

DUNGEONS & DRAGONS®

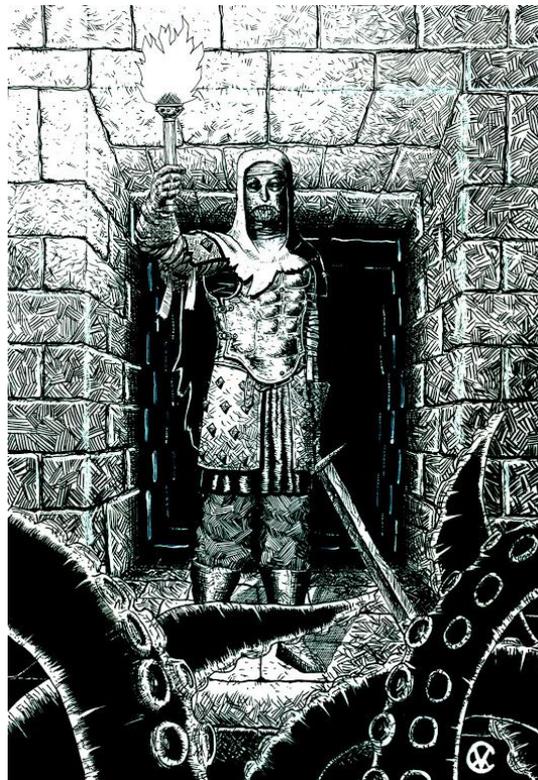
Modulo d'avventura – Livello Esperti (2° Rango)

La Scorta

ovvero

Pestilenza alla Rocca sulle Terre di Confine

di Mauro Ferrarini



Il misterioso Portatore di Peste ha scatenato sulla Rocca alle Terre di Confine un morbo che neppure i chierici più potenti sembrano in grado di contrastare. Mentre gli abitanti dell'avamposto muoiono come mosche, umanoidi ostili e giganti si muovono per la conquista. La salvezza di Karamaikos è nelle mani di un gruppo di valenti eroi.

DUNGEONS & DRAGONS®

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

La Scorta ovvero Pestilenza alla Rocca sulle Terre di Confine di Mauro Ferrarini



Crediti

Ideazione, Sviluppo ed Editing:

Mauro Ferrarini

Copertina: Artista non determinato

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

Dungeons & Dragons®, D&D® e l'ambientazione Mystara™ sono marchi registrati dalla TSR Inc., divisione della Wizards of the Coast Inc. Il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. La presente opera utilizza la OGL (Open Game License) e si presenta come un documento freeware sottoforma di eBook: non esiste e non verrà prodotto in futuro alcuna versione cartacea de "La Scorta ovvero Pestilenza alla Rocca sulle Terre di Confine". 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

Il Portatore di Peste e la Fiaccola di Petra
La malattia si propaga
Un piano ben congegnato
Intervengono i PG
Incontro alla Rocca sulle Terre di Confine
In viaggio verso il Monastero di San Yakov
Novaci
Il mercante di vini
La Torre del Corvo
Verso San Yakov
Il Monastero di San Yakov
Le cripte di San Yakov
La Torre della Conoscenza
La Torre Occidentale

Draugmir si rivela!
Epilogo

Fuori dalle Catacombe: finale
Il Racconto di Annia Valeria

Indice dei Box e delle Tabelle

Draugmir alleato del Bene?
Tabella delle dicerie alla Rocca sulle Terre di Confine
La pestilenza di Draugmir
Joaquim DeHùne scompare
La storia dell'abate Kasimir Zmeya

La Scorta ovvero Pestilenza alla Rocca sulle Terre di Confine

Sulla Rocca alle Terre di Confine e nei territori circostanti si è abbattuta una pestilenza che ha fatto marcire le derrate alimentari, ammalare e morire le bestie e ha falciato gli uomini e le donne della Rocca, del vicino Villaggio di Novaci e del piccolo insediamento di Bergoi. Come se tutto questo non fosse abbastanza, coloro che cadono vittima della malattia risorgono come Zombi nel giro di qualche giorno, attaccando i sopravvissuti o vagando senza scopo nelle terre selvagge. Chi può fuggire a sud, mentre la guarnigione di stanza alla Rocca raccoglie i profughi troppo deboli per intraprendere un viaggio pericoloso attraverso i sentieri di montagna. Le stesse forze del Castellano sono state decimate e la minaccia incombente delle Caverne del Caos e dei Giganti del Gelo diventa ogni giorno più grande: fino a quando i valorosi protettori del Granducato di Karameikos saranno in grado di tenere testa ai molti nemici che attendono oltre confine?

“*La Scorta*” è un’avventura per **DUNGEONS & DRAGONS™**, che utilizza il regolamento della 5^a Edizione del gioco. Lo scenario è stato progettato per un gruppo di avventurieri composto da 4-5 personaggi con un livello compreso tra 6 e 8.

Il Portatore di Peste e la Fiaccola di Petra

La pestilenza che flagella i confini nord orientali del Granducato ha origini ultraterrene ed è stata scatenata da un emissario della Triade Oscura¹: il **Demone della Morte**² **Draugmir**, detto il **Portatore di Peste** per via della sua capacità malvagia di creare e diffondere malattie e piaghe nei territori dove dimora. Draugmir ha scoperto recentemente che una copia della *Fiaccola di Petra*, un volume di esorcismi contro il Male e i malanni infernali, è conservato nella biblioteca del Monastero di San Yakov, che si trova tra i picchi degli Altan Tepes, a circa 10 giorni di viaggio dalla Rocca del Castellano.

La distruzione di un libro sacro di tale potenza (si dice sia stato scritto dalla Regina Petra, prima della sua ascesa all’Immortalità, e successivamente arricchito e completato dai suoi più fedeli servitori), garantirebbe al Demone della Morte un grande prestigio tra i servitori della Triade Oscura e infliggerebbe un duro colpo a coloro che si battono per debellare flagelli, carestie e pestilenze. In possesso di tale informazione, Draugmir il

Portatore di Peste ha elaborato un piano per essere condotto al Monastero e poter finalmente distruggere la *Fiaccola di Petra*.

Grazie ai poteri concessi dai suoi Patroni Oscuri e all’aiuto degli Sciamani delle **Orde degli Orchi delle Teste Cornute** e del **Gran Sacerdote del Male delle Caverne del Caos**³, il Demone della Morte ha provocato la pestilenza che sta devastando i territori di confine. I Villaggi di Novaci e Bergoi sono stati i primi a essere colpiti. Masse dolenti di profughi hanno cercato rifugio tra le possenti mura della Rocca sulle Terre di Confine, mentre altri hanno sfidato i pericolosi sentieri montani per fuggire a sud. Molti sono stati falciati dalle Teste Cornute, sguinzagliate da Draugmir per suscitare terrore nel cuore degli Umani. Altri, soprattutto i più deboli e coloro che vivono negli insediamenti più isolati, sono rimasti dov'erano in attesa di aiuto o della morte: provocata dal terribile morbo, dagli Zombi rianimati o dalle lame delle Orde degli Orchi.

La malattia si propaga

Come era facile immaginare, nonostante i tentativi del Castellano, l’hattiano **Karl “Il Lupo” Heinrich**, di isolare gli infetti, la pestilenza si è propagata anche dentro la Rocca. Solo la grande disciplina dei soldati e il polso fermo del Lord Castellano hanno finora impedito che la fortezza cadesse. I malati vengono immediatamente confinati in una zona adibita a Lazzaretto fuori dalle mura e i morti sono bruciati, perché non si possano risvegliare sottoforma di Zombi Appestati, a loro volta veicolo della malattia.

Nonostante tutti gli sforzi, è solo questione di tempo prima che la ferrea disciplina dei guerrieri vacilli e la Rocca venga abbandonata o, peggio, conquistata dagli umanoidi selvaggi che si annidano nelle vicine Caverne del Caos. Rapporti di movimenti da parte dei temuti Giganti del Gelo allarmano il Lord Castellano che ha chiesto l’intervento del **Granduca Stefano Karameikos** e del **Patriarca della Chiesa di Karameikos, Lord Oliver Jowett**. L’esercito del Duca ha creato una sorta di cordone sanitario alla base delle piste che scendono dagli Altan Tepes, per impedire che i profughi possano diffondere inconsapevolmente la pestilenza nei territori più a sud. Contemporaneamente il Patriarca Jowett ha inviato alla Rocca un suo fidato plenipotenziario, il **Vescovo Caramag**, perché trovi un modo di arginare la piaga.

Il Vescovo Caramag ha salvato dall’attacco di una banda di Zombi un giovane Monaco di San Yakov, finito separato dai suoi confratelli e perduto mentre cercava di raggiungere la Rocca. Interrogando il Monaco, il Vescovo si è convinto

¹ La Triade Oscura è formata dai Demoni Immortali Orcus, Yagrai e Leptar

² I Demoni della Morte sono entità dell’Abisso conosciuti nella loro lingua come Ostegos.

³ L’Orda delle Teste Cornute è formata da Orchi e Gnoll. Il loro covo principale si trova nelle Caverne del Caos dove seguono i precetti del tenebroso Gran Sacerdote del Male.

che la sola salvezza sia rappresentata dalla *Fiaccola di Petra*, il leggendario libro nelle cui pagine si potrebbe trovare la soluzione per debellare la pestilenza⁴. Senza indugio, Camarag ha iniziato a preparare il viaggio per raggiungere il Monastero di San Yakov.

Un piano ben congegnato



Purtroppo, poco prima della partenza, il Vescovo Caramag è stato colpito dalla peste e ora si trova, morente, in una stanza della Corte Interna della Rocca. Il monaco è ospite nella foresteria della fortezza, ma il Lord Castellano non ha abbastanza uomini per organizzare una spedizione che possa ricondurlo al Monastero di San Yakov.

In realtà, il monaco salvato dalla scorta del Vescovo è Draugmir, che ha preso le

sembianze di un giovane religioso, grazie alle negromanzie apprese dal Gran Sacerdote del Male delle Caverne del Caos. L'attacco da parte degli Zombi è stato solo un sotterfugio per consentire al malvagio mostro di entrare senza sospetti nelle grazie del Vescovo e di convincerlo che la sola speranza risiede nella *Fiaccola di Petra*.

Sotto la falsa identità del **Novizio Joaquim DeHùne**, il Demone Ostegos sarebbe stato condotto al Monastero e lì, finalmente, sarebbe potuto entrare in possesso del libro. Ma il Vescovo Caramag iniziò ad avere qualche sospetto sulle reali intenzioni del giovane monaco. Per questo motivo, Draugmir è stato costretto ad avvelenare l'emissario del Patriarca Jowett, ammorbandolo con il germe della pestilenza.

Mentre il Demone della Morte entrava nella Rocca delle Terre di Confine, un gruppo di Sciamani Orchi delle Teste Cornute ha contaminato le acque dei pozzi del Monastero con il morbo, trasformando i suoi abitanti (Monaci, Contadini e Servitori) in Non Morti infetti. Contemporaneamente un monaco traditore ha assassinato l'**Abate di San Yakov, Vladimir**, prima che quest'ultimo potesse inviare un messaggio di aiuto alla Rocca. Il piano di Draugmir è semplice: una volta che sarà stato portato deliberatamente al Monastero dalla sua scorta, si

rivelerà per quello che è, recuperando la *Fiaccola di Petra* e distruggendo chiunque osi ostacolarlo.

DRAUGMIR ALLEATO DEL BENE?

Durante l'avventura potrebbe verificarsi qualche occasione durante la quale i PG corrono il rischio di essere sopraffatti dai nemici o catturati. Prima che questo avvenga, il Demone della Morte interverrà per cercare di salvare la situazione, facendo ricorso alla sua straordinaria forza (19). In nessun caso tradirà la sua vera identità e agirà solo in casi disperati. Se interrogato su qualche gesto particolarmente eclatante per un giovane monaco novizio, il falso DeHùne balbetterà di avere ricevuto la forza dalla "*Benedetta Regina Petra. Sono sconvolto anch'io come voi, ma è chiaro che gli dei sono dalla nostra parte!*".

Intervengono i PG

I PG possono essere coinvolti in quest'avventura in molti modi. Potrebbero essere convocati dai capitani dell'Esercito del Granduca di stanza ai piedi degli Altan Tepes e ricevere l'incarico di viaggiare verso la Rocca per mettersi al servizio del Vescovo Caramag.

In alternativa, il gruppo potrebbe trovarsi in viaggio attraverso i sentieri di montagna delle Terre di Confine e arrivare alla Rocca mentre imperversa la pestilenza. La presenza di una compagnia di validi avventurieri non passerebbe inosservata e la Consigliera del Lord Castellano, l'**Elfa Alatiela Gleymouril** li contatterebbe alla Locanda del Viaggiatore.

Quale sia il motivo per il quale i PG arrivano alla Rocca, l'ingresso dovrebbe essere anticipato da una rapida descrizione dello stato di emergenza in cui si trova la fortezza.

Mentre avanzate lungo lo stretto sentiero che si inerpica sulla salita che conduce all'ingresso principale della Rocca del Castellano, non potete fare a meno di notare i corvi che volano in cerchio attorno alle mura e alle torri della Corte Interna, stagliandosi tetri sul cielo plumbeo. Gli uccelli sono migliaia e i loro versi echeggiano sinistramente, come se stessero aspettando di calare su una carogna.

L'impressione che la fortezza sia in pericolo è confermata dalla visione, più in basso, in un vasto lazzaretto che è stato sistemato fuori le mura. Luride tende e catapecchie improvvisate a malapena contengono una folla dolente e lurida. Uomini e donne si aggirano come sonnambuli lungo le vie fangose e, in diversi punti ai confini dell'accampamento, si alzano roghi alimentati dai cadaveri che vengono rovesciati sulle fiamme, frettolosamente benedetti da pochi chierici sporchi e stremati. Nel frattempo siete arrivati al cancello del bastione di ingresso. Una sola guardia, pallida e con la barba mal rasata, vi intima di farvi riconoscere. Sugli spalti, sono appena due i balestrieri che pattugliano l'apertura sottostante.

⁴ Nella *Fiaccola di Petra* si trova il Rituale della Purificazione in grado di debellare la pestilenza. I PG lo verranno a sapere consultando le carte dell'Abate nel Monastero di San Yakov.

Una volta entrati nella Rocca, i personaggi si rendono conto che la Corte Esterna trabocca di profughi: uomini, donne e ragazzi (alcuni dei quali molto piccoli) sono stati sistemati alla bell'è meglio negli ampi cortili. L'unica differenza rispetto ai derelitti all'esterno è che costoro non sono ancora stati colpiti dalla pestilenza. Risulterà subito chiaro come la situazione sia sull'orlo della catastrofe: il cibo che non è deperito a causa del morbo è scarso e largamente insufficiente per nutrire tutti i rifugiati. La massa di gente così ammassata ha reso precarie le condizioni igieniche e nell'aria grava un fetore di umanità e di rifiuti. Topi e parassiti si aggirano tra le tende di fortuna, contendendosi i pochi disgustosi resti edibili dei rifiuti con cani malnutriti.



d20	Tabella delle Dicerie
1	La pestilenza è stata mandata dagli Immortali per punire il Lord Castellano della sua empietà, avendo permesso alle Prostitute di Bergoi di andare e venire a loro piacimento.
2	Il Vescovo Caramag ha trovato una cura al morbo. Il sant'uomo si è rinchiuso nella Corte Interna per preparare il rito che libererà tutti dall'incubo della malattia.
3	Chi muore a causa della peste deve essere subito bruciato, altrimenti torna in vita come cadavere ambulante. Il morso di questi abomini trasmette la malattia a chi ha la sventura di essere ferito.
4	Da parecchio tempo non arrivano notizie dalla Torre del Corvo, dove si trova una piccola guarnigione di soldati della Rocca al comando di Lord Sergej Malenkov.
5	L'altro giorno è stato visto entrare nella Rocca un Monaco del Monastero di San Yakov: porta con sé il rimedio per debellare la pestilenza.
6	Per essere immuni alla pestilenza l'unico modo è bere dalla Fonte del Corvo che si trova nel cortile della Torre del Corvo. Io l'ho fatto quand'ero bambino e infatti non mi sono ammalato.
7	La pestilenza è un complotto degli invasori thyatiani per sterminare gli ultimi eredi di Traladara e reclamare le terre dei traladariani.
8	A Novaci vive una vecchia strega che si guadagna da

	vivere vendendo impiastri e medicinali. Probabilmente è lei l'untrice che ha creato il morbo che ci sta decimando.
9	Gli Orchi dell'Orda delle Teste Cornute hanno cinto d'assedio il Monastero di San Yakov, perché il Lord Castellano non manda subito i suoi soldati per liberare quei sant'uomini?
10	Il Vescovo Caramag si è ammalato della stessa pestilenza che intendeva curare. Date retta a me: dobbiamo andarcene in fretta, prima che la Rocca capiti.
11	Al Monastero di San Yakov i sant'uomini hanno certamente la soluzione per scacciare il Male da queste terre. Perché non accorrono in nostro aiuto?
12	Per curare la pestilenza sono stati mandati messaggeri fino alla lontana Makistan, nelle Terre di Ylaruam: un gruppo di sapienti è in viaggio verso la Rocca con i rimedi migliori.
13	La pestilenza è opera di stregoni devoti alle Potenze Oscure agli ordini del Gran Sacerdote del Male delle Caverne del Caos. Nessuno si salverà se non sarà fermato in tempo.
14	Il Capo Orco delle Teste Cornute, l'Artiglio Nero, ha mandato i suoi sgherri a conquistare Torre del Corvo. Se la guarnigione cade, la Rocca sarà in seri guai.
15	La notizia della pestilenza ha raggiunto i clan dei Giganti del Gelo. Vedrete, è solo questione di tempo prima che i loro guerrieri decidano di attaccare le mura della Rocca.
16	Uno stolto mercante di vino è partito la scorsa settimana dalla Rocca con la sua scorta per raggiungere il confine ylari. Nessuno è riuscito a convincerlo della sua follia: a quest'ora deve essere morto: peccato, perché aveva del Vino Vorloi invecchiato davvero sopraffino.
17	Il Vescovo Caramag ha portato alla Rocca un globo di tenebra che spande il suo maleficio per le terre di Traladara.
18	La responsabile di questo disastro è quell'intrigante Elfa Callarii che sta sempre a fianco del Lord Castellano. Datemi retta: quella strega ha irretito il nostro condottiero e vuole che gli Umani se ne vadano da queste terre.
19	Pare che il Lord Castellano stia organizzando una spedizione, ma nessuno ne conosce il motivo né la destinazione.
20	Ultimamente si sono avuti degli avvistamenti di piccoli gruppi di Orchi delle Teste Cornute. Quando non ci saranno abbastanza soldati a difendere le mura, attaccheranno.

Incontri alla Rocca sulle Terre di Confine

Di seguito vengono presentati alcuni incontri che il Dungeon Master (DM) è libero di condurre a suo piacimento nell'ordine che preferisce.

FOLLA DI DERELITTI

Dare da mangiare o in qualche modo aiutare in maniera plateale qualche povera anima potrebbe non essere un'idea brillante. La gente qui ammassata ha trascorso giorni dall'ultimo pasto decente e molti iniziano a diventare violenti.

Se i PG offrono cibo o denaro a qualcuno dei poveracci della Corte Esterna, saranno immediatamente circondati da una folla di **4d8+8**

Derelitti (*Popolano*, MM 349) ansiosi di ricevere qualcosa. Volti sporchi, capelli arruffati e occhi bramosi sarà tutto quello che la compagnia riuscirà a vedere, mentre i più disperati si faranno sempre più vicini: “*Hanno del cibo! Li ho visti!*”.

Conducete l'incontro in base alle reazioni dei PG. I derelitti continueranno a pressare gli avventurieri, tendendo le mani. Se non vengono spintonati indietro o minacciati con le armi, i disperati strapperanno 1-3 oggetti a caso che i personaggi trasportano con sé. Nel caso un PG colpisca un miserabile, gli altri si rivolteranno contro come bestie affamate, incuranti delle armi.

Solo dopo 1d4 round riuscirà ad arrivare un drappello di mezza dozzina di **Soldati della Rocca** dalle uniformi blu e dorate (*Guardia*, MM 348) armati di alabarde. I soldati sono guidati da uno dei Tenenti della Guardia, il **thyatiano Fabius Osculantius** (*Cavaliere*, MM 344), un legionario veterano dai corti capelli grigi e dai modi spicci. Dopo essersi fatti largo tra la folla, disperdendola, il Tenente della Guardia condurrà i PG alla Locanda del Viaggiatore, per poi andare a riferire dell'accaduto Lady Alatiela Greymouril, la Consigliera Elfa del Lord Castellano.

LOCANDA DEL VIAGGIATORE

La Locanda del Viaggiatore è il luogo di ritrovo dei pellegrini e dei mercanti che si trovano a sostare alla Rocca. Comprensibilmente in questi giorni il locale è pieno. Tutti coloro che hanno qualche soldo hanno preso possesso delle stanze della Locanda e se i PG chiedono alloggio, gli sarà offerto solo un posto nella stalla al prezzo di 2 Reali d'Oro per notte. Ogni bevanda o cibaria, diventata merce preziosissima, costa il quadruplo di quanto indicato sul Player's Handbook (consultate la *Tabella Vitto e Alloggio* PHB ITA 158).

Gli ospiti della Locanda del Viaggiatore

Alla Locanda del Viaggiatore alloggiano alcuni pellegrini, che desideravano recarsi al Monastero di San Yakov; un Nano di nome **Kildrak**⁵ (*Popolano*, ITA 349), metallurgo proveniente da Dengar, in viaggio per Darokin e bloccato qui dalla pestilenza; **Lord Calder di Zeaburg**⁶, un Paladino hattiano devoto a Vanya dai modi bruschi e dal fisico segaligno (*Veterano*, MM 350); una coppia di mercanti di reliquie formata da uno Gnomo soprappeso di nome **Gerbo**⁷ (*Popolano*, MM 349) e

da **Elysande**⁸ (*Mago*, MM 348) una donna di origine glantriana.

I vari ospiti possono interagire con i PG. Tutti sono fonti di possibili informazioni (vedi la *Tabella delle Dicerie*). Alcuni, come Kildrak, desiderano solo andarsene al più presto dalla Rocca, mentre altri, come Lord Calder, interpretano questa situazione come un segno mandato dall'Immortale Vanya. Gerbo ed Elysande potrebbero essere interessati a vendere alla compagnia alcuni dei loro articoli particolari.

Se l'occasione è propizia, la maga glantriana non esiterà a utilizzare il suo incantesimo di *Suggestione* per rifilare qualche patacca agli avventurieri, raccontando storie fantasiose su proprietà magiche nascoste!

d6	Le reliquie di Gerbo ed Elysande
1	Una <i>bacchetta dei sorrisi</i> (<i>Wand of Smiles</i> , <i>Xanathar's Guide to Everything</i> 140) in legno di betulla con dei cappucci di rame istoriato a entrambe le estremità.
2	Un globo di cristallo al cui interno pulsa debolmente un minuscolo cuore rattappito, che Elysande dice essere la chiave per interrogare i Diavoli degli Inferi.
3	Una ampolla contenente 3 dosi di <i>pozione di guarigione</i> dall'odore ferroso e di colore azzurro pallido.
4	Un rotolo di pergamena con un incantesimo di <i>palla di fuoco</i> (in realtà si tratta di uno scritto illusorio che, evocato, produce una pioggia di minuscole e innocue scintille).
5	Un sacchetto di pelle con dentro un set di ossa di Goblin istoriate con simboli arcani, che Gerbo assicura essere appartenuto a una Strega dell'Ade.
6	Una statuetta di legno che raffigura un Halfling strafottente che fa il gesto dell'ombrello.

LA CONVOCAZIONE DI LADY ALATIELA

Questo incontro avviene quando i PG si trovano alla Locanda del Viaggiatore o quando sono impegnati in qualche attività di riposo. Il veterano legionario **Fabius Osculantius** (*Cavaliere*, MM 344) in compagnia di 4 **Soldati della Rocca** (*Guardia*, MM 348) avvicina il gruppo per comunicare che la Consigliera del Lord Castellano, Lady Alatiela Gleymouril, desidera incontrarli nei suoi appartamenti. Il drappello di offre di scortare i PG attraverso la Corte Esterna fino agli appartamenti di Altiela.

Se viene chiesto al Tenente Osculantius il motivo della convocazione, il soldato si impettisce e, schiarendosi la voce, precisa: “*La Lady è preoccupata per la situazione della Rocca. Siete stati segnalati al vostro arrivo e la Signora Consigliera desidera parlarvi prima di ammettervi alla presenza del Lord Castellano*”.

Colloquio con Lady Alatiela

Gli appartamenti della Consigliera Alatiela si trovano nelle Torri Centrali della Rocca⁹. Arazzi

⁵ Kildrak indossa una giubba di pelle foderata di pelliccia e porta capelli e barba, neri come il carbone, acconciati in tantissime trecce annodate con fili d'argento.

⁶ Sui cinquanta anni, Calder è alto due metri con un fisico asciutto quasi da asceta. È calvo e con una rada barba brizzolata. Sopra la corazza indossa una sopravveste bianca e nera e porta un mantello nero di lana pesante.

⁷ Gerbo è alto poco più di un metro e ha un ventre prominente. I pochi capelli color carota sono tenuti fermi da un cerchietto d'oro e tiene la barba acconciata alla moda thyatiana con riccioli spessi.

⁸ Elysande indossa una tunica dorata e un pregiato mantello di tessuto scarlatto foderato di pelliccia d'orso. I suoi capelli sono biondi come il grano e sulla parte destra del viso tiene una maschera d'oro per nascondere un'orribile ustione.

delle manifatture di Darokin e preziosi tappeti ylari sono sparsi per la stanza, riscaldata da un fuoco scoppiettante che arde in un elegante camino rivestito di ceramica. Lady Alatiela ha fatto preparare per i suoi ospiti, su un basso tavolino laccato, una caraffa di vino Vorloi e un piatto pieno di fette di manzo freddo e sottaceti ... un vero lusso per la situazione attuale! (*“Immagino che sarete affamati e certamente la Locanda del Viaggiatore oggi offre ai suoi ospiti cibo scadente e oltraggiosamente caro”*).

Lady Alatiela Gleymouril (*Abjurer*, *Volo's Guide to Monsters* 209) è una Elfa Callarii da anni a fianco di Lord Karl Heinrich come sua fidata consigliera. Pur avendo superato i 400 anni di età, l'Elfa appare come una donna nel fiore degli anni con lunghi capelli biondi acconciati con eleganza in una retina tessuta in fili d'argento e perle. Indossa una tunica di broccato scarlatta e una sopravveste di seta blu notte ricamata e impreziosita da pietre preziose rosse.



Lo scopo del colloquio con Lady Alatiela è capire chi sono gli avventurieri e se possono essere adatti alla missione che il Lord Castellano intende affidare loro. A questo scopo la Consigliera si informa sul motivo per il quale i PG sono alla fortezza e se si sono fatti un'idea sulla pestilenza che sta flagellando il territorio. Ascolta con interesse quanto gli avventurieri avranno da dire e chiede loro se sono disposti ad assumere un incarico molto delicato per conto di Lord Karl Heinrich, raccomandandosi la massima discrezione per non generare ulteriore preoccupazione tra gli abitanti della Rocca. In cambio dei loro servigi, Lady Alatiela promette un'adeguata ricompensa in denaro, fino a 2.000 M.O. per ciascun PG o, in alternativa, la concessione di una piccola baronia a sud ovest di Kelvin, dove la Famiglia di Karl Heinrich possiede vaste proprietà.

FURFANTE ALLA GOGNA

Una pedana di legno sopraelevata ospita una gogna dove è incatenato un Nano, a cui è stata strappata la barba a ciuffi. Il prigioniero è lordo di escrementi e residui di rifiuti che gli vengono lanciati addosso da un gruppetto di ragazzini macilenti e da alcuni adulti male in arnese. Il Nano sbraita impropriamente all'indirizzo dei suoi aguzzini e solo ora vedete che al posto dell'occhio sinistro brilla nell'orbita una pietra scarlatta, simile a un rubino di sangue.

Il Nano si chiama **Strake Occhio Rosso** (N, *Spia*, MM 350) ed è una spia proveniente da Evemur, inviata alla Rocca per raccogliere informazioni sulla pestilenza che sta flagellando la zona per riferirlo al Re di Casa di Roccia. Purtroppo per lui, Strake è stato scoperto mentre cercava di entrare nella Corte Interna della fortezza e, accusato di essere un untore, è stato arrestato e messo alla gogna.

Il Lord Castellano è restio a emettere una condanna a morte nei confronti di un Nano, anche se è una spia, per paura di provocare un incidente diplomatico con Casa di Roccia. Nondimeno, se lo lasciasse libero teme una rivolta da parte dei profughi che hanno già emesso un verdetto di colpevolezza.

Strake chiede aiuto. Se il DM decide di condurre questo incontro, Strake nota la presenza dei PG mentre è in balia dei popolani che lo stanno bersagliando. Cerca di catturare l'attenzione della compagnia, soprattutto se tra i suoi ranghi c'è un Nano; in ogni caso, essendo facce nuove, spera in un aiuto. La penuria di effettivi ha costretto Lord Karl Heinrich a rinunciare a mettere una guardia a custodia del prigioniero, più per preservarlo dagli abusi degli abitanti della Rocca, piuttosto che per impedire la fuga.

“Maledetti voi, dannati figli di Goblin senza cervello! Non sono un dannato untore, accidenti! Possano le vostre carni marcire sulle ossa, stramaledetti imbecilli!”.

Il Nano dall'occhio di rubino tira il fiato dalle invettive verso i propri tormentatori e fissa lo sguardo su di voi. *“Ehi voi! Sì, dico a voi! Siete avventurieri vero? Dico bene, eh? Il vecchio Strake ha la vista buona, anche se non sembra! Dite a questi bifolchi che sono innocenti! Per le chiappe di Kagyar, io non c'entro nulla con questa dannata storia. Aiutatemi, vi prego! Conosco parecchi segreti e so come rendermi utile! Davvero! Tiratemi fuori da ...”*, la perorazione del Nano si interrompe bruscamente, quando, con un tiro fortunato, una pietra lo colpisce alla fronte con un rumore sordo. Il prigioniero pare intontito dalla bordata, che gli ha procurato una profonda lacerazione sanguinante, accolta con schiamazzi e urla di gioia dalla piccola folla di aguzzini.

Mettere in fuga la folla di tormentatori non è difficile (**Carisma** o **Forza** [**Intimidire**], **CD 8**) e, a meno che non venga ferito qualcuno, nessuna

⁹ Per una descrizione dettagliata della Rocca sulle Terre di Confine si rimanda al Modulo d'Avventura B2 “La Rocca sulle Terre di Confine” di Gary Gygax.

guardia accorrerà. La gogna è chiusa con un lucchetto piuttosto rudimentale (**Destrezza [Arnesi da Scasso]**, **CD 10** oppure **Forza, CD 13**).



Se interrogato, Strake racconta ai PG di essere un emissario da Evemur, inviato per conto del Governatore di Evemur a indagare sulla pestilenza. Purtroppo (*“Stupidi Umani”*) lo hanno scambiato per un untore e ora è in attesa di un processo che sicuramente avrà come risultato un verdetto di colpevolezza (*“Gli Umani sono razzisti, in maniera particolare quando se la possono prendere con un Nano!”*). La spia sa benissimo che la situazione alla Rocca è sull'orlo della catastrofe e che il Lord Castellano sta cercando un gruppo di validi avventurieri per affidare loro una missione delicata. In cambio della loro parola che peroreranno la causa di Strake, affinché venga liberato, il Nano rivela queste informazioni:

- Il Vescovo Caramag è effettivamente caduto vittima del morbo che doveva sconfiggere, nondimeno deve avere avuto il tempo di trovare una qualche soluzione al problema.
- Non a caso, infatti, il Lord Castellano e la sua fidata Consigliera Elfa stanno cercando persone in gamba che possano assumersi un incarico segreto. Le forze regolari alla Rocca sono troppo striminzite per consentire a Karl Heinrich di destinare anche solo un uomo a questo compito.
- Secondo Strake un ruolo in questa misteriosa missione deve averlo un giovane Monaco che è stato salvato recentemente dagli uomini d'arme del Vescovo e che è ora nella Corte Interna.
- Se i PG ottengono la sua liberazione, Strake promette di aiutarli al meglio delle sue possibilità: conosce molto bene i territori selvaggi delle montagne e li può condurre dove essi desiderano senza chiedere compenso.
- Nella sua casa di Evemur Strake possiede un gioiello in grado di aprire un portale verso una dimensione fantastica, piena di opportunità e meraviglie. Se lo liberano, il Nano promette di donargli il gioiello (anche se non conosce il modo con cui attivare il portale. Ma tutto questo fa parte di un'altra storia ...)

Rispetto alle caratteristiche della Spia indicate sul *Monster Manual*, Strake Occhio Rosso ha le seguenti modifiche:

- PF 35
- CA 14 (*armatura di cuoio magica +1*)
- In combattimento usa abitualmente un Martello da Guerra (1d8 o 1d10 quando usato a due mani) e una Balestra (1d8)
- Resilienza nanica: ottiene un Vantaggio ai TS contro Veleno e possiede Resistenza ai danni provocati dal veleno
- Scurovisione a 18 metri di distanza; l'Occhio di Rubino gli consente 1v/die di lanciare l'incantesimo di *Comprensione dei Linguaggi*. Il potere dell'Occhio di Rubino permette a Strake di leggere e capire qualsiasi linguaggio scritto, ma non di comprenderlo se viene parlato
- Competente nell'uso degli Arnesi da Cuoco (per i dettagli vedi *Xanathar's Guide to Everything* 80-81)

Al capezzale del Vescovo

Quando sarete pronti a proseguire l'avventura, i PG saranno convocati nelle Corte Interna per un colloquio con il Lord Castellano e il Vescovo Caramag. Tale incontro potrebbe essere il risultato della conversazione avuta con la Lady Consigliera Alatiela. In ogni caso, i PG hanno solo una vaga idea di quello che potrebbero volere da loro le due figure più potenti della Rocca sulle Terre di Confine e, anzi, potrebbero essere ignari della malattia del Vescovo Caramag. Costui, visto il rapido peggioramento delle condizioni di salute, è stato trasferito nella camera personale del Lord Castellano.

Quale sia stato il modo con il quale i PG sono arrivati a questo punto, al primo incontro con le principali personalità della Rocca, il DM leggerà le seguenti note narrative.

Siete condotti nel settore più alto del Maschio del Castello. Un paio di guardie dalle sopravvesti blu e dorate montano la guardia davanti a un massiccio portone di quercia rinforzato e incassato in un arco di pietra. A un cenno di Osculantius, i soldati si scostano aprendo la porta. Una voce pacata ma dal tono autoritario proviene dall'interno: *“Entrate, fatevi avanti!”*. Fate il vostro ingresso negli appartamenti privati del Lord Castellano. Immediatamente vi sentite mancare il respiro per il caldo asfissiante dovuto a un grande fuoco che arde nel camino. Alcuni bracieri diffondono nell'aria un aroma speziato, simile all'incenso, non sufficiente, però, a scacciare un sentore spiacevole, come di putredine, che incombe nella stanza, i cui pavimenti e pareti sono rivestiti di tappeti e preziosi arazzi con scene di caccia e di battaglia. Un grande specchio ovale dalla pesante cornice d'argento appeso alla parete riflette le figure presenti, in fondo alla stanza, oltre un tendaggio. Quattro uomini e una fanciulla Elfo sono in piedi attorno a un letto a baldacchino chiuso su tre lati. L'Elfo è Lady Alatiela che vi rivolge un cenno di saluto silenzioso. Accanto a lei un uomo dal fisico possente sulla quarantina con lunghi capelli castani e una barba curata che mostra sprazzi di grigio: indossa una tunica scura e un

mantello di pelle di volpe. La catena, simbolo della sua carica di Lord Castellano, è in argento tempestata di pietre preziose. Dall'altro lato del letto si trova l'anziano ma energico Curato della Rocca, Arcadius, rappresentante della Chiesa di Karameikos in questo avamposto di confine e un cerusico tutto sudato e con lo sguardo sconcolato; vicino a lui non potete fare a meno di notare una bacinella piena di lunghi attrezzi e delle pezze di cotone sporche e insanguinate. L'ultima figura in piedi è semi nascosta nelle ombre ed è poco più di un ragazzo con meno di 20 anni con indosso le austere e povere vesti di un monaco.

Il Vescovo Caramag giace nel letto con parecchi cuscini dietro la schiena per tenerlo sollevato. Indossa una camicia da notte sporca di muco e sangue che il pover'uomo ha sputato durante la sua agonia. Il volto, un tempo dai fieri lineamenti traladarani, ora è devastato da alcuni bubboni nero violacei che gli deturpano la fronte e parte della bocca. Un occhio è ormai completamente chiuso a causa della crescita di un tessuto tumorale che continua a secernere uno spesso icore scuro. Quando respira, Caramag sembra un mantice bucato e anche se ha meno di 60 anni, le condizioni in cui versa lo fanno sembrare un decrepito centenario prossimo alla tomba.

All'ingresso dei PG, il cerusico viene congedato e dal suo letto di morte, il Vescovo chiede che la compagnia si avvicini: *“E così siete voi l'ultima speranza di salvezza della Rocca? Coff! Coff! Avvicinatevi avventurieri, nonostante il mio aspetto orrendo, la malattia ha smesso di essere contagiosa e ormai il suo unico lavoro è quello di divorare ossa e carne ... almeno quella poca che mi è rimasta. Coff! Coff!”*.

Colloquio con il Vescovo Caramag

A condurre il colloquio sarà il Vescovo. Le cure magiche e quelle tradizionali non possono fare nulla contro questa pestilenza e il religioso morirà qualche ora dopo il termine dell'incontro con i PG. Di seguito sono fornite alcune indicazioni sul comportamento e sulla personalità dei presenti nella stanza. Caramag ha come obiettivo quello di convincere la compagnia a fare da scorta del Monaco Joaquim DeHùne¹⁰ per scortarlo fino al Monastero di San Yakov e chiedere all'Abate Vladimir di consegnargli *La Fiaccola di Petra*, il prezioso libro di taumaturgia da cui ottenere la cura per la pestilenza ultraterrena. Il viaggio è lungo una decina di giorni per strade e sentieri di montagna impervi. Come se non bastasse la guarnigione è stata decimata e le ronde fuori dalle mura sono praticamente cessate: gli Zombi rianimati dalla malattia che non sono stati bruciati e le creature

malvagie ora rappresentano una minaccia ancora più seria di prima!

Vescovo Caramag

Saggio e coraggioso è convinto che *La Fiaccola di Petra* sia la soluzione per debellare la malattia, sebbene sia consapevole che chiunque l'abbia scatenata non starà certo fermo ad aspettare. Sa che la sua ora è ormai giunta al termine e vuole assicurarsi la lealtà dei PG, facendo leva sul loro senso del dovere e sulle conseguenze di una caduta della Rocca nelle mani dei malvagi che infestano gli Altan Tepes.

Lord Castellano Karl Heinrich

È un uomo molto intelligente, anche se spesso troppo impulsivo. Il suo coraggio e la sua onestà sono totali. Non è pienamente convinto che un semplice libro possa risolvere il disastro a cui sta assistendo, ma l'autorità del Vescovo e le opinioni del Curato Arcadius e della Consigliera Alatiela lo hanno convinto ad avallare la spedizione. Ai PG consiglia di viaggiare fino al Passo del Corvo, dove si trova un distacco dei suoi uomini¹¹. Egli è preoccupato per la sorte dei soldati alla Torre del Corvo e del suo luogotenente, Lord Malenkov, ma pensa che potrebbero essere bloccati lì a causa dell'incremento della presenza di umanoidi malvagi.

Curato Arcadius

Arcadius Metoringius (LB, *Sacerdote*, ITA 350) è il rappresentante della Chiesa di Karameikos in questo luogo remoto. È la seconda persona più influente nella Rocca, dopo Karl Heinrich, e sostiene in pieno la tesi del Vescovo Caramag. Se viene interrogato, rivelerà che il Nano alla gogna¹² sembra conoscere bene questi territori selvaggi e invita i PG a valutare l'opportunità di prenderlo con sé come guida.

Lady Alatiela Gleymouril

La Consigliera del Lord Castellano ritiene che la *Fiaccola di Petra* sia una delle poche speranze di ripristinare l'ordine. Avendo un forte sentimento nei confronti di Lord Malenkov, appoggia la richiesta di Karl Heinrich di passare per il Passo del Corvo e fermarsi alla Torre per riposare e rifocillarsi prima della seconda parte del viaggio verso il Monastero di San Yakov.

Joaquim DeHùne

La serpe in seno. Il povero novizio Joaquim faceva parte di una spedizione di Monaci di ritorno al Monastero dopo un lungo periodo di servizio presso i villaggi e i piccoli avamposti isolati di questi

¹⁰ In realtà si tratta del Demone Draugmir.

¹¹ Aizzati dal Portatore di Peste, gli Sciamani delle Teste Cornute hanno avvelenato anche le riserve d'acqua della guarnigione e diffuso il morbo. Attualmente la Torre del Corvo è stata conquistata da una banda di guerra di Orchi delle Teste Cornute sotto la guida di Ugzaug, uno dei bellicosi figli dell'Artiglio Nero.

¹² Arcadius si riferisce a Strake Occhio Rosso.

territori selvaggi. Il suo corpo è stato sciolto dal fiato acido del Demone della Morte che ne ha poi preso le sembianze. Il suo obiettivo è quello di arrivare al Monastero e impossessarsi del libro per distruggerlo. In questa fase impersonerà il ruolo del giovane idealista, coraggioso e pronto a sfidare gli orrori fuori dalle mura della Rocca pur di salvare la povera gente dalla pestilenza.

In viaggio: il Monastero di San Yakov

Se i PG accettano la missione, consentite loro di equipaggiarsi a dovere presso l'Approvvigionatore e il Mercante della Rocca. Il percorso dalla Rocca sulle Terre di Confine al Monastero di San Yakov attraversa gole e passi montani percorribili a piedi o a dorso di mulo. Se la compagnia insiste nel portare con sé delle cavalcature, il DM è autorizzato a richiedere 1v/die una prova di **Saggezza** [Addestrare Animali] con **CD 13** per evitare che il proprio destriero si azzoppi. Se la prova viene fallita di 5 punti, il cavaliere deve superare un **TS su Destrezza (CD 15)** per non subire 3d6 danni¹³.

Il viaggio si deve considerare su un terreno difficile. Con un normale movimento a piedi, la compagnia impiegherà 10 giorni di marcia per raggiungere il Monastero di San Yakov. Decidere di incrementare il passo, aumenta il CD di tutte le prove di 2 punti, compresa quella per foraggiare e cercare cibo e acqua. La pestilenza che ha colpito queste terre ha reso oltremodo difficile trovare fonti di cibo e sorgenti d'acqua potabili¹⁴.

Di seguito vengono presentati alcuni incontri che la compagnia potrà fare nel corso del viaggio verso il Monastero di San Yakov. Non esiste un ordine prestabilito da seguire. L'eventuale visita alla Torre del Corvo dovrà avvenire non prima di 5 giorni di viaggio. Il primo luogo abitato incontrato dovrà essere il derelitto paese di Novaci, colpito duramente dal morbo di Draugmir.

NON MORTI APPESTATI

Nonostante i vivi abbiano cura di bruciare le vittime della pestilenza, prima che si rianimo come Zombi, alcuni di questi orrori cadaverici si sono risvegliati e ora vagano per le gole e i sentieri di montagna, attaccando chiunque capiti a tiro.

Uno **Zombi Infetto** (*Zombi*, ITA 316) di un cacciatore di pelli è caduto dentro una fossa per catturare gli orsi. La creatura non è in grado di uscire dalla trappola, ma i suoi versi attireranno una banda di **2d4+2 Zombi Appestati** formata da alcuni soldati della Rocca che stavano scortando una famiglia di Novaci alla fortezza.

Gli Zombi Appestati indossano ancora gli abiti con i quali sono morti. La loro pelle grigiastra è

secca e tesa sulla pelle dove risaltano i bubboni spaccati da cui perde un nauseabondo liquido pestilenziale. Sangue nero e guasto cola dalle fauci di queste anime dannate che attaccano fino alla propria completa distruzione.

LA PESTILENZA DI DRAUGMIR

Gli Zombi trasmettono la pestilenza attraverso i loro attacchi (morsi e graffi). Chiunque venga ferito da uno di questi Non Morti infetti deve superare un **TS su Costituzione (CD 11)** o contrarre la pestilenza di Draugmir.

I sintomi della malattia si manifestano dopo 1d6+2 ore dall'infezione. Sulla pelle della vittima appaiono pustole rossastre che rapidamente scuriscono e suppurano. Ogni giorno la vittima subisce un livello di affaticamento, fino alla morte, a meno di non superare un **TS su Costituzione (CD 14)**. *Pozioni di guarigione* o incantesimi di *cura malattie* impediscono il peggioramento in una giornata, ma in quella successiva, per essere efficaci, i rimedi dovranno essere somministrati in dose raddoppiata¹⁵. Prove di abilità basate su Medicina effettuate per rallentare il decorso della malattia hanno una CD base di 20 e aumentano di 2 punti ogni giorno successivo. In caso di successo, il TS su Costituzione gode di un Vantaggio. Per guarire naturalmente dalla pestilenza occorre un successo nel TS per 3 giorni di fila.

Novaci

Il Villaggio di Novaci è un piccolo centro che sorge sulle rive del Fiume Castellan. Prima della pestilenza contava 250 anime. Oggi oltre la metà degli abitanti è morta o è fuggita e pochi sono rimasti. Il paese è protetto da una palizzata di legno e dal fiume. Per ora gli umanoidi selvaggi non hanno assaltato Novaci, nonostante le sentinelle siano ormai pochissime e in alcune ore del giorno, addirittura, assenti. Lasciata la Rocca, il gruppo può fare tappa a Novaci dopo una giornata di viaggio. Di seguito vengono presentati alcuni incontri che i PG possono fare, se decidono di entrare a Novaci e interagire con gli abitanti sopravvissuti.

Il sentiero che porta a Novaci si arresta davanti a un portone ricavato dalla palizzata di tronchi che difende il paese. Nel cielo volano centinaia di corvi gracchianti, che sembrano essere l'unica presenza vivente. Una densa e spessa voluta di fumo grigio si alza dal centro del villaggio e l'aria è satura dell'odore di cenere bagnata. L'ingresso non sembra custodito, ma dall'interno provengono rumori che testimoniano l'esistenza di vita.

A presidiare l'ingresso c'è una **Sentinella** (*Popolano*, MM 349) armata di randello e con indosso una casacca logora e un camauro di pelle. L'uomo, un traladarano di nome Huff dal naso a patata, si affaccia al portone e chiede speranzoso: "*Arrivate*

¹³ Tale danno può essere provocato dalla cavalcatura che cade sul personaggio, o su una caduta lungo una scarpata.

¹⁴ La CD base per le prove di Saggezza [Sopravvivenza] effettuate per cercare cibo e acqua è 18.

¹⁵ Se il giorno prima era sufficiente una Pozione di Cura, ora ne occorreranno due; se era stato lanciato un incantesimo di *Cura Malattie* ora ne serviranno 2 lanciati di seguito o un incantesimo di livello superiore.

dalla Rocca? *Siete qui per aiutarci?*». Huff possiede alcune informazioni che condividerà con il gruppo solo se viene interrogato con domande specifiche:

- La pestilenza ha colpito duramente Novaci e almeno una metà dei suoi abitanti è morta o è fuggita.
- Qualche giorno fa è stato catturato un gruppo di untori. Stranieri dalla pelle olivastra che sono stati visti bere alla fonte del paese con fare sospetto. Sono stati linciati e impiccati, ma il morbo non ha cessato di colpire.
- Sono settimane che non arrivano notizie né dalla Rocca né dalla Torre del Corvo.
- Nei primi giorni della pestilenza è passato da Novaci Lord Sergej Malenkov, uno dei luogotenenti della Rocca insieme a un gruppo di armati. Erano diretti al Passo del Corvo.
- In paese è rimasta la vecchia Livia, una guaritrice che vende impacchi e rimedi contro febbri e malanni. Molti pensano che sia in combutta con gli untori, perché ha cercato di difenderli dal linciaggio.

Huff combatte solo se costretto. Se comprende che la spedizione di cui fanno parte i PG non è lì per aiutare la popolazione di Novaci, inizia a insultarli e a lanciare impropri, ma non prende altre iniziative. I superstiti di Novaci rimangono nelle loro case e, durante la permanenza del gruppo al villaggio, non si faranno vedere se non di sfuggita: agli angoli delle strade, mentre li spiano dietro le finestre sbarrate, ecc.

AREA 1. LA PIAZZA DI NOVACI

La piazza di Novaci si estende su una vasta area di terra battuta, resa viscida dalla pioggia e circondata da edifici in legno. Gli ingressi di alcune case sono stati sbarrati con assi di legno e segnati con delle grandi "X" di vernice rossa. Al centro della piazza è stata scavata una fossa poco profonda di circa 6 metri di diametro da cui una massa scura e informe emana il denso fumo grigio e nero che si alza in cielo.

L'aria è carica del tanfo pestilenziale della carne bruciata e delle cenere gelida. Una ventina di corpi, appartenenti a uomini, donne e qualche bambino, sono stati ammucchiati all'interno della fossa e dati alle fiamme ... forse per contenere l'epidemia. A poca distanza gli abitanti di Novaci hanno issato dei pali da dove pendono i corpi inerti di alcuni uomini dal collo spezzato. Gli occhi dei cadaveri sono stati divorati dai corvi e le lingue bluastre e gonfie escono dalla bocca come vermi osceni. Nugoli di mosche ronzano attorno ai corpi.

La piazza è deserta¹⁶. Gli impiccati sono viaggiatori provenienti dall'Ylaruam, scambiati per degli untori. Erano un gruppo di dotti makistani diretti alla Rocca per consultarsi con il Vescovo Caramag e cercare di arginare l'estendersi dell'epidemia.

Da un esame dei corpi, ci si rende conto che si tratta di stranieri dai lineamenti marcati e dalla

¹⁶ Eventualmente potete riferire che un paio di abitanti, sparuti e sozzi, li osservano con occhi folli da un angolo della piazza, prima di fuggire terrorizzati al minimo accenno di movimento verso di loro.

pelle olivastra tipica degli abitanti dell'Emirato di Makistan. Gli abiti degli sventurati, pur laceri e sporchi di cenere, sono di buona fattura e uno di essi ha ancora stretto tra le mani un laccio di cuoio da cui pende un medaglione d'avorio (5 M.O.) raffigurante una palma e una falce di luna. Si tratta del simbolo sacro di Al-Kalim, il Patrono Immortale dell'Ylaruam e Sommo Profeta della Eterna Verità (**Intelligenza [Religione], CD 15**).

Purtroppo la cieca violenza del linciaggio dei dotti makistani, unita all'empia aura malvagia che è calata su questi territori con la pestilenza di Draugmir ha animato i cadaveri di una forza ultraterrena, trasformandoli in **Valpurgeist**¹⁷ (*Wight*, MM 302) assetati di vendetta.

Rispetto alle caratteristiche indicate sul *Monster Manual* per i *Wight*, i *Valpurgeist* sono così modificati:

- CA 12.
- Non hanno l'abilità di Risucchio di Energia.
- Chi osserva un *Valpurgeist* con il cappio spettrale attorno al collo spezzato deve superare un TS su Saggezza (CD 12) o essere *Spaventato*¹⁸.
- Attaccano due volte per round con le mani (TPC +4, Danni 1d8+4). Se riescono a colpire con almeno un attacco, stringono il collo della vittima, infliggendo automaticamente 2d8+8 danni a round a partire dal turno successivo. Per liberarsi una vittima deve superare una Contesa sulla Forza¹⁹. Mentre viene strangolata, la vittima subisce Svantaggio nei TPC, mentre eventuali alleati hanno Vantaggio nel cercare di colpire il *Valpurgeist*. Una vittima ridotta a 0 o meno PF dallo strangolamento si considera morta.
- Una volta che un *Valpurgeist* ha stretto le sue mani attorno al collo della vittima, non la lascia finché quest'ultima non muore.

AREA 2. DIMORA DI LIVIA LA GUARITRICE

Quando i PG si trovano nei pressi della dimora di Livia, sentono distintamente le urla rabbiose di una marmaglia formata da **9 Abitanti di Novaci** (*Popolano*, MM 349), che ha circondato la casa della guaritrice.

Una marmaglia di una decina di uomini sparuti e donne dall'aspetto derelitto si agita pericolosamente davanti a una modesta dimora dal tetto spiovente coperto di zolle di terra. Il piccolo orto che cresceva davanti è stato devastato e la facciata lordata da escrementi e rifiuti. Dal gruppo provengono urla e maledizioni. Una ragazza segaligna raccoglie una pietra e la scaglia contro una finestra, sfondando il vetro. "*Vieni fuori Livia!*" grida con voce stridula

¹⁷ I *Valpurgeist* atterrano pesantemente sul terreno, sibilando odiosamente e masticando parole maligne. Dalle orbite vuote pendono filamenti organici: tutto ciò che resta degli occhi divorati dai corvi. Attorno al collo spezzato hanno un cappio spettrale. La testa è piegata in angoli impossibili, ma questo non sembra impedire ai mostri di colpire con efficacia.

¹⁸ Una creatura spaventata subisce Svantaggio alle prove di caratteristiche e ai TPC finché il *Valpurgeist* rimane in vista. La creatura spaventata non può avvicinarsi volontariamente alla fonte della sua paura.

¹⁹ I *Valpurgeist* hanno FOR 16 (+3).

l'autrice del gesto, subito spalleggiata dagli altri: *“Vecchia strega: affronta la tua sorte. A MORTE! A MORTE! Dagli all'untrice!”*.

Se i PG non intervengono, gli scalmanati fanno irruzione nella casa, trascinando fuori una vecchia con indosso una lisa vestaglia e uno scialle. La legano a un palo e appiccano il fuoco, osservando la poverina morire tra le fiamme²⁰.

Dovrebbe essere chiaro che gli abitanti di Novaci qui riuniti sono esasperati dalla pestilenza e stanno disperatamente cercando un capro espiatorio. Molti accusano Livia di avere preso le difese degli untori ylari; altri sono talmente obnubilati dalla follia da desiderare solo di bruciare qualcuno. I PG devono fare ricorso alla forza o alla propria autorità per allontanare il gruppo di facinorosi (**Carisma, Intimidire, [CD 14]**). Nel caso in cui riescano a mettere in fuga la marmaglia, senza spargimento di sangue, ogni personaggio, se di Allineamento Morale Buono, riceve un **Bonus +200 PX**.

Parlare con Livia. La guaritrice di Novaci è una vecchia di origine thyatiana, arrivata nelle Terre di Traladara ormai trent'anni fa. Un tempo era una sacerdotessa della Chiesa di Thyatis ma a causa di un suo grave peccato fu spogliata dei poteri clericali e condannata all'esilio.

Da quando è giunta a Novaci, **Livia**²¹ (*Popolano, MM 349*) si è guadagnata da vivere come guaritrice e venditrice di rimedi contro le febbri e le malattie. Saltuariamente hanno usufruito delle sue arti anche il Lord Castellano e le prostitute del Villaggio di Bergoi. Nonostante la sua scienza ed esperienza, Livia nulla ha potuto contro la pestilenza magica scatenata dal Demone della Morte e con il peggiorare della situazione è diventata il bersaglio dell'esasperazione dei sopravvissuti di Novaci.

Se viene salvata dal linciaggio, Livia sarà grata nei confronti dei PG e li ospiterà nella sua casa, raccontando loro della morte dei dotti makistani e dei suoi tentativi di alleviare le sofferenze dei compaesani. Prima che la compagnia si congedi, Livia donerà loro una fiasca di pelle con dentro 3 dosi di *pozione di guarigione* e un astuccio di legno con dentro una singola *freccia ammazzademoni*²².

L'anziana guaritrice appoggia sul tavolo un astuccio di legno che reca inciso sul coperchio l'Aquila Imperiale di Thyatis. *“Più di trent'anni fa sottrassi questo oggetto dal Tempio in cui prestavo servizio”*, mormora Livia, aprendo il cofanetto che custodisce una splendida freccia dall'asta d'argento. *“Il furto venne punito con l'esilio e con la perdita della comunione con gli dei di Thyatis, ma feci quel gesto spinta dagli*

²⁰ In questo caso, non appena vede i PG, Livia chiede aiuto a gran voce agli stranieri perché la salvino dalla follia della marmaglia.

²¹ Livia porta i lunghi capelli grigi raccolti in una coda di cavallo. Il volto, segnato dalle rughe, è illuminato da un paio di occhi azzurri come il ghiaccio.

²² L'asta della freccia è di argento purissimo e leggerissimo, mentre la punta è ricavata da una scheggia di una pietra nera lucente.

stessi dei che servivo e che mi chiesero questo sacrificio. Ignoravo il motivo per cui fui spinta a rubare quest'arma, ma oggi so che devo consegnarla a voi: il mio compito è stato finalmente assolto”.

Se Draugmir, sotto le mentite spoglie del novizio DeHùne, è presente alla scena, riconosce la natura mortale dell'arma e cerca di dissuadere i PG ad accettare il dono: *“Il frutto di un furto sacrilego potrebbe causare il fallimento della missione. Forse Livia è vittima di una antica macchinazione”*. In ogni caso, se la compagnia mostra di volere accettare la *freccia ammazzademoni*, l'Ostegos non insisterà per non suscitare sospetti e proverà a sottrarre la l'arma in un successivo momento.

Il mercante di vini

Una settimana prima dell'arrivo dei PG alla Rocca, partiva dalla fortezza una piccola spedizione composta da un **mercante di vini karameikano** e dalla sua scorta composta da una mezza dozzina di uomini d'arme. Il mercante voleva portare il suo carico oltre il confine di Ylaruam: cinque dozzine di botti piene di sopraffino Vino Riserva Vorloi, assai apprezzato dai nobili del vicino Makistan²³. La pestilenza si era già scatenata, ma l'uomo sembrava ansioso di terminare il suo viaggio. Il motivo di tanta premura è che il mercante è una spia al soldo dell'Emiro di Makistan, che vuole conoscere a fondo le attività della Rocca e la disposizione dell'esercito del Granduca Stefano Karameikos nelle fertili terre più a meridione. I rapporti raccolti dalla rete di osservatori pagati dal mercante sono stati nascosti in un involto impermeabile e nascosti dentro una delle botti di vino. Purtroppo per la spia, la spedizione si è imbattuta in un Gigante del Gelo che ha ucciso la scorta e ha preso prigioniero il mercante.

Costui, per salvarsi la vita, ha offerto al predone il vino, talmente forte, che ha indotto il gigante in una condizione di ubriachezza continua²⁴. I PG si imbattono nel luogo della strage e, seguendo le tracce lasciate dal Gigante del Gelo possono arrivare al riparo dove il mostro ha trasportato le botti e la spia.

Sulla strada sono visibili i resti di una carovana formata da piccoli carri, ridotti ad ammassi di schegge. I muli che li trainavano sono stati uccisi in maniera violenta. Alcuni sono precipitati lungo il pendio scosceso che costeggia la pista; altri sembrano essere stati scagliati con violenza contro le pareti rocciose da una forza prodigiosa. I corpi di una mezza dozzina di uomini d'arme giacciono scomposti attorno a ciò che resta dei carri e degli animali da soma. Da una prima occhiata, sembrano

²³ Il Makistan è uno degli Emirati che compongono Ylaruam ed è confinante con il Granducato di Karameikos.

²⁴ Almeno finché non terminerà il vino!

essere stati calpestati. A giudicare dall'odore e dallo stato dei caduti, il massacro deve risalire a 4-5 giorni orsono.

Un esame ravvicinato della scena (**Intelligenza [Investigazione], CD 16**) permette di scoprire orme di forma umana dalle dimensioni preoccupanti. È chiaro anche che il gigante indossava calzari al momento dell'attacco. Valutando la lunghezza delle orme è possibile stimare l'altezza del mostro tra i 6 e i 7 metri!

Se i PG dichiarano di osservare meglio la zona, si accorgono automaticamente che il carico è sparito. Ulteriori indagini (**Intelligenza [Investigazione], CD 14**) consentono di individuare la direzione presa dal gigante e capire che era molto carico mentre si allontanava. Le tracce sono facili da seguire e conducono a uno spiazzo roccioso, a circa un'ora di cammino dal luogo del massacro, davanti al quale si apre una caverna in cui il Gigante del Gelo si è riparato.

UN GIGANTE UBRIACO

Judrunn è un **Gigante del Gelo** (MM 156) proveniente da un clan che vive sulle vette più alte degli Altan Tepes. Il suo Jarl è il temuto Gulmund Occhio Blu²⁵, capo incontrastato delle tribù di giganti. Durante la sua ricognizione, Judrunn si è imbattuto nella carovana del mercante di vini e ha sterminato con facilità la scorta d'arme. Grazie alla prontezza di spirito del mercante, che ha offerto all'aggressore il Vino Vorloi, il gigante gli ha risparmiato la vita dietro la promessa di avere altro nettare, quando quello che sta tracannando sarà finito.

Lo spiazzo roccioso è riparato su tre lati dalle pareti delle montagne che degradano a scodella sul fondo, dove si apre una fenditura. All'imboccatura della grotta sono state ammassate parecchie botti. I resti di altri contenitori sono sparsi, fracassati, sulla spianata. Nell'aria si avverte forte odore di vino. Un ometto con indosso pesanti vesti di qualità, ma lacerato e sporco, è chiuso dentro una rozza gabbia realizzata con canne e legno, appesa a un enorme chiodo conficcato nella roccia. Dalle tenebre della caverna emerge barcollando un temibile Gigante del Gelo alto quasi 6 metri e mezzo. Il mostro afferra una delle botti e, prima di ritirarsi nuovamente dentro la spelonca, da una spinta alla gabbia, facendo gemere il derelitto al suo interno. Mentre il gigante scompare, si sente una bassa e roca risata malvagia per il tormento appena inflitto.

Judrunn è troppo ubriaco e sicuro della sua forza per preoccuparsi dei pericoli della zona²⁶. Il Gigante

²⁵ Vedi *The Central Altan Tepes – Mini Gazetteer* di Simone Neri

²⁶ A causa del forte Vino Vorloi, il Gigante del Gelo soffre di Svantaggio ai TPC e ai TS basati su Destrezza, Intelligenza e Saggezza.

del Gelo veste un'armatura di scaglie d'acciaio e varie pellicce di lupo e di orso gli coprono spalle, gambe e braccia. L'elmo è una calotta con protezioni per occhi e naso e in combattimento brandisce un maglio di dimensioni eccezionali (da considerare come una ascia grande). Barba e capelli del gigante sono giallognoli e sporchi, mentre la pelle ha una sinistra tonalità azzurrina, tipica di questi mostri. Un grande anello d'argento gli pende dal naso (15 M.O.), mentre alla cintura sono appesi il teschio di un orso della caverna e una rete piena di scaglie di Drago Bianco. Attorno al collo indossa una catena d'argento (50 M.O.) con il cranio di un Orco placcato d'oro (100 M.O.).

Gerbote, il mercante di vini. Il prigioniero del Gigante del Gelo è un karameikano di nome Gerbote²⁷ (*Spia*, M 350), originario di Penhaligon, che si guadagna da vivere facendo la spia per i Makistani oltre confine. Sono giorni che non mangia ed è prossimo al collasso (possiede 4 livelli di affaticamento e ha 8 PF rimasti). Se vede i PG, non si trattiene e comincia a piagnucolare e a implorare di essere liberato ... cosa che disturba parecchio il Gigante del Gelo.

Se viene salvato dalle grinfie di Judrunn, il mercante racconta la sua storia, omettendo la parte della spia. Chiede di essere portato al sicuro oltre confine e promette a ciascun avventuriero una ricompensa dal Gran Khan del Makistan, al quale stava portando il Vino Vorloi. Prima di lasciare l'accampamento del gigante, Gerbote recupera un grande involto in carta oleata tra le doghe spezzate delle botti: si tratta dei rapporti della sua rete di informatori, che deve consegnare ai Makistani. Interrogato sulla natura dell'involto, il mercante di vini mentirà dicendo che si tratta dei contratti commerciali che intendeva siglare con i Makistani e che il vino faceva parte di un dono per rendere "meno aspre" le contrattazioni.

Il bottino del gigante. Sul fondo della spelonca dove si è accampato il Gigante del Gelo si trova uno dei carretti della spedizione del mercante di vini. Sul pianale, coperto da un rozzo telo, si trova un cofano mezzo schiacciato dal quale fuoriescono diverse monete d'argento. All'interno del contenitore si trovano 983 M.A., 106 M.O. e una faretra con 8 *frece +1 di fattura makistana*²⁸. Sempre sul carretto c'è un tascapane con dentro viveri essiccati sufficienti per 3 giorni; un piccone da guerra nanico e il cranio di un Coboldo con dentro una fiala di *pozione di guarigione*.

²⁷ Gerbote ha una cinquantina d'anni, radi capelli grigi e una corta barbetta dello stesso colore. Veste pesanti indumenti, di buona fattura, adatti al clima rigido degli Altan Tepes, ma ridotti molto male a causa dei patimenti che ha subito.

²⁸ Le frecce makistane sono armi eccezionali. Scagliate con un arco corto infliggono 1d8 danni, mentre con un arco lungo 1d10. A causa del particolare bilanciamento, la gittata degli archi, quando si utilizzano le frecce makistane, viene dimezzata.

La Torre del Corvo

Quando la pestilenza è scoppiata, il Lord Castellano ha inviato il suo fidato luogotenente, Lord Sergej Malenkov alla guarnigione della Torre del Corvo. Il piccolo avamposto fortificato è stato attaccato dagli Orchi delle Teste Cornute che hanno indebolito la resistenza dei soldati, avvelenando l'acqua del pozzo con il morbo della pestilenza. Debilitati e decimati, i difensori della Torre del Corvo sono stati soverchiati da una banda di guerra di Orchi delle Teste Cornute guidate da un Capo Guerriero con il supporto di un gruppo di Gnoll e di un formidabile Gigante delle Colline. Gli Orchi hanno fatto prigioniero Malenkov e i pochi soldati rimasti: ogni sera ne divorano uno in un osceno banchetto in onore della Triade Oscura.

Quando i PG sono a circa 200 metri dall'ingresso della fortezza, possono accorgersi che qualcosa non va (**Saggezza [Percezione], CD 12**), prima che una sentinella orchesca li individui dagli spalti, suonando un corno per dare l'allarme.

Salendo lungo il sentiero che si snoda per il Passo del Corvo verso la piccola fortezza notate che qualcosa non va. Dalla vostra posizione potete vedere le mura di pietra che circondano la torre e gli edifici circostanti, ma sul pennone non sventola il vessillo di Karameikos, bensì un panno nero stracciato su cui è stato dipinto un volto grottesco e cornuto. Le porte di ingresso sono spalancate e le due statue di guerrieri karameikani ai lati vandalizzate e lordate di sangue. Sulle mura ci sono delle picche sulle quali sono state conficcate delle teste umane avvolte da nugoli di mosche.

La sentinella. Ugzaug, il Capo Guerriero della banda che ha preso la Torre del Corvo, è uno dei figli dell'Artiglio Nero, il comandante dell'Orda degli Orchi delle Teste Cornute. Pur essendo un feroce guerriero, Ugzaug non brilla certo per intelligenza e prudenza e ha posto solo **una Sentinella Orco delle Teste Cornute**²⁹ (MM 246) sugli spalti. L'Orco ha con sé un corno da caccia con il quale suonare l'allarme, nel caso veda arrivare degli intrusi verso l'ingresso. I PG scorgono la sentinella che fa la ronda, se superano una prova di percezione (**CD 11**). Sugli spalti, oltre alle lance con le teste impalate sono state accese una mezza dozzina di grosse torce da esterno che emanano un denso fumo nero.

AREA 1. INGRESSO

Le porte di ingresso sono aperte, mentre la pesante grata di ferro, che può essere fatta cadere dall'alto

²⁹ La sentinella è armata con una lancia e una spada larga di fattura orchesca (consideratela come una ascia grande) e indossa rozze pellicce e pezzi di armature saccheggiate dai campi di battaglia. Sul capo porta un vecchio elmo rugginoso dotato di corna.

per sbarrare il passaggio³⁰, è sollevata. Verso l'esterno, ai lati del cancello, sono posizionate delle statue alte due volte un uomo di guerrieri karameikani dal tipico elmo a punta con una lunga sopravveste di maglia d'acciaio. Le statue sono raffigurate nella posa di vigili guardiani con lo scudo triangolare poggiato a terra e lance sull'attenti. Le Teste Cornute hanno vandalizzato i due guerrieri di pietra, colpendoli ripetutamente con i loro martelli e lordandoli di feci e sangue.

AREA 2. SPALTI

Si accede agli spalti attraverso delle scale di legno indicate sulla mappa. Un sottile arco merlato corre sopra l'apertura dell'ingresso e consente a una guardia di percorrere nella sua interezza gli spalti. Le mura sono alte 6 metri e sui camminamenti sono presenti delle merlature. A intervalli regolari sono stati posti dei barili³¹ che contengono 50 frecce e dei mucchi di pietre che possono essere scagliati a due mani dai difensori verso gli eventuali aggressori sottostanti. Attualmente sugli spalti, Ugzaug ha posto un solo Orco di sentinella (vedi *La Torre del Corvo*).

AREA 3. CORTILE

Il cortile è deserto durante il giorno, mentre durante la notte c'è un 45% di possibilità che un drappello di **d4 Orchi delle Teste Cornute** (MM 246) e **1-2 Gnoll** (MM 164) siano presenti, intenti a svolgere qualche attività per conto di Ugzaug o a prendere aria per smaltire l'alcol. Giorno e notte esiste sempre il 30% di possibilità che sia presente anche Griburpp il **Gigante delle Colline** (MM 157) alleato di questa banda di guerra. Il Gigante delle Colline è piuttosto ottuso e un gruppo particolarmente astuto può provare a ingannarlo, almeno per un po' di tempo, facendogli credere praticamente qualsiasi cosa raccontata in maniera convincente.

Chi dichiara di guardarsi intorno, nota automaticamente che in questo luogo si è svolto uno scontro feroce: macchie di sangue rappreso imbrattano il terreno e ci sono armi spezzate e segni della battaglia. Dal cortile si vedono chiaramente gli edifici che compongono la fortezza avamposto: la torre, la fucina a lato dell'ingresso e le stalle, dove sono tenuti i prigionieri in attesa di essere giustiziati e mangiati.

AREA 4. POZZO

Al centro del cortile della fortezza si trova un grande pozzo in muratura, posto sopra una pedana rialzata. Il pozzo pesca 20 metri più in basso in un lago sotterraneo alimentato da falde nascoste e rappresenta la fonte d'acqua della guarnigione. I

³⁰ Il meccanismo per chiudere la cancellata di ferro si trova sul lato interno delle mura e richiede una prova di Forza, CD 12, per poter essere attivata.

³¹ In totale ci sono 4 barili per un totale di 400 frecce disponibili.

maligni Sciamani delle Teste Cornute, su consiglio di Draugmir, hanno provveduto ad avvelenare la falda con il morbo pestilenziale. Grazie a questo stratagemma, utilizzato anche per i Monaci di San Yakov, le forze di stanza alla Torre sono state indebolite e soverchiate. Non tutti i soldati sono stati infettati. Alcuni di loro, insieme a Lord Malenkov, hanno opposto una fiera resistenza, prima di essere presi prigionieri. Bere dal pozzo significa introdurre il morbo direttamente nel proprio organismo. Chi lo fa deve superare un **TS su Costituzione (CD 18)** per non ammalarsi della pestilenza di Draugmir (vedi box *La Pestilenza di Draugmir*).



AREA 5. FUCINA

La fucina della Torre del Corvo è grande e ben fornita. C'è una grande forgia (ora spenta), vasche per il raffreddamento, incudini e ogni sorta di utensile per lavorare il metallo. Su una parete si trova un grande armadio dove il fabbro teneva appese le lame e gli attrezzi da finire e in un angolo sono stati ammassati carbone per alimentare la forgia e pezzi di minerale di ferro da fondere.

L'area è stata rovistata dagli Orchi delle Teste Cornute che però non hanno compromesso la funzionalità della forgia e degli utensili. Il fabbro, prima di cadere sotto i colpi degli aggressori, ha

avuto il tempo di nascondere i suoi averi più preziosi in una botola dissimulata sul pavimento coperto di paglia (**Intelligenza [Investigazione], CD 15**).

Tesoro. Sotto la botola si trova un nascondiglio, dove il fabbro ha messo un piccolo forziere rinforzato con barre di ferro chiuso a chiave (**Destrezza [Arnesi da Scasso], CD 13** o **Forza, CD 16**). Dentro il forziere si trova una sacca di pelle con 45 Reali d'Oro e 200 Corone d'Argento; una pezza di velluto scuro che avvolge un braccialetto d'oro finemente lavorato (80 M.O.); una fiala con dentro 3 dosi di *olio dell'affilatura* (DMG 189) dalla consistenza gelatinosa e rilucente come se al suo interno brillassero delle minuscole scintille d'argento.

AREA 6. STALLE

Questo edificio in legno con il tetto ricoperto da tegole di ardesia era il ricovero per gli animali: muli e qualche destriero. Tutte le bestie sono state macellate dalle Teste Cornute e in parte mangiate³². La carcassa di un mulo è stata lasciata marcire in una delle poste, con la conseguenza che l'aria all'interno è fetida e pesante. Nell'edificio si trovano ancora gli utensili che è comune trovare in una stalla: coperte per sella e selle, finimenti di cuoio, ferri da cavallo di scorta, sacchi di biada e una fontana azionata da una leva che pesca da una sorgente diversa da quella del pozzo e che, quindi, può essere bevuta tranquillamente.

Ugzaug ha fatto imprigionare qui i sopravvissuti della mattanza, in attesa di essere squartati e mangiati dalla banda da guerra. Attualmente, legati saldamente con delle corde a mani e piedi e trattenuti a dei pali ci sono i seguenti prigionieri.

Sergej Malenkov (*Archer, Volo's Guide to Monsters* 210), uno dei fidati luogotenenti del Lord Castellano e inviato da quest'ultimo in missione alla Torre del Corvo quando la pestilenza ha iniziato a propagarsi. Malenkov è un ranger esperto e un arciere provetto, pieno di risentimento verso gli Orchi e profondamente turbato per avere deluso il suo Lord. Durante la prigionia ha potuto conoscere il nome di Ugzaug e il fatto che sia figlio del Capo Guerra Artiglio Nero. Inoltre, ascoltando gli Orchi, ha capito che le Teste Cornute seguono gli ordini di un certo Draugmir il Portatore di Peste, la cui identità è sconosciuta anche se non pare essere un Orco. Malenkov sa che l'acqua del pozzo (*Area 4*) è avvelenata, mentre quella della fonte nella stalla è sicura.

Adomar (*Popolano, MM* 349), è l'apprendista del fabbro e conosce il luogo dove il suo maestro ha nascosto il tesoro nella fucina, prima di essere ucciso dalle Teste Cornute. Conosce l'utilizzo dell'*olio dell'affilatura* e lo riferirà ai PG.

³² Gli Orchi delle Teste Cornute prediligono di gran lunga il sapore della carne umana.

Huji lo Sfregiato (*Orog*, MM 247), messo ai ceppi da Ugzaug che teme la fama da assassino dell'Orog. Lontano dalla protezione offerta all'Orog dall'Artiglio Nero, Ugzaug ha ordinato ai suoi guerrieri di mettere in catene la creatura al termine della battaglia per la conquista della Torre del Corvo. Huji è disposto a combattere a fianco dei PG per uccidere Ugzaug. Quando ciò avverrà, si rivolterà immediatamente contro i PG. Se interrogato al riguardo, Huji rivela che Draugmir è un'entità che mette timore anche nel cuore di pietra del Capo Guerra delle Teste Cornute; pur sapendo che non è né un Orco né un Uomo, Huji ignora la vera identità di Draugmir.

LA TORRE DEL CORVO (AREE 7-10)

La Torre del Corvo è una struttura massiccia di pietra e malta con un tetto conico contornato da punte di lancia. Lungo tutto il perimetro della costruzione sono state aperte delle feritoie che consentono ai difensori di osservare quanto accade nel cortile e fuori dalle mura e, se necessario, lanciare frecce contro i nemici. Le porte sono tutte di robusta quercia della Foresta di Radlebb e sono rinforzate con sbarre di ferro. Da quando la fortezza è caduta nelle mani della banda di Ugzaug, le porte sono tutte aperte.

AREA 7. SALA COMUNE

La sala d'ingresso della torre è dominata da un grande camino di pietra sulla parete est. Diverse panoplie di armi sono appese alle pareti contro le quali si trovano anche alcune cassapanche. I tavoli e gli sgabelli che occupavano il centro del locale sono stati vandalizzati, così come gli stendardi di guerra e gli arazzi.

Se non è stato dato l'allarme, in questo locale alloggiano i guerrieri della banda di guerra di Ugzaug. Complessivamente si trovano qui **11 Predoni Orchi delle Teste Cornute** (MM 246), **6 Gnoll** (MM 164) e Griburpp il **Gigante delle Colline** (MM 157).

Griburpp è brutto alto oltre 4,5 metri, indossa stracci sozzi e la pelle è coperta da croste di sporcizia. Attorno ai lombi il gigante si è drappeggiato la pelle di un grosso maiale (testa compresa). Il volto ottuso di Griburpp è illuminato da un'espressione arcigna e malvagia, evidenziata dagli occhi piccoli sormontati da ciglia cispose. Sul cranio spuntano ciuffi di sporchi capelli rossicci.

Se scoppia un combattimento in questo salone, Ugzaug arriverà dal piano superiore entro 1d4+1 round, pronto a dare battaglia insieme al suo luogotenente e agli sgherri Goblin Lama Rossa (vedi aree 8 e 9).

Tesoro. Ogni Orco delle Teste Cornute e ogni Gnoll possiede d6 M.A. e d4 M.O. Nella sacca di Griburpp si trovano 3 pelli insanguinate di lupo (senza valore); una spada lunga dal filo rovinato che

il gigante usa come coltellino; 2d4 crani appartenenti a Nani e Umani; una pecora ancora viva, ma malmessa (1 PF); un barilotto mezzo pieno di vino acido; una lapide estratta da un cimitero.

Cassapanche. Le cassapanche addossate ai muri della sala contengono stoviglie, coperte e altri utensili di uso comune; una di esse è chiusa a chiave (**Destrezza [Arnesi da Scasso]**, CD 10 o **Forza**, CD 12) e contiene gli averi sottratti a Lord Sergej Malenkov (arco corto +2, faretra con 15 frecce perfette, spada corta, brigantina di cuoio borchiato +1, una bandoliera con 4 pugnali da lancio) e a Huji lo Sfregiato (un elmo cornuto³³, una ascia grande e un *giavellotto del fulmine*).

AREA 8. DORMITORIO

Questa ampia camera è adibita a dormitorio per i soldati che formavano la guarnigione alla Torre del Corvo. Ci sono parecchi letti a castello e mobili di vario genere. Tutto è stato vandalizzato dalle Teste Cornute. La stanza è attualmente occupata da un **Orco luogotenente di Ugzaug** (MM 246) armato con una spada curva di fattura makistana e dai suoi **5 Schiavi Goblin Lama Rossa** (MM 167) dai volti pitturati con le insegne dell'Orda. Se viene dato l'allarme, il gruppo attende Ugzaug e lo segue per unirsi alla battaglia. In caso contrario, l'Orco ordina ai suoi sgherri di nascondersi nel caos della stanza per bersagliare gli intrusi con le frecce, mentre lui rimane ai piedi della scala che sale ai piani superiori cercando di cogliere di sorpresa gli assalitori.



AREA 9. ALLOGGIO DI UGZAUG

Questa stanza è stata convertita dal comandante della banda di guerra delle Teste Cornute nel proprio alloggio personale. In precedenza serviva a diversi scopi: studio per il comandante della guarnigione e armeria. I PG incontrano qui Ugzaug

³³ Si tratta di un Elmo del Terrore (*Dread Helm*, Xanathar's Guide to Everything 137).

solo se sono riusciti a non dare l'allarme in precedenza.

Ugzaug (*Orco Capotribù Guerriero*, MM 246) è un impressionante guerriero dalla pelle nera con fiammeggianti occhi rossi offuscati da cataratte e il volto coperto da una pittura bianca raffigurante il grugno di un demonio. In combattimento brandisce un'Azza +2³⁴ (TPC +6, Danni 1d8+6 o 2d8+6 se usata a due mani) e indossa un impressionante elmo le cui molteplici corna sono state ricavate dalle zanne di un piccolo Drago Rosso. Al fianco del figlio dell'Artiglio Nero svolazza un **Mefite della Polvere** (MM 218) che non dormendo mai veglia sul suo padrone, avvertendolo dei pericoli.

La camera pare destinata a una molteplicità di usi. Una parete è attrezzata con delle rastrelliere che ospitano 5 lance, 3 spade e 3 mazze da guerra, mentre al centro del locale si trova un pesante tavolo circondate da sedie dall'alto schienale. Una stia con dentro un grosso gallinaceo dall'aspetto ributtante è appesa alle travi del soffitto tramite una catena. Completano l'arredamento della sala un grande cofano rinforzato e un camino pieno di rifiuti.

L'animale nella stia è una **Cockatrice** (MM 44). In caso di emergenza, Ugzaug usa una sua azione d'attacco per scagliare la gabbia contro i suoi avversari, liberando la piccola mostruosità.

Tesoro. Il cofano è chiuso a chiave (**Destrezza [Arnesi da Scasso]**, CD 13 o **Forza**, CD 16) e protetto da una trappola difficile da individuare (**Saggezza [Percezione]**, CD 15) e da neutralizzare (**Intelligenza [Investigazione]**, CD 12 seguita da una prova su **Destrezza [Arnesi da Scasso]**, CD 12). Se il cofano viene aperto senza precauzioni, viene liberata una nuvola di Spore Allucinogene Miconidi³⁵, che avvolge chiunque si trovi davanti alla serratura. All'interno si trova un Maglio +1 in adamantio scolpita con la testa a foggia di orso e lupo (uno per lato); una Ascia da Battaglia +2 *Spietata* (*arma spietata*, DMG 156); una grande sacca con dentro 467 Reali d'Oro, 690 Corone d'Argento e 1.568 Kopec di Rame; una chiave nera che apre la stia dove è tenuta prigioniera la Cockatrice e una serie di registri rilegati in pelle con dentro le annotazioni e gli ordini che il comandante della guarnigione riceve dalla Rocca sulle Terre di Confine.

AREA 10. OSSERVATORIO

La stanza più alta della torre è dotata di feritoie che consentono a chi vi si trova di vedere sui tre lati

³⁴ L'azza è un'arma costituita da un ferro appuntito a forma di becco da una parte e dall'altra foggiate a martello

³⁵ Chi respira le spore deve superare un TS su Costituzione, CD 12, o rimanere *Avvelenato* per 1 minuto. Il bersaglio avvelenato è *Incapacitato* per un turno. Può ripetere il TS alla fine del proprio turno per terminare questa condizione (ma non quella dell'avvelenamento).

aperti. Nel locale vi è un gong e una mazza per dare l'allarme all'intera struttura. Una botola sul soffitto, a cui si accede tramite una scala a pioli metallici infissi sulla parete nord consente di salire sul tetto a spiovente della torre. Nell'osservatorio non c'è nulla di interessante.

Verso San Yakov

Dopo avere oltrepassato la Torre del Corvo, la seconda parte del viaggio per scortare il falso Monaco fino al Monastero e ottenere la *Fiaccola di Petra* durerà altri 1d3+2 giorni. Il sentiero è particolarmente infido. Al termine di ogni giorno di marcia, occorre superare una prova di **Saggezza [Sopravvivenza]**, CD 12 per non acquisire 1 Livello di Indebolimento. L'attività di foraggiare in queste aree è particolarmente difficile (CD 20). Di seguito viene fornita una tabella con una serie di incontri casuali che il DM può utilizzare per rendere ancora più arduo il cammino.

d20	Incontro
1-5	3d10 Orchi delle Teste Cornute e 1 Ogre
6-8	Avventuriero morto
9-11	2d4+2 Zombi Appestati
12	Kagerbottom, Gigante delle Colline
13-14	1-2 Aquile Giganti
15	Santuario abbandonato di Halav e Petra
16-17	Tana dei Basilischi
18-19	Cimitero degli Orchi delle Teste Cornute
20	Draghi Bianchi in caccia

DESCRIZIONE DEGLI INCONTRI CASUALI



Orchi delle Teste Cornute e Ogre. Una banda di guerra costituita da 3d10 guerrieri **Orchi delle Teste Cornute** (MM 246) sta battendo la zona in cerca di bottino. La squadra è spalleggiata da un poderoso **Ogre** (MM 239) armato con un randello su cui è stato inchiodato il cranio di un leone irto di chiodi e

punte. I mostri sono ostili, ma a causa del loro numero, non possono cogliere di sorpresa i PG. **Tesoro.** Ogni Orco possiede d6 M.A. e d4 M.O., mentre l'Ogre trasporta un sacco con dentro 5 pelli di lupo (5 M.O. ciascuna), una graticola e un'icona in legno laccato di Re Halav e della Regina Petra di fattura traladariana ornata da pietre dure (200 M.O.). L'icona è stata trafugata da un vecchio santuario ai piedi della strada che conduce al Monastero di San Yakov.

Avventuriero morto. La compagnia si imbatte in una frana da cui emerge il corpo martoriato di una

Nana. Dall'abbigliamento si può dedurre fosse un'avventuriera: la corazza di piastre è compromessa, così come l'elmo e l'ascia che portava a tracolla. Lo scudo tondo, invece, è in buone condizioni ed è infatti magico +1. Cercando tra i suoi altri averi, i PG possono trovare viveri essiccati sufficienti per 2 giorni e una borsa di pelle con dentro 54 M.O. e una tormalina verde da 100 M.O.

Zombi Infetti. La pestilenza ha colpito in lungo e in largo. Un gruppo di **2d4 Zombi Appestati** (*Zombi*, MM 316) si trascina tra le rocce senza meta. Quando avverte la presenza di esseri viventi, la banda di non morti si dirige contro di essi e non smette di inseguirli fino alla propria distruzione. Gli zombi sono un gruppo misto di kameikani e makistani. Il loro morso trasmette la *Pestilenza di Draugmir* (vedi box).

Gigante delle Colline. Kagerbottom è un avido **Gigante delle Colline** (MM 157) dal ventre prominente e dalla testa piccola (in tutti i sensi). Kagerbottom si trova su una cengia a d100 metri di altezza e comincia a bersagliare i PG, tirando bordate di macigni nella loro direzione. Se la compagnia cerca di evitare lo scontro, il gigante si mette sulle loro tracce.

Tesoro. Nella sacca di Kagerbottom si trova un Hin pietrificato da un Basilisco, un vaso di vetro contenente **4d6 Scolopendre Giganti** (MM ITA 329) e uno scrigno chiuso da catene di ferro (**Destrezza [Arnesi da scasso], CD 13**) con dentro 500 Reali d'Oro.

Aquile Giganti. Questi nobili animali volano alti nel cielo osservando la compagnia passare vicino al loro nido, dove si trova un uovo. Le **Aquile Giganti** (MM 318) aggrediranno chiunque cerchi di trafugare l'uovo dal nido. Se avvicinate amichevolmente, e se il gruppo ha modo di comunicare con loro, le aquile riveleranno che al Monastero di San Yakov qualcosa non va, sebbene non sappiano dire cosa di preciso. Possono condurre in volo i PG in prossimità del Monastero. Ogni animale può trasportare fino a 2 persone.

Santuario di Halav e Petra abbandonato. A meno di un giorno di cammino dal Monastero, si trova un piccolo santuario dedicato a Re Halav e alla Regina Petra. Il santuario è una piccola stanza scavata nella parete rocciosa con un timpano che mostra i due Eroi di Traladara assisi sul trono. Senza la costante vigilanza dei Monaci, il santuario è stato devastato dagli umanoidi selvaggi che infestano queste lande. Il cancello di metallo che proteggeva l'entrata è stato divelto da un Ogre di passaggio, che ha rubato la preziosa icona in legno pregiato e pietre dure custodita all'interno.

Tana dei Basilischi. Una **coppia di Basilischi** (MM 24) ha nidificato tra le rocce aguzze e le pietre delle montagne, all'interno di una grotta.

Avvicinandosi alla tana, i PG vedono le statue di un Orco delle Teste Cornute dallo sguardo ottuso, di un viandante Makistano con la scimitarra alzata in posa di difesa e di un Monaco di San Yakov con una gerla sulle spalle piena di legna. Uno dei Basilischi attacca, comparso su una cengia che sovrasta lo spiazzo antistante la tana, mentre 1d2 round dopo, esce dalla grotta il secondo animale.

Tesoro. Sparsi per il pavimento della caverna dei Basilischi, tra i frammenti pietrosi semi divorati delle vittime precedenti, si trovano le seguenti ricchezze: una sacca da spalla con dentro 1.344 Kopec di Rame e 830 Corone d'Argento e 55 Reali d'Oro; una brocca d'argento ammaccata (25 M.O.), un boccale d'ottone con intarsi in giada (100 M.O.), una pozione di *forza dei giganti del gelo* (verde, sciropposa), una *pozione di lettura del pensiero* (viola, trasparente con una nuvola rosa cangiante al centro) e una *pozione di invulnerabilità* (colore metallo).

Cimitero degli Orchi delle Teste Cornute.

Lungo un passaggio dalle pareti incombenti scavato dall'acqua, gli Orchi delle Teste Cornute hanno seppellito i propri comandanti e sciamani, collocandone i resti in anfratti rozzamente ricavati sulle pareti della gola. Crani e ossa dei defunti occhieggiano sinistri dai loculi, insieme a penne di avvoltoio, armi arrugginite e macabri trofei (crani di Nani e Umani, barbe e pelli strappate dalle vittime, laceri stendardi con i simboli demoniaci della Triade Oscura, ecc.).

In questo luogo oscuro ha costruito la sua capanna **Mama Peggy Rubadenti**, una **Strega Annis** (*Annis Hag*, VGtM 159). Mama Peggy si è auto nominata custode del cimitero e gli Orchi non la disturbano. La mostruosità è alta quasi 3 metri con la pelle nera e violacea e una gobba che le spezza quasi in due la schiena. Lunghi capelli neri, simili a falaschi umidi, le pendono dal cranio deforme. L'orbita destra è vuota ed è diventato il rifugio di un disgustoso rospo viscido dagli occhi sporgenti. Drappeggiati attorno al collo e sulle braccia le pendono diverse macabre ghirlande fatte di denti (di uomo, di orco e di animali).

Festoni di ossa di Orco adornano l'ingresso della sua tana, ricavata in una fenditura della roccia. Ai lati dell'apertura bruciano fiaccole alimentate con il grasso dei morti.

Mama Peggy avverte la presenza di Draugmir e, se non viene attaccata, evita il confronto con i PG, blandendoli e schernendoli (*"Piccoli e innocenti agnellini in viaggio verso il macello! Ih! Ih! Ih! Già, già, proprio così! Vanno a morire tutti tronfi e orgogliosi. Mama Peggy raccoglierà la vostra roba e la conserverà. Già, già, proprio così! Ih! Ih! Ih!"*).

Se le viene data la possibilità, proverà a corrompere uno dei personaggi o un PNG (p.es. il Nano Strake), offrendogli un Amuleto di Ferro (*Iron Token*, VGtM 159) per controllarlo a distanza.

Tesoro. All'interno della puzzolente spelonca, debolmente illuminata da fetidi ceri fatti con la sugna dei cadaveri, la Strega Annis conserva le sue ricchezze appese al soffitto, impilate per terra o disposte su rozze mensole di pietra: 8 ametiste da 100 M.O. ciascuna sono nascoste dentro un catino di bronzo colmo di sangue rappreso; un calderone di rame contiene 5.600 M.R., 2.341 M.A. e 2.024 M.O.; dal soffitto, legato a una corda fatta di intestini essiccati, pende un tubo osseo contenente una *pergamena di muro di pietra*³⁶; dentro uno scatolino rivestito di pelle d'Orco c'è una dose di *polvere della tosse e del soffocamento*; una fiala avvolta nella paglia custodisce un liquido rosaceo e semi gassoso che si rivela una *pozione della forma gassosa*.

Draghi Bianchi in caccia. Una coppia di **Draghi Bianchi**, formata da un **Cucciolo** (MM 89) e da un esemplare **Giovane** (MM 88) è in caccia. Il rettile più piccolo avvista per primo la compagnia e sibila minaccioso su una cengia sopra il sentiero.

La creatura cerca di congelare con il suo soffio una delle bestie da soma o una cavalcatura per poi fuggire con la carcassa e divorarla in tranquillità. Se i PG lasciano fare e abbandonano al loro destino una degli animali, il Cucciolo di Drago Bianco si allontanerà senza ulteriori aggressioni. Se, invece, dovessero opporre resistenza alle voglie del mostro, l'esemplare più grande giungerà nel giro di 1d4 turni a dare manforte al suo *protégé*. I due draghi combattono furiosamente per il cibo. Se l'esemplare più grande viene ucciso, il cucciolo cerca di scappare volando tra i picchi innevati degli Altan Tepes. La tana dei draghi è molto distante e la compagnia non sarà in grado di trovare la strada per raggiungerla.

JOAQUIM DEHÛNE SCOMPARE

Quando la compagnia arriva in vista del Monastero di San Yakov, Joaquim DeHûne sparisce! Draugmir, ormai arrivato a destinazione, decide di scomparire in maniera misteriosa in modo da seguire i progressi del gruppo di nascosto. Il Demone della Morte, inoltre, non conosce a fondo la struttura del monastero e sa che questo potrebbe renderlo sospetto agli occhi della sua scorta. Solo dopo che gli avventurieri avranno ritrovato la Fiaccola di Petra, Draugmir si rivelerà per quello che realmente è (*vedi Draugmir si rivela!*).

Il Monastero di San Yakov

Il Monastero di San Yakov è la destinazione finale del viaggio.

³⁶ Il tubo osseo legato alla corda di intestini e protetto da una trappola, tagliare o strappare la corda, provoca la rottura di una vescica di verro nascosta sul soffitto che libera sui malcapitati uno sciame di scarafaggi carnivori che agiscono come un incantesimo di *piaga degli insetti* per la durata di 3 round.

Dopo tanti giorni di viaggio giungete in vista delle austere mura del Monastero di San Yakov, una vera e propria fortezza e un caposaldo della luce nel mezzo delle terre selvagge. Spesse mura di pietra a forma di "T" circondano il monastero dalle forme tozze e squadrate. Il lavoro dei monaci e degli abitanti ha reso fertile il terreno attorno alle mura dove si vedono orti e piantagioni di arbusti, su cui crescono le bacche e le erbe officinali. La pesante doppia porta che consente l'accesso alla struttura è chiusa e sprangata.

Non ci vuole molto ai PG per accorgersi che qualcosa non va. È sufficiente che un personaggio dichiari di osservare con attenzione il luogo, per capire automaticamente che le fatiche del viaggio non si sono ancora concluse.

In giro non si vede anima viva. Le campane del Monastero sono silenziose e negli orti e tra gli alberi non c'è alcun movimento. Le piante sembrano sofferenti: secche o morte per mancanza di cura e sopra le costruzioni volteggiano centinaia di neri corvi gracchianti!

Se nessuno ha pensato di guardarsi intorno, la compagnia viene colta di sorpresa da una banda di **9 Zombi Appestati** (Zombi, MM 316) composta da un paio di Monaci e da diversi laici che vivevano nel monastero. In caso contrario, i PG hanno modo di vedere delle figure barcollanti che, attirate dai suoni, si avvicinano alla compagnia, passando per gli orti e i campi.

AREA 1. PORTONE DI INGRESSO

Il portone di ingresso è di robusta quercia rinforzato con borchie di metallo ed è stato sbarrato dall'interno. Aprirlo con violenza è quasi impossibile (**Forza**, **CD 30**) e l'unico modo per consentire l'accesso è sollevare la pesante barra interna. Le mura che circondano il Monastero di San Yakov sono alte 5 metri. Scalare le pareti non è particolarmente difficile (**Forza [Atletica]**, **CD 14**). Se ci si aiuta con corda e rampino, la prova viene effettuata con Vantaggio.

Dove indicato ci sono delle feritoie poste a circa 3 metri di altezza, alte 1 m e larghe 20 cm. Le feritoie sono chiuse da vetri opachi, attraverso cui si intravedono solo ombre.

AREA 2. CHIOSTRO

Il cortile interno del Monastero di San Yakov è circondato da un grande chiostro. Decine di sottili colonne di pietra, incise con simboli religiosi traladariani, delimitano un ampio giardino dominato al centro da una grande statua di pietra raffigurante un uomo avvolto in una tunica e armato di lancia che infilza un drago zannuto ai suoi piedi. Su tre lati del cortile si trovano altrettante statue più piccole che raffigurano Re Halav con

spada e scudo, Zirchev il Cacciatore e la Regina Petra con le braccia alzate in gesto di supplice.

La grande statua al centro del cortile (**Intelligenza [Religione], CD 10**) rappresenta San Yakov, un Sant'Uomo traladarano che fondò l'ordine monastico che porta il suo nome e fu martirizzato dalle tribù umanoidi che infestavano gli Altan Tepes. L'arma brandita dalla statua (**Intelligenza [Arcana], CD 17**) è la leggendaria *Lancia di San Yakov*.

Un personaggio può rammentare (**Intelligenza [Religione], CD 16**) che la sacra reliquia è conservata nelle cripte del Monastero dove si trova la tomba del santo.

Nel chiostro si aggirano, caracollanti, d6 Monaci di San Yakov, tramutati in **Zombi Appestati** (*Zombi*, MM 316). I Non Morti ciondolano privi di meta. Quando avvertono la presenza di esseri viventi, iniziano a dirigersi verso la fonte di rumore al ritmo di 1d3 ogni round. Gli Zombi combattono fino alla loro distruzione.

AREA 3. CELLE DEI MONACI NOVIZI

La porta che conduce alle celle dei monaci novizi è stata sbarrata con delle assi di legno inchiodate (**Forza, CD 14**). Quando la pestilenza si diffuse nel Monastero, i malati erano troppi per essere ospitati nell'Ospedale e alcuni furono ricoverati nelle celle. Non appena i monaci si resero conto che la malattia trasformava le vittime in mostri affamati di carne umana, i malati furono sigillati in quest'area. Attualmente imprigionati nelle celle si trovano **d4+2 Zombi Appestati** (*Zombi*, MM 316). Se un PG bussava alla porta, sentirà dei passi strascicati e i versi gutturali e inarticolati dei Monaci Non Morti.

Tesoro. Nelle celle dei novizi si trovano 3 *pergamene di purificare cibo e bevande* e una scatola di latta con dentro 6 caramelle di gelatina verde. Mangiare una di questi dolci cura 1d4 PF.

AREA 4. CELLA DEL PREVOSTO

La porta di questa stanza è socchiusa. Il corpo del prevosto del monastero, rianimato come **Zombi Appestato** (*Zombi*, MM 316), è stato inchiodato al letto di morte dai confratelli disperati.

Lame di luce smorta filtrano dalle feritoie sulla parete, illuminando un locale dimesso. Sopra un letto, addossato alla parete nord, è stato inchiodato il corpo di un monaco pingue che si agita come un ossesso, digrignando i denti e mordendo l'aria. Diverse scansie alle pareti sono state saccheggiate e libri e oggetti sono caduti a terra.

Il prevosto non è in grado di liberarsi da solo. Si limiterà a ringhiare e ad agitarsi nel vano tentativo di raggiungere i PG. Tutto quanto era di valore è stato saccheggiato, tranne due chiavi al collo dello

Zombi (una massiccia di ferro meteorico e l'altra, un semplice prisma esagonale, sempre in ferro).

La chiave in ferro meteorico consente l'apertura della cancellata che conduce alla Cappella di San Yakov (vedi *Area 10*), mentre il prisma apre il lucchetto che dà accesso alla sezione proibita della Biblioteca del Monastero (vedi *Area 18*).

AREA 5. REFETTORIO

Dopo la caduta del Monastero di San Yakov, le emanazioni malvagie provocate dalla pestilenza hanno attirato un **Demone Dybbuk** (MTof 132), che infesta questo luogo in attesa di vittime.

Questo ampio locale dalle pareti rivestite di pannelli di legno era il refettorio del monastero. Lunghi tavoli dominano il salone, dove sembra si sia svolta una feroce battaglia. Diversi corpi lividi, appartenenti a monaci e servitori laici giacciono scomposti sul pavimento. Un monaco si aggira in stato confusionale tra la carneficina, mormorando a bassa voce.

Il Dybbuk ha preso possesso del cadavere di uno dei monaci. Se avverte la presenza di intrusi, usa il suo potere di *violare cadavere*, per provocare orrore in chi lo osserva³⁷. Se il corpo del monaco viene distrutto, il Dybbuk appare per un istante nella sua vera forma: quella di una specie di repellente medusa gelatinosa semitrasparente, che levita a pochi cm da terra. Subito dopo, cerca di utilizzare il suo potere di possessione di cadavere, per rianimare un nuovo corpo. Nel refettorio sono presenti 5 cadaveri.

AREA 6. OSPEDALE

In questo grande salone il fetore della morte è così soffocante da risultare quasi irrespirabile. Una mezza dozzina di brande è addossata alle pareti con lenzuola e coperte intrise di sangue e altri umori. Diversi corpi di monaci giacciono scomposti sul pavimento, avvolti da nugoli di mosche. Un grande armadio di legno contiene diversi vasi e ampolle; bende e attrezzi medici, alcuni dei quali gettati a terra durante il caos che ha devastato l'area. Un ampio arco di pietra sulla parete nord conduce a un altro salone altrettanto grande.

I Monaci di San Yakov ospitavano in questo ospedale i membri della comunità bisognosi di cure. Poco dopo lo scoppio della pestilenza, all'Abate e al Farmacista del monastero fu chiaro che il locale non era sufficiente ad ospitare tutti gli appestati. Alcuni tra i confratelli furono confinati nelle loro celle (vedi *Area 3*). Poco prima della caduta del Monastero, alcuni dei laici ancora in forze fecero irruzione nell'ospedale, massacrando i Monaci

³⁷ Il Dybbuk fa girare la testa del monaco di 180°. Nella descrizione dei corpi posseduti dal demone, il DM può ispirarsi ai *Deadite* del film *Evil Dead* di Sam Raimi!

ormai morenti, per impedire loro di ritornare come appestati. Se i PG esaminano i corpi dei Monaci, si accorgono che molti erano stati infettati dalla pestilenza, tranne uno che indossa un grembiale di cuoio e una maschera a becco d'uccello anti-pestilenza³⁸. Il corpo appartiene al Monaco Farmacista che è stato trafitto da un forcone, mentre tentava di fermare i servitori in preda alla furia omicida. Nella tasca della sua veste conserva un mazzo di chiavi formato da una chiave d'ottone (5 M.O.), una d'argento (15 M.O.) e una d'oro (25 M.O.) che aprono l'armadio e le gabbie dei Mefiti (vedi Area 7) e un simbolo sacro di Petra in ferro meteorico ornato con delle pietre semipreziose nere e rosse (25 M.O.).

Tesoro. Cercando tra le attrezzature custodite nell'armadio (**Intelligenza [Investigazione], CD 14**) si trovano sostanze e oggetti per comporre una Borsa dell'Erborista e un volume dalla copertina in pelle rossa dal titolo "*Erbe e Medicamenti di San Yakov*" (100 M.O.). Chi studia il libro e lo porta con sé, guadagna un Bonus +1 di competenza quando effettua prove di caratteristica per riconoscere qualità, effetti e metodi di preparazione di erbe e rimedi.

AREA 7. FARMACIA

In questo locale i Monaci preparavano rimedi e impiastri contro febbri e malattie, grazie alla conoscenza trasmessa dalla *Fiaccola di Petra*. Lungo le pareti corrono scansie piene di vasi, ampolle, fascine di erbe, ciotole e contenitori colmi di polveri e sostanze: pollini di fiori rari, acque minerali, terre medicamentose, farmaci dall'odore pungente, ecc. Diversi tavoli da lavoro sono sistemati al centro della farmacia con varie attrezzature per la distillazione e la sublimazione di composti e miscele.

L'armadio dei Mefiti. In un angolo della stanza si trova un armadio di quercia stretto e alto con rinforzi di metallo. La chiave di ottone trovata sul cadavere del Monaco Farmacista consente di aprire agevolmente l'armadio che, altrimenti, è chiuso a chiave (**Destrezza [Arnesi da Scasso], CD 18**) e protetto da un *glifo di interdizione* che scatena *rune esplosive acide* in una sfera di 6 metri di diametro (**TS su Destrezza, CD 15**, per dimezzare il danno). All'interno dell'armadio ci sono due gabbie magiche una d'oro e una d'argento (anch'esse si possono aprire con le chiavi trovate sul corpo del Farmacista), entrambe sono protette da *glifi di interdizione* identici a quello inciso sulla prima serratura con la differenza che uno produce danno da fuoco (la gabbia d'oro) e uno da tuono (la gabbia d'argento).

Nella gabbia d'oro si trova Cinerello, un **Mefite del Fumo** (MM 216), nella gabbia d'argento Frigus, un **Mefite del Ghiaccio** (MM 217). I due

Mefiti venivano usati dal Farmacista per riscaldare o raffreddare rapidamente i propri intrugli: un segreto annotato nella *Fiaccola di Petra*. I due maligni spiriti elementali supplicano i PG di liberarli dalla loro prigionia, descrivendo i monaci come dei crudeli schiavisti. Entrambi sanno che le chiavi per aprire le loro gabbie sono custodite dal Monaco Farmacista. Queste creature sono cattive ed egoiste. Non conoscono nulla del monastero, essendo state confinate qui da sempre, ma mentiranno e diranno ogni sorta di bugia pur di essere liberate. Quando le cose dovessero mettersi male per i PG, i due Mefiti non esiteranno a voltare le spalle ai loro liberatori!

Tesoro. Cercando tra gli intrugli e gli oggetti collocati sulle scansie della farmacia, i PG possono recuperare 2 *fiale di antitossina*, 6 *pozioni di guarigione*, 1 *pozione di vitalità*, 10 *gelatine taumaturgiche* (vedi Area 3), 10 *gelatine del nutrimento* (*Beads of Nourishment*, Xanathar's Guide to Everything 136) e 10 *gelatine dissetanti* (*Beads of Refreshment, Ibidem*) conservate in tre vasetti di vetro.

AREA 8, CELLE DEI MONACI ANZIANI

Quest'area del monastero ospita le celle dei Monaci anziani. A differenza dell'Area 3, le celle sono vuote. Quando i PG entrano per la prima volta nel corridoio che dà accesso alle celle, Vladimir il **Fantasma dell'Abate di San Yakov** (MM 133) fa la sua comparsa.

Dalla scalinata di pietra che conduce ai piani superiori del Monastero si diffonde una fosforescenza opalina e la temperatura dell'aria si abbassa di colpo. Un flebile lamento si propaga, simile ai singhiozzi di un uomo piangente. La figura spettrale di un monaco in vesti da notte dall'aspetto emaciato galleggia nell'aria, comparendo dal nulla, mentre il lucente sinistro si propaga illuminando il corridoio. Al collo indossa una pesante catena con l'emblema di Petra, simbolo della carica di Abate. Il fantasma scosta lentamente le mani grifagne dal volto smunto ... "*Cosa volete?*", una voce gracchiante colma di dolore e indignazione proviene dall'orribile figura. "*Avete preso i nostri corpi! Strappato le nostre anime! Ma non vi permetterò di rubare la Fiaccola di Petra! Essa si trova con il Lupo Combattente*", ora il tono del fantasma è imperioso e colmo d'ira, mentre inizia a volare verso la compagnia, acquistando velocità. Il volto del monaco spettrale trasfigurato in una visione d'incubo!

Il Fantasma dell'Abate di San Yakov utilizza immediatamente il suo potere di *aspetto spaventoso*. Il round successivo prova a impossessarsi del corpo del personaggio con l'aspetto di un guerriero. In caso abbia successo, l'Abate costringe la vittima ad andare al Tempio di Petra (Area 9) per attaccare gli Zombi che lo infestano. Nel caso in cui il tentativo

³⁸ All'interno del becco il Monaco Farmacista ha sistemato diverse erbe medicamentose e della paglia: una sorta di filtro dell'aria *ante litteram*.

di possessione fallisca, il Fantasma scompare e si rifugia nello Studio dell'Abate di San Yakov (vedi *Area 20*). Una delle frasi usate dall'Abate ("*Essa si trova con il Lupo Combattente*") è un indizio sul nascondiglio della *Fiaccola di Petra*. Poco prima che il monastero cadesse, infatti, il religioso mise al sicuro il libro nelle cripte, collocandolo in un nascondiglio segreto sotto il sepolcro dell'Abate Borca Vuk, che in antico traladarano significa "Lupo Combattente" (vedi *Area 15*). La chiave per aprire il nascondiglio è custodita nello Studio dell'Abate di San Yakov.

AREA 9, TEMPIO DI PETRA

Il grande Tempio di San Yakov è dedicata alla Regina Petra. Da esso si accede alle cripte, dove sono stati seppelliti gli Abati del Monastero e dove vengono custodite le spoglie di San Yakov con la sua lancia leggendaria. Il tempio è un luogo buio, appena illuminato dalla luce smorta che filtra dalle feritoie alle pareti. Due file di tre colonne di pietra scolpite sorregge la volta.

Sul fondo del locale si trova un imponente altare di pietra e marmo grigio con una grande lastra d'oro tempestata di pietre carnelia, onici e giade (8.000 M.O.) che mostra la vita, le imprese e la morte di San Yakov.

Tra le ombre del Tempio si nascondono **8 Zombi Appetati** (*Zombi*, MM 316), un tempo Monaci di San Yakov ora tramutati in repellenti mostri cannibali. Gli Zombi ondeggiavano fuori dai loro nascondigli, dietro le colonne e l'altare, ringhiando affamati e combattono fino alla propria distruzione.

AREA 10. CAPPELLA DI SAN YAKOV

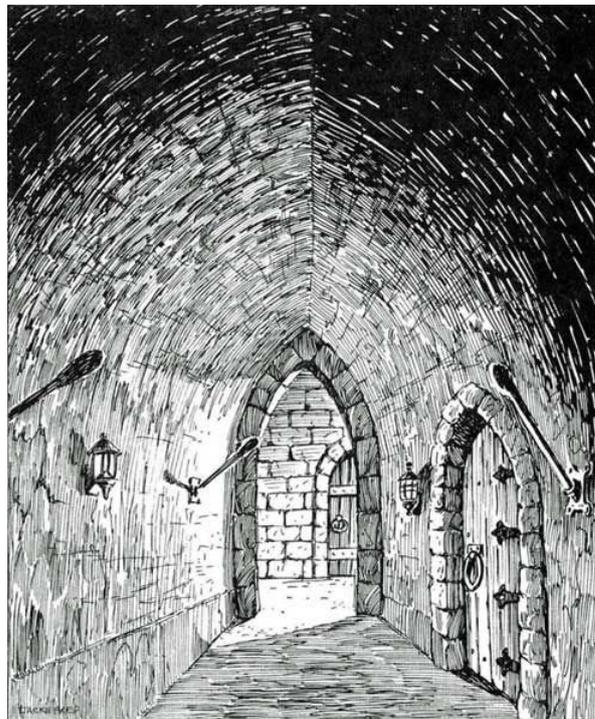
Dietro l'altare una pesante cancellata di ferro nero blocca l'accesso a una seconda cappella, più piccola, che consente l'accesso alle cripte attraverso delle strette scale di pietra grezza. Il cancello si può aprire utilizzando la chiave di ferro meteorico del Prevosto (vedi *Area 4*). Un ladro può tentare di scassinare la serratura (**Destrezza [Arnesi da Scasso], CD 18**) o un guerriero può provare a rompere la serratura (**Forza, CD 20**). In entrambi i casi, chi effettua il tentativo attiva i Guardiani di Pietra posti a custodia dell'ingresso a meno che non riesca il lancio di un incantesimo di *dissolvi magie* (**CD 15**).

I **4 Guardiani di Pietra** (vedi *Appendice II – Nuovi Mostri*) si sollevano dai loro scranni e impugnano delle mazze ferrate. Questi automi sono più alti di tutta una testa rispetto a un umano di altezza media e sono scolpiti come guerrieri traladarani con i tipici elmi a calotta borchianti.

LE CRIPTE DI SAN YAKOV

Sotto il Monastero di San Yakov si estendono numerose cripte dove sono stati sepolti i più grandi Abati che hanno guidato i monaci. Inoltre, in una catacomba segreta, riposano le spoglie mortali di

San Yakov e la sua arma leggendaria: la *Lancia di San Yakov*. A meno che non sia diversamente indicato, tutta l'area delle cripte è immersa nelle tenebre, le pareti sono state scavate nella roccia viva e solo rozzamente levigata, mentre il soffitto è alto appena 3 metri. La *Fiaccola di Petra* è stata nascosta dall'Abate nel sepolcro del **Reverendo Padre Borca Vuk** (trad. Traladarano "*Lupo Combattente*"), quando la pestilenza ha soverchiato le forze del Monastero.



AREA 11. PENDOLO DELLE CRIPTE

La camera squadrata che consente l'accesso alle cripte del monastero è buia, umida e fredda. Muschi e licheni crescono abbondanti tra le fessure dei blocchi di pietra e un lento gocciolio d'acqua proveniente dal soffitto è l'unico rumore che si avverte.

A protezione del corpo di San Yakov, i Monaci hanno commissionato a un gruppo di Ingegneri Nani la costruzione di una trappola meccanica. Chi attraversa la stanza, senza bloccare il meccanismo nascosto ai piedi delle scale, attiva un contrappeso che libera due lame a mezzaluna al centro della stanza. I pendoli attaccano due volte e affettano chiunque si trovi nella stanza (TPC +8, Danno 6d10). Essi continuano a oscillare finché non viene azionato il meccanismo. Osservare la stanza dall'ingresso (**Intelligenza [Investigazione], CD 15**) consente di notare i segni lasciati dalle lame sulla pietra e, di conseguenza, le due sottili fessure dissimulate sulle pareti da cui scattano fuori le lame.

Per neutralizzare la trappola è sufficiente scoprire il meccanismo di blocco nascosto dietro una pietra mobile, che si trova accanto alle scale (**Intelligenza**

[**Investigazione**], **CD 16** o **12** se si è scoperta la presenza della trappola).

AREA 12. INGRESSO ALLE TOMBE

Si tratta di un vasto salone dal basso soffitto. Lungo le pareti sono scavate centinaia di nicchie dove sono riposti le ossa e i crani dei Monaci di San Yakov inumati nel corso dei secoli. In un angolo si trovano alcuni bracieri di ferro nero, una cesta di legno piena di carbonella, tutto l'occorrente per accendere un fuoco (pietra focaia e acciarino, esche, un'ampolla d'olio combustibile) e un cofano di robusto legno rinforzato con barre di ottone. Lungo la parete sud, profondamente incassate in archi di pietra, si trovano tre porte di pietra: quella più vicina all'ingresso mostra inciso il profilo di un'aquila, quella centrale il profilo di un leone, mentre la più lontana giace a pezzi, sfondata dall'interno (**Saggezza** [**Percezione**], **CD 15**).

Nelle tombe si trovano inumati tre prevosti del Monastero. La tomba più lontana è stata distrutta quando un Grick Alpha ha scavato una galleria, entrando nel sotterraneo. Bracieri e attrezzature venivano usati dai Monaci di San Yakov per officiare i rituali funebri.

Tesoro. Il cofano è chiuso a chiave, nascosto in un anfratto lì accanto (**Intelligenza** [**Investigazione**], **CD 18**). La serratura è piuttosto resistente sia ai tentativi di scassarla (**Destrezza** [**Attrezzi da scasso**], **CD 20**) sia di forzarla (**Forza**, **CD 22**), ma non ci sono trappole. All'interno del cofano, i monaci conservano i paramenti e i parafernalia utilizzati durante le celebrazioni funebri: 4 lunghe tuniche bianche e dorate di tessuto pregiato (50 M.O. ciascuna), un candeliere in argento con incastonate una dozzina di ambre (300 M.O.), una scatola contenente 10 candele normali, 5 rotoli di pergamena di incantesimi clericali (*cura ferite* x2, *riposo inviolato* x2, *ristorare inferiore* x1).

AREA 12A.C. TOMBE DEI PREVOSTI

Le tombe contrassegnate con le lettere "A" e "B" contengono una lastra di pietra levigata sulla quale sono stati appoggiati i corpi dei Prevosti Karl Orel³⁹ e Velimir Lev⁴⁰. I due cadaveri sono ormai scheletri polverosi e tutto ciò che indossano è stato mangiato dal tempo e privo di valore. L'ultima tomba è stata devastata recentemente dall'irruzione di un **Grick Alpha** (MM 174).

Il corpo sepolto è stato divorato dal verme sotterraneo e si possono notare alcune schegge d'osso, resti del macabro pasto. Nell'angolo più lontano è appena visibile il tunnel scavato dal mostro per arrivare fin qua e parzialmente crollato (**Saggezza** [**Percezione**], **CD 16**). Il Grick è nascosto sotto i detriti e gode di Vantaggio contro i tentativi di individuarlo da parte dei PG

AREA 13. TOMBA DEGLI ABATI

In questo locale sono disposti tre sepolcri di pietra coperti di fiori e piante officinali ormai secchi, che si polverizzano al minimo contatto. Sulla superficie dei cofani sono stati incisi i profili (da sinistra) di una Lince, di un Corvo e di un Furetto. Dentro i sepolcri vi sono i resti scheletrici e polverosi di tre Abati che guidarono il monastero nei decenni passati. Non c'è nulla di interessante in questa stanza.

AREA 13. TOMBA DELL'ABATE MALEDETTO

La porta di pietra che conduce a questo sepolcro è stata sigillata con uno spesso strato di intonaco mescolato a polveri magiche. Sull'ingresso sono state inoltre lanciate magie di interdizione e protezione. Un incantesimo di *individuazione della magia* rivela un'aura di Abiurazione piuttosto forte.

Nell'aria si avverte un leggerissimo odore di incenso mescolato ad altre sostanze utilizzate spesso per riti di esorcismo su demoni e creature inferi (**Intelligenza** [**Arcana**], **CD 14**). Aprire la porta rompe l'intonaco e spezza i sigilli che tenevano rinchiuso l'**Abate Kazimir Zmeya**.

LA STORIA DELL'ABATE KASIMIR ZMEYA

Il regno del terribile Abate Kazimir Zmeya è uno dei capitoli più tristi e oscuri nella storia del Monastero di San Yakov. Zmeya era un Sant'Uomo ossessionato dalla lotta contro gli esseri maligni. Il suo assillo era tale che arrivò a evocare un demone per costringerlo a rivelargli le debolezze della schiatta abissale. Com'era prevedibile, l'Abate fu ingannato dal mostro ultraterreno che, fingendo di servirlo come schiavo, lo portò alla dannazione. Accecato dai sussurri del demone, l'Abate Kazimir instaurò un regno di terrore e fu affrontato da un manipolo di Paladini e Chierici della Chiesa di Traladara. Il potere oscuro acquisito da Zmeya era diventato tale che i suoi avversari non riuscirono a distruggerlo, ma solo a confinarlo in questa tomba. L'ingresso fu sigillato con un particolare intonaco, nel cui miscuglio furono polverizzate sostanze apotropaiche, mentre quello che era un tempo Kazimir Zmeya si tramutò in un orrendo Bodak: uno spirito corrotto dell'Abisso.



³⁹ Orel in antico Traladarano significa "Aquila"

⁴⁰ Lev in antico Traladarano significa "Leone"

Se la compagnia entra nella tomba dell'Abate Kazimir Zmeya, spezzando i sigilli e rompendo l'intonaco, leggete le seguenti note narrative.

La camera sepolcrale, di forma rozzamente ottagonale, è illuminata dalle fiamme di due alti bracieri di ferro nero scolpiti come scheletri ghignanti. Nessun combustibile sembra alimentare il fuoco, che diffonde nella tomba una malevola luce rossastra. A fronteggiare i bracieri c'è un sepolcro di pietra nera dalla consistenza spugnosa e dai profili irregolari. Una patina di umidità luccica sulla superficie dell'orrendo manufatto che sembrerebbe quasi "respirare", come un'entità vivente.

Dopo 1d4+2 round dall'ingresso del primo intruso nella stanza, il **Bodak** (VGtM 127) in cui si è trasformato l'Abate Kazimir Zmeya esce dal sepolcro.

Un gemito cupo si alza dallo spaventoso sacello ora, indubbiamente, diventato di consistenza gelatinosa. Dall'interno dell'ara emerge una mano adunca e avvizzita, nera come le tenebre infernali e dotata di artigli d'ossidiana. Filamenti di liquido viscoso, in cui si è tramutato il blocco di pietra, si staccano lentamente dagli arti di una creatura d'incubo che si sta facendo largo in questo mondo. Mentre si libera dalle fibre viscide, la creatura vi lancia uno sguardo pieno di rancore, allargando a dismisura le fauci prive di denti e simili a un buco nero. Il demone è una parodia di un essere umano, dal volto allungato e deforme con orbite vuote come pozzi di profonda oscurità. La pelle avvizzita è solo parzialmente coperta da stracci luridi che, un tempo, erano quelli di un santo abate del Monastero di San Yakov!

Immediatamente il Bodak utilizza il suo Sguardo della Morte (*Death Gaze*) e attacca furiosamente chiunque si trovi nella stanza. A meno che non venga scacciato da un Chierico, l'Abate Kazimir insegue gli intrusi e non si ferma fino alla propria distruzione. Nella tomba non sono conservati tesori.

AREA 15. TOMBA DI BORCA VUK

La porta del sepolcro ha inciso il profilo di un lupo di montagna. All'interno della tomba sono state sepolte le spoglie mortali del Reverendo Padre Borca Vuk, braccio destro di San Yakov e primo Abate del monastero. Per via della sua indole indomita e guerriera, Borca Vuk fu soprannominato "*Lupo Combattente*" (**Intelligenza [Storia], CD 12**).

L'interno della tomba ottagonale è austero. Sul lato opposto all'ingresso si trova un massiccio sepolcro di pietra dai bordi rinforzati in ottone e ferro, privo di altre decorazioni. Alle pareti, coperte da una patina di polvere e antichità, sono stati realizzati degli affreschi nello scarno stile della Traladara Antica. A ovest è raffigurato un gruppo di monaci

intenti a scrivere sotto dettatura dalla Regina Petra assisa su un trono di luce;. A nord un monaco armato con una enorme mazza ferrata a due mani e con indosso un mantello di lupo combatte un'orda di Uomini Bestia fianco a fianco a un guerriero armato di una lunga lancia sfavillante. A est l'affresco mostra il guerriero: alla sua sinistra consegna un libro a un gruppo di monaci devoti; alla sua destra porge la lancia a un invisibile supplice.

Gli affreschi mostrano alcuni momenti importanti del culto di San Yakov (**Intelligenza [Saggezza], CD 14**): la creazione della *Fiaccola di Petra*, la lotta di San Yakov e Borca Vuk contro gli umanoidi selvaggi e la consegna dell'arma e della *Fiaccola di Petra* al Monastero. L'affresco a est è magico e un incantesimo di *individuazione del magico* rivela un'aura di Illusione. Se un PG di Allineamento Morale Buono si avvicina per afferrare la lancia, stringerà tra le mani una maniglia nascosta da un incantesimo illusorio e potrà aprire la porta segreta che conduce alla Tomba di San Yakov (vedi *Area 16*). Non esistono altri modi per scoprire e/o aprire il passaggio segreto.

Il sepolcro di Borca Vuk. Il sepolcro dove è tumulato il Reverendo Padre Borca, primo Abate del Monastero di San Yakov, è chiuso e sigillato. Occorrono parecchi sforzi per spostare la lastra di pietra (**Forza, CD 18**). Profanare la tomba di questo sant'uomo causa l'ira degli Immortali che invieranno un **Deva** (MM 16) dalla pelle argentea e dagli occhi fiammeggianti di ira divina a punire i dissacratori. All'interno del sepolcro c'è il corpo scheletrico di Borca Vuk, avvolto in un saio polveroso e con indosso la pelle di lupo che conferisce un bonus di protezione alla CA +1. Al petto stringe tra le mani una pesante Mazza da Guerra +1. Un personaggio che cerca attorno al sepolcro (**Intelligenza [Investigazione], CD 12**) nota il buco di una serratura circolare in una delle borchie e un meccanismo capace di traslare la tomba su cardini nascosti. Attivare il meccanismo senza la giusta chiave⁴¹ richiede un'abilità eccezionale (**Destrezza [Arnesi da Scasso], CD 25**) e rischia di fare scattare una trappola a pressione, che soffia sul malcapitato ladro una nube di acido minerale ad alta pressione (**TS su Destrezza, CD 13** per non subire 5d10 danni da acido e perdere 1 punto di Carisma. In caso di successo, il danno si dimezza e non si perdono punti di caratteristica). Trovare (**Intelligenza [Investigazione], CD 16**) e disinnescare la trappola (**Destrezza [Arnesi da Scasso], CD 16**) sono compiti difficili. All'interno del nascondiglio si trova un voluminoso involto di panno cerato al cui interno c'è *La Fiaccola di Petra* (vedi *Appendice III – Nuovi Oggetti Magici*).

⁴¹ La chiave è conservata nello Studio dell'Abate di San Yakov (vedi *Area 20*)

AREA 16. TOMBA DI SAN YAKOV

Scese le scale dal basso soffitto, il corridoio si apre in una tomba ottagonale. Addossati alle pareti si trovano dei tavolini di pietra con diversi oggetti e trofei coperti di polvere: una testa mummificata di un grosso capo branco Gnoll, una lanterna di ferro a foggia di drago, uno specchio cerchiato da una vipera rotto al centro, uno scrigno aperto traboccante di pietre preziose e un'ascia da boia di ferro nero ancora sporca di sangue. Sul fondo del tetro locale, su un semplice scranno di pietra, siede uno scheletro in corazza di maglia e con un elmo traladarano in bronzo sul cranio. La mano destra stringe una lunga lancia nera con la punta sagomata a goccia: splendente, nonostante la polvere.

Dovrebbe essere chiaro a tutti che ci si trova di fronte alle spoglie mortali di San Yakov, eroe di Traladara e seguace della Regina Petra e di Re Halav nella lotta contro gli Uomini Bestia. Gli oggetti sui tavolini sono varie reliquie collegate al santo (**Intelligenza [Religione], CD 14**). Nessuna di esse ha un valore particolare. Le pietre nello scrigno sono pezzi di vetro colorato⁴².

Se i PG non si abbandonano ad atti di saccheggio e si comportano rispettosamente, lo spirito di San Yakov verrà loro in aiuto contro Draugmir il Portatore di Peste. Drammaticamente, lo scheletro del santo muoverà la mano che stringe la lancia (un caso o un movimento cosciente?), come se desiderasse porgerla agli eroi. Un guerriero o un personaggio di Allineamento Morale Buono che si avvicinasse allo scheletro, avrebbe l'impressione che il Santo Yakov gli stia consegnando l'arma leggendaria. In effetti, le dita scheletriche si aprono, consentendo a un PG di afferrare la Lancia di San Yakov (*vedi Appendice III – Nuovi Oggetti Magici*): un'arma micidiale contro il Demone della Morte.

LA TORRE DELLA CONOSCENZA

Quest'area del Monastero di San Yakov ospita la biblioteca, lo *scriptorium* dove i monaci ricopiano i testi e studiano le opere del passato e l'alloggio dell'Abate Vladimir. Esiste anche una sezione protetta dove vengono custoditi i libri proibiti, che i sant'uomini preservano.

AREA 17. BIBLIOTECA

Questo locale buio e dall'alto soffitto nascosto dalle tenebre somiglia a un vero e proprio labirinto costituito da scansie, scaffalature e librerie altissime colme all'inverosimile di libri, tomi polverosi, rotoli di pergamena, palinsesti, infolio, codici miniati. Migliaia di volumi di tutte le fogge e le dimensioni sono stati accumulati qui dall'opera incessante dei Monaci di San Yakov. Nell'aria fredda si avverte

l'odore della carta e della pergamena, mescolata a quella della polvere del tempo.

Nella biblioteca del Monastero di San Yakov si trovano oltre diecimila volumi, libri e pergamene provenienti da un po' tutti gli angoli di Mystara. Molti sono titoli di nullo o scarso valore commerciale e molti sono scritti in lingue totalmente sconosciute. Se i PG cercano tra i libri (**Intelligenza [Investigazione], CD 14**) c'è la possibilità che trovino qualcosa di interessante, tratto casualmente dalla tabella sottostante⁴³. Mettersi a cercare tra le scansie provoca necessariamente rumore e attira i monaci, trasformati in Progenie Vampiro, che si trovano nello *Scriptorium* (vedi Area 19).

d20	Libro
1	Le Profezie di Vanya di Milady Dasantha Reich Funziona come un <i>tombo della comprensione</i> (DMG 207).
2	Il Mestolo d'Oro: 967 ricette squisite Una raccolta completa di ricette Halfling, catalogate dal cuoco avventuriero Lucero Panzanella di Musco Fondo (<i>DeepMoss</i>). Valore per un collezionista: 40 M.O.
3	Libro di Incantesimi da Viaggio del Mago Verde Oscura raccolta di viaggi e aneddoti di un Mago Alphantiano sconosciuto. Contiene i seguenti incantesimi: <i>esilio, contattare altri piani, legame planare</i> .
4	Incroci tra Melme e Gelatine di Agamon Trattato di alchimia sulle proprietà delle gelatine e delle melme mostruose. Valore per un collezionista: 50 M.O. Valore per un alchimista: 150 M.O.
5	Storia di Traladara in XII volumi Dettagliatissimo resoconto della storia di Traladara compilato da autori vari. Valore per un collezionista: 25 M.O. per singolo volume, 500 M.O. per l'opera completa
6	Dogmi della Chiesa di Karameikos di Oliver Jowett Versione miniata del comunissimo libro scritto dal Patriarca Oliver Jowett sui dogmi e i capisaldi della nuova religione karameikana. Valore per un collezionista: 10 M.O.
7	Divertiamoci con le rocce: guida al collezionismo Opera del Nano Geologo Fagnar Dito a Scalpello.
8	Rotolo di pergamena mangiato dalle tarme <i>Pergamena di ristorante superiore.</i>
9	Principia Magica Rara copia in averoignese della bibbia dei maghi scritta da Etienne d'Ambreville. Valore per un collezionista: 75 M.O.
10	Il Conflitto Thyatis Alphantia di Roderic il Sapiente Una noiosa trattazione in thyatiano del conflitto tra l'Impero di Thyatis e la Magocrazia di Alphantia. Poco obiettivo e scarsamente obiettivo.
11	Manuale base di Elementalismo di Col lo Stregone Indicazioni su come trattare e affrontare la magia elementare. Questa particolare copia, con note autografe dell'autore, contiene l'incantesimo <i>evoca elementare</i> . Valore per un collezionista: 600 M.O.
12	Ricette saporose della Boldavia Libro di ricette boldaviane in cui si fa ampio ricorso all'uso dell'aglio e dell'aconito.

⁴² Furono usati da San Yakov per corrompere le guardie Gnoll del covo dove erano tenuti prigionieri gli abitanti di un villaggio attaccato dagli Uomini Bestia.

⁴³ Alcuni dei libri citati di seguito sono tratti dalle pagine del sito Vaults of Pandius: www.pandius.com.

13	Tavolette di Nish-a-Tir Una cassetina di legno di cedro con dentro 20 sottilissime tavolette d'avorio incise in caratteri sindhi antico. Tratta delle stirpi di geni e spiriti del Sind. Valore per un collezionista: 1.000 M.O.
14	Rotolo di pergamena <i>Pergamena di holy weapon</i> (XGtE 157).
15	Ser Ettore, Lady Mildred e il Drago Verde Romanzo darokiniano di scarsissimo valore letterario, illustrato con vignette erotiche.
16	Rotolo di papiro nithiano Estesa cronologia dei Faraoni di Nithia, rovinato da numerose bruciature. Valore per un collezionista: 200 M.O.
17	Anatra alla Trevain e altre gustose ricette Libro di ricette del leggendario cuoco di corte Trevain. Valore per un collezionista: 20 M.O.
18	Il Principe ovvero l'arte di governare col Veleno Opera di Ennio di Malapietra, terzo Visconte di Caurenze, noto politico, famigerato mago e avvelenatore. Valore per un collezionista: 100 M.O.
19	Cronologia alphetiana in XXXVI volumi Colossale opera di compilazione della storia e dei personaggi di rilievo dell'antico Impero di Alphatia: dalle origini ai giorni nostri. Valore per un collezionista: 10 M.O. a volume; opera intera 600 M.O.
20	Ai Goblin del Castello piace fare solo quello Raccolta di poesie e racconti licenziosi del Bardo Mezz'Elfo Lucius di Wendar

AREA 18. BIBLIOTECA: SEZIONE PROIBITA

Questa zona è separata dal resto della biblioteca da un pesante cancello chiuso con un lucchetto. Oltre si intravede un secondo locale più piccolo stipato, come il resto della biblioteca, di libri e volumi conservati in librerie dotate di vetri e sottili reti metalliche. Qui dentro i Monaci di San Yakov custodivano la collezione di libri proibiti e pericolosi, la cui consultazione poteva avvenire solo dietro esplicito permesso scritto dell'Abate Vladimir e per motivi ben precisi. Il lucchetto è pesante e di ottima qualità (**Destrezza [Arnesi da Scasso], CD 16**) e la chiave sembra essere un prisma esagonale, che si trova al collo del Prevosto dell'Area 4.

La trappola nel lucchetto. A protezione della sezione proibita, l'Abate ha fatto incidere da un Mago, nel lucchetto, un *glifo di interdizione* che scatena un incantesimo di *sonno*, capace di influenzare 15d8 PF di vittime (vedi la descrizione dell'incantesimo *sonno*, PHB 279). Il glifo magico può essere individuato, esaminando con molta attenzione il lucchetto (**Intelligenza [Investigazione], CD 18**) ma viene annullato solo usando la chiave a prisma o lanciando con successo un incantesimo di *dissolvi magie* (**CD 16**).

Le scansie e le librerie di quest'area della biblioteca sono stipate di libri e volumi di tutte le fogge e le dimensioni che hanno, però, un aspetto generalmente malsano e sinistro. Nell'aria grava un leggero fetore dolciastro, come se queste opere trasudassero in qualche modo i loro vili contenuti, ammorbando il respiro.

A differenza della biblioteca, qui dentro i libri non sono moltissimi, ma sono comunque sempre qualche centinaio. I PG possono leggere i titoli di tutti i libri particolari. Gli altri volumi trattano di spiritismo, negromanzia, vampirismo e licanropia, veleni e fatture ed entità ultraterrene.

d6	Libro Proibito
1	Le Tredici Porte della Salvezza Oscura Riporta testi e antiche iscrizioni in azcano. Si conosce l'esistenza di sole 5 copie di questo testo pieno di enigmi e di frasi sconnesse. Chi trovasse la chiave per interpretarlo potrebbe aprire un varco verso il Reame Remoto.
2	Thanatopsis di Hussein l'Ylari Pazzo Una raccolta di scritti e farneticazioni in diverse lingue parterite dal profeta pazzo Hussein di Ylaruam sotto l'influenza di Thanatos. Questo esemplare in particolare è scritto in Traladarano (vedi <i>Appendice III - Nuovi Oggetti Magici</i>).
3	Le Erbe Malefiche di Mamadù Trattato di erbologia con ricette di intrugli e veleni che si possono preparare con le erbe pericolose delle Paludi dei Malpoggi. Scritto in un rozzo Comune pieno di errori, sotto dettatura dalla Strega Verde Mamadù, permette a chi lo studia di acquisire competenza da Avvelenatore.
4	Le tentazioni dell'Entropia di Gamall Corric Scritto in averoignese. Sono riflessioni filosofiche sulla bellezza e ineluttabilità dell'Entropia. Valore per un collezionista: 2.000 M.O.
5	Criptica Daemonica Scritto in thyatiano antico su rotoli di papiro nithiano. Trattato di demonologia messo all'indice da molti reami Legali. Al suo interno si trova un diagramma demoniaco che contiene il Vero Nome di un Demone Glabrezu [Uziel] e un incantesimo di <i>Demonic Calling</i> (XGtE 158)**.
6	Prohibenda Caro di Alessio Trimegisto Scritto in thyatiano, questo grimorio rilegato in pelle umana funziona come un <i>manuale dei golem</i> (DMG 184) con le istruzioni per assemblare un Golem di Carne.

AREA 19. SCRIPTORIUM

In questi loculi debolmente illuminati da sottili feritoie si trovano alti scrittoi e sgabelli sui quali giacciono i corpi decomposti degli sfortunati monaci amanuensi. Candelabri di ferro pieni di moccoli di cera semisciolta illuminavano i locali, dove i religiosi passavano ore a ricopiare i testi più malandati per preservarne i contenuti. Ora tutto è immerso nella tenebra.

Un esame dei corpi dei monaci (**Saggezza [Medicina], CD 14**) rivela che la causa della morte non è la pestilenza di Draugmir. Se la prova viene superata di 5+ rispetto alla CD, ci si accorge che i cadaveri sono stati dissanguati da qualche bestia che ne ha succhiato i fluidi vitali dalla gola.

Con l'arrivo della malattia causata dall'acqua ammorbata dagli Sciamani Orchi delle Teste Cornute, l'influenza maligna che covava nel cuore di una coppia di Monaci di San Yakov si è rafforzata a

** L'incantesimo funziona esattamente come *Infernal Calling* con la differenza che richiama dall'Abisso un demone. L'incantesimo vergato sul Criptica Demonica è stato scritto con uno slot di livello 9, sufficiente per convocare Uziel il Glabrezu.

tal punto che, dopo la morte, costoro si sono risvegliati come **Progenie Vampiro** (MM 298). I mostri si nascondono tra le tenebre del soffitto, camminando a testa in giù, come ripugnanti insetti, grazie al potere di *Movimento da Ragno*. Le Progenie Vampiro⁴⁵ strisciano furtive sulle pareti e cercano di cogliere di sorpresa i PG utilizzando la loro abilità Furtiva (+6). I Non Morti infestano gli *scriptorium* e la biblioteca, ma non inseguono chi dovesse salire verso lo studio dell'Abate di San Yakov.



AREA 20. STUDIO DELL'ABATE VLADIMIR

Dopo avere salito parecchie ripide rampe di scale, il corridoio si apre in un ampio locale che funge da appartamento e studio dell'Abate del Monastero di San Yakov. Diverse feritoie fanno filtrare la luce dall'esterno, rivelando un massiccio letto a baldacchino e un pesante baule di legno scuro rinforzato da bande metalliche ai suoi piedi. Un catino per le abluzioni e una piccola toeletta sono vicine al giaciglio, le cui pesanti tende di velluto cremisi sono tirate su tutti i lati. In un angolo è stato allestito un piccolo tempio con un inginocchiatoio e una preziosa icona dalla cornice d'argento tempestata di pietre preziose del trittico della Chiesa di Traladara: Re Halav, Petra la Regina e il Cacciatore Zirchev. Completa l'arredamento dello studio una ampia scrivania con una poltrona

⁴⁵ I Monaci tramutati in Progenie Vampiro sono uno spettacolo orrendo da contemplare: gonfi del sangue dei confratelli, la pelle ha assunto una tonalità bruna e la bocca zannuta emette filamenti di sangue marcio ogni volta che sibilano e grugniscono, lordando la tunica religiosa. Il volto è ferino e tirato sulle ossa con occhi iniettati di sangue sprofondati nelle orbite. Capelli e unghie sono grigi e lunghi, unti e sozzi!

dall'alto schienale e una piccola libreria occupata da diversi libri, alcune pergamene e vari oggetti. In un angolo, appesa al soffitto, si trova una gabbia dove giace la carogna rinsecchita di un corvo.

L'Abate di San Yakov è stato assassinato da uno dei Monaci malvagi, tramutatosi in Progenie Vampiro. Dopo il delitto, l'assassino si è reso conto dell'enormità del suo gesto e, anche da Non Morto, è restio a tornare nel luogo dove ha strangolato il Sant'Uomo, il cui corpo è disteso sul letto. Dopo la morte, l'Abate si è rianimato come **Fantasma** (MM 133). I PG lo hanno incontrato ai piedi della torre che conduce a questa camera (vedi *Area 15*), mentre era fuori di sé dal dolore e dalla disperazione. Una volta tornato nelle sue stanze, è di nuovo padrone delle sue facoltà e, sebbene scosso, confuso e terrorizzato, non aggredirà la compagnia a meno di non essere attaccato per primo.

Il corpo dell'Abate di San Yakov. Dietro le tende tirate del letto giace il corpo dell'Abate di San Yakov sorpreso nel sonno dall'omicida che lo ha strangolato. Nonostante sia morto da settimane, il cadavere non mostra segni di corruzione. La causa di questa prodigiosa conservazione è il *medaglione sacro di Petra* (vedi *Appendice III – Nuovi Oggetti Magici*) che porta al collo⁴⁶. Se l'oggetto viene sfilato dal collo del cadavere, il corpo dell'Abate si dissolve in una polvere finissima nel giro di pochi istanti e al suo Fantasma viene dato il riposo eterno.

Il Baule dell'Abate di San Yakov. Il baule è chiuso a chiave (**Destrezza [Arnesi da Scasso], CD 18**) ed è protetto da un *glifo di interdizione* che scaglia un fulmine a catena da 6d6 danni, partendo da chi ha cercato di forzare la serratura e rimbalzando casualmente su ogni essere vivente presente nella stanza fino al suo esaurimento.

Trovare il glifo non è facile (**Intelligenza [Investigazione], CD 18**) e per rimuoverlo occorre lanciare un incantesimo di *dissolvi magie* (**CD 17**). All'interno del baule (la chiave si trova nascosta nella libreria) ci sono: paramenti clericali della Chiesa di Traladara in lana pregiata e velluto (50 M.O.), una mitra decorata con pietre gialle e rosse semipreziose (25 M.O.), una cassetta di legno con dentro 4 rotoli di pergamena di incantesimi da chierico (*luce diurna* x1, *morte apparente* x1, *parola guaritrice di massa* x2) e una chiave con la testa a foggia di lupo. La chiave apre il nascondiglio sotto il sepolcro del Reverendo Borca Vuk (il Lupo Combattente), dove l'Abate aveva nascosto la *Fiaccola di Petra*.

L'Icona Traladarana. L'icona è un oggetto sacro della Chiesa di Traladara e raffigura le tre divinità immortali al centro del culto. Argento brunito e pietre preziose (ambre dal Sind, rubini da Casa di Roccia e lapislazzuli Aryptiani) lo adornano. Il

⁴⁶ I PG che hanno incontrato il Fantasma dell'Abate ai piani bassi del Monastero riconosceranno il medaglione come il medesimo indossato dalla figura spettrale.

prezioso manufatto pesa un centinaio di chili e vale 10.000 M.O. Dovrebbe essere chiaro a personaggi di Allineamento Morale Buono che trafugare una reliquia di questo genere non è un atto lecito. Se i PG portassero via l'icona, cercando di venderla, i seguaci della Chiesa di Traladara lo verrebbero a sapere e proverebbero in tutti i modi a riprendersi l'oggetto e a punire i ladri sacrileghi.

La libreria dell'Abate di San Yakov. La libreria alle spalle dello scrittoio è piena di volumi e libri di materia religiosa scritti in antico traladarano e in thyatiano. Sulle scansie si trovano anche alcuni barattoli di polveri ed erbe essiccate che consentono di ripristinare (o creare *ex novo*) una Borsa da Erborista (vedi PHB 154). Nascosta dentro il cranio di un uomo su cui sono segnati in inchiostro rosso i nomi delle ossa si trova la chiave che consente di aprire in tutta sicurezza il baule ai piedi del letto. Se un PG esamina la scrivania trova una piccola pergamena chiusa con la ceralacca che reca il sigillo di San Yakov⁴⁷. La sera prima di morire, l'Abate aveva scritto una lettera da inviare al Vescovo Caramag, ma il Monaco infedele lo uccise prima che il Sant'Uomo potesse affidare a un corvo la missiva (vedi *Appendice I – La lettera dell'Abate*).

NOTA PER IL DM

Dopo avere letto la lettera dell'Abate, potrebbe essere il momento adatto per Draugmir di rivelarsi (vedi "Draugmir si Rivela!"). Dopo essere sparito misteriosamente poco prima dell'ingresso nel Monastero, il falso Monaco Joaquim DeHüne è rimasto all'esterno in attesa che i PG recuperassero la Fiaccola di Petra.

Parlare con il Fantasma dell'Abate. Il Fantasma di Vladimir infesta questi appartamenti, ma se non viene aggredito non colpirà i PG. Lo spirito del Sant'Uomo è stato strappato crudelmente alla vita e ora il suo spirito è confuso e terrorizzato. Se viene avvicinato con cautela e convinto di essere tra alleati (**Carisma [Persuasione], CD 13**), il Fantasma rivelerà alcuni frammenti dei ricordi dell'Abate:

- *"I servi delle Tenebre e dei Demoni hanno avvelenato le nostre acque con il morbo di Draugmir! Non siamo riusciti a resistere!"*
- *"Draugmir! C'è lui dietro questo flagello, l'ho sempre saputo"*
- *"La luce di Petra guiderà il chierico devoto e reciterà le formule per liberarci dall'oppressione della pestilenza"*
- *"La Fiaccola? Sì! Il libro non deve cadere nelle mani degli Adoratori dei Demoni. L'ho affidato al Lupo Combattente dove non sarà mai trovato, se non da colui che possiede la chiave"*
- *Liberate il Monastero dal vile omicida. Era come un figlio, ma i Demoni lo hanno corrotto e ora vive nella tenebra come un mostro predatore. È nostro dovere distruggerlo: con la luce e con l'acciaio!"*

Le parole dell'Abate rivelano alcuni indizi: il nome del Demone della Morte Draugmir il Portatore di

Peste; la presenza del Monaco traditore trasformato in Progenie Vampiro; il nascondiglio della *Fiaccola di Petra* sotto il sepolcro del Reverendo Padre Borca Vuk.

LA TORRE OCCIDENTALE

Quest'area del Monastero di San Yakov ospita le cucine e i quartieri dove i monaci si riposavano, discutevano e meditavano, quando non impegnati nelle numerose incombenze cui erano dedicati. In questa torre si nasconde Desilav, l'unico Monaco sopravvissuto e in grado di pronunciare il *Rito della Purificazione* per disperdere la pestilenza.

AREA 21. CUCINE

In questo locale si preparavano i pasti per i monaci e i servitori laici del monastero. Grandi tavoli sono posizionati al centro del locale e camini e forni per cuocere i cibi sono disposti sulle pareti, attrezzate con diverse rastrelliere per gli utensili da cucina. L'odore che grava nel locale è pestilenziale, dovuto alle verdure e alle carni non consumate e lasciate a imputridire. Grasse mosche ronzano pigramente nell'aria, attardandosi su alcuni prosciutti neri per la quantità di insetti che vi strisciano sopra.

La cucina è completamente abbandonata. Una ricerca al suo interno non porta a nessun risultato, se non quello di recuperare qualche coltello e mannaia (trattarli tutti come pugnali). Le scorte di cibo sono state tutte inquinate dalla pestilenza e risultano immangiabili.

Effettuate una contesa tra l'abilità di **Saggezza [Percezione]** dei PG e quella di **Destrezza [Furtività] di Desilav (+2)**, la prima volta che la compagnia entra nella cucina. In caso di successo dei PG, sentono dei rumori di passi soffocati provenire dal piano superiore.

AREA 22. AREA DI RIPOSO

L'ultimo piano della Torre Occidentale era riservato al riposo dei Monaci di San Yakov, quando non erano impegnati nella preghiera, nel lavoro o nello studio. Diversi tavoli, sedie e poltrone sono disposte nel salone, che prende luce da diverse feritoie protette da vetri lungo le quattro pareti.

Alcune scansie ospitano dei libri di esercizi spirituali della Chiesa di Traladara, delle scatole di giochi: Scacchi dei Draghi e Tre Draghi al Buio e un set di strumenti da intagliatore per realizzare nuovi pezzi.

Nascosto in questa stanza si trova l'unico Monaco di San Yakov sopravvissuto allo sterminio. Si tratta di un giovane di circa sedici anni di nome **Desilav (Apprentice Wizard, VGtM 209)** con le seguenti modifiche:

- Abilità: Furtività +2, Religione +4
- Caratteristiche: FOR, DES, COS, INT, CAR 10 (+0); SAG 14 (+2)
- Azioni: *Bastone*: TPC +2, Danno 1d6 (danno contundente)

⁴⁷ Il timbro e un panetto di ceralacca utilizzato per la sigillatura si trovano sulla scrivania, accanto a una grossa candela spenta. Chiaramente la striscia di pergamena era destinata a essere inserita in un porta messaggi da affidare a un corvo o a un piccione viaggiatore.

Desilav è un Chierico di 1° Livello. L'abilità correlata al lancio di incantesimi è la Saggezza (Sag 14, CD 12 sui TS, +4 TPC con incantesimi):

Trucchetti (a volontà): *Taumaturgia, Salvare i Morenti, Guida Livello 1* (2 slot): *Purificare Cibo e Bevande, Creare o Distruggere Acqua*

Desilav è riuscito a sopravvivere grazie all'uso dei suoi incantesimi: si è nutrito con il cibo guasto della cucina, purificandolo e bevendo acqua creata magicamente. Il giovane non è un cuor di leone ed è atterrito da quanto sta accadendo nel Monastero, ma è al momento l'unico Prete di San Yakov che possa recitare il Rituale della Purificazione dalla *Fiaccola di Petra* per disperdere la pestilenza e mettere in fuga Draugmir. Se questo potrebbe non essere chiaro immediatamente, l'esplorazione del Monastero rivelerà il ruolo cruciale che dovrà svolgere il giovane Desilav⁴⁸.

Se interrogato, ecco le informazioni in possesso del giovane Monaco di San Yakov.

- Il Monastero è caduto vittima della Magia Oscura degli Orchi delle Teste Cornute. Costoro hanno cinto d'assedio le mura e per molte notti consecutive i loro Sciamani hanno cantato cupi salmi demoniaci.

- La pestilenza si è abbattuta al culmine dei rituali degli Orchi. Un'ombra nera è passata volando sopra il Monastero e subito dopo il cibo e l'acqua si sono corrotti. Molti monaci sono periti per poi tramutarsi in orribili Zombi.

- L'Abate Vladimir ha esortato fino all'ultimo a resistere. Parlando con gli anziani diceva che occorreva mettere al sicuro la *Fiaccola di Petra*, prima che cadesse nelle mani dei malvagi.

- Quando ormai la resistenza era stata completamente annientata, gli Orchi tolsero l'assedio. L'Abate Vladimir da allora non si è più fatto vedere e forse è morto anche lui.

Draugmir si rivela!

Poco prima dell'ingresso nel Monastero di San Yakov, l'impostore Joaquim DeHùne scompare, senza lasciare traccia. Il demone, infatti, non può varcare la soglia di questo luogo sacro che ha contribuito a far cadere con l'aiuto dei suoi Sciamani Orchi. Ora il mostro attende all'esterno che i PG trovino la *Fiaccola di Petra* per portarla alla Rocca sulle Terre di Confine. Il suo piano è semplice: attaccherà e distruggerà la compagnia, impossessandosi del libro.

Quello che Draugmir non sa è che un Monaco di San Yakov, contro ogni aspettativa, è riuscito a sopravvivere e, se portasse a termine il *Rituale della Purificazione* contenuto nel volume, potrebbe disperdere la pestilenza e costringere il demone alla fuga!

La rivelazione di Draugmir dovrebbe essere un momento altamente drammatico dell'avventura. Come suggerito, il **Demone della Morte**⁴⁹ (vedi

Appendice II – Nuovi Mostri) potrebbe tornare a farsi vivo dopo che i PG hanno trovato e letto la lettera dell'Abate di San Yakov destinata al Vescovo Caramag. In questo caso, con voce stentorea, Draugmir, ancora nella forma umana di DeHùne, potrebbe congratularsi ironicamente con i PG, esortandoli a consegnargli la *Fiaccola di Petra* in cambio di una morte veloce e pulita.

Il corpo di DeHùne viene scosso da un lungo fremito, mentre, con i piedi saldamente piantati a terra, allarga le braccia e lancia al cielo un raggelante urlo talmente potente da sembrare irrealistico per un semplice uomo. Ma è davvero un uomo? Vapori scarlatti vorticano attorno al corpo del Monaco, mentre l'aria si ammorbida di un fetore acido insopportabile. Il volto si allunga, come se le ossa stessero liquefacendosi per cambiare dimensione e forma. Ora gli occhi sul volto contorto brillano di una cupa luminescenza vermiglia, simili a sfere di lava liquida. Il naso è trasformato in froge bestiali. Con un orribile rumore, tendini e muscoli si lacerano e si strappano, mentre ciò che era Joaquim DeHùne si squaglia, assumendo proporzioni gigantesche: ali da vampiro si tendono dietro la schiena, lunghi artigli adunchi strappano la carne delle dita e infine ... avvolto in una mefitica nebbia rossa, il profilo sinistro di un grande Demone della Morte glabro si palesa, stirando muscoli d'acciaio sotto una pelle di un cadaverico grigio smorto. "Dove eravamo rimasti?", sibila con odioso compiacimento il mostro, agitando pigramente le ampie ali di pelle nuda.

Lottare contro Draugmir. Il Demone Ostegos può rivelarsi un avversario micidiale. L'arma segreta nella mani dei PG è il *Rituale della Purificazione* contenuto nella *Fiaccola di Petra*.

Sfortunatamente, per essere efficaci, le invocazioni vanno recitate in presenza di Draugmir da un religioso di San Yakov. Naturalmente, il Demone della Morte farà di tutto per distruggere libro e officiante!

Per concludere il *Rituale della Purificazione*, occorre che Desilav pronunci le formule del libro ad alta voce ed entro 30 metri da Draugmir per 5 round, anche non consecutivi. Durante tutto questo periodo, i PG devono attaccare il Demone della Morte e tenerlo lontano dal Monaco, per dare tempo a quest'ultimo di ultimare le invocazioni della *Fiaccola di Petra*.

A partire dal secondo round di lotta, per ogni round in cui Desilav pronuncia le invocazioni, Draugmir ha un 30% di probabilità di accorgersi del sortilegio intessuto contro di lui (30% il secondo round; 60% il terzo; 90% il quarto e automaticamente il quinto e ultimo round). Da quel momento in avanti, il mostro cercherà con ogni

⁴⁸ Desilav è un giovane sparuto e basso per la sua età, pelle e ossa, con grandi occhi azzurri e capelli color miele (tagliati a chierica).

⁴⁹ Draugmir, il Demone della Morte, è un mostro alto più di 3 metri. La sua testa allungata è dominata dai grandi occhi privi di palpebre somiglianti a due palle di fuoco infernale. Dalle fauci di Draugmir cola di continuo una bava viscosa, verde e puzzolente di acido e marcio.

mezzo di uccidere il religioso e sarà essenziale per i PG utilizzare con coraggio e accortezza tutte le risorse a disposizione per tenere a bada il Portatore di Peste.

Epilogo

Quando viene pronunciata l'ultima sillaba del *Rituale della Purificazione* dalla *Fiaccola di Petra*, la pestilenza scagliata dal Demone della Morte viene immediatamente dispersa e Draugmir, se ancora vivo, costretto a fuggire dalla potenza salvifica della Regina Petra.

Quando l'ultima sillaba del Rituale della Purificazione viene pronunciata, da nord inizia a soffiare improvviso un vento fresco e vivificante. Il cielo, prima plumbeo e coperto da nuvole oscure, si apre ai raggi del sole che, come spade affilate, tagliano la caligine ricoprendo di una calda carezza le terre tormentate dalla pestilenza. I corvi oscuri, che volteggiano gracchianti sopra il Monastero, si disperdono come sabbia al vento e una forza ultraterrena di puro bene si diffonde dal portatore della Fiaccola di Petra.

Se Draugmir è ancora vivo, il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo ai giocatori.

Con un ruggito di frustrazione il Demone della Morte si agita nell'aria, come se fosse stato colpito da un colpo di maglio invisibile. Il corpo del mostro si contorce, mentre dalla sua gola esce un secondo strillo inumano di dolore e rabbia incontenibili.

L'aria attorno al Portatore di Peste sembra avere preso vita e impedisce alla creatura di usare efficacemente le sue ali e le sue micidiali armi naturali. Con un sibilo agghiacciante, il demone ha appena il tempo di urlare: "NUOOOO! MALEDETTI!", prima che l'aria animata che lo avvolge si trasformi in un vortice incontrastabile, scagliandolo lontano con forza strabiliante!

La pestilenza viene neutralizzata all'istante e i Non Morti appestati, tornano a essere solo dei cadaveri inanimati. L'Ostegos, gravemente ferito, viene scagliato lontano e starà al DM decidere se tornerà o meno a infestare con la sua orribile presenza i territori del Reame di Karameikos.

Anche le forze del Bene hanno ricevuto un duro colpo. Il Monastero di San Yakov è stato sterminato e occorrerà molto tempo prima che possa tornare a essere un faro di fede nelle terre selvagge. Se Desilav è sopravvissuto all'ordalia e ha contribuito alla sconfitta dell'Ostegos, verrà nominato nuovo Abate di San Yakov: i PG troveranno sempre aperte le porte della fortezza e potranno contare su un valido alleato per il resto della loro carriera.

La Rocca sulle Terre di Confine tornerà ad essere il caposaldo della difesa del reame. Nuove reclute saranno inviate dal Granduca Stefano Karameikos a ripristinare le fila delle truppe perdute durante la pestilenza. Dal canto suo, Lord Karl Heirinch, guiderà personalmente una spedizione di uomini d'arme, chierici e volontari per portare aiuto ai devastati villaggi di Novaci e Bergoi e a riprendere il controllo della Torre del Corvo.



Reverendo Vescovo Caramag,

il Monastero è sotto attacco! Una schiera di Orchi delle Teste Cornute è in agguato fuori dalle mura e temo che, tra i guerrieri, possano nascondersi oscuri Sciamani adoratori di Demoni.

Bramano impossessarsi della Fiaccola di Petra per il loro signore: il vile Portatore di Peste Draugmir. Ho nascosto il libro nelle cripte del Monastero, ma avverto la presenza di traditori tra i miei monaci. Se non riceveremo presto aiuto, pavento la caduta di San Yakov! Per disperdere la pestilenza occorre che un chierico di San Yakov possa pronunciare il Rito della Purificazione, contenuto nella Fiaccola, alla presenza di Draugmir. Solo così il vassallo della Triade Oscura sarà sconfitto e la malattia dispersa per sempre.

Vostro, nell'Ora più Buia, Vladimir di San Yakov

APPENDICE II – NUOVI MOSTRI

DEMONE DELLA MORTE (OSTEGOS)

Immondo di taglia grande, caotico malvagio

Classe dell'Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 96 (12d10+36)

Velocità 9 metri, volare 12 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)

Tiri Salvezza Cos +5, Des +2

Abilità Intimidire +6

Vulnerabilità ai Danni radioso

Resistenze ai Danni freddo, fulmini, acido; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Visione del Vero 18 m, Scurovisione 36 m, Percezione Passiva 12

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 8 (3.900 PE)

Resistenza alla Magia. Il demone della morte dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi innati. La caratteristica da incantatore del demone della morte è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi 14). Il demone della morte può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

1/giorno ciascuno: *oscurità, scagliare maledizione, teletrasporto, alterare se stesso*

AZIONI

Multi Attacco. Il demone della morte effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli. In alternativa effettua due attacchi con gli artigli o un attacco con morso o artiglio e lancia un incantesimo.

Morso. Attacco con arma da mischia +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m; un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6+5), danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se fallisce è *avvelenato* e subisce 12 (4d6) danni da veleno o la metà se lo supera. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno per fare terminare la condizione di *avvelenato*.

Artigli. Attacco con arma da mischia +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m; un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4+1) danni taglienti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, se fallisce è *paralizzato* per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno per fare terminare la condizione di *paralizzato*.



Il demone della morte è una creatura di puro male che vive nei profondi pozzi dei Piani Inferi. Pur essendo un immondo, non appartiene alla schiatta dei demoni (*tanar'ri*) o dei diavoli (*baatezu*). Alcuni studiosi di materie oscure ipotizzano che gli ostegos, questo il nome con il quale si usano riferire quando parlano di loro stessi, si coagulino spontaneamente in luoghi dove miseria e dolore sono talmente forti da assumere forma fisica.

L'aspetto di un demonio della morte è spaventoso. Gli ostegos appaiono come emaciati umanoidi alti più di 3 metri e dalla pelle di un cadaverico colore grigio. Il corpo è glabro e dietro la schiena si aprono due immense ali di pelle nuda, simile a quelle dei vampiri. L'aria attorno a un ostegos è sempre appesantita del tanfo della morte. La testa di questi demoni è allungata con grandi orecchie a punta, simili a corna, e occhi rossi, simili a palle di lava liquida, mentre le lunghe mani e i piedi terminano con artigli adunchi e acuminati. Dalle fauci di un demone della morte spuntano zanne così numerose che spesso fuoriescono anche quando il mostro tiene la bocca chiusa e producono di continuo una disgustosa bava verdastra che cola tra le labbra nere.

Araldi della Morte. Gli ostegos sono naturalmente attratti da luoghi di morte e miseria. Città devastate dalla peste o campi di battaglia sono luoghi in cui si corre il rischio di incontrare uno di questi araldi di morte.

Servitori riluttanti. Un demone della morte varca con facilità le barriere che separano i Piani Inferiori da quello Materiale, motivo per il quale spesso rispondono alla convocazione di demonologi e negromanti. Come ogni altro immondo, anche gli ostegos non amano ricevere ordini e cercano ogni modo per sottrarsi al controllo del loro evocatore. Quando si liberano dai vincoli imposti dai maghi che hanno osato chiamarli, questi mostri divorano il mortale che ha osato comandarli e poi si mettono subito all'opera per creare quanto più dolore e sofferenza possibile.

Solitari. Raramente un ostegos chiama a sé una legione di creature malvagie che eseguano i suoi ordini. Bizzarramente, questi demoni preferiscono agire da soli od orchestrare piani utilizzando servitori che rimangono sempre lontani dai loro padroni. Non è raro, ad esempio, che tribù di umanoidi ostili seguano i comandi di un ostegos, senza averlo mai veduto o sentito, ma tramite emissari.

Maestri del veleno. I demoni della morte sono talmente intrisi di male che il loro tocco o il morso delle zanne è velenoso. In particolare, la bava delle fauci è una potente tossina paralizzante, mentre gli artigli delle mani sono coperte di un veleno letale. I più intraprendenti membri di questa razza immonda effettuano attivamente ricerche per distillare intrugli mortali o creare morbi senza cura con i quali spargono dolore e lutti.

GUARDIANO DI PIETRA

Costrutto di taglia media, senza allineamento

Classe dell'Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (7d8+21)

Velocità 9 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	6 (-2)	3 (-4)

Immunità ai Danni fuoco

Resistenze ai Danni perforante e tagliente

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

Sensi Scurovisione 36 m, Percezione Passiva 8

Linguaggi capisce i linguaggio del suo creatore ma no può parlarli

Sfida 3 (700 PE)

AZIONI

Arma di pietra (spadone o mazza ferrata). Attacco con arma da mischia +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m; un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d12+3), danni taglienti (spadone) o contundenti (mazza ferrata)

I guardiani di pietra sono sentinelle insonni, create da maghi o chierici potenti per custodire templi, torri o stanze del tesoro. Non esiste un guardiano di pietra uguale all'altro, sebbene ciascuno assuma la forma di un guerriero di tutta la testa più alto di un uomo. Rune e glifi di potere sono incisi con scalpelli speciali sul petto e sulla fronte. Normalmente, i guardiani di pietra sono equipaggiati con spadoni a due mani o massicce mazze ferrate che impugnano con grande perizia.

Cuore di smeraldo. La costruzione di un guardiano di pietra richiede di inserire una pietra preziosa, solitamente uno smeraldo opportunamente incantato, nel petto. Alcuni creatori fanno in modo che la gemma sia visibile all'esterno, ma spesso è dentro il corpo di pietra. Quando un guardiano di pietra viene ridotto a 0 PF, si sgretola e la pietra diventa visibile. Il valore del cuore del costrutto è di 100-400 M.O. (1d4x100), ma perde qualsiasi potere magico.

Obbedienza cieca. Quando il creatore è vicino, un guardiano di pietra funziona impeccabilmente. Se il costrutto resta senza istruzioni, continua a obbedire agli ultimi ordini ricevuti al meglio delle sue capacità. Un guardiano di pietra non è in grado di pensare o agire da solo. Anche se capisce i comandi che riceve alla perfezione, non ha nessuna padronanza del linguaggio al di fuori di quella comprensione e non è possibile ragionare con lui o ingannarlo con le parole.



APPENDICE III – NUOVI OGGETTI MAGICI

La Fiaccola di Petra

Oggetto Meraviglioso, Leggendaria (richiede sintonizzazione da parte di un Chierico)

Questo libro leggendario fu scritto dalla Regina Petra in persona e ulteriormente arricchito da vari esponenti del suo culto nascente. Si presenta come un grande tomo di 40x60 cm con una copertina di rame battuto con bordi d'argento. Al centro campeggia, in rilievo il simbolo di Petra: uno scudo rotondo d'argento con al centro un grande rubino a goccia che sembra una fiaccola ardente.

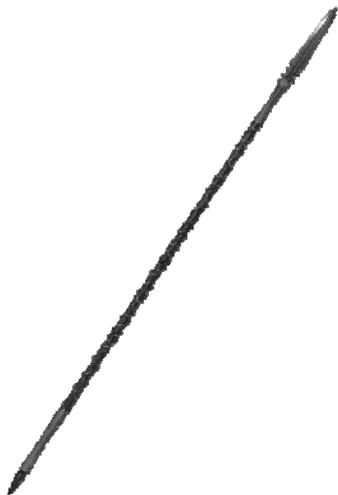
Il possessore del libro può lanciare i seguenti incantesimi come se usasse uno *slot* di livello 9: *ristorare superiore, punizione esiliante, guarigione di massa, rianimare i morti*. Ogni volta che viene lanciato un incantesimo dalla *Fiaccola di Petra*, il personaggio deve superare un TS su Saggezza (CD 16) per non invecchiare di 2d10 anni.

Lancia di San Yakov

Arma, Leggendaria

San Yakov utilizzò quest'arma micidiale, a fianco di Re Halav e della Regina Petra, durante la lotta contro gli Uomini Bestia. Successivamente fu una compagna inseparabile del Sant'Uomo fino alla sua morte nelle terre selvagge. L'arma è una lancia da fante (arma semplice da mischia) con l'asta di un metallo nero, leggero e resistente, simile all'adamantio. La punta, forgiata a forma di goccia, è di puro mithril e non si macchia mai.

Chi brandisce la Lancia di San Yakov può comandare la punta dell'arma di brillare, per illuminare un'area di 9 metri di raggio e gettare penombra in altri 6 metri di raggio. In combattimento l'arma può essere brandita a una mano (1d6) o a due mani (1d8). La lancia è un'arma magica +1 Ammazza Demoni (*Demon Slaying*). Inoltre chi la brandisce ottiene un Vantaggio contro gli effetti magici e gli incantesimi scagliati dai Demoni.



Thanatopsis⁵⁰

Oggetto Meraviglioso, Molto Raro (richiede sintonizzazione)

Thanatopsis è un termine generico per differenti testi oscuri, sebbene molto simili nei contenuti o, quantomeno, collegati tra loro. Ogni copia si presenta come un tomo piuttosto grande 55x90 cm con una copertina realizzata di un cuoio particolare e puzzolente, che si rivela essere pelle umana conciata. Le pagine di pergamena presentano chiaramente i segni del passaggio del tempo, ma appaiono inspiegabilmente ancora resistenti. Si tratta di un agghiacciante volume pieno di rituali tenebrosi e saggezza proibita. Secondo alcuni studiosi ad averlo scritto fu Hussein, un Chierico di Thanatos, che è meglio conosciuto come l'Ylari Pazzo. Le leggende sul Thanatopsis non sono univoche: in alcune si racconta che il libro fu redatto da Hussein, seguendo i suggerimenti di Thanatos; secondo altre fonti, invece, il libro fu scritto dall'oscuro Immortale dell'Entropia.

Nell'abominevole tomo conosciuto come "Thanatopsis", si dice che Thanatos abbia rivelato molti oscuri segreti, incluso quello per distruggere il Globo dell'Oblio (*Bead of Oblivion*). Versioni differenti suggeriscono che il Thanatopsis fu consegnato a Hussein e, sulla base di tale opera blasfema, il Chierico di Thanatos scrisse *Il Sentiero Vittorioso della Morte*, una delle più famigerate varianti del Thanatopsis in Ylari.

Tuttavia esistono sette versioni del Thanatopsis in diversi linguaggi e non solo nella lingua di Hussein. Il Thanatopsis originale fu effettivamente scritto da Thanatos, ma in quanto opera di un maligno Gerarca dell'Entropia, gli altri Immortali hanno continuamente cercato di trovarlo per distruggerlo definitivamente. Proprio per evitare che la sua opera venisse perduta, Thanatos consegnò a Hussein una copia in modo che il suo fedele sacerdote ne potesse fare una versione mortale. Fu così che Hussein scrisse *Il Sentiero Vittorioso della Morte* in Ylari, ma potrebbe essere anche l'autore delle traduzioni in Alphantiano e in Thyatiano. In ogni caso, queste furono le prime due versioni che apparvero dopo quella originale in Ylari. Più tardi il libro fu tradotto in Antaliano, Sindhi, Traladarano ed Elfico.

Oltre a essere un modo per diffondere la blasfema conoscenza dei riti di Thanatos, la traduzione in diverse lingue del Thanatopsis nascondeva un altro obiettivo. L'Immortale dell'Entropia ha necessità di attirare potenti Maghi per combinare il loro potere e distruggere il Globo dell'Oblio. Tutto questo è reso possibile da una sottile e maligna maledizione lanciata su tutte e sette le versioni del Thanatopsis.

⁵⁰ Il libro è tratto da "Tomes for the Tome: Magical Books" di Jens Schnabel (pandius.com)

A parte i differenti linguaggi, i libri sono piuttosto simili, ma non completamente. Il testo in Alphatiano, per esempio, contiene un'ingente quantità di appunti sulla ricerca magica e i Maghi che lo leggono si ritrovano a realizzare più facilmente i propri incantesimi e, talvolta, lancia di totalmente sconosciuti apparentemente a caso. Nonostante le caratteristiche individuali delle varie versioni del Thanatopsis, tutte contengono delle pagine davvero speciali. Queste pagine recano scritti bizzarri sortilegi in una lingua oscura che è, in realtà, l'Antico Nithiano. Secondo alcuni studiosi questo porterebbe a pensare che i libri ebbero tutti origine da Thothia, dal momento che è l'unico reame su Mystara in cui si parla ancora il Nithiano. In realtà le pagine sono molto più vecchie e la lingua è davvero il Nithiano Antico originale.

Queste pagine non possono essere comprese con l'uso di incantesimi come *Comprensione dei Linguaggi*, ma solo con lo studio della Lingua di Nithia. I sortilegi su queste pagine contengono uno o più incantesimi che funzionano come Pergamene di Incantesimi permanenti e possono essere lanciati quante volte si vuole, purché il lanciatore conosca il Nithiano.

Tuttavia, questo potere non è concesso senza conseguenze e porta una maledizione impossibile da individuare. Ogni volta che viene lanciato un incantesimo (ma come minimo una volta la mese), occorre superare un TS su Saggezza (CD 15). Quando si falliscono 3 tiri salvezza (anche non consecutivi), il lettore diventa un servo fanatico di Thanatos. Quando ciò accade, il suo obiettivo diventa quello di trovare gli altri Thanatopsis e di assicurarsi che i rispettivi proprietari siano schiavi dell'Entropia come lui. Questo cambiamento non avviene in maniera visibile. La coscienza del Mago viene piegata al potere di Thanatos e gli potrebbe sembrare di cadere in una sorta di torpore o catalessi, mentre in realtà in quei momenti lavora febbrilmente per portare a termine i progetti oscuri del suo Oscuro Signore. Ulteriori notizie sulla natura della maledizione si trovano sul sito pandius.com. L'elenco seguente fornisce il nome di ciascuna traduzione del Thanatopsis, il reame di origine e gli incantesimi presenti nelle pagine "speciali".

Testo Ylari. *Il Vittorioso Sentiero della Morte. Invisibilità, Allucinazione Mortale*

Testo Alphatiano. *Comprendere gli Infiniti Abissi della Magia del Terrore.*

Volare, Individuazione del Magico, Comprensione dei Linguaggi

Testo Thyatiano. *Sulla Materia Oscura. Dissolvi Magie, Scudo*

Testo Elfico. *Tenebrose Radici del Male Assoluto. Scurovisione, Destriero Fantomatico*

Testo Traladarano. *Maledizioni delle Anime Corrotte dall'Oltre.*

Rimuovi Maledizione, Luce

Testo Sindhi. *La Fine dell'Oblio.*

Evoca Elementali Minori, Paura

Testo Antaliano. *Corruzione Trionfante.*

Protezione dal Male, Vedere Invisibilità

Il resto di ciascuno di questi libri non è magico (o, quantomeno, non in una maniera che possa essere compresa da un mortale), ma contiene una vasta quantità di conoscenze. A un collezionista di oggetti legati alla negromanzia, questi libri possono essere venduti a 5.000 M.O.



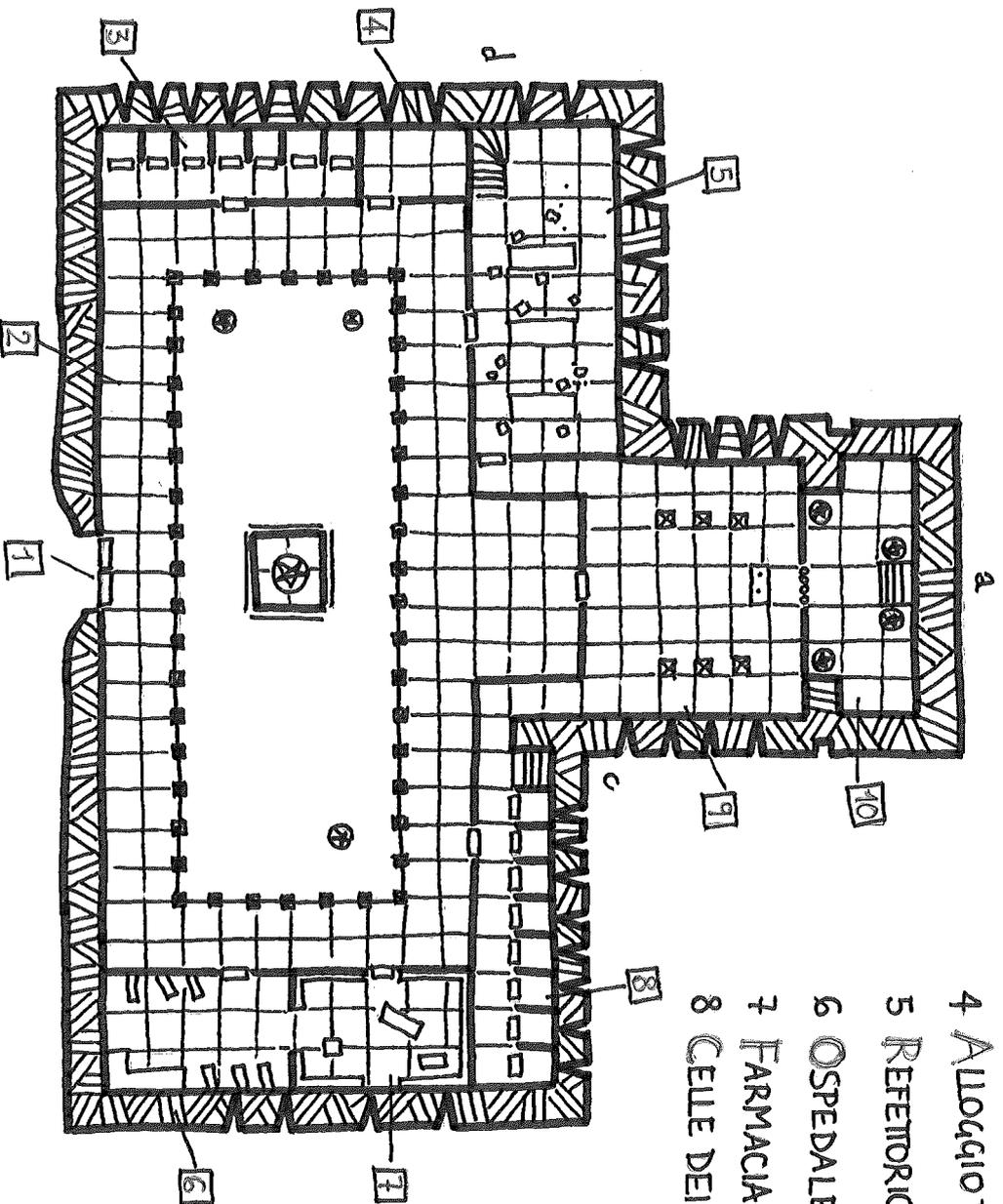
Medaglione Sacro di Petra

Oggetto Meraviglioso, Raro (richiede sintonizzazione)

Questi rari medaglioni sono realizzati in materiali preziosi: argento, oro e, molto più raramente, platino. A prescindere dal materiale utilizzato, ogni medaglione è un disco con al centro una gemma rossa (un rubino, una pietra sanguinaria, un corallo, ecc.). Chi indossa il Medaglione Sacro di Petra è soggetto a un incantesimo di *riposo inviolato* permanente. Se il talismano dovesse essere tolto dal collo del corpo, questo si disintegrerà nel giro di pochi istanti, indipendentemente dal tempo trascorso dalla morte, e il suo spirito si riunirebbe alla Corte di Petra.



MONASTERO DI SAN YAKOV



1 PORTONE DI INGRESSO

2 CHIOSTRO

3 CELLE DEI MONACI MINORI

4 ALLOGGIO DEL PREVOSTO

5 REFETTORIO

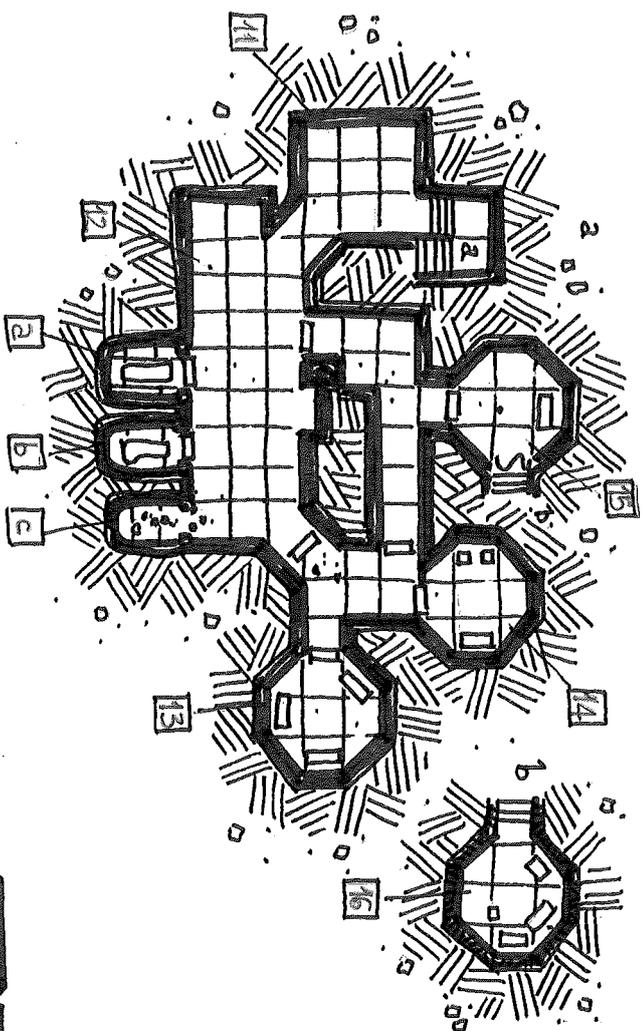
6 OSPEDALE

7 FARMACIA

8 CELLE DEI MONACI ANZIANI

9 TEMPIO DI PETRA

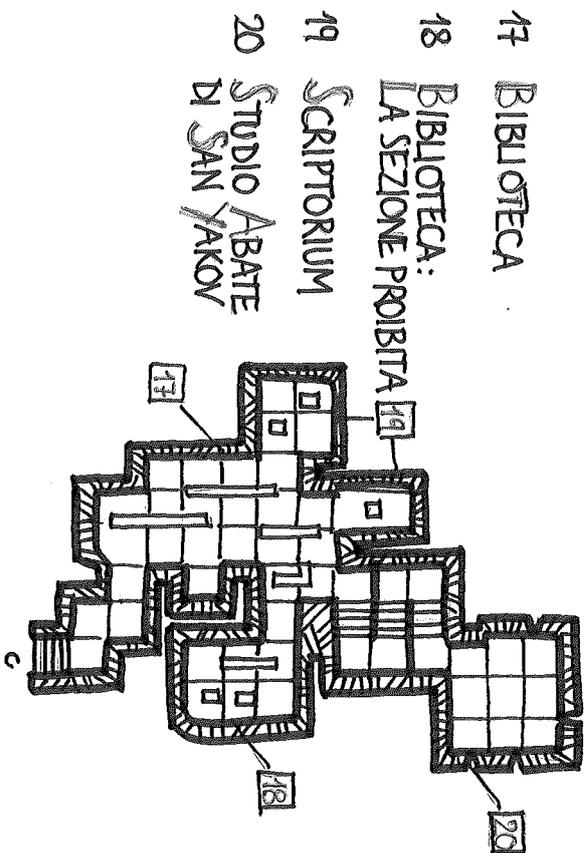
10 CAPPELLA DI SAN YAKOV



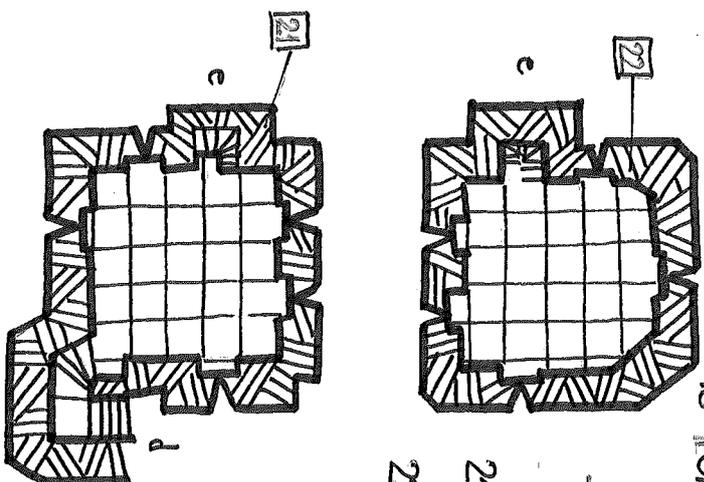
LE CRIPTE DI SAN YAKOV

- 1 IL PENDOLO DELLE CRIPTE
- 12 INGRESSO ALLE TOMBE
- 12A-C LE TOMBE DEI PREVOSTI
- 13 TOMBE DEGLI ABBATI
- 14 TOMBA DELL'ABATE MALEDETTO
- 15 TOMBA DI BORCA VUK
- 16 TOMBA DI SAN YAKOV

LA TORRE DELLA CONOSCENZA

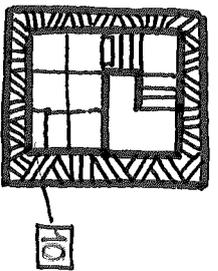
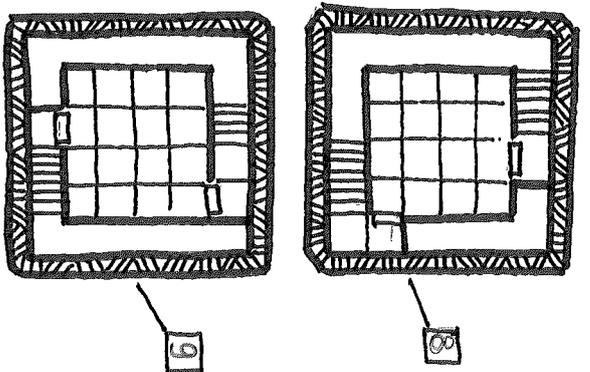
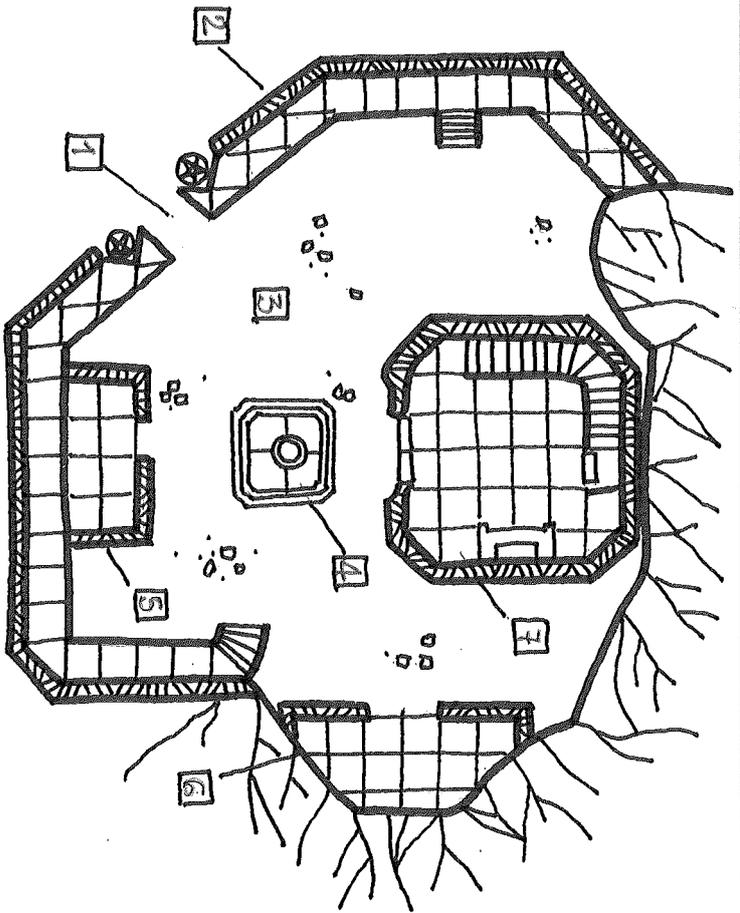


- 17 BIBLIOTECA
- 18 BIBLIOTECA: LA SEZIONE PROIBITA
- 19 SCRIPTORIUM
- 20 STUDIO ABATE DI SAN YAKOV



TORRE OCCIDENTALE

- 21 CUCINE
- 22 AREA DI RIPOSO



LA TORRE DEL CORVO

- | | | | | | |
|---|------------|---|---------------|----|--------------------|
| 1 | INGRESSO | 5 | FUCINA | 9 | ALLOGGIO di Uqzauq |
| 2 | GLI SPAZI | 6 | LE STALLE | 10 | OSSERVATORIO |
| 3 | IL CORTILE | 7 | SALONE COMUNE | | |
| 4 | IL POZZO | 8 | DORMITORIO | | |

MYSTARA

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura – Livello Base

La Scorta

ovvero

Pestilenza alla Rocca sulle Terre di Confine

di Mauro Ferrarini

I confini del Regno sono in pericolo! La Rocca sulle Terre di Confine, baluardo del Granducato di Karameikos vacilla sotto l'influenza nefasta di una terribile pestilenza, che miete centinaia di vittime. L'oscuro Portatore di Peste sta infatti mettendo in opera un malvagio piano di conquista.

E come se tutto questo non bastasse, coloro che muoiono a causa del morbo misterioso risorgono come zombi appestati, bramosi di diffondere la terribile malattia. Gli avventurieri saranno talmente coraggiosi da sfidare le terre aldilà del controllo dei soldati della Rocca, per arrivare al lontano Monastero di San Yakov, dove un antico libro cela le formule di un rituale di purificazione?

Oltre il borgo di Novaci, decimato dalla pestilenza, e la Torre del Corvo, assediata da umanoidi ostili, la salvezza della Rocca sulle Terre di Confine e dell'intero Karameikos è nelle mani degli intrepidi avventurieri, nascosta da qualche parte nei recessi dell'antico monastero.

