può essere sfondata con una prova di Forza (Atletica) con CD 20.



Bauli. I bauli sulla nave sono tutti di ferro e hanno CA 19, 18 PF e immunità ai danni da veleno e psichici.

Sartiamo. Il sartiamo della nave può essere scalato senza necessità di superare prove di abilità a meno che non ci siano condizioni particolari (p.es. tempesta in atto, combattimento, ecc.).

Illuminazione. A meno che non sia diversamente indicato, l'interno della nave è illuminato da lanterne appese alle travi.

Vele. La nave possiede 3 alberi da circa 24 metri di altezza equipaggiati con vele gialle. In caso di bisogno il ponte di coperta può ospitare 20 rematori (10 per lato).

Teste di Demogorgone. La polena bicefala del vascello rappresenta due orribili teste di mandrillo scolpite nel legno e dipinte che colori vivaci. Si tratta, ovviamente, della riproduzione delle teste del mostro: *Aameul* (la testa di sinistra) e *Hethradiah* (la testa di destra) (**Intelligenza [Arcano], CD 18**). Il capitano della *Scimmia Urlante* può comandare le due teste, che si animano come fossero dei golem e attaccare chiunque si trovi sul castello di prua o sul ponte. Ogni testa ha CA 15 e 45 PF. Quando vengono ridotte a 0 PF, le teste tornano inerti e non possono essere riattivate prima di 24 ore. Una volta al giorno, ciascuna testa può emettere un urlo che riproduce, a sua scelta, i seguenti effetti: *allarme*, *sonno*, *sussurri dissonanti*.

GUARDIANI INSONNI

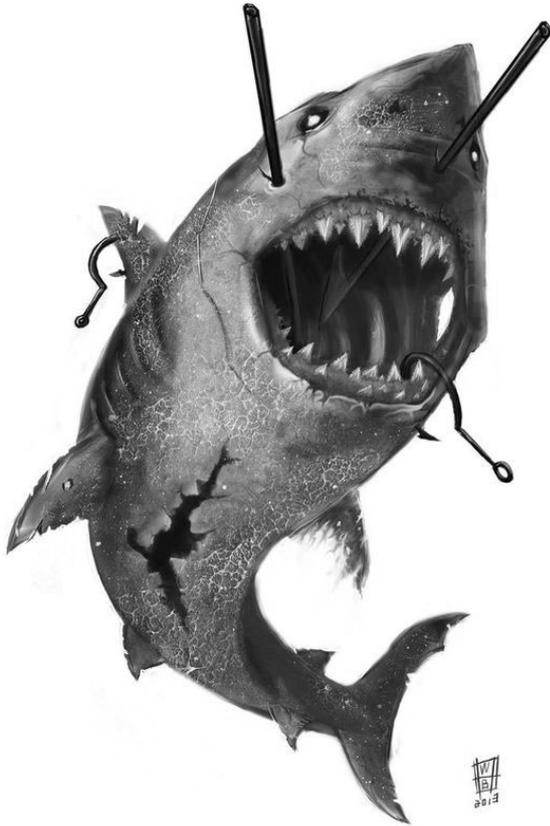
In vista dell'Isola di Caliber, Makar Al Azif ha dato ordine di gettare l'ancora e si è diretto con pochi fidati aiutanti (tra cui il demone Mogdramog) e una scorta armata verso le spiagge, a bordo di una barcaccia. Stretto al grembo, in uno scrigno, l'Idolo Peccato necessario al rito.

Nelle acque attorno alla *Scimmia Urlante* nuotano **15 Squali Non Morti** (*Squalo Cacciatore*, MM 338). Queste carcasse scheletriche sono state animate da Makar e vincolate a proteggere la nave da possibili assalti. Rispetto alle caratteristiche dello squalo cacciatore, questi zombi presentano le seguenti modifiche:

- Allineamento: neutrale malvagio
- Velocità: 0 m, nuotare 9 m
- Immunità ai danni: veleno

¹². Alla fantasia del DM è lasciato decidere cosa rappresenti il misterioso ritrovamento ...

- Immunità alle condizioni: avvelenato
- Tempra dei Non Morti: se i danni riducono a 0 i PF, lo squalo non morto deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invece a 1 PF
- Scuro visione 18 m



AREE D'INTERESSE SUL VASCELLO

Di seguito vengono sommariamente descritte le aree d'incontro all'interno della *Scimmia Urlante*, nell'eventualità che i giocatori intendano assaltare la nave pirata dell'Anello d'Acciaio.

L'equipaggio del vascello è di 45 uomini, meno quelli eventualmente uccisi o catturati durante l'assalto a Rugalov. Makar ha portato con sé sull'isola una scorta composta da mezza dozzina di pirati e il barglura Mogdramog.

a. Castello di prua

Il castello di prua ospita una balista (DMG 255) caricata e armata. In un angolo si trova una rastrelliera con mezza dozzina di lunghi dardi per balista (DMG 255).

Durante il giorno si trovano qui **2 Pirati dell'Anello d'Acciaio** (*Banditi*, MM 343) impegnati a lucidare e mantenere la nave e la balista. Esiste un 35% di probabilità che sia presente anche **Krishan il Mago di Bordo**¹³ (*Wizard Deck Mage*, GoS 248), un

13. Krishan indossa uno stretto turbante nero e vesti scure e viola. La sua arma è un *bastone del deperimento* di legno nero sormontato dalle riproduzioni delle teste di Demogorgone.

sindhi dalla pelle scura e bruciata dal sole con barba e capelli neri e un viso smunto con guance infossate.

Di notte, invece, è di sentinella un **Pirata dell'Anello d'Acciaio** (*Bandito*, MM 343).

b. Castello di poppa

A poppa si trova il timone che governa la *Scimmia Urlante* e l'argano che consente di calare o issare l'ancora. Issare l'ancora richiede il lavoro di un uomo (tempo: 2 minuti). Se all'argano operano due uomini, il tempo si dimezza. Se l'ancora del vascello dovesse essere issata a bordo, la *Scimmia Urlante* inizierebbe ad andare alla deriva. L'equipaggio si accorgerebbe che qualcosa non quadra nel giro di 1d4+1 round, al termine dei quali una pattuglia di **8 Pirati dell'Anello** verrebbero a investigare accompagnati dal **Mago Krishan**.

c. Ponte principale

Il ponte principale ospita una manganella (DMG 255) e 5 pietre da manganella. Di giorno **2d6 Pirati dell'Anello d'Acciaio** (*Banditi*, MM 343) sono affaccendati in varie incombenze, mentre di notte sono presenti solo due sentinelle piuttosto distratte (subiscono Svantaggio alle prove di percezione).

d. Sala riunioni del capitano

In questa sala Makar Al Azif riunisce i suoi ufficiali per discutere di questioni relative alla nave e riceve gli ospiti di riguardo che salgono a bordo della *Scimmia Urlante*.

Al centro della stanza si trova un grande tavolo di quercia, circondato da sedie e sgabelli imbottiti. Sul piano è stesa una carta nautica del Mare del Terrore, un candelabro con 5 bracci su cui ardono, senza consumarsi, altrettante candele di un lussuoso colore verde cupo. Le altre fonti di luce sono delle sfere levitanti a poca distanza dal soffitto, che emanano una fosforescenza soffusa verde e viola. Alcune pareti sono attrezzate con delle vetrinette all'interno delle quali occhieggiano oggetti bizzarri e diversi rotoli di pergamena in apparente disordine. Sulla parete meridionale è appeso un dipinto a grandezza naturale che raffigura un arcigno mago ylari, stretto a un bastone contorto e che pare osservare con soddisfatta malignità la stanza.

Il dipinto è magico e su di esso Makar Al Azif ha lanciato un incantesimo di *chiaroveggenza* reso permanente. Chiunque entri nella stanza, quindi, può essere visto dal Mago dell'Anello d'Acciaio a qualsiasi distanza esso si trovi.

Gli oggetti bizzarri nelle vetrinette comprendono un teschio di imp, un sestante di bronzo con intarsi in platino (1.000 M.O.) utilizzato per orientarsi durante la navigazione sui fiumi dei piani inferiori, un vaso colmo di denti di squalo e una riproduzione meccanica in oro e smalti colorati di un granchio che si muove quando nessuno lo osserva (250 M.O.).

Tra le pergamene si trovano diverse mappe nautiche e 4 pergamene magiche: *controllare tempo atmosferico*, *conoscenza delle leggende*, *controllare acqua e respirare acqua*.

e. Appartamenti di Makar Al Azif

Gli appartamenti di Makar Al Azif sulla *Scimmia Urlante* sono spartani: un letto imbottito e una massiccia scrivania di legno scuro sono gli elementi d'arredo più evidenti. Un armadio con dentro diverse vesti alla moda yläri è addossato alla parete più lontana dalla porta.

Sulla scrivania si trovano un quaderno di appunti, un set di pennini e diverse boccette di inchiostro oltre a un simbolo sacro di platino (100 M.O.) raffigurante una freccia a 4 piume. Gli appunti sono stati scritti dal Maestro dell'Anello d'Acciaio e sono un tentativo di traduzione della tavoletta di pietra verde, che gli sgherri di Makar recuperarono dal relitto alle deriva sul Mare dell'Alba Occidentale. Un esame degli scritti (**Intelligenza [Arcano], CD 18**) rivela che l'Idolo di Calibor è infuso di una piccola parte del potere demoniaco di Demogorgone e che consente di evocare dalle profondità degli abissi una creatura dagli immensi poteri (il Kraken, per l'appunto). Il simbolo sacro appartiene alla sacerdotessa Olenna, attualmente prigioniera nella stiva degli schiavi (vedi area h). Un personaggio che esamina il manufatto (**Saggezza [Religione], CD 14**) lo riconosce per essere il simbolo di Minroth, Immortale protettore delle Gilde di Minrothad.

La scrivania è dotata anche di un cassetto chiuso a chiave e protetto da un incantesimo di *rune esplosive acide* che infligge 6d10 danni da acido a chiunque cerchi di aprirlo senza la corretta chiave (in possesso di Makar Al Azif). Un tiro salvezza su Destrezza (CD 18) effettuato con successo consente di dimezzare il danno. Se il TS fallisce di 5 o più punti, la vittima perde anche 1-2 punti di Carisma a causa delle cicatrici che l'acido incantato lascia sul volto. Nel cassetto si trova la tavoletta di pietra verde, avvolta in un panno di pelle umana e un anello d'acciaio con una piccola pietra sferica trasparente di colore azzurro: un *anello dell'alchimista*.

f. Quartieri degli ufficiali

Questa camera tappezzata da pannellature di legno e ornata con arazzi delle manifatture di Athenos è il luogo di ritrovo e di svago degli ufficiali della *Scimmia Urlante*. Se non è stato ucciso durante l'assalto al villaggio di Rugalov (vedi Parte II), qui si può trovare (80%) il Mezz'Orco **Hurricane Blood** (*Pirate Bosun*, GoS 247) in compagnia (35%) di **Krishan il Mago di Bordo** (*Wizard Deck Mage*, GoS 248).

g. Stiva

La stiva principale della *Scimmia Urlante* contiene due grandi rastrelliere piene di armi per gli abborraggi: 20 spade, 30 lance, 12 mazze ferrate, 12 scu-

di, 18 pugnali, 5 balestre leggere e una dotazione di 60 quadrelli.

Addossate a una delle pareti e trattenute da corde e reti vi sono anche parecchie casse e botti con diverse mercanzie che i pirati dell'Anello d'Acciaio hanno depredato dai vascelli attaccati. Se i PG trascorrono del tempo a rovistare, possono trovare il seguente bottino: 6 rotoli di seta lavorata dalle manifatture del Sind (100 M.O. a rotolo, peso 3 kg cad.); un barilotto di Solarios Retsina¹⁴ (200 M.O., peso 25 kg); una cassa piena di bambagia con dentro 2 uova di Uccello Becco Aguzzo trafugate da un'isola dell'Arcipelago di Thanegioth (400 M.O. ciascuno, peso 1 kg cad.).

La perquisizione attira l'attenzione di **5-10 Pirati dell'Anello d'Acciaio** (*Banditi*, MM 343) che arriveranno in 2d4 round per investigare.

h. Stiva dei prigionieri

Davanti alla porta stazionano sempre **2 Pirati dell'Anello d'Acciaio** (*Banditi*, MM 343). La porta stessa, chiusa a chiave, è protetta da un *glifo di interdizione* che fa comparire un *globo cromatico (veleno)* lanciato al livello 4 di potenza. Il globo attacca con un +8 al tiro per colpire e infligge 6d8 danni da veleno, senza tiro salvezza.

Incatenati all'interno di questa stiva si trovano **11 prigionieri** (*Popolani*, MM 349). La maggior parte di essi sono Halfling e Umani destinati al mercato degli schiavi di Forte Destino. Tra di loro c'è anche **Olenna**¹⁵ (*Accolito*, MM 342), una giovane sacerdotessa di Minroth catturata mentre era in visita a un villaggio costiero degli *Hin* assaltato dai pirati. Olenna si unirà volentieri ai PG e combatterà al loro fianco. Non può lanciare incantesimi, finché non torna in possesso del suo focus divino, il simbolo sacro di Minroth custodito negli appartamenti privati di Makar Al Azif (vedi area e).

i. Appartamenti degli ufficiali

Le porte di queste stanze sono chiuse a chiave. Qui riposano gli ufficiali della *Scimmia Urlante*: il nostromo Hurricane Blood, il mago di bordo Krishan e il primo ufficiale **Tristano**. Costui sta spesso chiuso in questa stanza, essendo un **Succube** (MM 282) dei piani inferiori. Tristano adotta il suo potere di *mutaforma* per apparire come un elegante ed effeminato dandy con tanto di giacca di velluto rosso e alamari dorati, tricorno di pelle e sciabola alla cintura. L'arma è una *sciabola +1* (consideratela come una scimitarra) dall'elsa in acciaio e oro e il simbolo di Demogorgone inciso nel guardamano. A tutte le prove basate sul Carisma, effettuate su individui e demoni devoti a Principe dei Demoni, si applica Vantaggio finché si possiede quest'arma.

14. Si tratta di un vino prodotto dalle vigne attorno a Kastelios e invecchiato in botti resinose di pino.

15. Olenna è una giovane donna minrothanna con la pelle color cinnamomo con il capo rasato a zero e dal naso puntuto. Sopra l'occhio destro ha un tatuaggio tribale nero e verde.

Se i PG frugano negli alloggiamenti degli ufficiali, tirate sulla seguente tabella per verificare cosa rinvergono.

d10	Ritrovamento
1	Tira 1 volta sulla tabella Oggetti Insoliti (PHB 160)
2	Tira 2 volte sulla tabella Oggetti Insoliti (PHB 160)
3	Materiali per costituire 1 borsa dell'avvelenatore
4	Materiali per costituire 1 borsa da erborista
5	Arnesi da falsario
6	Attrezzi da scasso
7	2 <i>pozioni di longevità</i>
8	2 <i>pozioni di respirare acqua</i>
9	<i>pergamena di alleato planare</i>
10	5 dosi di <i>unguento negromantico di Thanatos</i>

1. Stiva profonda

L'accesso alla stiva profonda della *Scimmia Urlante* è protetta da un *glifo di interdizione*, posto sull'ultimo gradino della scala, che fa scattare un *allarme magico*. Se non viene individuato e neutralizzato da un incantesimo di *dissolvi magie*, l'allarme mette al corrente dell'intrusione sia Makar Al Azif sia il custode di questa zona: **Karizmodus il Carrettiere**, un Babau convocato da Makar AL Azif direttamente da Lancinante, una fortezza-prigione delle *Fauci Spalancate*, l'88° Strato dell'Abisso, sede del potere di Demogorgon.

La stiva profonda è un luogo tenebroso e privo di fonti di illuminazione. Sul fondo della chiglia si trovano diversi scheletri e carogne putride, appartenenti a pirati inaffidabili, prigionieri e avversari che Makar Al Azif ha ucciso nel corso degli anni. I resti sono innocui, per quanto sinistri.



m. Laboratorio segreto

La porta del laboratorio segreto è chiusa a chiave ed è protetta da un *glifo di interdizione* che evoca un incantesimo di *tentacoli neri di Evard*. È possibile dissolvere il glifo con un *dissolvi magie* o cancellarlo con un'azione di destrezza (**Destrezza [Rapidità di mano]**, CD 20). Se il *glifo di interdizione* viene attivato, Karizmodus il Babau sarà pronto a ricevere gli intrusi.

L'interno del laboratorio è buio e l'atmosfera soffocante. Ci sono diversi animali impagliati: alcuni comuni (nottole, serpenti, civette), altri più esotici come un Al'mi'raj e una grossa faina a due teste. Lungo le pareti vi sono scansie di legno contenenti vasi pieni di polveri e sostanze sconosciute, rotoli di pergamena macchiate dal tempo e altri parafernalia. Una intera parete è coperta da un arazzo intessuto con i fili ricavati da sudari trafugati dai cimiteri; il soggetto è quanto mai sinistro: una danza di pesci demoniaci attorno a un pinnacolo mostruoso in mezzo a un oceano oscuro¹⁶. Se non è stato dato l'allarme, qui dentro si trova **Karizmodus il Carrettiere**, un demone **Babau** (VGtM 136) evocato da Makar Al'Azif dalla sua dimora nell'88° Strato dell'Abisso. Il demone attacca con selvaggio abbandono chiunque non sia accompagnato da Makar Al'Azif.

I tesori del laboratorio. Dentro un grosso vaso di alabastro (100 M.O.) sigillato con un tappo a foggia di fiamma (cristallo di rocca da 25 M.O.) è tenuto prigioniero un **Quasit** (MM 63), un piccolo demonio dell'Abisso. Il possessore del vaso può comandare il demonio e richiedere un servizio al giorno. L'utilizzo del vaso è un atto malvagio e ogni ordine impartito al Quasit sposta di un passo l'Allineamento Morale del padrone verso "Caotico" e "Malvagio". Tra le scansie ci sono anche una *pergamena di capanna di Leomund* e una *pergamena di respirare sott'acqua*. Infine, dentro uno scrigno di legno nero si trova un panno di pelle umana conciata sul quale è stato inciso un *diagramma demoniaco* con il vero nome di **Murthr-Aratach**, un demone Nalfeshnee, maggiordomo di Demogorgone nel Palazzo di Abysmal.

n. Cancellò verso l'88° Strato dell'Abisso

Le pareti e il soffitto di questa stiva sono state dipinte di nero. Nel mezzo del pavimento un grande cerchio magico, inciso di rune splendide, risplende di una cupa luminosità verdastra. Tra i glifi si intravede, come un miraggio, un paesaggio alieno e terrificante: in mezzo a un tempestoso oceano tenebroso si alza un pinnacolo contorto illuminato da fuochi infernali. Onde mostruose si abbattono con violenza alla base della costruzione demoniaca, attorno alla quale si intravedono orribili demoni avvoltoio che volano selvaggi. Tra le nere acque si agita qualcosa di enorme e pericoloso, che sfugge alla comprensione.

Il cerchio magico è un cancello semi-permanente che conduce alle Fauci Spalancate, l'88° Strato dell'Abisso: il regno di Demogorgone. Il pinnacolo è il Palazzo di Abysmal, la reggia del principe dei

16. Un esame approfondito dell'arazzo (**Intelligenza [Arcano]**, CD 20) consente di riconoscere il palazzo di Abysmal, la reggia di Demogorgone nell'88° Strato dell'Abisso. Chi supera la prova, comprende anche che l'arazzo contiene il segreto per attivare il portale dell'area "n" (vedi oltre).

demoni. Se i PG hanno visto l'arazzo nel laboratorio segreto (vedi area "m"), riconoscono immediatamente che si tratta dello stesso soggetto.

Il **Cancello per Abysmal**. Rimanere a lungo in questa stanza è pericoloso. Per ogni round, esiste un 30% di possibilità che un **Vrock** (MM 64) svolazzante, si accorga della presenza di prede e decida di varcare il cancello per attaccare! Inoltre, l'area è letteralmente impregnata della follia dei demoni e chi rimane qui dentro per oltre un minuto, deve superare un **tiro salvezza sulla Saggezza (CD 11)** o essere affetto da una forma di pazzia indicata nella tabella sottostante¹⁷.

Follia di Demogorgone	
d100	Follia (dura finché non viene curata)
01-20	"Qualcuno sta complottando per assassinarci. Devo colpire per primo per fermarlo"
21-40	"C'è un'unica soluzione ai miei problemi: ucciderli tutti"
41-60	"C'è qualcosa di più di una mente sola nella mia testa"
61-80	"Se non sei d'accordo con me, ti picchierò per costringerti a fare a modo mio"
81-00	"Non permetto a nessuno di toccare le mie cose. Sicuramente vogliono rubarle"

Infine, chi è tanto folle da avvicinarsi entro un metro dal bordo dell'anello magico, viene assalito da un tentacolo gommoso che esce dalle acque degli oceani demoniaci e cerca di trascinarlo nell'88° Strato dell'Abisso. Considerate il tentacolo come un incantesimo di *tentacoli neri di Evard*.

PARTE V L'Isola di Calibor

Dalle acque scure del Mare del Terrore compare un'isola rocciosa a forma di cuspidi circondata da scogli affioranti e aguzzi come le zanne di un predatore degli abissi. Rada vegetazione ricopre la parte bassa dell'isola, avvolta da una sottile nebbia evanescente. Sulla sommità del pinnacolo si intravedono i profili spezzati di un castello. Le torri cadute in rovina e le mura, crollate, ma tenute insieme da viticci ed edera fanno assomigliare le macerie a un cadavere abbandonato. Nel cielo grigio i richiami striduli dei gabbiani contribuiscono a rendere il tutto ancora più sinistro.

Avvicinarsi all'isola con una nave come il *Cuore di Petra* appare subito un azzardo. In mancanza di una mappa dettagliata, gli scogli affioranti sono un pericolo per l'integrità dello scafo. Per lo stesso motivo, la *Scimmia Urlante* ha gettato l'ancora al largo, facendo sbarcare Makar Al Azif e il suo gruppo con una barcaccia, più piccola e maneggevole.

Anche il *Cuore di Petra* è equipaggiata con una scialuppa. Nonostante tutto, occorre molta attenzione durante l'avvicinamento alla costa. Il timoniere

re della scialuppa avverte i PG del pericolo che si cela sotto le acque, accennando alle sagome scure e veloci che nuotano tra gli scogli e sotto la chiglia: **Anguille carnivore giganti** (*Giant Sea Eel*, MM 237). Questi animali aggrediscono chiunque entri in acqua e combattono finché non hanno divorato le prede o almeno una mezza dozzina di anguille non è stata uccisa.

LA DIMORA DI LECCACORVO

Accanto al sentiero infestato da erbacce che conduce alle rovine del Castello di Calibor, sorge una capanna di tronchi e sassi circondata da una rozza palizzata fatta di ossa e canne da cui pendono centinaia di crani di uccelli legati insieme con corde sottili. Diverse cornacchie dalle dimensioni considerevoli, appollaiate sul tetto del tugurio e nei dintorni, osservano i visitatori, lanciando sgraziati versi all'indirizzo degli intrusi.

La capanna ospita Leccacorvo, uno **Slaad Verde** (MM 276) vincolato da Calibor a servire il signore del castello per 99 anni. Leccacorvo ha assunto le sembianze di un nano dall'aspetto miserrimo e decrepito e osserva i PG avvicinarsi alla sua dimora con un misto di rabbia e speranza.

Poco prima dell'arrivo della compagnia, lo Slaad è stato affrontato da Makar Al Azif, che si è subito accorto della vera natura del servitore di Calibor. Leccacorvo è ormai al termine del periodo di servizio, cui lo aveva costretto il negromante di Marilenev, ma il Maestro dell'Anello d'Acciaio pare intenzionato a non mantenere la parola data e ad obbligare la creatura a un più lungo periodo di schiavitù, prima di consentirle il ritorno nel Limbo.

Per questa ragione, Leccacorvo cerca di aiutare i PG a sbarazzarsi di Al Azif, in cambio della promessa di scioglierlo dal giuramento di servire il Castello di Calibor. Se gli avventurieri acconsentono, il nano emette un cacinno malevolo e si unisce al gruppo, scortandolo fino all'ingresso delle rovine, dove consegnerà loro una miscela da assumere per resistere al *Passaggio delle Banshee* (vedi area "a").

Se i PG rifiutano la proposta, Leccacorvo va su tutte le furie. Mentre le grasse cornacchie si alzano in volo gracchiando dirigendosi contro gli intrusi, lo Slaad assume la sua vera forma e attacca con feroce abbandono. Il **tiro per l'iniziativa** dei personaggi viene effettuato applicando **Svantaggio**, a causa delle cornacchie che svolazzano contro di loro.

Nella sua forma illusoria, Leccacorvo appare come un nano calvo con una lunga barba grigia sporca e unta, folte sopracciglia unite al naso che sormontano occhi glaciali. Dalle grandi orecchie a sventola pendono dei rozzi orecchini tribali realizzati con penne di cornacchia. Sulla schiena indossa uno sozzo mantello intessuto di penne nere e grigie.

17. La tabella è tratta dall'avventura *Out of the Abyss* (237).



L'interno del tugurio. Il rifugio di Leccacorvo è una lurida capanna che odora di chiuso e di animale. Non ci sono finestre e la luce filtra dalle pareti e dal soffitto di tronchi, canne e sassi, creando un'atmosfera sinistra. Oltre a un pagliericcio infestato di pulci, al centro del tugurio c'è una buca dove lo Slaad brucia il combustibile e da cui proviene un fetore ripugnante. Sparsi per terra ci sono migliaia di ossa e resti di uccelli divorati (Leccacorvo è ghiotto di carne di qualsiasi uccello gli capiti a tiro). Appese alle pareti e dalle travi del soffitto ci sono diverse fascine di erbe e funghi essiccati che lo Slaad è in grado di mescolare per creare un intruglio in grado di fornire resistenza alle grida delle anime dannate del *Passaggio delle Banshee*.

Se i PG cercano nella stanza (**Indagare [Intelligenza], CD 15**), possono scoprire della terra smossa, sotto la quale è nascosta un'urna di coccio. Al suo interno si trovano, 500 Crone d'Argento, 8 gemme citrine gialle da 50 M.O. ciascuna, una *pozione di crescita*¹⁸, una scatolina d'avorio (10 M.O.) con dentro un diamante giallo al cui interno si vede la miniatura di un rozzo umanoide fatto di terra (si tratta di una *gemma elementale della terra*). In mezzo alle monete sono in agguato 4 **Centopiedi giganti** (MM 329).

VERSO LE ROVINE DI CALIBOR

Il sentiero roccioso inizia a salire rapidamente, disegnando strette curve a gomito. A intervalli più o meno regolari statue di pietra raffiguranti guerrieri dal volto di scheletro e demoni dal corpo di pesce sembrano montare la guardia, coperti dal guano degli uccelli e soffocati da secchi rampicanti spinosi. Più in alto, nascosta da una foschia umida e appiccicosa, si intravedono le rovine del Castello di Cali-

bor, i profili spezzati delle sue torri e l'oscura apertura spalancata, che pare l'ingresso per gli inferi.

Tra le guglie diroccate del castello hanno nidificato 4 **Peryton** (MM 253) che si nutrono dei marinidi solitari in mare e degli stolti marinai che si avvicinano troppo all'isola.

Se con il gruppo è presente Leccacorvo, costui si fermerà a qualche centinaio di passi dall'ingresso delle rovine e brucerà dentro un turibolo delle erbe che si è portato dietro. Protetti dai fumi acri e aromatici degli intrugli dello Slaad, i PG potranno passare senza essere disturbati dai Peryton.

INGRESSO AL CASTELLO DI CALIBOR

Quando i PG entrano per la prima volta nelle rovine del castello, il DM deve leggere o parafrasare ai giocatori il testo seguente.

Il terreno è disseminato di ossa e rifiuti di ogni genere, che spuntano tra le erbacce del cortile. Sul fondo, addossato alle mura del castello, si trova lo scheletro di una torre pericolante, il cui ingresso a due battenti è spalancato. Dall'oscurità dell'interno proviene un odore di sudore e sporcizia, mentre grossi ratti neri zampettano indisturbati tra le macerie.

A questo punto il DM può chiedere ai PG cosa intendono fare. Se i giocatori dichiarano di guardarsi attorno, scopriranno un bivacco recente a poca distanza dell'ingresso alle rovine. I corpi di una mezza dozzina di pirati sono sparsi attorno al fuoco, ormai spento. Un esame dei cadaveri (**Saggezza [Medicina], CD 12**) non rivela alcuna ferita visibile, sebbene i volti siano congelati in espressioni di puro terrore. Se la prova viene superata di almeno 5 punti, diventa chiaro che i predoni sono rimasti vittima di esseri non morti.

Morti inquieti. Dopo la distruzione del castello a opera del Kraken, i servitori di Calibor morti nel crollo si sono risvegliati come esseri non morti e infestano di notte il cortile ingombro di macerie ed erbacce. Dal calare del sole al suo tramonto, chi si trova nello spiazzo verrà assalito da 11 **Spettri** (MM 280) avvolti in abiti e vesti a brandelli e circondati da una sinistra e fumosa fluorescenza verdastria. I volti degli spiriti, un tempo uomini e donne discepoli del negromante di Marilenev, sono contorti da un odio inestinguibile verso tutto ciò che è vivo; le orbite sono bianche e le guance scavate o addirittura corrotte a intravedere i fasci muscolari e le ossa sottostante. Gli spettri attaccano chiunque si trovi nel cortile e combattono fino alla propria distruzione. Non inseguono i nemici che si rifugiano nelle profondità delle rovine.

18. All'interno della pozione è visibile un piccolo nucleo rosso che si espande progressivamente fino a tingere tutto il liquido trasparente intorno a esso per poi contrarsi e tornare a diventare un granello minuscolo e riprendendo di nuovo a ingrandirsi.

Passaggio delle Banshee

Quando i PG decidono di entrare nelle rovine, il DM può leggere o parafrasare il seguente testo ai giocatori.

Facendosi strada tra le macerie annerite, la compagnia provoca un fuggi-fuggi di decine di grassi ratti neri, che si infilano lesti in scuri pertugi e buche puzzolenti. Un topaccio, delle dimensioni di un gatto, si arresta un istante a scrutarli con occhietti rossi e maligni, prima di tuffarsi dentro il suo nascondiglio. Davanti al gruppo si apre un ampio arco a volta, come la bocca di un cadavere sdentato. Le pietre corrose dal tempo sono coperte di musco e mostrano crepe e rotture causate dall'incuria e da antiche battaglie combattute da guerrieri morti da tempo. Ai lati dell'ingresso buio due statue di bestioni dalla testa di mandrillo di basalto nero vi osservano con occhi ciechi. I colossi sono alti due volte un uomo. Le decorazioni che li ricoprivano e i lineamenti stessi delle statue sono ormai irriconoscibili, a causa dell'inesorabile trascorrere del tempo. Il vento produce un debole sibilo, mentre soffia entro l'oscurità ristagnante delle rovine abbandonate.

Le due enormi statue sono solo decorative e non nascondono alcuna insidia. Un esame attento delle statue (**Intelligenza [Arcano], CD 14**) permette di riconoscerle come Bargura, un tipo di demone particolarmente selvaggio. Se la prova viene superata di almeno 5 punti, il personaggio ricorda che i Bargura con le teste di mandrillo sono i servitori prediletti di Demogorgone.

Nell'ipotesi che ad accompagnare i PG ci sia Leccacorvo, il DM potrà leggere o parafrasare le seguenti descrizioni. In caso contrario, sarà necessario modificarle opportunamente.

Guidati dal nano Leccacorvo, la compagnia è scesa nei sotterranei della nera fortezza di Calibor, lasciandosi alle spalle anche il più fioco barlume di luce naturale. Nondimeno l'ambiente vetusto non è buio, bensì rischiarato debolmente dalla fosforescenza opalina di alcune pietre lisce incastonate sulle alte pareti di pietra. Molte delle gemme incantate sono state razziate, altre sono crepate e non emettono alcun bagliore, ma alcune, soprattutto quelle poste più in alto, si sono salvate e continuano a produrre una luce fioca che illumina a malapena il cammino. Superato un immane archivolto di pietra fregiato con crani demoniaci scimmieschi, avvolti da tentacoli di piovra, il gruppo spaventa un nido di nottole. I piccoli pipistrelli svolazzano via, schizzando dalle rovine di una statua caduta dall'alto.

“Un tempo queste sale erano grandiose e il grande Calibor vi regnava insieme alla sua corte”, la voce raschiante di Leccacorvo sembra riverberare a un volume allarmante sotto le volte cieche. *“Ma il tempo della*

gloria dei Marilenev è passato”, continua il decrepito nano. *“Tutto è morto”.*



Chiedete ai giocatori cosa hanno intenzione di fare i loro personaggi e se desiderano prepararsi in qualche modo. Una volta preso nota delle azioni dichiarate dai giocatori, riprendete a leggere le note narrative.

Il cammino degli avventurieri prosegue nel più assoluto silenzio, spezzato solo dal respiro affannoso di Leccacorvo e dal sommesso tintinnio delle armi d'acciaio. La strada sotterranea è piuttosto lineare, anche perché delle decine di cunicoli che si dipartono da essa, la maggior parte sono murati e bloccati. Persa la cognizione del tempo, gli avventurieri approdano infine a un vestibolo grande quanto la piazza d'armi di Specularum, la capitale del Karameikos.

“Siamo quasi giunti”. Dopo così tanto tempo in silenzio, la voce di Leccacorvo sembra decisamente fuori luogo. Tra le mani tozze tiene un panetto di una sostanza scura. Senza dire nulla, ne morde un pezzo, iniziando a masticarla. *“Prendetene anche voi!”*, incoraggia Leccacorvo, offrendo il panetto agli avventurieri. *“Anime senza pace bramosi di sangue aleggiano tra queste catacombe e il loro grido è più pericoloso del canto funebre di una banshee: questo vi aiuterà a ignorare i loro gemiti”.*

La sostanza che Leccacorvo offre ai personaggi è una droga ottenuta da alcune bacche rare che crescono solo sulle Isole dello Ierendi che fornisce per un'ora un Vantaggio al tiro salvezza sulla Saggezza. Il nano non insisterà nell'offrire la droga e non darà alcuna rassicurazione agli avventurieri: spetta a loro fidarsi o meno del nano.

Senza dire altro, Leccacorvo procede lungo il vestibolo gigantesco. Mano a mano che procedete, le mura delle cripte assumono una bizzarra sfumatura verdastria, la fosca penombra illuminata a malapena dalla luce tremula delle gemme opaline. Poi, oltre l'ennesimo portone sfondato, la compagnia si trova davanti a una piazza sotterranea più vasta di qualsiasi costruzione mai veduta. Un vago senso di agorafobia sembra permeare l'ambiente ipogeo sostenuto da ciclopiche colonne che si perdono nelle tenebre a decine di metri sopra le teste. Calcinacci, resti di intonaci crollati, macerie e doccioni in frantumi punteggiano il pavimento di pietra dell'enorme piazza. *"Animo!"*, riprende Leccacorvo, scandagliando con occhi itterici l'ambiente, troppo vasto per essere controllato. *"Un tempo, in questo luogo, il mio maestro commise una grande atrocità e le sue vittime non sono ancora tra le braccia di Nyx"*, sputando un grumo di catarro, Leccacorvo avanza piano entrando nella sala catacombale.

Gli spiriti che infestano il passaggio delle banshee non attaccano fisicamente, anzi, nemmeno vorrebbero la morte di coloro che vi passano. Ma le loro voci si sono trasformate in piante così orribili da ascoltare da strappare l'anima dai corpi, lasciando a terra solo gusci vuoti.

Affrontare gli spiriti inquieti significa superare 3 tiri salvezza sulla saggezza a difficoltà crescente: mano a mano che i PG si avvicinano alla fine della galleria, infatti, il numero degli spiriti aumenta e così il potere devastate dei loro gemiti.

La presenza di Leccacorvo è l'unico punto di riferimento che avete nel mare di tenebre che vi circonda. L'ambiente ipogeo è talmente vasto che non siete più in grado di vedere i suoi confini e fin dove si estende. Le colonne che sostengono il soffitto sono talmente grandi, che occorrerebbero sei uomini per abbracciarle. Di tanto in tanto, sulla sommità del soffitto appaiono delle spettrali luci verdi, simili a fuochi fatui, che si estinguono tanto rapidamente, quanto sono apparse. L'aria diventa più fredda e i primi gemiti e sospiri iniziano a salire dalle profondità degli inferi, talmente pieni di odio e risentimento, dolore e sofferenza che vi trovate a digrignare i denti senza neppure rendervene conto.

A questo punto, fate effettuare **il primo dei TS sulla Saggezza** ai PG (lo Slaad li supera tutti in maniera automatica). Il primo TS ha una **CD 10**. Coloro che falliscono, perdono istantaneamente

3d10 anni di vita (aggiustate le abilità fisiche di conseguenza).

Dal soffitto iniziano a brillare di luce infernale i primi spiriti. Uomini e donne eterei, avvolti in fiamme verdastre, sembrano letteralmente percolare dalle pareti più alte e dalle volte oscure della piazza catacombale. Gli occhi ciechi e le bocche spalancate in grida di agonia strazianti. Alcuni dei fantasmi iniziano a sfrecciare a velocità assurde sopra le teste degli avventurieri, provocando un ulteriore abbassamento della temperatura, a livelli prossimi al congelamento!

Sul terreno, tra le macerie, si intravedono i corpi scheletrici di alcune vittime dei gemiti soprannaturali.

Il **secondo TS sulla Saggezza** ha **CD 12**. Un fallimento provoca un ulteriore devastante invecchiamento di 3d10 anni. Un doppio tiro sfortunato sarebbe probabilmente fatale per tutti i personaggi umani. Oltre all'invecchiamento, il gelo innaturale emanato dagli spettri rappresenta un'altra insidia. Occorre effettuare un **TS sulla Costituzione** con **CD 14** per non subire 4d6 danni da freddo (metà in caso di successo)¹⁹.

Ogni passo è una vera e propria agonia. Il terreno di pietra è invaso dalle ossa calcinate e dai resti mummificati di coloro che sono periti. I fantasmi ora sono una triste folla luttuosa che segue la compagnia senza realmente vederla. Gli esseri spettrali ululano in una sinfonia dell'orrore di indicibile forza. Ogni fibra del vostro essere è sottoposta a un'immane fatica per non seccarsi e staccarsi dalle ossa. Gli spettri sfrecciano in tutte le direzioni, così tanti che non riuscite neppure più a distinguerli gli uni dagli altri. Dita adunche e gelide strusciano sulle vostre guance, accarezzano i vostri cuori, gelandoli in un supplizio che non si può dire.

Il **terzo e ultimo TS sulla Saggezza** ha **CD 14**. Ancora una volta, un fallimento porta a una immediata perdita di altri 3d10 anni di vita. Il gelo è sempre più forte e il **TS sulla Costituzione** per resistere ai suoi mortiferi effetti ha ora una **CD 14**. In caso di fallimento, la vittima subisce 6d6 danni da freddo; se il tiro salvezza ha successo, i danni si dimezzano.

Dopo il terzo tiro salvezza, se ancora è vivo qualche personaggio, il DM può leggere o parafrasare il testo del seguente paragrafo.

La folla funesta si apre per un istante e in fondo alla piazza ipogea intravedete un'arcata da cui emana un chiarore diverso dal luttuoso verde infernale che vi circonda. Siete a un passo dalla salvezza. Nelle

19. La droga fornita da Leccacorvo non offre nessuna protezione contro il gelo innaturale generato dagli spiriti.

orecchie avete ancora i sibili e i pianti degli spiriti inquieti, ma vi ritrovate fuori dalla sala, non sapete come, a bocconi. Con i polmoni in fiamme, cercate di aspirare avidamente l'aria. Nonostante sia stantia e polverosa, vi pare dolce come il miele stillante, dopo il fetore di tomba respirato nella galleria.

Anche Leccacorvo avrà bisogno di riposarsi. Sebbene non venga colpito dagli effetti mortali degli spettri della galleria. Lo Slaad non accompagnerà oltre gli avventurieri e rimarrà ad attenderli in questo luogo.



a. Il covo di Kosarra, la Medusa

Oltre il Passaggio delle Banshee i sotterranei del Castello di Calibor conducono a una vasta catacomba dal soffitto a volta sostenuto da colonne sgretolate. Lungo le pareti si aprono nicchie e alcove: alcune sono semplici rientranze, mentre altre sembrano consentire l'accesso ad altre aree delle rovine.

Ai muri e sulle colonne ardono diverse fiaccole sostenute da ganci metallici. Diverse statue a grandezza naturale si trovano sparse senza ordine apparente nelle cripte. Alcune raffigurano degli uomini in fuga, altre dei bizzarri e repellenti esseri umanoidi dall'aspetto pisciforme. Quasi tutte le statue sono coperte da muschi e muffa, che cresce abbondante a causa dell'elevata umidità.

Le catacombe sono state elette a dimora di **Kosarra**, una **Medusa** (MM 207) che preda chiunque passi da qui. Se i PG esaminano le statue, possono scoprirne una appartenente a un pirata proveniente dalla *Scimmia Urlante*. La statua è l'unica a non essere ricoperta di muffa.

Kosarra ha attaccato il gruppo dell'Anello d'Acciaio guidato da Makar Al Azif. Prima che il Maestro dell'Anello d'Acciaio potesse reagire, il mostro ha pietrificato una delle sue guardie del cor-

po. Facendo ricorso ai suoi considerevoli poteri magici, Al Azif ha ferito la Medusa e l'ha convinta a desistere dall'attacco. Furiosa, la Medusa attacca chiunque passi attraverso il suo territorio, utilizzando le sue frecce magiche e il potere pietrificante del suo sguardo.

Kosarra è armata con un *arco corto* +2 e nella sua faretra conserva 8 *frecce* +2. Se costretta a combattere corpo a corpo, il mostro sfrutta il suo sguardo e il morso velenoso degli aspidi della sua capigliatura; inoltre utilizza una *scimitarra* +1 dalla lama metallica che emette bagliori verdastri (si tratta di acciaio verde baatoriano).

b. Tesoro di Kosarra

La Medusa ha accumulato alcune ricchezze sul fondo di un cunicolo a cui si accede attraverso delle decrepite scalinate. L'ultimo gradino nasconde una piastra a pressione che attiva una trappola, se non viene individuata (**Saggezza [Percezione]**, CD 13). Quando la piastra viene calpestata, si aprono dei pertugi ai lati del corridoio da cui si riversano fuori tre sibilanti **Sciame di Serpenti Velenosi** (MM 336).

La vasca da bagno. Sul fondo del tunnel si trova un oggetto inconsueto: una vasca da bagno dai piedi a foggia di zampe di leone e rivestita da una ceramica rossa. Dentro la vasca, al posto dell'acqua, vi è un cumulo di 2.019 M.A. da cui spunta una statuetta alta una ventina di centimetri in malachite (120 M.O.) che raffigura una guerriera elfa con un arco in una mano e una spada nell'altra; nonostante la pregevole fattura, l'oggetto ha un che di disturbante, forse per via dell'espressione maligna dipinta sul volto della statuetta. Tra le monete si trovano anche 2 *pozioni di guarigione* dentro altrettante ampollette panciute, un'*armatura di cuoio bollito* +2 dipinta di verde e decorata con rivetti dorati e una *bambola di pezza incantata* con il volto di porcellana dall'aspetto inquietante.



c. Molo di Calibor

Una vasta terrazza di pietra lavorata si affaccia su un mare sotterraneo. Un paio di statue (di un pirata dell'Anello d'Acciaio e di un antico abitante del castello) sono congelate nell'inutile atto di pararsi gli occhi.

Tre grandi colonne, coperte di limo e alghe, escono dalle acque scure, su una di esse una coppia di deformi **Uomini Pesce** (*Kuo-Toa*, MM 187), armati di tridente, monta la guardia. I loro occhi pallidi e senza vita scandagliano l'area in cerca di intrusi. Se i PG non hanno preso precauzioni o portano con sé fonti di illuminazione, saranno individuati dalle sentinelle. Gli Uomini Pesce si tuffano in acqua e chiamano rinforzi. Nel giro di 1d4 round, emergono dalle acque **8 Uomini Pesce** (*Kuo-Toa*, MM 187) guidati da un **Uomo Pesce Sacerdote** (*Kuo-Toa Esecutore*, MM 188).

Tracce di Makar Al Azif. Se un Uomo Pesce viene preso prigioniero e interrogato con successo²⁰, rivela che un umano dai grandi poteri magici ha riportato a Calibor il sacro idolo per chiamare dagli abissi degli oceani il Kraken.

Esplorando il molo, la compagnia può rinvenire sul terreno le tracce di un pentacolo realizzato con della sabbia e poi bagnato con acqua, tracce di un incantesimo di *evoca elementale* (**Intelligenza [Arcano]**, CD 14), con il quale Makar e il suo fedele barlatura hanno attraversato il braccio di mare, per arrivare nel cuore dei sotterranei del Castello di Calibor.

d. Colonne di pietra

Ciclopiche colonne di pietra verde, corroso dal tempo e viscidate di alghe, emergono dalle acque scure. Oscuri glifi e bassorilievi dall'aspetto sinistro decorano le pareti delle strutture (**Intelligenza [Arcano]**, CD 20), rivelando preghiere a Demogorgone e alla sua schiera di demoni.

La colonna più a ovest è il posto di guardia di una coppia di Uomini Pesce (vedi area "e").

e. Ponte sull'abisso

Un ponte di pietra verde a tre arcate unisce le opposte rive di un canale. Demoni scimmieschi e creature degli abissi sono intagliati nel manufatto, che sembra riverberare di una debole fluorescenza ultraterrena.

Il ponte unisce le due aree dei sotterranei del Castello di Calibor. La parte sud è stata conquistata da Makar Al Azif e i suoi abitanti sottomessi, mentre la parte nord ospita un gruppo di Uomini Pesce che si rifiuta di obbedire al Maestro dell'Anello d'Acciaio e mira a riprendersi l'Idolo Pesce di Calibor.

²⁰. Per fare parlare un Uomo Pesce occorre superare con successo una prova di Persuasione o di Intimidire. Gli Uomini Pesce parlano solo il Sottocomune.

Uustra la Non Annegata. Quando i PG si avvicinano al ponte, vedono un Uomo Pesce femmina con un alto copricapo di conchiglie, addobbata con vesti di scaglie di pesce e reti. La creatura è **Uustra la Non Annegata** (*Kuo-Toa Gran Sacerdote*, MM 188) la gran sacerdotessa dell'enclave di Uomini Pesce che vive sotto le rovine del Castello di Calibor. All'avvicinarsi della compagnia, la religiosa degli Uomini Pesce alza il suo bizzarro *bastone di cristallo verde*²¹ e gracchia alcune preghiere in *sottocomune*. Quando è chiaro che non succede nulla, Uustra corre via, rifugiandosi a nord.

f. Posto di guardia

In quest'area stazionano sempre **5 Uomini Pesce** (*Kuo Toa*, MM 187) armati di tridenti e reti. Se Uustra riesce a fuggire dal ponte, ordina alle guardie di intercettare gli intrusi e di combattere fino alla morte. Gli Uomini Pesce ingaggiano battaglia, ma quando i primi due vengono uccisi, i superstiti devono superare un TS su Saggezza (**CD 13**), altrimenti perdono coraggio, assumono una colorazione pallida (segno di paura) e fuggono verso nord, tuffandosi nelle acque scure.

g. Bassorilievo del Kraken

L'alcova è decorata con un grande bassorilievo di dimensioni umane. Il bassorilievo raffigura un Uomo Pesce assiso su un trono, che porta in grembo l'Idolo di Calibor. Sul capo dell'Uomo Pesce c'è un copricapo alto fatto di conchiglie dalle fogge bizzarre²². Dietro alla figura emergono a raggiera dei tentacoli minacciosi sormontati dalla testa di un calamaro mostruoso, i cui occhi sono due opali verdi dalle dimensioni di noci.

Le due opali valgono 1.000 M.O. ciascuna, ma sono protette da una trappola meccanica (**Intelligenza [Indagare]**, CD 18 per trovarla e **Destrezza [Arnesi da Scasso]**, CD 20 per neutralizzarla).

Se azionata, la trappola fa partire dalla bocca dell'Uomo Pesce un getto a spruzzo di gelatina incolore e dalla intensa puzza di pesce, che colpisce automaticamente chi si trova in un raggio di 3 m dal bassorilievo. Chi viene a contatto con il *muco mutageno di Aboleth* deve superare un tiro salvezza su Costituzione (CD 14), altrimenti è malato²³.

²¹. Il *bastone di cristallo verde* è un oggetto magico che consente a Uustra di chiamare dagli abissi marini i Chuul, ma non sempre la preghiera viene esaudita (50% di probabilità di successo). Se la gran sacerdotessa non viene bloccata o uccisa, la si potrà nuovamente incontrare nell'area "I", in compagnia di una banda di Uomini Pesce. Questa volta, il *bastone di cristallo verde* funzionerà e una coppia di Chuul emergerà dalle acque! Inoltre il bastone funge da scettro con il potere dei fulmini, come descritto nella sezione "Azioni" del *Monster Manual* (MM 188).

²². Chi abbia visto la gran sacerdotessa Uustra, riconoscerà immediatamente il copricapo, segno della carica di massima guida spirituale tra gli umanoidi.

²³. Per i dettagli sulla malattia provocata dal muco mutageno, consultare la voce "tentacolo" nella scheda dell'Aboleth (MM 13).

h. Posto di guardia abbandonato

Una pedana di pietra, circondata da larghi gradini viscosi e coperti di alghe, domina un vasto oceano sotterraneo. Una lancia degli Uomini Pesce giace abbandonata per terra.

Una **Piovra Gigante** (MM 331) è emersa dagli abissi per ghermire la sfortunata sentinella che presidiava questo posto di guardia. La lancia apparteneva all'Uomo Pesce. Se i PG si mettono a cercare indizi o provocano rumore, la bestia acquatica emergerà dall'acqua per attaccare.

i. Tempio di Demogorgone

Questa cappella oscura è dominata dal simulacro in pietra di Demogorgone. Attorno alla statua, prostrati in adorazione, **12 Uomini Pesce** (MM 187) pregano il Principe dei Demoni con gracidii e strani singulti. A guidare il rito un **Sacerdote Uomo Pesce** (*Kuo-Toa Esecutore*, MM 188). Se vengono disturbati, gli Uomini Pesce attaccano con furia gli intrusi, combattendo fino alla morte.

Se Uustra non è ancora stata sconfitta, un eventuale combattimento nel tempio metterà sul chi vive la gran sacerdotessa degli Uomini Pesce (vedi area "1").

La statua di Demogorgone. Il simulacro è stato scolpito in pietra nera ed è una volta e mezza più alto di un uomo. Al collo delle teste demoniache pendono due chiavi, una per testa. A sinistra c'è una chiave di ferro nero, mentre a destra la chiave è di rame. Eccezion fatta per il materiale, le due chiavi appaiono identiche, prive di decorazioni e piuttosto massicce. Se sottoposti a un incantesimo di *individuazione della magia*, entrambi i manufatti irradiano una debole aura magica. Le chiavi consentono di aprire la porta segreta e il cofano dell'area "p" (vedi oltre).

l. Spiaggia dei Chuul

Su questa spiaggia sassosa si trovano **2 Sacerdoti degli Uomini Pesce** (*Kuo-Toa Esecutore*, MM 188) in compagnia di **Uustra la Non Annegata** (*Kuo-Toa Gran Sacerdote*, MM 188), se questa non è stata uccisa in precedenza. Quando vedono i PG, i sacerdoti si muovono per intercettarli, mentre Uustra solleva il suo *bastone di cristallo verde* per evocare l'aiuto di Demogorgone. Questa volta le preghiere della sacerdotessa vengono esaudite e dopo 1-3 round dall'inizio della battaglia, dalle acque emergono **2 Chuul** (MM 41) sul carapace dei quali brilla di luce corrusca il glifo demoniaco di Demogorgone.

Trattare con Uustra. Se i sacerdoti e i Chuul vengono sconfitti, Uustra cerca di parlamentare con i PG. La sacerdotessa degli Uomini Pesce conosce solo il *sottocomune*. Se si trova un modo di comunicare con lei, Uustra rivela che il sotterraneo è stato conquistato in parte da un usurpatore umano (Markar Al Azif, ovviamente), che ha soggiogato una parte degli Uomini Pesce e ha preso possesso della

vasca dove vengono allevati gli avannotti degli Uomini-Pesce (area "m"). Se i PG promettono a Uustra di aiutarla a sconfiggere il Maestro dell'Anello d'Acciaio e a recuperare l'*Idolo Pesce di Calibor*, la sacerdotessa si offre di accompagnare gli avventurieri. Una volta compiuta la missione, Uustra progetta di catturare i suoi alleati e di sacrificarli al Kraken ... mai fidarsi di un Uomo Pesce!

I gingilli di Uustra. Oltre al *bastone di cristallo verde* (vedi nota 21), la Gran Sacerdotessa degli Uomini Pesce possiede un coltello d'osso di balena con una pietra di corallo nero incastonato nel pomolo (300 M.O.). Il copricapo è decorato con decine di conchiglie bizzarre, alcuni preziose, che un collezionista può acquistare a 500 M.O. Infine, in una bisaccia ricavata dalla vescica natatoria di un ittiosauro, Uustra conserva un *globo fluttuante* e *3 pozioni di guarigione* oleose e dal disgustoso odore di pesce.

m. Vasca di incubazione degli avannotti

In questa camera dal soffitto a volta, una ampia vasca ospita i piccoli degli Uomini Pesce. La vasca è delimitata da un basso muro di marmo intarsiato con immagini marine dall'aspetto orribile ed è piena di acqua salata, resa opaca dalla presenza di nutrienti per gli avannotti.

Le creaturine che nuotano nella vasca sono alcune centinaia e hanno diversi gradi di maturità: si va da alcuni esemplari lunghi anche 30 cm a piccoli girini trasparenti dalle dimensioni di un palmo di mano. Chi osserva i piccoli avannotti nuotare, si accorge che alcuni dei più grandi assaltano quelli più piccoli: quando l'attacco ha successo, l'esemplare più grande divora il fratello più piccolo!

Il pavimento di pietra è coperto da un sottile strato di melma appiccicosa e maleodorante in cui si intravedono piccole ossa e le cartilagini degli avannotti morti, che i custodi della vasca estraggono dall'acqua e gettano per terra.

A guardia della vasca di incubazione gli Uomini Pesce hanno posto due **Golem di Carne** (MM 170) assemblati con pezzi di cadavere recuperati dai marinai naufragati attorno all'isola di Calibor e parti di pesci mostruosi²⁴.

I golem attaccano chiunque non sia accompagnato da un Uomo Pesce.

Se si verifica un combattimento, gli Uomini Pesce che stazionano nell'area "o" accorrono a investigare nel giro di 1d4 round e si uniscono alla battaglia.

24. Uno dei due Golem di Carne ha un braccio costituito da un tentacolo di piovra gigante (nessuna modifica nelle statistiche), mentre l'altro ha la testa di un mostruoso squalo bianco piena di cicatrici. Rispetto alle statistiche fornite sul *Monster Manual*, questo mostro ha la seguente opzione di attacco, che può effettuare in luogo dei due attacchi con lo schianto.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 26 (4d8+8) danni perforanti.

n. Approdo

Se gli avventurieri si dirigono verso quest'approdo, leggete o parafrasate quanto indicato nel box.

Una consunta scala coperta di limo, lambita dalle acque nere del sotterraneo, emerge dagli abissi e consente di accedere a un approdo ipogeo incorniciato da un ampio arco di pietra umida, scolpito con forme demoniache pisciformi.

Se è la prima volta che effettuano questo tragitto, il DM deve continuare a leggere o parafrasare il seguente testo.

All'ingresso dell'approdo due figure minacciose si staccano dalle ombre: un uomo anziano dalla lunga barba grigia con un turbante e una veste nera come la notte; i suoi occhi gialli sembrano brillare malevoli sotto le folte sopracciglia. Il suo compagno è un mostruoso umanoide alto poco meno di due metri e mezzo ma decisamente massiccio: folto pelo rosso cremisi lo copre da capo a piedi, facendolo assomigliare a una sorta di scimmia il cui capo ricorda quello di un demoniaco mandrillo con zanne lunghe come pugnali.

Makar Al Azif (vedi appendice I) e il **Barlgura** di Demogorgone, Mogdramog (MM 56), sono intenzionati ad affrontare gli intrusi. Prima che i PG raggiungano l'approdo, il Maestro dell'Anello d'Acciaio userà i suoi incantesimi a distanza come *fulmini* e *raggio di affaticamento*, mentre Mogdramog cercherà di convocare un secondo Barlgura dall'Abisso (50% di successo).

Lo stregone di Tameronikas userà il suo incantesimo di *porta dimensionale* per apparire sul bordo del Pozzo del Kraken (vedi area "q").

o. Salone delle trappole

Il pavimento di questo vasto salone dal soffitto a volta è piastrellato con esagoni di marmo verde e nero disposti simmetricamente mentre sulle pareti, a intervalli regolari, sono inseriti degli ovali di cristallo che emettono un bagliore verdastro. Nell'aria si avverte un leggero fetore di origine sconosciuta. Al centro di ciascuna parete si trova un corto corridoio. Quelli sulla pareti ovest e sud terminano con delle porte: di rame quella a sud e di ferro quella a ovest. Entrambe le porte recano al centro il foro di una serratura che rappresenta anche la bocca di un mostruoso kraken inciso su di esse. Sul fondo del corridoio a nord, invece, due grosse chiavi, una di rame e una di ferro sono appese a dei ganci a circa 1,5 metri di altezza.

Un incantesimo di *individuazione della magia* lanciato sulle chiavi o sulle porte rivela un'aura magica: di evocazione e illusione per le chiavi e di invocazione sulle porte.

Le chiavi false. Un personaggio che disturba in qualche modo le chiavi, fa scattare la trappola ad esse collegate. Le chiavi si dissolvono in polvere e la parete alle quali erano appese si rivela per quello che è: un'illusione che nasconde un diagramma demoniaco collegato a un incantesimo di *alleato planare*. Dal diagramma viene convocato per 1 minuto un **Hezrou** (MM 60), che attacca con ferocia chiunque sia presente nella stanza. Per neutralizzare la trappola occorre lanciare in successione e con successo due incantesimi di *dissolvi magie* (una per disperdere l'illusione di *immagine silenziosa*, che nasconde il diagramma; una per eliminare gli effetti di *alleato planare* collegato al glifo infero).

Le porte magiche. Sia la porta di rame che quella di ferro sono magiche. Le chiavi per aprirle si trovano al collo del simulacro nel tempio di Demogorgone (vedi area "i"). La natura contorta del Principe dei Demoni ha suggerito ai creatori delle chiavi di consentire di aprire la porta di ferro con la chiave di rame e quella di rame con la chiave di ferro. Le chiavi sono identiche, tranne che per il materiale. Solo una attenta osservazione (**Intelligenza [Indagare]**, CD 20) consente di notare una minima differenza tra le due e, quindi usarle opportunamente.

La porta di ferro e quella di rame. La porta di ferro a ovest si può aprire senza danno utilizzando la chiave di rame; quella di rame a sud con la chiave di ferro. Se si prova ad aprire una delle due porte con l'altra chiave o con degli attrezzi da scasso, fallendo, si innesca una trappola che evoca un incantesimo di *onda tonante* con sorgente la porta, lanciato con uno slot di livello 6 (danni da impatto 6d8). Oltre la porta occidentale si trova una piccola stanza dal soffitto a volta di botte vuota, se si eccettua un cofano di legno (vedi "Cofano" sotto).

Cofano. Il cofano è di quercia massiccia con rinforzi in rame e una serratura dello stesso materiale. Il manufatto pesa all'incirca 30 chili ed è chiuso a chiave. La chiave di ferro apre il cofano. In alternativa la serratura può essere scassinata con l'uso di strumenti adatti (**Destrezza [Arnesi da scasso]**, CD 16). All'interno del cofano si trovano 15 daghe²⁵ affilate con il manico in osso di drago marino di eccellente fattura (valore 30 M.O. ciascuna). Se la serratura non è stata aperta utilizzando la chiave di ferro, le **15 daghe volanti** (*Spade Volanti*, MM 238) si animano, attaccando chiunque si trovi davanti al baule, ignorando altri bersagli. Quando il ladro è stato ucciso, le lame tornano a essere oggetti inanimati e cadono per terra.

p. La porta di rame

Questa cripta contiene solo un grosso forziere di massiccio legno di quercia con rinforzi in ferro nero e una serratura dello stesso materiale.

Il manufatto pesa all'incirca 30 chili ed è chiuso a chiave. La chiave di rame apre il cofano. In alterna-

25. Considerate le daghe come delle spade corte.

tiva la serratura può essere scassinata con l'uso di strumenti adatti (**Destrezza [Arnesi da scasso], CD 20**). All'interno del forziere, avvolte da un panno di pelle umana conciata, vi sono due zanne da vipera lunghe all'incirca 15 cm, che paiono siano appartenute a un serpente di dimensioni mostruose. Alla base delle zanne sono visibili i resti anneriti dei muscoli e delle gengive che li trattenevano nelle fauci del mostro serpentiforme. All'interno del panno di pelle sono state incise delle rune in lingua Abissale che, tradotte, spiegano come sia necessario strappare i propri canini e inserire le zanne per evocare i grandi poteri (vedi appendice II).

q. Pozzo del Kraken

Oltre la curva il corridoio precipita verso l'abisso con ripide scale di pietra nera. Dal fondo della scalinata proviene un bagliore corrusco e sinistro accompagnato da una cantilena in Abissale. Una dozzina di guerrieri degli Uomini Pesce incrostati di cirripedi e corazze chitinose si volta nella vostra direzione, brandendo tridenti e lance d'osso.

Sul fondo della scalinata, il Maestro dell'Anello d'Acciaio Makar Al Azif sta eseguendo il rituale per convocare il Kraken con l'Idolo Pesce di Calibor. A garanzia della sua *privacy*, **12 Uomini Pesce** (MM 187) montano la guardia e attaccano chiunque non sia accompagnato da Mogdramog o da un alleato di Al Azif. Gli Uomini Pesce combattono fino alla morte per proteggere lo stregone.

Makar Al Azif (vedi appendice) e il suo guardaspalle, il **Barlgura** Mogdramog (MM 56) si trovano sul fondo della scalinata su una terrazza naturale che precipita su un pozzo abissale.

Il Maestro dell'Anello d'Acciaio è rivolto verso il pozzo e tiene in alto, sopra la testa. L'Idolo d'Oro di Calibor: un empio idolo simile a un repellente pesce umanoide enfiato e maligno. Con voce stentorea, il mago sta recitando una litania in una lingua oscura e spaventosa: «*Rasan kobar Demugorg shiraz! N'thaluk Shà! Epotar né! Epotar né Demugorg Shiraz!*». Mentre l'oscuro salmodiare prosegue, le acque nere sul fondo dell'abisso ribollono inquiete e nell'aria si diffonde un fetore di pesce marcio e di putredine.

Il Maestro dell'Anello d'Acciaio sta utilizzando l'Idolo di Calibor per richiamare dall'Abisso un Kraken che obbedisca ai suoi ordini. Un personaggio che conosca l'Abissale, riconosce la lingua nella quale Al Azif sta recitando la litania; in caso contrario sarà possibile riconoscerla con una prova con CD 14 di **Intelligenza (Arcano)**.

Se il Barlgura è stato sconfitto all'approdo (vedi area "n"), il mago avrà preso delle adeguate contromisure per evitare di essere disturbato durante il rito di evocazione. A circa metà della scalinata si trova un *glifo di interdizione* che convoca **4 Bulezau**

(MToF 131) pronti a combattere fino alla morte, per difendere Al Azif circondati da una torma di **12 Demoni Mani** (MM 60). Per scoprire il glifo occorre dichiarare espressamente di cercare insidie sulla scalinata (**Intelligenza [Indagare], CD 15**). Un incantesimo di *individuazione della magia* rivela automaticamente il glifo che può essere rimosso con un incantesimo di *dissolvi magia*.

EVOCARE IL KRAKEN

Quando i PG arrivano nei pressi del Pozzo del Kraken, il Maestro dell'Anello d'Acciaio ha già iniziato il rituale per convocare dall'88° Strato dell'Abisso un **Kraken Immature** (vedi appendice).

Makar Al Azif ha necessità di 12 turni per completare la cerimonia. Durante questo tempo, egli deve tenere alzato sopra la testa l'Idolo d'Oro di Calibor e salmodiare empie preghiere in lingua Abissale. Se viene ferito o distratto in altro modo, il rituale si interrompe con conseguenze imprevedibili. Il DM deve tirare sulla tabella sottostante per stabilire cosa accade nel caso in cui la cerimonia viene rovinata.

d6	Effetti dell'interruzione della cerimonia
1-2	Orrida trasformazione di Makar Al Azif
3-5	La vendetta del Kraken
6	Liberate il Kraken!

Orrida trasformazione di Makar Al Azif

La cerimonia è stata interrotta e le malvagie energie provenienti dall'Abisso hanno avvolto Makar Al Azif, facendolo impazzire e scatenando un'orrida trasformazione!

Il Maestro dell'Anello d'Acciaio si tramuta in una orrida **Progenie del Profondo** (*Deep Scion*, VGtM 135) che attacca con furia i personaggi, combattendo fino alla propria o altrui distruzione. In questa forma, l'Idolo d'Oro di Calibor viene trattenuto da uno dei tentacoli della nuova forma assunta da Makar Al Azif. Ogni round che riceve danno, la Progenie del Profondo deve superare un tiro salvezza su Destrezza (CD 13). In caso di fallimento, la creatura perde la presa dall'idolo che cade su uno dei gradini vicino all'abisso (50%) o cade nelle acque oscure, finendo risucchiato nell'88° Strato dell'Abisso.

La vendetta del Kraken

La cerimonia viene interrotta, ma ormai il portale con l'Abysmal, l'88° Strato dell'Abisso, è stato aperto e il **Kraken Immature** (vedi appendice) intrufola alcuni dei suoi tentacoli sul Piano Materiale. In questo scenario, il mostro attacca i PG per un intero round, prima di avvolgere uno dei suoi tentacoli attorno a un urlante e terrorizzato Makar Al Azif e trascinarlo con sé nell'Abisso. Se il Maestro dell'Anello d'Acciaio possiede ancora l'Idolo d'Oro, questo rimane tra le sue mani (50%) o scivola sui gradini del pozzo (50%), mentre viene trascinato via urlante dal Kraken.

Liberate il Kraken!

In questo scenario, il Kraken Immaturo riesce a varcare completamente il portale dell'Abisso, ma la cerimonia non completata sottrae la bestia al controllo di Makar Al Azif. Il Maestro dell'Anello d'Acciaio è terrorizzato: «*Pazzi! Il Kraken non è sotto controllo!*» e tenta di fuggire usando l'incantesimo di *porta dimensionale*. Il **Kraken Immaturo** (vedi appendice), da parte sua, attacca casualmente chiunque si trovi nelle vicinanze del pozzo per 2 round, per poi ritirarsi nelle profondità marine, provocando un terremoto che farà inabissare ciò che resta del Castello di Calibor.

Questa situazione non è progettata per uccidere i PG, che però devono scappare rapidamente, prima che l'intera struttura collassi su sé stessa, trascinando nelle acque il castello e parte dell'isola. Si tratta dell'occasione per inscenare una fuga precipitosa: tra detriti che cadono dal soffitto, crepe che si aprono sul pavimento e allagamenti, gli avventurieri devono guadagnare l'uscita in mezzo ai superstiti

dell'enclave di Uomini Pesce e raggiungere la superficie ...

EPILOGO

Al termine dell'avventura si possono configurare diverse possibilità. La migliore delle quali è la sconfitta del Mago dell'Anello d'Acciaio, trascinato nell'Abisso dal Kraken insieme al maledetto Idolo di Calibor. Dall'altro lato, lo scenario peggiore è Makar Al Azif alla macchia con l'Idolo ancora in suo possesso e il Kraken Immaturo liberato nel Mare del Terrore. In mezzo una serie di altre opzioni, tra cui quella in cui i PG sono tornati in possesso del malefico manufatto di Calibor Marilenev.

Spetterà al DM e ai giocatori orientare le scelte successive in base all'evolversi della vicenda. Il Kraken Immaturo è una minaccia per le navi e per gli insediamenti costieri: le forze di Karameikos, Minhrotad e Ierendi sono le più coinvolte per fronteggiare la minaccia. I PG potrebbero essere coinvolti per mettersi sulle tracce del mostro e ucciderlo.

APPENDICE I – NUOVI MOSTRI E PNG

KRAKEN IMMATURO						
<i>Mostruosità di taglia gigantesca (titano), caotico malvagio</i>						
Classe dell'Armatura 16 (armatura naturale)						
Punti Ferita 207 (18d12+90)						
Velocità 6 metri, nuotare 18 metri						
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	
24 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	
Tiri Salvezza Forza +12, Destrezza +5, Costituzione +10, Intelligenza +9, Saggezza +7						
Resistenza al danno contundente, perforante, tagliente da attacchi non magici						
Immunità al danno fulmine						
Immunità alle condizioni paralizzato, spaventato						
Sensi percezione passiva 12, vista pura 36 metri						
Linguaggi capisce l'Abissale, il Celestiale, l'Infernale e il Primordiale ma non può parlarli, telepatia 20 m						
Sfida 14 (11.500 PE)						
Anfibio. Il kraken immaturo può respirare in aria e in acqua.						
Libertà di Movimento. Il kraken immaturo ignora il terreno difficile e gli effetti magici non possono ridurre la sua velocità o renderlo trattenuto. Può spendere 1,5 metri di movimento per sfuggire dalle costrizioni non magiche o dalla condizione di afferrato.						
AZIONI						
Multiattacco. Il kraken immaturo effettua due attacchi con i tentacoli; può sostituire ognuno di questi attacchi con un uso di Scagliare.						
Morso. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. <i>Colpito:</i> 20 (3d8+7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore con cui sta lottando. Quella creatura è inghiottita e la lotta termina. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e gli altri effetti al di fuori del kraken immaturo e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del kraken immaturo. Se il kraken immaturo subisce 35 o più danni in un singolo turno da una creatura inghiottita, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 23 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal kraken immaturo. Se il kraken immaturo muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta e può sfuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.						
Tentacolo. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 9 metri, un bersaglio. <i>Colpito:</i> 17 (3d6+7) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 20 per sfuggire). Finché il kraken immaturo afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Il kraken immaturo ha dieci tentacoli, ognuno dei quali può afferrare un bersaglio.						
Scagliare. Un oggetto impugnato o una creatura afferrata di taglia Media o inferiore viene scagliata a un massimo di 12 metri in una direzione casuale e buttato a terra prono. Se il bersaglio scagliato colpisce una superficie solida, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri di cui è stato scagliato. Se il bersaglio viene scagliato contro un'altra creatura, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce gli stessi danni e cade prona.						
Tempesta di Fulmini. Il kraken immaturo crea magicamente un fulmine, che può colpire un bersaglio fino a 24 metri di distanza dal kraken e che esso sia in grado di vedere. Un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo fallisce subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.						
AZIONI LEGGENDARIE						
Il kraken immaturo può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il kraken immaturo recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.						
Attacco di Tentacolo o Scagliare. Il kraken immaturo effettua un attacco con il tentacolo o usa Scagliare.						
Tempesta di Fulmini (Costa 2 Azioni). Il kraken usa Tempesta di Fulmini.						
Nube di Inchiostro (Costa 3 Azioni). Mentre è sott'acqua, il kraken immaturo espelle una nube di inchiostro nel raggio di 12 metri. La nube si diffonde oltre gli angoli e quell'area è pesantemente oscurata per tutte le creature tranne il kraken immaturo.						

Ogni creatura diversa dal kraken immaturo che termina il proprio turno in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 11 (2d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce metà di quei danni. Una corrente forte disperde la nube, che altrimenti si dissipa alla fine del turno successivo del kraken immaturo.

Il kraken immaturo²⁶ è nascosto nelle profonde e oscure acque di Abysmal, l'88° Strato dell'Abisso, dimora di Demogorgone. Questa creatura porta incise sulle carni i simboli blasfemi del Principe dei Demoni e ambisce a liberare la sua furia sul Piano Materiale.



²⁶ La descrizione del kraken immaturo è tratta dal manuale *Ghosts of Saltmarsh*.

MAKAR AL AZIF, MAESTRO dell'ANELLO d'ACCIAIO

Umano di taglia media, caotico malvagio

Classe dell'Armatura 12 (15 con *armatura magica*)

Punti Ferita 70 (12d8+12)

Velocità 12 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Intelligenza +7, Saggezza +5

Abilità Storia +7, Intimidire +5, Arcano +7

Sensi percezione passiva 11

Linguaggi Comune, Abissale, Lingua degli Orchi, Alto Alphatiano

Sfida 9 (5.000 PE)

Incantesimi. Makar Al Azif è un incantatore di 12° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *tocco gelido, luci danzanti, mano magica, amicizia*

1° livello (4 slot): *armatura magica, comprensione dei linguaggi, camuffare se stesso*

2° livello (3 slot): *blocca persone, invisibilità, raggio di affaticamento*

3° livello (3 slot): *animare morti, fulmine, tocco del vampiro*

4° livello (3 slot): *esilio, pelle di pietra, porta dimensionale*

5° livello (2 slot): *conoscenza delle leggende, evoca elementare*

6° livello (1 slot): *cerchio di morte*

Pelle demoniaca. Con un'azione gratuita, Makar può inspessire la propria pelle, facendole assumere una tonalità scura e una resistenza simile a quella di una corteccia. Per 1 minuto la CA del Maestro dell'Anello d'Acciaio si alza di 2 punti. Makar può richiamare la pelle demoniaca dopo un riposo breve o lungo.

L'effetto della pelle demoniaca è cumulabile con l'incantesimo *pelle di pietra*.

Fortuna di Demogorgone. Makar Al Azif è baciato dalla fortuna dei demoni. Questo talento funziona esattamente come descritto nel PHB a pag. 167.

AZIONI

Tocco avvizzente. Attacco con *Arma da Mischia*: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 5 (2d4) danni necrotici.



Nativo di Tameronikas, una oscura città orientale dello Yla-ruam, Makar Al Azif si è affiliato da giovanissimo all'Anello d'Acciaio, scalandone in breve tempo le gerarchie e diventando un Maestro in poco meno di 10 anni. La familiarità con i demoni dell'Abisso ha consentito a Makar di eliminare i suoi avversari e di diventare un temuto signore dell'organizzazione schiavista.

È nota a tutti la sua devozione verso Demogorgone, il Principe dei Demoni. Makar ha viaggiato a lungo nei territori dell'Impero di Alphatia, apprendendone il linguaggio arcano, noto come "Alto Alphatiano". Grazie alle sue conoscenze, il mago di Tameronikas ha acquisito il comando della *Scimmia Urlante*, un vascello pirata che custodisce un cancello semi-permanente con l'88° Strato dell'Abisso: le *Fauci Spalancate*, il regno del suo patrono demoniaco.

Grazie al ritrovamento della tavoletta di pietra verde nel Mare dell'Alba Occidentale, Makar Al Azif ha scoperto dell'esistenza dell'Idolo Pesce e del suo precedente custode, il mago Calibor Marilenev. Il Maestro dell'Anello d'Acciaio è profondamente convinto di poter convocare e controllare il Kraken, scatenandolo contro le coste meridionali del Mondo Conosciuto.

APPENDICE I – NUOVI OGGETTI MAGICI

Idolo Pesce di Calibor

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Creato in tempi remoti dagli Uomini Pesce, questo orripilante manufatto è stato infuso di una parte dell'essenza divina di Demogorgone, il Principe dei Demoni. L'aspetto dell'idolo è quello di un pesce abissale vagamente antropomorfo, accucciato e assurdamente grasso. Interamente d'oro, l'idolo pesa circa 3 chilogrammi, e poggia su un basamento quadrato dai bordi fittamente incisi in rune abissali che inneggiano al Signore di Abyss, l'88° Strato dell'Abisso.

Chi possiede l'Idolo Pesce di Calibor viene considerato un eletto di Demogorgone dalle creature che, normalmente, venerano il demone. Uomini Pesce (Kuo-Toa), Aboleth, Chuul, ecc. Quando il possessore dell'idolo si confronta con questi esseri, applica Vantaggio a tutti i tiri di abilità basati sul Carisma. A meno che non inizi un combattimento, le creature non attaccheranno chi possiede il manufatto.

Un personaggio in grado di lanciare (anche attraverso una pergamena magica) l'incantesimo *dominare mostri* può utilizzare l'Idolo Pesce di Calibor per chiamare a sé un Kraken devoto a Demogorgone. Perché l'evocazione abbia successo, il possessore dell'idolo deve trovarsi nelle immediate vicinanze di un oceano o comunque di un lago abbastanza grande e profondo da contenere una di queste mostruosità. Il Kraken obbedisce agli ordini dell'evocatore, ma si ribella nel caso in cui le disposizioni siano in contrasto con il credo di Demogorgone.

Maledizione. Sfortunatamente, il possesso di questo manufatto malvagio non è senza conseguenze!

Per ogni giorno che passa, il proprietario dell'Idolo Pesce di Calibor fatica sempre più a riposare: il suo sonno infestato da sogni di città d'incubo sommerse nelle profondità di oscuri oceani di melma. Ogni notte il possessore della statuetta deve superare un TS su Carisma con CD 14. In caso di fallimento, il personaggio non riesce a recuperare PF e non è in grado di ripristinare i propri incantesimi. Dopo un fallimento inizia una lenta trasformazione: la pelle diventa squamosa, pallida e gelida al tatto, i peli cadono e sui lati del collo appaiono delle ferite.

Dopo il primo TS fallito, sbarazzarsi dell'idolo non interrompe la trasformazione, che può essere dispersa solo con un incantesimo di *desiderio*. Un incantesimo di *rimuovere maledizioni* lanciato a inizio giornata garantisce un bonus +5 al TS. Quando vengono falliti tre TS (anche non consecutivi), la vittima si trasforma in uno Skum (GoS) e diventa un PNG sotto il controllo del Dungeon Master. A trasformazione avvenuta, neppure un *desiderio* sarà in grado di recuperare alla sua forma originale la sventurata vittima!

Anello dell'Alchimista

Anello, non comune (richiede sintonia)

Questi anelli di metallo, bronzo o argento sono ornati con delle pietre lisce di diversi colori. Chi beve una *pozione di guarigione* mentre indossa l'anello riceve 1d6 PF aggiuntivi di cura. Esistono diverse tipologie di anello, ma se ne vengono indossati più d'uno, solo quello più potente funziona.

Pietra	PF extra	Rarità
Azzurra, tonda	1d6	Non comune
Verde, ovale	1d8	Rara
Opalina, rettangolare	1d10	Molto rara
Cremisi, irregolare	1d12	Leggendaria

Acciaio verde di Baator

Materiale meraviglioso, molto raro

Nelle profondità delle miniere dei Nove Inferni, venature di ferro dai riflessi verdastri corrono tra le rocce. Questo raro metallo, quando viene lavorato in una lega d'acciaio, può essere impiegato per creare armi dalla sorprendente affilatura. Qualsiasi arma da taglio o da punta forgiata in acciaio verde di Baator possiede un naturale bonus +1 al danno. Questo bonus non è cumulabile con eventuali incantamenti lanciati sull'arma. Così, per esempio, una spada di acciaio verde (+1 al danno) con un bonus magico +4 ai tiri per colpire e ai danni inferti, è a tutti gli effetti una spada magica +4. In un'area dove la magia non funziona (per esempio nel cono d'azione dell'occhio centrale di un Beholder), l'arma mantiene il suo bonus +1 al danno. Un'arma forgiata di acciaio verde baatoriano ha un incremento del suo valore di 2.000 M.O.

Bambola di pezza incantata

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Quest'oggetto è una bambola di pezza con una testa di porcellana dall'aspetto sinistro e malevolo. Chi è sintonizzato con la bambola e fallisce il terzo tiro salvezza contro morte, non muore. Al suo posto "muore" la bambola, che si trasforma in polvere maieodorante. Il personaggio diventa stabile.

Zanne della Vipera²⁷

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia, speciale)

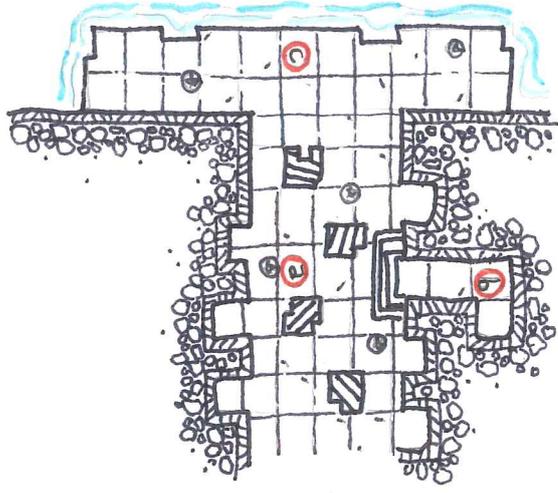
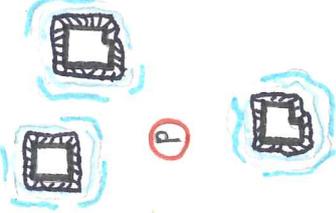
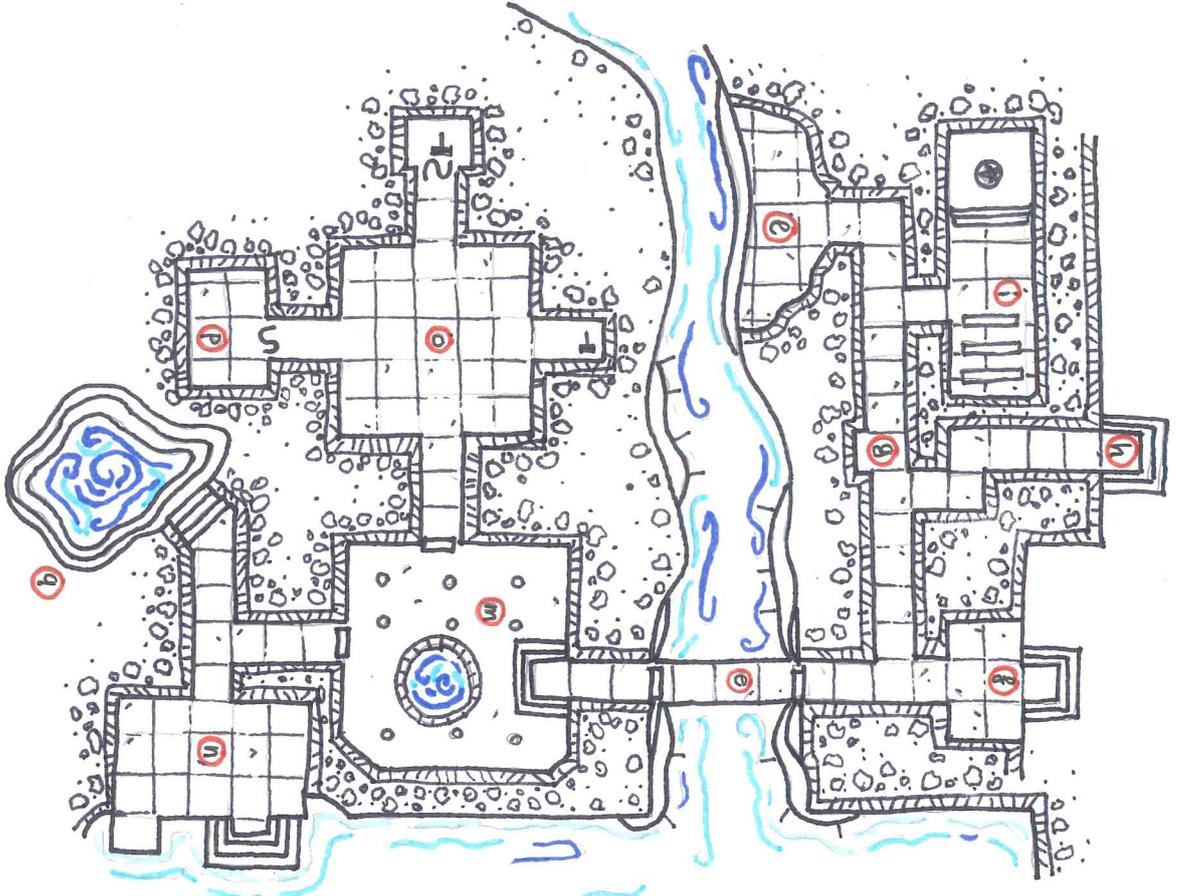
Talvolta note come il *Bacio di Demogorgone*, queste grandi zanne sono sempre trovate in paio e somigliano ai denti veleniferi di un gigantesco serpente. Queste zanne magiche sono uno status symbol per

²⁷ Le Zanne della Vipera (*Viper Teeth*) sono un oggetto magico descritto nel manuale *Rituals & Relics II – Lost Lore*, pubblicato nel 2002 dalla Sword & Sorcery Studio.

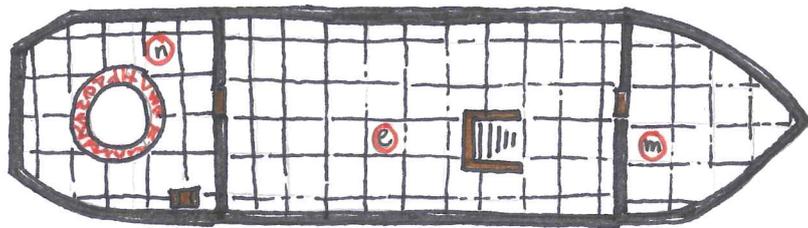
gli adoratori del Principe dei Demoni. Solo rimuovendo volontariamente i propri denti e inserendo nelle cavità formatesi le zanne, è possibile attivare i poteri di questo sinistro manufatto. Una volta impiantate nelle gengive, le Zanne di Vipera aderiscono in maniera permanente e nulla, meno potente di un *desiderio*, può rimuoverle. Queste zanne retrattili consentono al suo possessore di acquisire l'attacco con il morso, infliggendo 1d4 danni + il bonus della Forza. A meno che il personaggio non abbia un talento apposito, il morso consente alla vittima di utilizzare la sua reazione per un attacco, sempre che

sia consapevole che l'aggressore è in procinto di morderlo. Tre volte al giorno, il possessore delle zanne può iniettare veleno in un bersaglio che sia riuscito a ferire. Il veleno ha le seguenti caratteristiche:

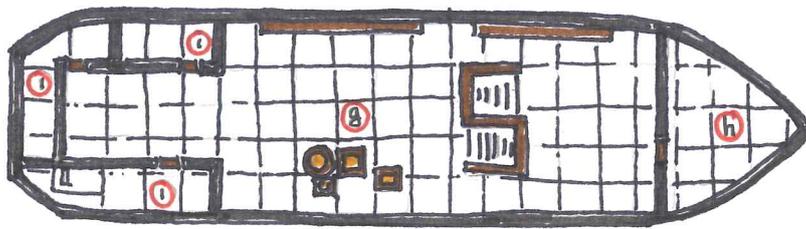
Veleno delle Zanne di Vipera (*ferimento*): una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenata per 1 minuto e perde 2d4 punti di Costituzione, che vengono recuperati al ritmo di 1d4 punti ogni riposo lungo.



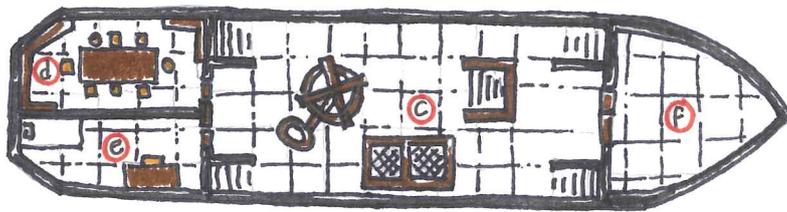
La Scimmia Urlante



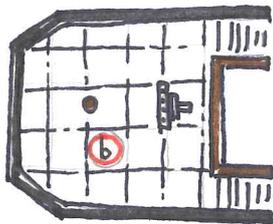
stiva



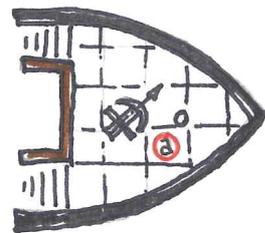
ponte di coperta



ponte



castello di poppa



castello di prua

MYSTARA

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura – Livello Esperti

L'Idolo Pesce di Calibor

di Mauro Ferrarini

Il ricordo di Calibor Marilenev è sbiadito negli anni, dopo la misteriosa caduta del suo castello, su un'isola rocciosa al largo della Baia dei Traldar. Ma forze oscure tramano per impossessarsi del più prezioso dei tesori appartenuti al nobile traladariano.

L'Idolo Pesce di Calibor è la chiave per controllare un oscuro servo del male, che riposa sul fondo degli oceani. Da Rugalov, devastata dall'attacco dei Pirati al soldo dell'Anello d'Acciaio, gli avventurieri dovranno inseguire un folle emulo del negromante Calibor a bordo della sinistra *Scimmia Urlante*.

Tra assalti all'arma bianca, rovine infestate e viscide creature degli abissi, *L'Idolo Pesce di Calibor* porterà gli eroi a confrontarsi con terribili nemici che provengono dai Piani Inferi, determinati a portare alla rovina il Granducato di Karameikos!

