

DUNGEONS & DRAGONS®

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

Il Morso del Regno d'Oro

di Mauro Ferrarini



La consegna di un documento sigillato a una nobile glantriana dà inizio a una frenetica ricerca, sulle tracce dell'elusivo Teufel di Morlay e del suo misterioso compagno: il Cavaliere di Yvonne. Chi sono costoro? E perché Dama Lucrezia desidera così tanto ritrovarli? Presto, gli eroi scopriranno che altri poteri desiderano conoscere il destino di Teufel e del Cavaliere.

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'Avventura – Livello Esperti
(Secondo Rango – Livelli 4-5)

Il Morso del Ragno d'Oro 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 "Il Morso del Ragno d'Oro". 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

Antefatto
La storia in breve
Inizia l'indagine
La Taverna dei Marinai
Un gondoliere e il Ragno d'Oro
Il destino di Demetria
L'Osteria dell'Unicorno
La Corte dei Miracoli
Il campiello abbandonato
La benedizione di Vanya
Il Vicolo degli Strangolatori
La Vecchia Macelleria

Contro il Ragno d'Oro
Epilogo

Indice dei Box e delle Tabelle

Le parti in causa
(Sirecchia, Sylaire, Corte dei Miracoli, Hin del Ragno d'Oro)
Chi è Biagio il gondoliere
Il racconto di Biagio
In prigione!

Il Morso del Ragno d'Oro

Un documento chiuso da un sigillo di ceralacca con l'emblema dell'Aquila Imperiale di Thyatis viene ritrovato dal gruppo di avventurieri tra i tesori di un potente avversario. Sul retro della pergamena una scritta: *“Per Dama Lucrezia di Malapietra – Residenza Malapietra. Quartiere della Cittadella, Città di Glantri”*.

Di che documento si tratta?

E perché si trova lì, così distante dal legittimo destinatario?

All'interno si trova un messaggio cifrato e protetto da una magia che lo rende indecifrabile anche ai più potenti incantesimi divinatori a cui gli eroi possono accedere.

Con questo semplice aggancio inizia un'avventura che condurrà i personaggi fino alla Città di Glantri e ai suoi intrighi mortali, per scoprire quanto possa essere doloroso il “Morso del Ragno d'Oro”.

“Il Morso del Ragno d'Oro” è un'avventura per **DUNGEONS & DRAGONS™**, che utilizza il regolamento della 5ª Edizione del gioco. Lo scenario è stato progettato per un gruppo di avventurieri composto da 4-5 personaggi con un livello compreso tra 4 e 5.

Antefatto

Emissari dell'Impero di Thyatis, in viaggio verso la Città di Glantri, sono stati assaliti dai briganti e sterminati. Nelle bisacce dei messaggeri, i malviventi hanno trovato un documento sigillato con l'emblema thyatiano. Non sapendo bene cosa farci, lo hanno rivenduto e, dopo essere passato di mano in mano tra vari esponenti della criminalità, è finito nei forzieri di uno degli avversari dei PG. Quale? In realtà non importa, poiché si tratta solo di un espediente per mettere nelle mani degli avventurieri questo documento in modo da spingere il gruppo fino a Glantri per dare inizio all'avventura vera e propria. L'unica precauzione è che il documento sia rinvenuto in un tesoro che non si trovi in una cripta chiusa da secoli o sotto le sabbie del deserto. Pur non essendoci una data, deve essere ben chiaro che il documento è recente e che potrebbe contenere informazioni molto importanti per il suo destinatario: **Lucrezia di Malapietra**, Viscontessa di Sirecchia e Membro del Consiglio dei Principi di Glantri per conto del fratello, il Principe Nero Innocenti di Malapietra.

Una volta in possesso del documento, i PG potrebbero volerlo aprire per scoprire cosa contiene. Purtroppo è scritto utilizzando un codice che i *Magi* dell'Impero di Thyatis hanno affinato nel corso di secoli di guerre segrete e di spionaggio.

Nessun incantesimo o divinazione attualmente a disposizione dei PG sarà in grado di carpirne la chiave di lettura e neppure maghi o sacerdoti assoldati per lo scopo saranno capaci di disserrarne i

segreti. Pare proprio che il documento sia solo per gli occhi di Dama Lucrezia!

La storia in breve

Lucrezia di Malapietra ha sguinzagliato i propri emissari per tutta la Città di Glantri alla ricerca di un uomo: **Teufel di Morlay**. Costui è solo l'ultimo della lunga serie di amanti della Viscontessa caurenzina e sembra essere sparito nel nulla. Di norma, la volitiva Lucrezia non si darebbe tanta pena per rintracciare un giovane (se non per fargli pagare caramente l'affronto di essere stata abbandonata, ovviamente), ma per Teufel è diverso.

Costui, infatti, si è rivelato una spia sul libro paga del Casato Sylaire, acerrimo nemico del Casato Sirecchia a cui Dama Lucrezia appartiene. Le informazioni in possesso del traditore potrebbero recare grave imbarazzo in seno al Consiglio dei Principi di Glantri, dove la Viscontessa di Sirecchia rappresenta gli interessi del proprio Casato e del fratello: il Principe Nero Innocenti di Malapietra, Visconte di Sirecchia e Viceré di Ylourgne.

Durante la sua attività di spionaggio per scoprire i traffici tra il Principato di Caurenze e l'Impero di Thyatis, Teufel di Morlay si è innamorato di una ragazza. Una giovane del popolino che si guadagna da vivere facendo la sguattera e sognando il “Principe Azzurro” presso l'Osteria dell'Unicorno, locale gestito da **Lady Margarethe** affiliata alle Sorelle delle Case Private (vedi *ATL3 I Principati di Glantri*, pag. 33).

Consapevole che la vita della sua amata Fleurette (questo il nome della ragazza) sarebbe stata in estremo pericolo una volta che il suo gioco fosse stato scoperto, Teufel ha ideato un piano per fuggire dalla Città di Glantri insieme all'amata, riferire le informazioni raccolte durante l'attività di spionaggio ai suoi datori di lavoro e scappare lontano dagli intrighi dei Principati. Mentre allestiva i preparativi per la fuga, Teufel fece assumere a Fleurette l'identità fittizia di un uomo, un compagno di bevute e di sollazzi: **il Cavaliere di Yvonne**.

I due sono stati visti in varie bettole della zona Ovest della Città di Glantri, la zona più malfamata della capitale. Per la sua amata Fleurette, Teufel ha scelto di risiedere in incognito all'Osteria di Lady Margarethe. Sfortunatamente per la coppia, Teufel aveva dei conti in sospeso con una nuova forza criminale che sta erodendo con grande aggressività il campo d'azione della locale malavita comune che fa capo a **Ratibus, il Re Accattone della Corte dei Miracoli**. Questa nuova banda, conosciuta come **“Il Ragno d'Oro”** è composta da un gruppo di Hin delle Cinque Contee: individui senza scrupoli che hanno la propria base in una vecchio rudere abbandonato appena fuori città, un tempo utilizzato come casino di caccia.

Gli Hin del Ragno d'Oro hanno minacciato di morte Margarethe per costringerla a drogare il

pasto di Teufel e consegnarlo nottetempo ai criminali. Caduto nelle loro mani, lo hanno condotto al covo per ottenere quanto dovuto (questioni di debiti mai ripagati). Gli Halfling avrebbero preso in consegna anche Fleurette che, assistita da Margarethe, è riuscita però a scappare, rifugiandosi nel territorio della Corte dei Miracoli fuori dalla grinfie del Ragno d'Oro. Sfortunatamente è caduta dalla padella alla brace e ora il Cavaliere di Vyonnes è nelle mani di Ratibus. Il Re Accattonne libererà il Cavaliere solo a patto che la banda del Ragno d'Oro venga spazzata via una volta per tutte!

Le parti in causa

Nella vicenda sono coinvolte diverse fazioni che si combattono a colpi di intrighi, assassini e congiure, non disdegnando anche azioni violente più o meno dirette: il Casato di Sirecchia, il Casato di Sylaire, i Ladri della Corte dei Miracoli e gli Hin del Ragno d'Oro. Di seguito, brevemente, vengono fornite alcune informazioni generali relativa a ciascuna fazione, in modo che il Dungeon Master possa utilizzarle al meglio per rendere vivida e memorabile questa avventura di intrighi, spie e amore!

CASATO SIRECCHIA

I Sirecchia governano il Principato di Caurenze. Il capo famiglia è il Principe Nero: Innocenti di Malapietra (Governatore di Caurenze, Viceré di Ylourgne e Visconte di Sirecchia) un mago grasso e untuoso, che dietro l'apparenza di un amante delle arti non si nega nessuna bassezza per raggiungere i propri scopi. Gli interessi del casato presso il Supremo Consiglio dei Principi nella capitale Glantri sono curati dalla sorella del Principe Innocenti: Dama Lucrezia di Malapietra, Viscontessa di Sirecchia. Lucrezia è una Geomante del III Circolo ed è crudele e astuta quanto il fratello. I Sirecchia intrattengono rapporti costanti con l'Impero di Thyatis e aiutano le spie imperiali a infiltrarsi nella società glantriana.

Nessun sotterfugio, nessun inganno e nessuna violenza sono eccessivi per i Sirecchia per il perseguimento dei loro obiettivi.

CASATO SYLAIRE

Il Principe Etienne d'Ambreville è il Gran Maestro della Scuola di Magia di Glantri. Egli è al corrente della cospirazione che il Principe Nero sta imbastendo per prendere il suo posto a capo dei Maghi di Glantri. Come risposta, egli ha "importato" la piaga della licantropia nel Principato di Caurenze. La Famiglia d'Ambreville è avversaria della Famiglia Malapietra e i PG potrebbero trovare nei membri degli Amber degli insperati, quanto pericolosi, alleati.

I LADRI DELLA CORTE DEI MIRACOLI

I reietti che si aggirano per la Corte dei Miracoli rispondono agli ordini di Ratibus, il Re degli Accattoni. Costui è un individuo infido e malvagio. I suoi sgherri hanno catturato il Cavaliere di Vyonnes, scoprendo la sua identità. Se i PG arrivano a parlare con Ratibus, costui proporrà uno scambio: la libertà del Cavaliere in cambio dell'annientamento dei molesti Ragni d'Oro ... e non è detto che, nel frattempo, non decida di vendere la povera Fleurette al miglior offerente!

HIN DEL RAGNO D'ORO

Gli Halfling affiliati al Ragno d'Oro sono individui privi di morale: ladri e assassini, paria delle Cinque Contee. Recentemente una cellula della banda si è installata a Glantri, dove ha iniziato a rubare nel contado e a minacciare i nobili minori, facendo leva sulla abilità di sotterfugio dei propri affiliati. Il loro capo è il Signor Lucignolo, un assassino specializzato nell'uso dei veleni ricavati dai ragni. Ogni Hin della banda ha il tatuaggio di un Ragno d'Oro su qualche parte del corpo (solitamente aree che possono essere celate facilmente, come il polso, la base del collo, il petto, la nuca, ecc.).

Hanno posto il loro covo in un vecchio casino di caccia abbandonato a una mezza dozzina di miglia da Glantri. Per spostarsi velocemente, il Signor Lucignolo e i suoi sgherri usano degli Ippogrifi ammaestrati.

Inizia l'avventura

Una volta arrivati a Glantri, i PG non avranno grosse difficoltà a trovare l'indirizzo di Dama Lucrezia di Malapietra. La Viscontessa di Sirecchia risiede nella *Cerchia*, il quartiere dei nobili della città, all'interno della **Residenza Malapietra**, una bella villa di marmo bianco che si affaccia sul **Canale della Cittadella** di fronte all'omonimo edificio di pietra rossa e con il tetto ricoperto da lamine di ottone con doccioni a forma di drago.

Dama Lucrezia paga un piccolo esercito personale per la sua difesa, costituito da **25 Soldati della Famiglia Malapietra** (*Guardie*, MM 348) che indossano casacche nere con ricamato il simbolo di Caurenze: un cavallo rampante rosso con zoccoli infuocati. Le guardie sono protette da morioni di acciaio e cotte di maglia (CA 13) e sono armate di alabarde (D 1d10), spade (D 1d8) e balestre leggere (D 1d8).

Il **Signor Lazzaro**¹ è il **Capitano della Guardia** (*Gladiatore*, MM 347) un omonimo completamente calvo con una folta barba nera striata di grigio e il volto deturpato da una cicatrice che gli attraversa diagonalmente la faccia.

L'ingresso di Villa Malapietra è sotto un porticato sostenuto da colonne di marmo bianco a cui si accede tramite un vialetto ai lati del quale crescono arbusti di rose e alberi di agrumi profumati. Quattro sentinelle vestite di nero e armate di alabarde e balestre montano la guardia davanti al doppio portone di entrata in quercia massiccia. Uno degli armigeri alza una mano coperta da un guanto di pelle nera, intimandovi l'alt.

Le sentinelle chiederanno il motivo della visita in maniera sgarbata, soprattutto se gli avventurieri si presentano con abiti dimessi o palesemente armati. In ogni caso uno di loro chiamerà il Capitano della Guardia per trattare con i nuovi venuti: "*Andate a chiamare il Signor Lazzaro!*".

¹ A differenza di quanto riportato sul *Monster Manual*, il Signor Lazzaro brandisce una spada normanna +1 (consideratela come una spada normale, vedi PHB 149).

Dopo alcuni minuti di attesa, giunge un omone vestito di cuoio nero dal cranio completamente rasato e con un barbone nero striato di grigio. Indossa una lucida corazza di bande d'acciaio e dietro la schiena svolazza un mantello di seta rossa e nera con l'emblema del Principato di Caurenze. Il Signor Lazzaro vorrà vedere il documento e chiederà come ne sono venuti in possesso i PG. Inizialmente riferirà di volere consegnare direttamente alla Viscontessa la pergamena, ringrazierà sbrigativamente i PG e chiederà loro di rimanere nei paraggi, *"casomai Dama Lucrezia avesse bisogno di ulteriori informazioni"*.

I PG possono insistere e rifiutare di consegnare la lettera a Lazzaro. In questo caso, con un ghigno poco rassicurante, il Capitano della Guardia condurrà il gruppo in un'anticamera, ordinando di malagrazia a un domestico di avvertire la Signora. Nel caso in cui gli avventurieri accettino di consegnare la lettera al Signor Lazzaro, saranno contattati la sera stessa da un paggio inviato da Dama Lucrezia per un colloquio privato (e, in tale eventualità, Lazzaro sarà redarguito dalla Viscontessa davanti ai PG).

L'incontro con Dama Lucrezia di Malapietra avverrà nel giardino d'inverno della sua residenza. Mentre sono condotti all'appuntamento, il DM deve leggere o parafrasare il testo seguente.

Scortati da mezza dozzina di guardie di Caurenze, venite fatti passare attraverso un ampio salone di rappresentanza dal lucido pavimento di marmo, coperto da lussuosi tappeti del lontano occidente. Alle pareti occhieggiano grandi ritratti di alteri nobiluomini e nobildonne del Principato e della Famiglia Malapietra. Oltre il salone, passate in un cortile interno dove alcune guardie sono impegnate in un faticoso allenamento.

Improvvisamente dall'alto sentite provenire un cupo sibilo bestiale. Sulla sommità di una torre, una grande Viverna spalanca le ali cuoiose e guata verso il basso appollaiata su un immenso trespolo, sotto cui diversi servitori lavorano alacremente per togliere alla bestia sella e briglie. Altri inserviente lanciano alla bestia cibo sanguinolento, che il mostro afferra al volo masticando rumorosamente. La scorta vi conduce all'interno di un secondo edificio, su per una scalinata e, infine, all'ingresso di un ampio giardino d'inverno protetto da vetrate. Su una panca di pietra siede una Dama dall'aspetto maturo ma ancora molto bella, indossa un corsetto verde con elaborati ricami d'oro dall'ampio scollo e ricche vesti di seta dalle calde e ricche sfumature marroni. La donna congeda le sue ancelle, mentre le guardie si fanno da parte per lasciarvi passare.

Dama Lucrezia è una donna caurentina di circa 40 anni dalla pelle bianca come porcellana e un viso privo di rughe incorniciato da una folta chioma color del miele raccolta in una lunga treccia

decorata con nastri verdi. Sulla fronte porta un cerchietto d'oro con incastonato un granato brillante delle dimensioni di una nocciola.



Dama Lucrezia di Malapietra (*Conjurer, Tales from the Yawning Portal 232*) è sinceramente sorpresa di ricevere il documento che riteneva ormai perduto. Se le viene chiesto cosa conteneva la pergamena, ella rivela trattarsi di documentazione diplomatica, ma non approfondisce ulteriormente l'argomento. Essendo impegnata nella ricerca di Teufel, pensa però che i PG possano aiutarla essendo gente nuova del posto, indubbiamente in gamba e sacrificabile.

Dama Lucrezia ordina ai servitori di portare un rinfresco: vassoi di panini dolci imburriati, ciotole piene di biscottini allo zenzero, coppe con fragole e panna e brocche piene di vinello rosato e acqua aromatizzata alla menta. *"Miei gentili amici vi sono grata per avermi portato la lettera, che disperavo di ricevere dopo avere saputo che i messi erano stati assaliti dai briganti lungo il viaggio. Di questi tempi è raro poter contare su persone abili e oneste quali voi avete dimostrato di essere"*.

Battendo delicatamente le mani, la Viscontessa chiama un servitore che porta alla nobildonna un cofanetto sopra un cuscino di seta. *"Questo è un piccolo ringraziamento per il vostro disturbo, signori"*. Con un inchino, il servitore si allontana, mentre Lucrezia apre lo scrigno verso di voi, rivelando una mezza dozzina di preziose pietre Carnelia che

risplendono cremisi sul velluto scuro su cui sono poggiate.

“Inoltre, se i vostri affari non vi condurranno lontano dalla capitale nel breve periodo, vorrei proporvi un altro servizio da svolgere per mio conto, che sarà debitamente e generosamente compensato”. Con un sorriso soave, la donna vi osserva, sbattendo le lunghe ciglia che le fanno risaltare gli occhi scuri da pantera.

Se gli avventurieri si dimostrano interessati alla faccenda, Lucrezia riferisce loro le seguenti informazioni.

“Ho bisogno del vostro aiuto per rintracciare una persona che i miei informatori ritengono sia ancora entro le mura della Città di Glantri. Costui, un bel giovane dai capelli corvini e dai modi affettati è conosciuto con il nome di Teufel di Morlay. Lui ed io siamo stati, per un certo periodo di tempo, diciamo così ... intimi. Sfortunatamente, come ricordavo, oggi è sempre più raro intrattenere rapporti con persone fidate e il Signor Teufel si è purtroppo rivelata una serpe in seno. Di più: una spia e un truffatore che approfittando della mia benevolenza si è appropriato di alcuni carteggi con informazioni molto delicate. Costui conosce bene la città e finora ha sempre eluso tutti i tentativi di trovarlo da parte delle autorità e dei miei emissari. L'unica volta che è stato visto, prima di fare perdere le sue tracce, è stato al Quartiere del Porto nei pressi delle bettole che si affacciano sul Canale dei Carrettieri. Non era solo, ma in compagnia di un individuo dal volto coperto e abbigliato come un gentiluomo che si fa chiamare il Cavaliere di Vyonnes e di cui ignoriamo completamente l'identità. È probabile che costui sia il contatto al quale il Signor Teufel di Morlay ha venduto le informazioni che mi sono state carpite con l'inganno e, forse, è anche colui che sta aiutando il traditore a fuggire dalla Città di Glantri. Sebbene la Milizia Cittadina sia stata allertata per arrestare e condurre a me il fuggitivo, temo che i suoi piani per lasciare la città siano al di là delle capacità dei Conestabili e ogni ora che passa aumenta le probabilità di fuga del malfattore. Se riuscirete a condurmi davanti il Signor Teufel, la mia generosità e riconoscenza saranno grandi ... e ancora più grandi se con lui avrete notizie di questo misterioso Cavaliere di Vyonnes, chiunque esso sia. Se accetterete l'incarico, il Signor Lazzaro farà chiamare una gondola per portarvi al Quartiere del Porto per iniziare da subito le ricerche. Farete questo per me?”

Se i PG chiedono cosa accadrà a Teufel di Morlay, se dovesse venire catturato, Dama Lucrezia risponderà falsamente, dicendo che si assicurerà che i documenti sottratti vengano recuperati per la sicurezza di Glantri e che il Signor Teufel sia giudicato dai Magistrati alla Torre dei Sospiri, il carcere cittadino. In quanto alla ricompensa, la Viscontessa di Malapietra si limiterà a dire che sarà molto più interessante delle pietre preziose donate per averle riportato il messaggio.

Inizia l'indagine

Il Morso del Ragno d'Oro è un'avventura investigativa, per cui non esiste un flusso degli eventi definito. Di seguito vengono fornite le descrizioni delle varie locazioni e dei PNG che gli avventurieri potrebbero esplorare nel corso della loro indagine. Non c'è un ordine prestabilito e, come spesso accade, i giocatori potrebbero trovare delle linee di azione che non sono state contemplate. Sta all'abilità e all'esperienza del DM improvvisare nei casi in cui non ci siano informazioni disponibili e utilizzare quelle riportate nel corso dell'avventura per dare ai giocatori la possibilità di svelare il mistero della scomparsa di Teufel di Morlay e del Cavaliere di Vyonnes.

LA TAVERNA DEI MARINAI

(Quartiere del Porto)

Non avendo altro indizio da cui partire, il Quartiere del Porto è il luogo dove è più probabile che i PG si rechino per cercare qualche indizio su Teufel e il Cavaliere di Vyonnes.

Nel Quartiere del Porto la gente si aggira indaffarata con carri di mercanzie che vengono trasportate dalle chiatte alla gondole da carico e ai magazzini. Molluschi e olive in salamoia, botti di vino della Nuova Averoigne, tessuti e balle di lana dai principati del Nord sono scaricati insieme a centinaia di altre merci, comprese robuste gabbie con dentro Orsigufo inferociti e altri mostri esotici destinati alla Scuola di Magia e al sollazzo dei nobili e del popolo al Circo di Lizzieni. Le autorità del porto supervisionano le attività locali e gestiscono il traffico dei visitatori, riscuotendone il pedaggio e fornendo loro informazioni.

Facendo qualche domanda in giro e visitando alcune delle bettole che costellano il quartiere, i PG arriveranno alla **Taverna dei Marinai**, frequentata da manovali, marinai e gondolieri. Se i PG chiedono di Teufel o del Cavaliere di Vyonnes, saranno indirizzati al proprietario della Taverna, il **Signor Vasco Villaverde** (*Spia*, MM 350), un Mezz'Elfo di Belcadiz dalla pelle bruna e dai capelli bianchi, male in arnese e con una lunga barba tinta di ocra senza baffi, orbo da un occhio (ricordo di un duello sulle virtù di una bella *señorita*) e con i denti guasti.

Se adeguatamente “unto” con almeno 100 Ducati d'Oro, Villaverde rivela le seguenti informazioni. Sentitevi liberi di fornire solo alcune di esse.

Il taverniere potrebbe rivelare tutto quello che sa solo dietro ulteriori “incoraggiamenti” in denaro.

- Si vocifera che Teufel sia stato l'ultimo amante di una facoltosa Nobildonna di Glantri, ma veniva da solo o in compagnia con altri di tanto in tanto al Quartiere del Porto, soprattutto all'imbrunire.

- L'ultima volta che ha visto Teufel è stato circa tre giorni fa, insieme a un figura smilzo avvolto in un tabarro con il volto coperto da una sciarpa fino agli occhi e un tricorno di pelle

che nascondeva il capo. Il tizio non ha spiccato parola ma è sempre rimasto silenzioso dietro a Teufel: *“Stava appiccicato a quell'uomo quasi come a un perro al suo padrone, para la miseria”*. - Teufel ha domandato se conoscesse qualcuno in grado di fargli avere rapidamente dei lasciapassare per abbandonare la città. Ne aveva bisogno per sé e per il suo misterioso compare.

- Il taverniere ha fatto il nome di Demetria una donna che vive nel Quartiere Boldaviano a ovest del Porto e che arrotonda il mestiere di tatuatrice con lavori di falsificazione e contraffazione di documenti.

- Circa una settimana prima, quando Vasco stava uscendo dal locale per andare a letto, mentre chiudeva bottega ha sentito dei rumori e ha visto nei pressi della taverna Teufel discutere animatamente con un gruppetto di piccoletti che lo avevano circondato. *“Sì, forse, ora che mi ci fate pensare, potrebbero essere stati degli Hin, peqeño hijos de una Marca de Puta”* (piccoletti maledetti figli di zoccola).

UN GONDOLIERE E IL RAGNO D'ORO

(Quartiere del Porto)

Dopo il colloquio con Vasco Villaverde, all'esterno della taverna la compagnia viene avvicinata da un ometto con grandi occhi da furetto, orecchie a sventola e un ciuffo di ribelli capelli rossicci sul cranio. L'uomo indossa la casacca a strisce bianca e rossa della Corporazione dei Gondolieri e un paio di brache di pelle rattoppate. Costui è Biagio e lavora come gondoliere. Ha sentito “per caso” che i PG stanno cercando il Signor Teufel di Morlay e, si da il caso, lui abbia qualche informazione interessante. Biagio si rifiuta di parlare in pubblico e, dietro la promessa di una ricompensa, dà appuntamento ai PG all'Approdo delle Gondole all'angolo tra il Porto Ovest e il Canale Boldaviano un'ora dopo il tramonto.

CHI È BIAGIO IL GONDOLIERE?

Quest'uomo (*Popolano*, MM 349) è colui che gli Hin del Ragno d'Oro hanno pagato per trasportare Teufel fuori dalla Città di Glantri, dopo essere stato drogato alla Osteria dell'Unicorno. Essendo avido e privo di scrupoli, Biagio vuole guadagnare altri Ducati d'Oro, dopo quelli che gli sono stati consegnati dagli Halfling. Avendo sentito che i personaggi stanno cercando Teufel, vuole spillare nuovi quattrini.

A sua insaputa, Biagio è stato messo sotto sorveglianza dal Signor Lucignolo, il capo della banda del Ragno d'Oro. All'ora convenuta, Biagio arriverà dal Canale Boldaviano per parlare con i PG. Nel frattempo, un gruppo di **8 Sicari Hin del Ragno d'Oro** (*Malviventi*, MM 348) si è acquattato sui tetti e nei vicoli per sistemare una volta per tutte Biagio e i ficcanaso. Gli Hin indossano vesti nere e hanno il volto sporco di carbone per nascondersi meglio (Furtività +5), oltre a dei bavagli che coprono bocca e naso per non farsi riconoscere. Se i PG dichiarano espressamente di guardarsi intorno, mentre la gondola di Biagio si avvicina, ammettete una prova contrapposta tra Percezione dei personaggi e la Furtività degli Hin.

Rispetto alle caratteristiche del Malvivente riportate sul *Monster Manual*, gli Hin del Ragno d'Oro presentano i seguenti cambiamenti:

- Allineamento Morale: neutrale malvagio
- *Fortunati*: quando tirano un “1” naturale su d20, possono effettuare nuovamente il tiro.
- *Coraggiosi*: godono di un Vantaggio ai TS contro effetti che provocano paura.
- *Iniziativa*: il loro modificatore di Iniziativa è +2

Gli Hin sono armati con pugnali e spade corte (attaccano due volte per round) e due di loro sono armati con un paio di **Pistole** (manifattura degli Gnomi di Altomonte) e una sacca di pelle con dentro **3 Bombe**² (si tratta di sfere di metallo grandi come mele con una miccia sulla sommità). Nelle scarselle di ciascun Halfling ci sono un d4 Corone di Platino, 3d6 Ducati d'Oro e 3d12 Sovrane d'Argento.

Con l'odore di putredine delle acque soffocate dalle alghe del fondo, arriva anche il suono di un lento sciabordio che annuncia un'imbarcazione in avvicinamento dal Canale Boldaviano. Dalla foschia serale si delinea la sagoma di una gondola nera governata con maestria da un ometto avvolto in un pesante mantello di lana per proteggersi dall'umidità. Beccheggiando, il vascello arriva al bordo del canale.

L'obiettivo del Ragno d'Oro è eliminare Biagio, un pericoloso testimone. Una volta fatto fuori il gondoliere, gli Hin cercano di scappare, facendo affidamento sul loro camuffamento e sulla furtività. L'Halfling armato di pistole non esita a usarle per freddare il gondoliere. Se catturati, gli Hin conoscono le medesime informazioni in possesso di Biagio. Poco distante dal luogo dell'agguato, gli Hin hanno lasciato i loro **Ippogrifi** (MM 182) che useranno per fuggire. Può essere una buona idea descrivere ai giocatori come i Sicari Halfling, dopo l'attacco, si levino nel cielo notturno in groppa ai rapaci animali, per infondere ulteriore mistero e un tocco di esotismo alla banda del Ragno d'Oro.

IL RACCONTO DI BIAGIO

Se il gondoliere non viene eliminato dai sicari del Ragno d'Oro, chiederà ai PG del denaro per le informazioni in suo possesso. Non si accontenterà di meno di 50 Ducati d'Oro.

“E così volete sapere dove è andato a finire il vostro giovane amico, eh? Il bel giocattolo della Viscontessa ... dicono che sia una mangia-uomini, ih! ih! Beh, comunque, tornando a noi. Non siete i soli a essere interessati all'uomo di Morlay. Due giorni fa, dei piccoletti mi hanno pagato per farmi trovare a mezzanotte sul retro dell'Osteria dell'Unicorno. Quella gestita da Dama Margarethe. Quella lì non me la conta giusta! Molti dicono che dietro l'aspetto rispettabile, il locale è gestito dalle Sorelle delle Case Private, e sapete bene che genere di «affari» gestiscono le care sorelline, eh?! Dico bene!? ih! ih! Ma comunque, ecco questi nanerottoli, dei veri brutti ceffi, ve lo posso assicurare,

² Le caratteristiche di queste armi si trovano sulla DMG 267-268.

mi dicono: «Biagio fatti trovare con la tua bagnarola all'Osteria e mi raccomando, porta quella con la cabina chiusa». E io che potevo fare? Mica c'è da scherzare con quei piccoletti, sapete? Anche il vostro amico deve avere pensato che gli Hin sono delle caccole, ma loro avevano un conto in sospeso con lui. Eh già! Proprio così! Perché indovinate un po' chi c'era bello impacchettato sul retro dell'Osteria con i piccoli bastardi? Eh? Chi c'era? Sì, va bene, ehm. Insomma, quelli là lo erano andato a prendere all'Osteria. L'uomo era come ubriaco. Mi gioco le mutande che quella sguadrina di Margarethe gli ha dato del vino drogato. Oh sì! Ci potete proprio scommettere le dannate mutande, che Teufel di Morlay è stato bell'è che drogato! Ah!, Dimenticavo. C'è un'altra cosa che credo sia importante. Quando aspettavo sulla mia gondola nel canale che gli Hin portassero fuori il povero diavolo, ho visto sgattaiolare da una finestra un tizio piuttosto agile. Non sono riuscito a vederlo per via del buio e della nebbia, e poi aveva un tabarro e un cappello che gli copriva il volto. In ogni caso, il tizio col tricorno si è lasciato dondolare dalla finestra ed è saltato giù nel vicolo sul retro dell'Osteria, per poi correre come se il Demonio gli fosse alle calcagna verso la Corte dei Miracoli! Ma dico io! Non mi sembrava così disperato e spero per lui, chiunque fosse, che abbia cambiato strada, eh! eh!

IN PRIGIONE!

Ad eccezione della Corte dei Miracoli, i Conestabili di Glantri, dalle uniformi color rame, sono una forza efficiente e presente per le vie della città sia di giorno che di notte.

Se i PG non sono più che accorti, potrebbero essere arrestati e accusati di vandalismo, vagabondaggio, rissa o altri reati. In questi casi sarebbero condotti al carcere della Capitale, la famigerata Torre dei Sospiri, in attesa che un Magistrato si occupi del loro caso.

In questa eventualità, interviene Dama Lucrezia di Malapietra, che visiterà le celle dove si trovano i personaggi, informandosi sul motivo per il quale sono stati tratti in arresto e sui progressi fatti nella ricerca di Teufel di Morlay. Se la compagnia convince la Viscontessa di avere fatto delle scoperte significative, la nobildonna intercederà presso il Magistrato di turno, facendoli rilasciare previo il pagamento di una multa variabile dai 100 ai 500 Ducati d'Oro, in base alla gravità delle accuse. Questo *modus operandi* non si potrà percorrere nel caso in cui i PG abbiano ucciso uno o più Conestabili. In questo caso, la pena è la morte.



IL DESTINO DI DEMETRIA

(Quartiere Boldaviano)

Demetria è una boldaviana che vive a Glantri da una decina d'anni. Lavora presso il suo laboratorio di tatuaggi nel colorato Quartiere Boldaviano. L'attività di tatuatrice è uno schermo per il più redditizio lavoro di falsario. Demetria è in grado di replicare quasi tutti i documenti richiesti dalla Burocrazia dei Principati ed era stata ingaggiata da Teufel di Morlay per realizzare due lasciapassare falsi da usare per abbandonare la città.

Quasi tutte le abitazioni sono dipinte con pitture dai colori vivaci. Ai crocicchi gruppi di uomini dai folti baffi e dalla pelle olivastria parlano e bevono liquore davanti a fuochi improvvisati, mentre sono molte le donne di ogni età, addobbate con i vestiti caratteristici degli zingari boldaviani, che si offrono di leggere le carte o la mano per poche Sovrane d'Argento. Il dialetto boldaviano è parlato con ogni accento, poiché chi non conosce questa lingua si trova in difficoltà a comunicare con i locali. Sull'ingresso di parecchie abitazioni sono appese corone d'aglio e simboli apotropaci ... un antico retaggio del timore dei Vampiri che infestano le terre di Boldavia.

Non ci vuole molto per scoprire dove si trova il laboratorio di Demetria, Maestra dei Tatuaggi. La donna esercita la sua professione al pianterreno, mentre una malferma scala di legno porta al piano superiore, dove si trova la camera da letto della donna. L'ingresso è chiuso e sbarrato dall'interno; per aprirlo occorre superare una **prova di Destrezza (arnesi da scasso) con CD 12** o una **prova di Forza con CD 13**, ma così facendo si attirerà l'attenzione di un gruppo di baffuti **Bravacci Boldaviani (Malviventi, MM 350)** che si sostituiscono ai Conestabili in questo quartiere³.

Nel vicolo retrostante la bottega, una porticina sul retro consente l'accesso al laboratorio e i PG noteranno subito che è stata scassinata di recente.

All'interno del laboratorio tutto sembra in ordine: una sedia e un tavolo sono al centro della stanza con diverse candele mezze sciolte che pendono da candelabri appesi alle travi del soffitto. Lungo le pareti sono allineati in bell'ordine numerose boccette con i colori e una serie di arnesi, aghi e pezze di tessuto per effettuare i tatuaggi. Un grosso libro rilegato è aperto su un leggio su cui si vedono gli schizzi dei diversi soggetti che Demetria può realizzare sulla pelle dei clienti.

La donna è stata visitata nella notte di due giorni fa da un Assassino del Ragno d'Oro. Il sicario Hin è entrato dal retro e ha ucciso Demetria servendosi di un Ragno d'Oro delle Paludi dei Malpoggi, che ha

³ Il numero dei bravacci è pari a quello dei PG.

lasciato nella camera da letto della vittima come avvertimento.

Un leggero odore vagamente sgradevole aleggia nell'aria della camera da letto, immersa nella penombra. Le imposte sono chiuse. Qualcosa di piuttosto grande è fermo sul pavimento al centro della stanza.

Avvicinandosi vedete che il fagotto sul pavimento è, in realtà, il corpo di una donna sulla trentina dal fisico minuto e dai lunghi capelli neri. Indossa una camicia da notte e un piede è ancora impigliato alle lenzuola, come se avesse cercato di saltare fuori dal letto. Il cadavere di Demetria ha gli occhi spalancati con un'espressione d'orrore stampata sul volto e la pelle è cianotica e fredda come la carne di un pesce. La bocca della povera donna è stata aperta e qualcuno vi ha infilato a forza qualcosa di tozzo e appallottolato.

Una seggiola è caduta in un angolo della stanza. Sul tavolo al centro della camera c'è una lampada spenta, alcuni fogli di pergamena sono caduti e sparpagliati, insieme a pennini e timbri.

Timbri e pennini sono delle repliche di quelli usati dalla Burocrazia Glantriana per realizzare lasciapassare e permessi vari.

Se i PG dichiarano di esaminare il corpo, rivoltandolo a faccia in su, [**Saggezza (Medicina), CD 12**] possono notare un paio di minuscole punture sulla spalla, poco sotto l'attaccatura del collo. Se la prova viene superata di almeno 5 punti, ci si accorge immediatamente che non si tratta di un morso di un Vampiro, ma più probabilmente di un qualche animale.

Nella bocca di Demetria, l'Assassino Hin ha infilato i lasciapassare che la donna aveva preparato. Sarà subito chiaro che i due lasciapassare erano quasi finiti. Uno era per un tal *Signor Bruno Graz* e l'altro per la *Signorina Adele di Nuovo Fiocco*. Si tratta ovviamente di nomi fasulli, ma dovrebbe fare scattare un campanello d'allarme nella testa dei PG!

Se i PG dichiarano di controllare a fondo la stanza, potrebbero avere una brutta sorpresa! Infatti, il sicario del Ragno d'Oro ha ucciso Demetria mettendole nel letto un letale **Ragno d'Oro**, un aracnide molto velenoso e aggressivo che vive nelle Paludi dei Malpoggi e che per il suo morso letale è stato scelto dalla banda come simbolo. L'animale è ancora nascosto nel letto e se non viene perquisito con le dovute cautele, il ragno attaccherà (Furtività +6), cercando di mordere l'incauto curioso⁴.

Un Ragno dalle dimensioni di un uovo con lunghe zampe affusolate e un addome dorato scatta rapido dal suo nascondiglio con le lucide zanne nere spalancate in un atteggiamento aggressivo!

Sotto il letto alcune assi si possono togliere e sotto di esse, in un nascondiglio, si trova una cassetta con dentro un sacco di pelle pieno di Ducati d'Oro (90) e di Corone di Platino (10). Inoltre sul fondo c'è una *pozione di invisibilità* e un astuccio d'ebano con 10 Perle Gialle Ayar del Mare del Terrore da 100 M.O. ciascuna (si tratta del pagamento di Teufel a Demetria per i lasciapassare).

L'OSTERIA DELL'UNICORNO

(*Quartiere dei Divertimenti*)

Questa osteria a conduzione familiare sembra perfettamente tranquilla e rispettabile, ma solo gli ingenui credono alle apparenze. Il posto, in realtà, appartiene alle Sorelle delle Case Private e viene gestito da **Dama Margarethe** (*Popolana*, MM 349), una anziana *entraîneuse* ritiratasi dall'attività e sposata con **Gerard de Gramont** (*Guardia*, MM 348), un ex soldato storpio di Sylaire. Il matrimonio è solo una finzione, poiché all'Osteria dell'Unicorno i clienti abituali cercano compagnia femminile!

Teufel aveva fatto base all'Osteria per le sue attività di spia, fidando degli agganci che le Sorelle Private hanno sempre avuto con il Casato di Sylaire, acerrimo rivale di quello di Sirecchia. Durante il suo soggiorno, Teufel si è innamorato, ricambiato, di una delle ragazze di Margarethe, la giovane Fleurette. Quando Margarethe ha capito che le cose si stavano mettendo male, ha suggerito ai due giovani di lasciare al più presto la città e di nascondere l'identità di Fleurette sotto il nome del Cavaliere di Vyonnes, per confondere le tracce ed evitare la vendetta della Viscontessa Lucrezia di Malapietra.

Purtroppo, la banda del Ragno d'Oro aveva fatto dei favori a Teufel in passato e non aveva intenzione di lasciarlo andare via senza che questo avesse pagato il suo debito. Dama Margarethe è terrorizzata dal Ragno d'Oro, che le ha fatto capire come la sua vita dipenda dal suo silenzio. Sotto la minaccia di trovarsi un Ragno d'Oro dei Malpoggi nella vasca da bagno o tra le coperte del letto, gli Halfling della banda di assassini ha costretto Margarethe a drogare il cibo di Teufel. Mentre il giovane cadeva stordito, Margarethe ha fatto fuggire Fleurette dalla finestra, prima che gli Hin arrivassero a reclamare la loro vittima. Presa dal panico, Fleurette è fuggita nella notte (vista da Biagio il Gondoliere) e non si è accorta che la sua corsa l'aveva condotta in un luogo decisamente pericoloso: la Corte dei Miracoli! Presa prigioniera dai Miserabili del Re degli Accattoni, la povera Fleurette ora si trova in un umido scantinato sotto la Vecchia Macelleria nella Corte, mentre Re Ratibus medita che fine farle fare ...

⁴ Bonus TPC +6, Danno 1 + veleno; la vittima del morso del Ragno d'Oro deve effettuare un TS su Costituzione con CD 14 o subire 4d10 danni (la metà in caso di successo). La vittima rimane comunque *Avvelenata* per 24 ore. Al termine di tale periodo, occorre ripetere il TS per non subire ulteriori 4d10 danni (la metà in caso di successo). A questo punto il veleno cessa di essere efficace.



I PG chiedono informazioni

Dama Margarethe è combattuta: da un lato teme per la sua vita, dall'altro è in pensiero per Fleurette. Non sa dove sia stato portato Teufel di Morlay, ma non dubita che se non è ancora sul fondo di un canale con una pietra al collo, se la stia passando male. Inizialmente, se i PG le chiedono di Teufel o del misterioso Cavaliere di Vyonnes, si adira e nega qualsiasi addebito. Dichiarò di non conoscere Teufel e nessun fantomatico "Cavaliere". Arriva a minacciare di chiamare i Conestabili, se i personaggi continueranno a importunarla.

I PG dovrebbero poter parlare con Dama Margarethe quando nessuno li vede. Potrebbero, per esempio, attendere che esca da sola per pedinarla, scoprendo che dopo il colloquio con gli avventurieri incontra un Hin per tranquillizzare la banda sul suo silenzio. Se viene avvicinata con discrezione, Margarethe rivela ai PG queste informazioni in cambio della loro protezione e della promessa di salvare Fleurette.

- Teufel di Morlay è una spia al soldo del Casato Sylaire incaricato di trovare prove della congiura ordita dai Malapietra per infiltrare emissari thyatiani nei Principati di Glantri.

- Il giovane inviava i suoi dispacci dall'Osteria. Fu in queste occasioni che conobbe e si innamorò, ricambiato, della giovane Fleurette una ragazza di Margarethe che la donna ama come una figlia.

- Alcuni giorni fa Teufel ha raccontato a Margarethe che il suo lavoro alla Villa della Viscontessa di Malapietra era quasi terminato e che sarebbe dovuto sparire non appena avute le prove della congiura. Disse che avrebbe portato con sé Fleurette, ma che per avere le ultime informazioni si era dovuto compromettere con un gruppo di assassini chiamati "Il Ragno d'Oro" e che temeva di non poter soddisfare le richieste che i malviventi gli avevano posto per aiutarlo.

- Margarethe consigliò a Teufel di mascherare Fleurette da uomo e di farsi vedere con lui per confondere le acque, mentre trovava il modo di reperire dei lasciapassare per abbandonare la Capitale.

- Tre giorni fa si è presentato alla locanda un gioviale mercante Hin di Shireton, il Signor Lucignolo. Ha pranzato con i migliori piatti della cucina e si è intrattenuto con tre ragazze. Alla fine della giornata ha mandato a chiamare Dama Margarethe. In camera, Lucignolo aveva assassinato le tre ragazze e aveva in mano un repellente aracnide con l'addome d'oro. Senza tradire la minima emozione, il Signor Lucignolo disse che quello capitato alle tre ragazze era un "semplice" avvertimento. Sarebbe capitato anche a lei e a tutte le sue ragazze, se non avesse versato un sonnifero nella cena che avrebbe servito a Teufel il giorno successivo. *"I miei ragazzi prenderanno in consegna il bel giovine e voi vi dimenticherete di lui, della sua esistenza, del suo nome. Sono stato*

chiaro?"

- Terrorizzata Margarethe fece come le era stato detto, ma quando Teufel cadde addormentato, non ebbe il cuore di consegnare agli spietati Hin anche Fleurette e la fece fuggire dalla finestra, dicendole di tornare il giorno seguente per andare insieme a prendere i lasciapassare e farla sparire ... le mentì, dicendo che avrebbe poi trovato il modo di liberare Teufel. Ma il giorno dopo Fleurette non è tornata e non si trova da nessuna parte.

La notte successiva alla visita dei PG, Margarethe viene colpita da un colpo apoplettico, che la lascia immobilizzata e muta, provocato da una neurotossina versata da un Assassino Hin nel tè del pomeriggio!

LA CORTE DEI MIRACOLI

(Quartiere della Corte dei Miracoli)

I PG dovranno entrare nella Corte dei Miracoli per scoprire la sorte della povera Fleurette, catturata dagli sgherri del Re Accattone, tenuta prigioniera in una cella oscura e in attesa di essere venduta ai mercanti di schiavi dell'Anello d'Acciaio o di finire sulla tavola di Ratibus come "succulenta primizia"!

Le più povere e disgraziate baracche sono collocate in questa parte della Città di Glantri, che in molti vorrebbero vedere demolita, ma che, nonostante tutto, rimane in piedi, suppurando come un bubbone pestifero, sempre sull'orlo di esplodere.

La Corte dei Miracoli è il regno della malattia, della miseria e dell'abbruttimento umano: un territorio più pericoloso delle terre selvagge e i cui confini sono segnati dalla Via dei Mendicanti, il Canale Boldaviano e i Canali Principale e dei Carrettieri. Le porte e le finestre che danno sui canali sono state sbarrate o murate ed è aperto solo un accesso dal Canale di Boldavia. Un tempo, molto lontano, questa zona era ricca ed elegante: molti membri della borghesia e qualche nobile minore vi avevano costruito la propria abitazione e molte erano le attività commerciali che vi si svolgevano. Con il tempo ci si accorse che l'area dove sorgeva il quartiere insisteva su un terreno che lentamente si stava inabissando e a poco a poco i più ricchi decisero di trovare un'altra sistemazione, vendendo le proprietà o lasciandole abbandonate. Oggi metà delle case è in rovina e la maggior parte di esse ha il tetto sfondato, i muri cadenti, le finestre a pezzi o riparate con assi di legno putride. Su entrambi i lati dell'entrata alla Corte dei Miracoli ci sono delle mura diroccate. Qui i Conestabili di Glantri non entrano mai. Questo luogo da incubo è il dominio dei reietti della società: miserabili, straccioni, deformi, maledetti e ogni tipo di relitto umano che non potrebbe andare in nessun altro luogo. Scarafaggi e ratti sono la fauna più comune, ma altre cose, cose nere, strisciano nell'ombra della Corte dei Miracoli, ma nessuno si preoccupa quando qualcuno sparisce in questo fetido buco. Nonostante tutto, anche questo luogo dimenticato dagli dei ha una sua "legge" e una sua "corte", su cui domina

Ratibus, il Re degli Accattoni. Per alcuni si tratta di un mito, per altri è solo un individuo più forte e cattivo degli altri che ha piegato al suo volere una massa dolente di sbandati e miserabili di ogni risma.

I PG dovranno entrare nella Corte dei Miracoli per scoprire la sorte della povera Fleurette, catturata dagli sgherri del Re Accattoni, tenuta prigioniera in una cella oscura e in attesa di essere venduta ai mercanti di schiavi dell'Anello d'Acciaio o di finire sulla tavola di Ratibus come "succulenta primizia"!

Attualmente Ratibus vive nella Vecchia Macelleria. Il maligno Re degli Accattoni proporrà ai PG uno scambio: la vita della ragazza in cambio della distruzione dei pestiferi Hin del Ragno d'Oro e del loro infido capo: il Signor Lucignolo.

Il campiello abbandonato

I PG arrivano nei pressi di un campiello dal pavimento dissestato e lordato da immondizie di ogni genere, al centro del quale si trova una statua in pietra di Vanya, dea della Guerra adorata dai thyatiani che si stabilirono qui, prima di essere cacciati dai glantriani.

Data l'avversione degli abitanti dei Principati per le religioni, la statua è stata vandalizzata e coperta di escrementi. Diverse figure macilente si aggirano come spettri ai bordi della piazzetta e il cadavere di un uomo, in avanzato stato di decomposizione, è abbandonato all'angolo di un vicolo: un branco di cani rognosi si sta accanendo sui miseri resti.

I cani fuggono via, se vengono spaventati o se viene tirato loro un sasso. Il cadavere è putrido e non possiede nulla di valore. Se un PG si avvicina alla statua per esaminarla [**Saggezza (Percezione) con CD 14**], si accorge che i miserabili stanno osservando il gruppo in maniera minacciosa. Se la statua di Vanya viene in qualche modo ripulita o se tra i membri del gruppo qualcuno le rende omaggio, accadrà un evento portentoso.

La Benedizione di Vanya

Il personaggio che mostra rispetto per l'effigie della dea riceve un segno dall'Immortale.

Dal cielo piomba una maestosa aquila dalle piume bianche avventandosi contro uno dei reietti ai bordi del campiello e sfregiandolo orribilmente. Il miserabile lancia uno strillo, portandosi le mani al volto devastato e lasciando cadere il coltellaccio che brandiva sotto gli stracci. Altri pezzenti, terrorizzati dalla apparizione portentosa, fuggono ai quattro venti insieme all'aggregato, che piange e bestemmia in maniera incomprensibile. Il fiero animale atterra sulla spalla della statua di Vanya e vi osserva con i suoi occhi intelligenti.

L'aquila è un animale sacro a Vanya. Se i PG hanno modo di comunicare con l'animale, questi

mostra la via per raggiungere la Vecchia Macelleria, il covo del Re degli Accattoni.

L'attacco degli accattoni

I disperati che vivono nel campiello si avvicinano ai PG, scambiandoli per sciocchi sprovveduti da derubare e uccidere (e, perché no? Anche mangiare). Se l'Aquila di Vanya non interviene, un gruppo di **7 Miserabili della Corte dei Miracoli** (*Popolano*, MM 349) circonda il gruppo con fare poco amichevole. Tutti i pezzenti mostrano delle malformazioni o delle malattie più o meno evidenti: zoppia, cataratte agli occhi, dita mancanti, bubboni, croste, ecc.

Se due o più pezzenti vengono ammazzati, gli altri scappano in tutte le direzioni. Se i PG riescono a catturare uno di questi derelitti, possono costringerlo a parlare e a rivelare dove vive Re Ratibus. Il miserabile li indirizza alla Vecchia Macelleria, facendogli prendere però un vicolo infestato dagli Strangolatori!

Il vicolo degli Strangolatori

Entrate in un vicolo stretto e tortuoso dove il puzzo di acqua putrida e rifiuti è tanto forte da fare lacrimare gli occhi. Grassi ratti neri, grandi come gatti, fuggono squittendo al vostro passaggio. Lungo la via angusta si aprono alcune porticine, la maggior parte delle quali è sbarrata da assi infradiciate, mentre al centro della strada scorre un canale pieno di un liquame innominabile.

Questo vicolo è il dominio di una famiglia di Strangolatori, creature assassine che si nutrono dei disperati che capitano qui per caso e dei grassi ratti che infestano le cantine. Complessivamente in questo buco vivono **25 Strangolatori** (*Choker*, TfYP 232), che facendo affidamento sulla capacità di arrampicarsi su pareti verticali, si avvicinano di soppiatto ai PG, mentre sono impegnati ad attraversare il vicolo⁵.

All'improvviso vi trovate circondati da una massa di repellenti creature umanoidi alte poco più di un metro e completamente glabre. Le sparute creature si muovono come ragni mostruosi sulle pareti e lungo le assi che puntellano gli edifici malati, osservandovi con occhietti rossi e malefici e mostrando zanne fitte e appuntite come aghi. Le gambe e le braccia di queste mostruosità sono sottili e assurdamente lunghe, dotate di spine dall'aspetto crudele.

Gli Strangolatori combattono finché non è stata uccisa la metà dei loro effettivi, momento nel quale i sopravvissuti cercano di scappare. Data la loro grande forza, gli Strangolatori tentano di prendere

⁵ Per determinare la sorpresa, effettuate una prova contrapposta tra Saggezza (percezione) degli eroi e la Furtività (+6) degli Strangolatori.

un PG e trascinarlo in alto dove poterlo divorare con tranquillità. Il covo degli Strangolatori è nascosto in profondità nelle cantine degli edifici di quest'area e non sarà trovato se non dopo una estesa (e pericolosa) ricerca. Nel caso, il DM dovrà determinare l'ammontare del loro tesoro, sottratto alle precedenti vittime.

LA VECCHIA MACELLERIA

(Covo di Ratibus, il Re degli Accattoni)

La Corte di Ratibus, il Re degli Accattoni, attualmente si trova nella Vecchia Macelleria. Un tempo era un laboratorio pieno di lavoro che forniva al suo proprietario un florido guadagno. Con l'abbandono del quartiere, l'edificio è caduto in rovina e ora viene usato anche per alcuni scontri gladiatori in cui i nemici di Ratibus devono affrontare i mostri rubati al porto. Le finestre e le porte del primo piano dell'edificio sono state murate. Si può accedere alla struttura solo salendo una pericolante scala di legno che dà accesso a una passerella. Di tanto in tanto qualche pezzente sale le scale ed entra dal portone per procurarsi liquore torcibudella o qualche droga. Per questo motivo, se i PG entrano vestiti da pezzenti, nessuno sembra allarmarsi più di tanto (vedi oltre).

L'esterno della Vecchia Macelleria sembra disabitato, ma se i PG si avvicinano senza camuffarsi in qualche modo, le vedette poste di guardia vanno ad avvertire immediatamente Ratibus e i suoi sgherri.

1. Passerella

La passerella di legno ha un aspetto decisamente malandato e, quando vi si cammina sopra si sentono scricchiolii allarmanti. La struttura avrebbe urgentemente bisogno di lavori di manutenzione. Un personaggio che indossi un'armatura metallica e che si muova velocemente, ha un rischio del 70% di mettere un piede su un'asse marcia e precipitare per tre metri fino alla strada sottostante, procurandosi 3d6 danni (non ammesso TS). Una caduta del genere mette in allarme le spie di Ratibus, che corrono ad avvertirlo.

A ogni ora del giorno e della notte sulla passerella ci sono **d4+1 Miserabili della Corte dei Miracoli** (*Popolano*, MM 349) che stringono al petto luride bottiglie piene di un intruglio alcolico e disgustoso. Uno di essi è una spia di Ratibus. Se i PG dovessero interrogare qualcuno di questi pezzenti (attività peraltro inutile, essendo completamente persi), la spia sgattaiolerà dentro la Vecchia Macelleria per dare l'allarme (ammessa una **prova contrapposta** tra la Percezione dei PG e la Furtività della sentinella [+4]).

2. Rivendita del Torcibudella

Un tempo in questa stanza venivano macellati e sezionati gli animali. Parecchi ganci arrugginiti pendono ancora dal soffitto, dove un vetusto

sistema di carrucole era stato progettato per trasportare le carcasse nei vari punti di lavorazione. Lungo le pareti corrono diverse scansie di legno malandato con sopra decine di bottiglie luride e polverose di tutte le fogge, che contengono un qualche tipo di liquore. In fondo al locale un pozzo in muratura per attingere l'acqua è chiuso con un coperchio di ferro, che può essere sollevato tramite un argano. Ai piedi del pozzo un trio di miserabili sta travasando da una damigiana il liquido in diverse bottiglie. Un grande tavolo di marmo lurido domina la stanza, dove sta seduto un Nano incappucciato, con una fila di bottiglie davanti. È impegnato a contare pezzi di rame e Sovrane d'Argento.

In questa stanza viene venduto il torcibudella ai pezzenti e, occasionalmente, droghe a chi può permetterselo. I tre vicino al pozzo sono dei **Miserabili** (*Popolano*, MM 349), che fuggono al primo accenno di guai. Il Nano al tavolo si chiama **Zhik Zhul lo Spacca Teste** (*Gladiatore*, MM 347) e chiederà ai PG se vogliono comprare del torcibudella (ovviamente se non è stato dato l'allarme). Sul tavolo davanti al Nano ci sono 150 M.R. e 25 Sovrane d'Argento.

Zhik Zhul è un Nano tarchiato stempiato e con una folta barba marrone. Sulla fronte ha il tatuaggio di un martello da guerra.

Rispetto alle caratteristiche del Gladiatore riportate sul *Monster Manual*, Zhik Zhul presenta i seguenti cambiamenti:

- Allineamento Morale: caotico malvagio
- Scurovisione a 18 metri
- Resistenza al danno provocato dai veleni, gode di Vantaggio nei tiri salvezza contro il veleno
- Zhik Zhul effettua due attacchi a round con il suo *Martello da Guerra +2* (*Attacco con Arma da Mischia*: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: (7) 1d8+6 o 13 (1d10+6) danni usato a due mani, danni contundenti.
- Equipaggiamento speciale: Spacca Teste (*Martello da Guerra +2*), *pozione di guarigione* (2d4+2).

Il tatuaggio sul cranio di Zhik Zhul è magico. Con un'azione bonus, il Nano può evocare l'incantesimo *arma spirituale*⁶, facendo comparire un minaccioso martello da guerra avvolto da fiamme nere.

Il pozzo. Il pozzo conduce a un torrente sotterraneo alimentato dalle acque dei canali di Glantri e oggi viene utilizzato per fare sparire rapidamente i cadaveri di chi non si vuole sia trovato dalle autorità. Poiché questo sistema è utilizzato abbastanza spesso, nelle acque scure in fondo al pozzo (a circa 8 metri di profondità) si aggira stabilmente una coppia di disgustosi **Otyugh** (MM 251).

⁶ L'*arma spirituale* appare sottoforma di martello da guerra.

Modificatore al tiro per colpire +6, danni 2d8+2, durata 10 minuti. Zhik Zhul può riutilizzare il potere del tatuaggio dopo ogni riposo lungo.

Torcibudella. Il liquore torcibudella è un vero e proprio veleno che rallenta i riflessi e brucia i neuroni. Dovrebbe essere ben chiaro che berlo non sia una buona idea. Nel caso un PG fosse tanto sciocco (o tanto assetato) da provare l'infernale intruglio, si ritroverà *avvelenato* per 24-48 ore a discrezione del DM, a meno che non superi un TS su Costituzione (**CD 18**).

3. Magazzino

In questa stanza sono ammassati vari attrezzi per la distillazione del torcibudella di Ratibus. Ci sono vecchi alambicchi, imbusti di latta di tutte le dimensioni (per la maggior parte bucati o danneggiati in qualche modo), delle beute luride e una mezza dozzina di barilotti che contengono dell'alcol di pessima qualità che deve ancora essere "trattato". Una serie di grandi vasi di vetro sono allineati sopra una scansia e sono pieni di una sostanza lattiginosa giallastra dal disgustoso odore di ammoniacca: si tratta dell'ingrediente segreto per preparare il torcibudella.

4. Distilleria del Torcibudella

Al centro della stanza si trova una grande vasca di marmo piena di liquido, rimestato da un paio di ragazzini con lunghi bastoni. Ai piedi della vasca ci sono alcune botticelle vuote e altrettanti vasi di vetro, sul fondo di uno dei quali ci sono ancora alcune dita di un repellente denso latte giallastro. I due ragazzini sono talmente sparuti che si possono contare le loro ossa a una a una. Probabilmente non sono mai stati lavati da quando sono nati. Il più alto dei due indossa un bizzarro tricorno di pelle. Una scala a chiocciola in pietra conduce al piano sottostante.

Se è stato dato l'allarme, alla vista dei PG i due **orfani** (*Popolano*, MM 349) scappano a gambe levate, fuggendo dalla porta a ovest. Ricordate che se qualcuno li insegue, corre il rischio di farsi una bella caduta giù dalla passerella fradicia (vedi area 1). In caso contrario la coppia continua a rimestare la broda nella vasca, ipotizzando che il gruppo sia in qualche modo al servizio di Ratibus.

Offrire da mangiare ai due orfani (Zecca e Pulce ... nessuno si è mai premurato di chiamarli in altro modo), li renderà amichevoli e loquaci, sebbene non siano dei fulmini di guerra in fatto di acume. Interrogare i ragazzi porterà a queste informazioni.

- Ratibus ha preso possesso di questo luogo e dirige i suoi affari al piano di sotto.

- Il liquido nella vasca è il preparato per il torcibudella che si ottiene mescolando alcol e la melassa giallastra, rimestandola a lungo. Zhik Zhul vi aggiunge anche altri "aromi", ma loro non sanno di cosa si tratti.

- Si ricordano di avere visto un gruppo di sgherri portare di sotto un fagotto che si agitava parecchio e piagnucolava come una femminuccia. Al tizio è caduto il cappello che ora sta sulla crapa di Zecca.

Ovviamente i due stanno parlando di Fleurette, catturata dagli sgherri del Re degli Accattoni. La ragazza è ora stata portata in un altro covo (né Pulce né Zecca erano presenti quando c'è stato il trasferimento), mentre Ratibus è ancora nell'edificio. Nella stanza non c'è nulla di prezioso.

5. Vestibolo

Sul fondo delle scale c'è una stanza spoglia che puzza di rancido e di sudore. Una pesante porta di quercia rinforzata da barre di ferro è incassata sotto un arco di pietra sulla parte orientale, mentre a sud di trova un corridoio immerso nell'ombra, dove si intravede una grossa sagoma bestiale accovacciata.

Ratibus ha posto nel corridoio uno schiavo **Ogre** (MM 239). Questo stupido gigante è alto 2,8 metri e indossa un perizoma di pelle e dei rozzi calzari di pelliccia. Sulla testa porta un elmo di ferro a punta tutto ammaccato. Al collo è assicurato un laccio dal quale pendono alcuni crani umani. Nel suo borsello l'Ogre conserva alcune ossa umane, un paio di dadi d'avorio (5 M.O.) e un barattolo pieno di *miele incantato* in grado di curare 1d10 PF di danno. Nel barattolo ci sono 6 dosi di miele magico.

Se è stato dato l'allarme, l'Ogre si lancia alla carica sbuffando e tentando di schiacciare gli intrusi con la sua clava chiodata. Il gigante combatte fino alla morte. In caso contrario, l'Ogre può essere ingannato e lasciare passare i personaggi, se questi riescono a raggiungerlo in qualche modo. Il gigante parla qualche parola di Comune.

6. La Corte di Ratibus, il Re degli Accattoni

In questo sordido luogo illuminato da lampade che emanano un fumo rancido, Re Ratibus, il Signore degli Accattoni, tiene la sua corte di deformati e miserabili. "*Benvenuti nella nostra umile dimora!*", biascica un sinistro figura assiso su di un trono fatto di ossa e sterpaglie: "*Spero che vi piaccia il consommé di ficcanaso, poiché siete invitati a cena stasera!*", farfuglia guatandovi con occhi iniettati di sangue. Al suo fianco uno Gnomo deforme, senza né braccia né gambe, emette un gorgogliante cachinno, mostrando i denti guasti e dondolando dalla sua cesta appesa alle travi sul soffitto. Una corte di una dozzina di uomini e donne, che mostrano senza ritegno le loro deformità dà sfogo a una maligna ilarità, formando due ali in una parodia di seguito reale. "*Forse, mio signore Ratibus, sarebbe saggio sapere cosa ci fanno qui questi folli, prima di portarli al cuoco di corte*", interviene un repellente individuo alto e smilzo, avvolto in vesti di pelle multicolore, che si trova in piedi a fianco del trono. "*Sì, sarebbe saggio! Avvicinatevi un poco, ficcanaso*", chiocchia Ratibus continuandovi a squadrarvi come un bambino goloso di fronte a alla vetrina di un pasticciere. "*Chi diavolo siete?*"

Il Re degli Accattoni non può essere colto di sorpresa, a meno che i PG non abbiano preso delle precauzioni estreme. Avvertito dalle spie poste all'esterno della sua residenza nella Vecchia Macelleria, o messo in guardia dai rumori comunque provocati dall'incontro con l'Ogre nel vestibolo, Ratibus ha preso parecchie precauzioni per preservare la sua posizione: a cominciare dalla grande fossa dissimulata nel pavimento coperto di segatura fradicia e di sporcizia.

La Corte di Re Ratibus è formata da una dozzina di **Miserabili** (*Combattente tribale*, MM 345) messi un po' meglio del resto dell'umanità derelitta che vive alla Corte dei Miracoli. L'umano allampanato vestito di pelle dai tanti colori (un pastrano cucito con lembi di pelle delle sue numerose vittime) è **Ossa** (*Illusionist*, Tales from Yawning Portal 237) un illusionista al soldo di Ratibus e suo consigliere. L'aborto nel cesto di vimini è, invece, un **Diavolo Imp** (*Imp*, MM 78) che Ratibus chiama "Ser Puzza".

Re Ratibus è gobbo e orbo. I suoi lunghi e unti capelli grigi nascondono solo in parte le verruche che gli devastano il viso. Si dice sia stato il maggiordomo di un principe di Glantri; ma se anche fosse è stato molto tempo fa. Ratibus è intrigato dalla sfrontatezza dei personaggi e non ordinerà l'attacco, a meno che il gruppo non si dimostri aggressivo. Sotto il bracciolo del trono c'è una leva che fa scattare la fossa. Una volta spalancata, chi si trova su di essa precipita 6 metri più in basso, procurandosi 2d10 danni (dimezzabili con un **TS su Destrezza, CD 15**), finendo nella caverna circolare che Ratibus utilizza come arena per mettere i suoi nemici contro i mostri che di tanto in tanto riesce a far rubare dai magazzini al porto (vedi area 7).

Trattare con Ratibus. Il Re degli Accattoni ha fatto catturare e portare in un luogo sicuro Fleurette. Egli ignora che la giovane sia stata travestita da uomo e non conosce il nome del Cavaliere di Vyonnes. A parte questo, i PG dovrebbero avere capito che il "Cavaliere" è in realtà un travestimento e che il loro obiettivo è cercare Fleurette e Teufel.

Ratibus odia visceralmente i membri del Regno d'Oro e il suo capo, l'infido assassino noto come Signor Lucignolo. L'avversione nasce in parte per l'anima razzista del sovrano della Corte dei Miracoli e in parte per il rifiuto da parte degli Hin di pagare il pizzo per esercitare la loro attività. Furioso per questa mancanza di rispetto, che rischia di minare il suo potere, Ratibus desidera con tutte le sue forze annientare il Regno d'Oro e sarà dunque "bendisposto" verso i personaggi, se costoro accettano di essere "le sue lame vendicatrici".

Ratibus ascolta quello che hanno da dire i PG. Si rifiuterà di liberare Fleurette, se prima i PG non gli porteranno la testa di Lucignolo in una cappelliera (che Ossa porgerà al gruppo, provocando un moto di macabra ilarità da parte dei cortigiani). Il Re degli Accattoni conosce il luogo dove si trova il covo del Regno d'Oro: un casino di caccia

abbandonato nei sobborghi di Glantri a circa 6 miglia di distanza sui Colli dell'Isoile. Conosce Teufel solo per sentito dire e sa che il giovane aveva chiesto agli Hin i loro servigi di assassini, probabilmente per togliersi di torno qualche Conestabile troppo curioso sulle sue attività di spionaggio.



Copyright (c) 2010 Russ Nicholson

Ossa ha lanciato un incantesimo di *immagine superiore*, che riproduce le fattezze di Ratibus sul trono. Costui è solo un'immagine illusoria. Il vero Ratibus è nascosto dietro un pannello posto alle spalle del trono e fuggirà attraverso un passaggio segreto, se le cose dovessero mettersi male per lui (ma a quel punto Fleurette si sarà guadagnata un biglietto di sola andata nelle stive di una galea dell'Anello d'Acciaio per i bordelli di Jaibul, nel lontano Occidente).

In entrambi i casi: che i PG accettino l'incarico oppure no, Ratibus non si trattiene da un'uscita di scena spettacolare.

"Bene, bene, bene", borbotta, viscido, Re Ratibus, visibilmente soddisfatto. "Allora, anici cari, rimane solo un'ultima cosa da fare per capire se siete i tipi tosti che sembrate essere". Con un sorriso davvero poco rassicurante, Ratibus inizia a canticchiare stonato: "Un bel dì un usignolo volò" per poi esplodere in un urlo: "Fate un bel voletto, ucellini!", soffocato dalle

urla eccitate e selvagge della sua corte, mentre vi viene improvvisamente a mancare la terra sotto i piedi.

Il Re degli Accattoni ha fatto scattare la botola sul pavimento. I PG si trovano a dover combattere contro l'animale che è stato recentemente catturato dagli sgherri di Ratibus. Da sopra iniziano a piovere uova marce, rifiuti ed escrementi; mentre i miserabili urlano le loro scommesse.

7. L'arena

Recentemente, gli sgherri di Ratibus hanno sottratto dai magazzini del porto di proprietà dei Cacciatori di Mostri un esemplare maschio di Orsogufu e un Belva Distorcente, che sarebbero stati destinati al divertimento degli spettatori del Circo Lizzieni. Le bestie sono state portate in questa fossa di combattimento e lasciate a stecchetto per giorni; ragione per cui sono affamate e furiose e attaccheranno ferocemente chiunque venga buttato nell'arena.

Il terreno sabbioso è coperto da paglia fradicia e da ossa. Grandi macchie di sangue scuro lordano le pareti rocciose di questa fossa da combattimento sul fondo della quale un grosso esemplare maschio di Orsogufu vi guata minaccioso, grattando il pavimento con formidabili artigli. Un ringhio cupo vi avverte che la bestia non è la sola minaccia da cui occorre guardarsi. Da un cunicolo emerge anche una possente belva, simile a una pantera, con sei zampe e due tentacoli ossuti che sferzano l'aria.

L'**Orsogufu** (MM 250) e la **Belva Distorcente** (MM 31) sono affamati e inferociti per le privazioni che sono state costrette a subire. Attaccano immediatamente chiunque precipiti nell'arena e combattono fino alla morte.



Contro il Ragno d'Oro

Con le informazioni raccolte nei bassifondi di Glantri, i PG dovrebbero avere ben chiara la situazione.

Da un lato Teufel di Morlay, una spia che Dama Lucrezia di Malapietra ha incaricato di ritrovare; dall'altro una storia d'amore e una giovane innocente (Fleurette) nelle mani del laido Ratibus, un individuo senza moralità né senso della pietà. La decisione su come agire dipende ovviamente dai personaggi che, anche dai colloqui con Dama Margarethe e dopo avere visto la fine fatta patire a Demetria, dovrebbero avere capito come il Signor Lucignolo non sia certo una persona migliore del Re degli Accattoni.

Da quale parte stare? Cosa fare?

Di seguito vengono fornite le descrizioni del Casino di Caccia abbandonato sui Colli dell'Isoile, che è diventato il covo del Ragno d'Oro e dove il povero Teufel viene tenuto prigioniero dagli assassini Hin. Tutti gli Halfling del Ragno d'Oro possiedono le seguenti caratteristiche in aggiunta a quelle delle statistiche a cui sono associati i malviventi:

- Allineamento Morale: neutrale malvagio
- *Fortunati*: quando tirano un "1" naturale su d20, possono effettuare nuovamente il tiro.
- *Coraggiosi*: godono di un Vantaggio ai TS contro effetti che provocano paura.
- *Iniziativa*: il loro modificatore di Iniziativa è +2

1. Ingresso principale

Il casino di caccia si trova al centro di una tenuta abbandonata, appartenuta a un mago della nobiltà di Glantri, caduto in disgrazia qualche decennio fa.

Da allora nessuno ha reclamato i suoi possedimenti sui Colli dell'Isoile. La struttura di campagna è ora diventata la base operativa della banda di Hin conosciuta come "Il Ragno d'Oro", costituita da assassini e ladri Halfling esiliati dalle Cinque Contee e agli ordini del crudele Signor Lucignolo.

Un massiccio doppio portale di quercia, rinforzato con placche di ottone ossidato, chiude l'ingresso del casino di caccia. Ai lati dell'entrata querce secolari montano la guardia come silenziose sentinelle.

Un **Hin del Ragno d'Oro** (*Malvivente*, MM 348) monta la guardia, appollaiato su un ramo della quercia di sinistra. Armato di moschetto (vedi DMG 267-268) e spada corta, la sentinella se ne sta nascosta tra le fronde⁷. Se i PG si avvicinano all'entrata principale, l'Halfling li avvisterà automaticamente, sparando contro di loro con il moschetto e dando così l'allarme a tutti gli occupanti della struttura. Se viene neutralizzato, sul corpo dell'Hin si potranno recuperare 30 Ducati

⁷ Furtività +5 con Vantaggio contro le prove di percezione per individuarla

d'Oro, 30 Sovrane d'Argento e una *pozione di guarigione*.

2. Corridoio di ingresso

Appesi alle pareti di questo lungo corridoio ci sono decine di trofei: teste di cervi, cinghiali, orsi e volpi occhieggiano i visitatori. Un tempo il pavimento era coperto da folti tappeti di pelliccia, alcuni dei quali sono ancora presenti, ma sono ormai irrimediabilmente rovinati da anni di incuria e abbandono.

A circa metà del corridoio, gli Hin hanno teso un filo sottile collegato a una campanella che suona nelle aree 5, 6, 7 e 13, mettendo in allarme chi si trova in quelle stanze. Per scoprire la corda tesa occorre una accurata ricerca (**Intelligenza [Investigazione]**, CD 14).

3. Ingresso alle stalle

Quando i nobili che usavano il casino arrivavano dopo una giornata di caccia, entravano da questo ingresso con le loro cavalcature. Oggi le porte di legno sono marcite sui cardini e pendono miseramente rivelando la presenza di diversi box per gli animali. Un forte odore di paglia mista a sterco animale fresco proviene dalle stalle.

Gli Hin non pattugliano quest'area, forse troppo sicuri di sé, pensando che le loro cavalcature rappresentino già per sé stesse un sufficiente incentivo per tenere lontano curiosi e ficcanaso. Se i PG entrano nel casino di caccia dalle stalle, non faranno scattare alcun allarme.

4. Stalle

Le ampie stalle del casino di caccia sono suddivise in numerosi box dove gli stalloni dei signori potevano riposarsi e rifocillarsi dopo le giornate passate a stanare le prede. Anche ora, a distanza di anni, questo locale adempie alle stesse funzioni. Il pavimento è cosparso di paglia fresca e all'esterno di ogni box sono visibili selle e finimenti di cuoio, oliati e ben tenuti. L'odore animale, frammisto a quello di sterco recente riempie l'aria. In ognuno dei box c'è un fiero Ippogrifo dal becco adunco e affilato. Contate 5 box per ogni lato della stalla.

Complessivamente ci sono **10 Ippogrifi** (MM 182) in altrettanti box. Gli Hin del Regno d'Oro usano questi fieri e pericolosi animali come mezzi di trasporto e li trattano con tutte le cure del caso. Per avvicinare con sicurezza queste bestie, occorre essere molto prudenti ed empatici⁸ (**Saggezza [addestrare animali]**, CD 15).

⁸ Un ranger o un druido godono di Vantaggio alla prova.

5. Cucine

Quest'ampio locale era la cucina del casino da caccia. Un grande fuoco è stato ricavato al centro della stanza, dove i cuochi cucinavano la cacciagione per i loro signori. Diverse mensole, scansie e mobili sono addossati alle pareti insieme a forni e tavoli per la preparazione dei cibi.

Una parte della stanza è stata rimessa in funzione per fornire il cibo agli Hin. Nelle dispense si possono trovare diversi alimenti: forme di formaggio, anfore piene di vino, carne e pesce sottosale, olive in salamoia, prosciutti stagionati, sacchi di farina e zucchero, vasetti di pepe e cannella, uova e forme di pane. Nella stanza non c'è altro di interessante.

6. Camera dei trofei

Il salone è arredato con diverse poltrone di pelle consunta ed alcuni tavoli. Vecchi tappeti logorati dal tempo coprono il pavimento, costituito da spesse assi di quercia. Alle pareti sono ancora appesi i trofei più prestigiosi delle cacce: un Orsogufo impagliato, l'elmo cornuto di un Gigante del Gelo, la testa di un Ogre e quella di un Mastino infernale. Sul fondo del locale si trova un grande arazzo che copre metà della parete, dal soffitto al pavimento, e raffigura una scena di combattimento in cui un folto gruppo di cavalieri in armatura incalza da vicino un Drago Verde.

Un gruppo composto da **3 Hin del Regno d'Oro** (*Malvivente*, MM 348) guidati da un **Comandante Hin** (*Capo dei Banditi*, MM 344) si trova in questa stanza. Se è stato dato l'allarme, i quattro saranno nascosti in attesa di cogliere di sorpresa gli invasori. In caso contrario, gli Halfling saranno seduti sulle poltrone e impegnati a giocare a dadi. Tutti gli Hin sono armati con delle pistole e delle spade corte. Il Comandante possiede anche una *pozione dell'invulnerabilità*, che berrà nel caso in cui due dei suoi compagni vengano spacciati.

Una volta eliminati gli Hin, la compagnia potrà esplorare la stanza. Nascosta dietro l'arazzo c'è una porta di legno che conduce ai sotterranei del casino di caccia, dove è tenuto prigioniero Teufel di Morlay. In un angolo della stanza c'è un cofano chiuso a chiave ma senza trappole (**Forza, CD 14** o **Destrezza [Arnesi da scasso]**, CD 12) dentro cui si trova un astuccio di legno di palissandro delle giungle della Davania (15 M.O.) con un servizio da 24 di posate d'argento con il manico di madreperla (150 M.O.) e un carillon in argento con la statua di una ninfa danzante in avorio (300 M.O.).

7. Grande salone

L'immenso salone delle feste del casino di caccia presenta due camini mastodontici in pietra sulle pareti nord ed est scolpiti in modo da sembrare le fauci aperte di un leone e di una tigre. Grandi

lampadari di ferro battuto pendono dal soffitto pieno di ragnatele: ognuno di questi manufatti poteva ospitare centinaia di candele. I resti di sedie e di lunghi tavoli da banchetto sono sparsi per la stanza, come le spoglie di cadaveri su un campo di battaglia. Una scala di pietra, addossata alla parete est, porta ai piani superiori.

In questo locale si svolgevano le feste dei nobili dopo le giornate di caccia. Oggi è occupato da **d6+3 Hin del Regno d'Oro** (*Malvivente*, MM 348) che ad ogni ora del giorno e della notte stazionano qui dormendo, giocando a dadi o allenandosi in attesa di un incarico da parte del Signor Lucignolo. Se è stato dato l'allarme, gli Halfling saranno nascosti tra le rovine della sala pronti per assalire i PG. Costoro sono armati con balestre leggere, mazze ferrate e spade corte. Se scoppia un combattimento in questa stanza, gli Hin della sala dei trofei (area 6) arriveranno dopo d4+1 round per dare manforte ai compagni. Nella stanza non c'è nulla di interessante. Se gli Hin vengono perquisiti, i PG potranno trovare d10 Ducati d'Oro e d20 Sovrane d'Argento su ciascuno dei corpi.



8. Terrari dei Ragni d'Oro

All'esterno, vicino all'entrata, si trova un basso tavolino con delle lampade piene d'olio, pronte per essere accese. La porta è chiusa a chiave (**Forza**, CD 16 o **Destrezza** [Arnesi da scasso], CD 14).

All'interno, le imposte sono sbarrate e nella stanza regna il buio più assoluto. Qui dentro vengono tenuti gli esemplari di **Ragni d'Oro delle Paludi dei Malpoggi** (*Ragno*, MM 332) che la banda di Hin usa per i suoi omicidi più eclatanti.

Su scansie addossate alle pareti ci sono dei grandi terrari di vetro dove hanno tessuto le loro ragnatele 98 di queste bestie velenose⁹ dall'addome lucido e

dorato. Molti ragni hanno le dimensioni di una noce, ma gli esemplari più grandi raggiungono quelle di un pugno umano. Se i PG dichiarano di esaminare con attenzione i terrari, scoprono che sul terreno sono presenti i miseri resti scheletrici di tre umani: due uomini e una donna, sfortunati contadini catturati dagli spietati Hin e dati in pasto ai ragni.

In un angolo è incatenato un ragazzo di circa 15 anni, imbavagliato, legato e terrorizzato. Se liberato, l'atterrito giovane (Giano) racconterà di essere stato rapito mentre portava un carico di ortaggi al mercato di Glantri insieme al padre (il cui corpo, con alcuni ragni che gli zampettano sopra, occhieggia macabro dal terrario). Prima di essere portato in questo luogo in attesa del prossimo pasto degli aracnidi, Giano ha scambiato alcune parole con un altro prigioniero degli Hin la cui descrizione coincide con quella di Teufel.

9. Stanza del Signor Lucignolo

La porta di questa stanza è chiusa a chiave (**Forza**, CD 15 o **Destrezza** [Arnesi da scasso], CD 13) ed è protetta da un incantesimo di *Allarme silenzioso* che avvertirà il Signor Lucignolo della presenza di intrusi nella sua stanza. L'allarme non può essere scoperto e disattivato da un ladro, se prima non viene individuato con un incantesimo di *individuazione del magico*. Solo in tale caso, un ladro può provare a neutralizzare l'allarme (**Destrezza** [Arnesi da scasso], CD 15).

Questa stanza è stata sistemata meglio delle altre. Un turibolo d'argento, appeso al soffitto con una sottile catena, diffonde nell'aria un leggero profumo speziato. Un comodo letto è addossato alla parete più lontana dalla porta. Spessi tappeti di pelliccia, un tavolo scrittoio, un baule e un armadio completano l'arredamento del locale.

Qui riposa il Signor Lucignolo, lo spietato capo della cellula glantriana del Regno d'Oro. Attualmente si trova nei sotterranei del casino di caccia, intento a interrogare il povero Teufel di Morlay.

Apparentemente la stanza è vuota, ma in realtà sulla parete appena sopra la porta di ingresso è in agguato un orripilante **Ragno d'Oro** (*Ragno Gigante*, MM 332) di dimensioni preoccupanti. Con il corpo grande quanto un vitello, questo mostruoso aracnide è stato nutrito personalmente dal Signor Lucignolo da quando era appena un ragnetto uscito dall'uovo e ha sviluppato una sorta di empatia con l'Hin, diventandone il "cane da guardia". Se i PG non dichiarano espressamente di guardare sul

⁹ La vittima del morso del Ragno d'Oro deve effettuare un TS su Costituzione con CD 14 o subire 4d10 danni (la metà in caso di successo). La vittima rimane comunque *Avvelenata* per 24 ore. Al

termine di tale periodo, occorre ripetere il TS per non subire ulteriori 4d10 danni (la metà in caso di successo). A questo punto il veleno cessa di essere efficace.

soffitto, il ragno gigante balzerà addosso con il favore della sorpresa¹⁰.

Se i PG sopravvivono all'assalto del Ragno d'Oro, possono perquisire la stanza. Nell'armadio si trovano diverse vesti pregiate tagliate su misura per un Halfling, alcune calzature di ottima qualità, sempre a misura di Hin, e un astuccio di cuoio con dentro uno splendido Moschetto di manifattura gnomesca decorato con intarsi d'argento e perfettamente bilanciato, una scatola con 20 proiettili d'argento e tutto il necessario per la manutenzione. Quando si usa il Moschetto si aggiunge un bonus +1 non magico al TPC. Se rivenduta, l'arma vale 800 M.O.

Sullo scrittoio vi sono vari rapporti consegnati a Lucignolo dai suoi sgherri e delle note di Lucignolo che elenca i progressi dei suoi uomini nell'infiltrarsi nei Principati, indirizzate ai capi Hin che risiedono nelle Cinque Contee. In un cassetto, infine, si trova un bauletto con dei *trucchi per il camuffamento* completi di tinture, barbe e baffi finti, cosmetici e piccoli accessori.

Il baule del Signor Lucignolo. Il baule è chiuso a chiave ma non protetto da trappole (**Forza, CD 12** o **Destrezza [Arnesi da scasso], CD 10**) contiene alcune delle ricchezze personali del Signor Lucignolo: una sacca con dentro 200 Ducati d'Oro e 400 Sovrane d'Argento; un sacchettino di pelle con dentro 5 Pietre Lacrimose Rosse (50 M.O. cad.) e 5 Onici nere (50 M.O. cad.); una maschera di velluto nero con numerosi quarzi citrini (100 M.O.); una scatola con 10 Sigari di Belcadiz (5 M.O. cad.); una *pozione di amicizia animale* (verde, limpida, frizzante); un tubo d'avorio (10 M.O.) con dentro 3 pergamene di incantesimi: *serratura arcana, forma gassosa, evoca elementali minori*.

10. Dormitorio

Questa grande sala è perlopiù spoglia, se si eccettua una dozzina di giacigli sistemati per terra con paglia fresca e lenzuola. Il soffitto avrebbe bisogno di alcune riparazioni, poiché si intravede in alcuni punti il cielo all'esterno.

In questo locale gli Hin dormono tra un turno e l'altro. Ogni ora del giorno e della notte c'è una probabilità del 50% che siano presenti **d4+1 Hin del Ragno d'Oro** (*Malvivente*, MM 348) addormentati. Ogni Halfling possiede una scarsella con dentro d20 Ducati d'Oro e d100 Sovrane d'Argento. Nella stanza non ci sono tesori o cose interessanti. Se si svolge una battaglia in questo

¹⁰ La vittima del morso di questo esemplare gigantesco di Ragno d'Oro deve effettuare un TS su Costituzione con CD 15 o subire 5d10 danni o la metà in caso di successo. La vittima rimane comunque *Avvelenata* per 24 ore. Al termine di tale periodo, occorre ripetere il TS per non subire ulteriori 5d10 danni o la metà in caso di successo. A questo punto il veleno cessa di essere efficace.

locale e dura 3 o più turni, il Prete di Thanatos nella stanza 11 sarà in allarme.

11. Cappella di Thanatos

I membri del Ragno d'Oro sono tutti assassini e rendono omaggio alla divinità principale della Morte: Thanatos. La cellula capeggiata dal Signor Lucignolo è accompagnata da Rodrigo, un prete Hin del Tetro Mietitore che in questa stanza ha realizzato una cappella in onore della sinistra divinità.

La stanza è immersa nella penombra. Pesanti drappi neri sono stati utilizzati per coprire le finestre e le feritoie. L'unica fonte di luce proviene da alcuni alti candelabri, su cui bruciano delle tozze candele che emettono una luce fioca e spettrale. Il locale è spoglio, se si eccettua un altare circondato da ceri posto sulla parete ovest. Una serie di grandi specchi ovali, montati su dei treppiedi di ferro, è posizionata in apparente disordine per la stanza. Una figura minuta avvolta in una palandrana cenciosa è inginocchiata davanti all'altare con il cappuccio tirato e sembra raccolta in profonda meditazione davanti a un tabernacolo d'avorio.

Se è stato dato l'allarme o se c'è stata una battaglia nel dormitorio, la figura inginocchiata è solo un'illusione creata da Rodrigo che svanirà in una nuvola di fetido fumo nero non appena sarà disturbata in qualche modo. In caso contrario, si tratta proprio del **Prete di Thanatos** (*Sacerdote*, MM 350). Rispetto alle caratteristiche riportate nel Monster Manual, Rodrigo presenta le seguenti peculiarità.

- **Allineamento Morale:** caotico malvagio
- **Fortunato:** quando tira un "1" naturale su d20, può effettuare nuovamente il tiro.
- **Coraggioso:** gode di un Vantaggio ai TS contro effetti che provocano paura.
- **Iniziativa:** il modificatore di Iniziativa è +2
- **Classe dell'Armatura:** 15 (*scudo della fede*)
- **Punti Ferita:** 60 (65 con *aiuto* +2d6 PF extra con *caratteristica potenziata - resistenza dell'orso*)
- **Multiattacco:** Rodrigo attacca due volte per round con un falchetto (Bonus TPC +4, Danno 1d6+3)

Incantesimi preparati. La caratteristica innata da incantatore di Rodrigo è la Saggiezza (tiro salvezza contro incantesimi CD 14, modificatore al tiro per colpire +6).

Livello 1 (5 slot): *benedizione**, *infliggi ferite*, *scudo della fede**.

Livello 2 (4 slot): *protezione dai veleni**, *blocca persone, aiuto**, *caratteristica potenziata**.

Livello 3 (3 slot): *dissolvi magie*, *protezione dall'energia (fuoco)**, *scagliare maledizione*.

Livello 4 (3 slot): *esilio*, *libertà di movimento**.

(*) Già attivo, se è stato dato l'allarme.

Rodrigo è un Hin piuttosto smilzo (caratteristica peculiare per questa razza) con un volto arcigno, capelli color stoppia tagliati a chierica. In combattimento utilizza un falchetto dalla lama in

argento e magico +1. Inoltre, il Prete di Thanatos ha incantato gli specchi recuperati nelle rovine di questo casino di caccia per usarli come focus di un incantesimo di *intermittenza*. Quando l'incantesimo si attiva, l'Hin viene "risucchiato" dentro lo specchio più vicino, per riapparire in un altro a sua scelta. In totale ci sono 20 specchi. L'incantesimo funziona finché almeno due specchi sono integri: se Rodrigo dovesse essere nel Piano Astrale, mentre viene infranto l'ultimo specchio, il Prete di Thanatos sarebbe perduto in tale dimensione. Colpire uno specchio richiede un'azione (CA 8, PF 4, vulnerabilità da armi da impatto), ma non è priva di rischi. Infatti, ogni volta che si infrange uno specchio c'è il 25% di probabilità che da esso venga liberato un **Necrospettro** (MM 280) imprigionato nel Piano Astrale. I Necrospettri così liberati attaccheranno i PG fino alla loro distruzione.

L'altare è un semplice tavolo di quercia drappeggiato con dei teli di velluto neri. Su di esso c'è un idolo in avorio che rappresenta uno scheletro demoniaco dotato di ali d'ossa (300 M.O.). Le braccia del manufatto stringono una cassetta che funge da tabernacolo, dentro cui si trova una coppa di rame incantata che trasforma in sangue qualsiasi liquido vi venga posto. Distruggere il tabernacolo e/o la coppa fa guadagnare 200 PE, se il personaggio che compie il gesto è di allineamento Buono. Il rovescio della medaglia è che tale azione attira l'ira di Thanatos sull'empio sacrilego.

12. Vecchia cantina

Sul fondo delle scale c'è una vasta cantina buia e umida. Diverse botti sono allineate sulla parete meridionale, mentre delle scansie apposite ospitano migliaia di bottiglie polverose e coperte di ragnatele. In un angolo c'è un vecchio torchio ormai in disuso.

Un **Hin del Ragno d'Oro** (*Malvivente*, MM 348) monta la guardia davanti alla botte dietro cui si nasconde il passaggio segreto che conduce alle segrete del casino di caccia. Essendo molto in profondità, l'Halfling non ha sentito né l'eventuale allarme, né i rumori di lotta e potrebbe quindi essere preso alla sprovvista. Per accedere alle segrete occorre ruotare di 180° il coperchio di una grossa botte, che nasconde una scalinata di pietra che scende ancora più in profondità. (**Intelligenza [Investigazione]**, CD 12). Le botti sono vuote così come la maggior parte delle bottiglie. Se i PG si mettono a cercare tra le rastrelliere, rinverranno una bottiglia di pregiatissimo Brandy dei Vecchi Colli di Ximes, invecchiato 100 anni, del valore di 50 M.O.

13. Segrete

Il nobile che fece costruire il casino di caccia ordinò ai costruttori di edificare anche una stanza segreta, sotto le cantine, dove potersi riunire con un gruppo

di cospiratori. Come andò a finire l'intrigo, nessuno lo sa. Ma il Signor Lucignolo, quando prese possesso dell'edificio in rovina, scoprì la camera e la fece diventare un locale per gli interrogatori e per custodire i prigionieri.

Quando i PG arrivano al covo del Ragno d'Oro, Teufel di Morlay è stato torturato per giorni. La spia aveva chiesto aiuto agli Hin per togliere di mezzo un Conestabile particolarmente testardo, che minacciava di fare saltare la copertura architettonica per Dama Lucrezia di Malapietra. Purtroppo per Teufel, il pagamento chiesto da Lucignolo per il suo lavoro era fuori dalla sua portata e la spia ebbe la peggior idea che poteva partorire: cercare di ingannare il Ragno d'Oro. Il resto è presto detto: oggi Teufel giace morente in questo fetido buco.

Le scale buie danno su una camera sotterranea umida e fredda. Sulle pareti sono appesi diversi arnesi da tortura: tenaglie, lame dalla foggia bizzarra, fruste e catene. In un angolo sono posizionate una lugubre vergine chiodata e una sedia di legno con garrota e schiaccia-pollici per mani e piedi. Al centro della stanza, appeso per i polsi da due catene assicurate al soffitto tramite carrucole, pende il corpo di un uomo che indossa solo delle luride braghe di cuoio nero. Vomito e urina formano delle disgustose macchie sotto la vittima, che pare priva di sensi. La pelle del corpo è attraversata dalle scudisciate e da parecchie bruciate. Alcuni lembi di pelle dal ventre e dalla schiena sono stati asportati con dei bisturi affilati.

Se è stato dato l'allarme dalle sentinelle, o se l'incantesimo di *allarme* ha suonato, quando si è cercato di forzare la porta dell'area 9, il Signor Lucignolo sarà pronto per affrontare gli intrusi, nascosto sotto la cappa del suo *mantello degli elfi*. In caso contrario, il capo del Ragno d'Oro a Glantri sarà accanto a un tavolo, intento a scegliere un nuovo arnese per saggiare la resistenza al dolore di Teufel. Costui è l'uomo incatenato al centro della sala e ormai è alle soglie della morte. Quando i PG irrompono nella stanza, Teufel è stato appena ridotto a 0 PF ed è stabile.

Il **Signor Lucignolo** (*Assassino*, MM 343) è un Hin di mezza età dai riccioli bianchi con grandi favori sulle guance e uno sguardo aperto e sincero dei suoi occhi azzurri. Si tratta di una mera finzione, poiché l'Halfling è uno spietato assassino, un torturatore e un sadico che prova piacere a infliggere dolore alle sue vittime, soprattutto se incapaci di difendersi. Il Maestro della cellula del Ragno d'Oro è armato con uno *stocco magico +1* (D 1d8+4) in grado di lanciare 1v/die l'incantesimo di *comprensione dei linguaggi* e un *pugnale +1* (D 1d4+4) ingioiellato: entrambe le armi sono trattate con veleno di Ragno d'Oro modificato (utilizzate le informazioni indicate nelle statistiche presenti nel Monster Manual). Lucignolo indossa un *mantello*

degli Elfi di Erewan e in caso di bisogno può fare affidamento su una *pozione di guarigione superiore* (8d4+8).

Lucignolo è disposto a lasciare libero Teufel solo se i PG potranno pagare al suo posto i 10.000 Ducati d'Oro pattuiti per l'assassinio del Conestabile. D'altro canto, i PG sono stati pagati per ritrovare Teufel, ma devono portare le prove della morte di Lucignolo a Re Ratibus, se vogliono avere delle speranze di ritrovare viva la povera Fleurette. In questa occasione, dunque, i giocatori si troveranno a dover prendere delle decisioni non banali in tempi brevi, poiché il Signor Lucignolo è un osso duro e non intende essere preso prigioniero.

Epilogo

A prescindere da come hanno scelto di gestire il confronto con il Signor Lucignolo. Prima o poi i PG dovranno uscire dal casino di caccia. Se Teufel è vivo, prima di cadere svenuto sussurrerà alle orecchie degli eroi solo il nome di Fleurette.

Usciti all'aria aperta, il cielo si oscura mentre un'ombra alata scende dal cielo. Una sibilante Viverna atterra minacciosa di fronte a voi. Sulla sella intarsiata d'argento siede un'amazzone vestita di pelle con una criniera di capelli colore del miele e uno stocco al fianco: la Viscontessa di Sirecchia, Dama Lucrezia di Malapietra. "*Ben ritrovati!*", vi saluta. La mano guantata carezza il collo scaglioso del rettile volante che raspa le zampe artigliate sul terreno, agitando minacciosamente la lunga coda velenifera. "*Nutrivo grandi speranze nel vostro successo e pare che lo abbiate avuto*", conclude indicando col capo il corpo esanime di Teufel. Nel mentre, dal vialetto di accesso del casino di caccia arrivano al galoppo su destrieri da guerra una decina di guerrieri della guardia personale dei Malapietra, guidati dalla sagoma imponente del capitano delle guardie della nobildonna. "*Consegnate il traditore al Signor Lazzaro, amici miei*", riprende Dama Lucrezia, "*e riceverete la ricompensa che vi spetta*".

Ecco un nuovo momento critico. Consegnare Teufel a Lucrezia significa condannarlo a morte; del resto la Viscontessa di Sirecchia non ha nessun interesse per il Regno d'Oro e per Lucignolo: meno che meno per la sua testa, che è il pagamento chiesto da Ratibus per liberare Fleurette. Che fare?

Al minimo accenno di resistenza da parte dei PG, Dama Lucrezia ordina al suo capitano di sbarazzarsi dei PG. Il **Signor Lazzaro**¹¹ (*Gladiatore*, MM 347) spalleggiato da **10 Soldati di Malapietra** (*Guardia*, MM 348), attacca per uccidere. Nel frattempo, la nobildonna dà un secco ordine alla sua cavalcatura:

la Viverna spicca un balzo verso il cielo, sibilando odiosamente.

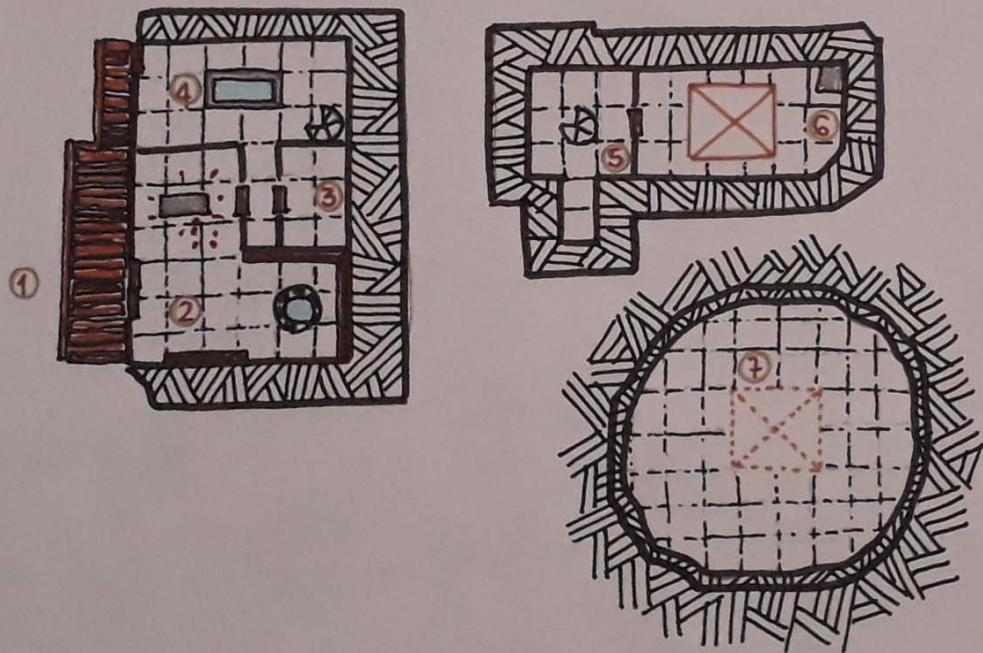
Se, invece, i PG consegnano Teufel a Dama Lucrezia, questa ordinerà a Lazzaro di pagare i PG. Con malcelato disprezzo, il capitano delle guardie getta a terra davanti agli eroi un sacchetto di pelle con dentro un Diamante Stellato per ciascun membro della compagnia (1.000 M.O. cad.). Nel frattempo, i soldati avranno legato Teufel (o il suo cadavere) e caricato come un sacco di patate dietro la sella della Viverna che spiccherà il volo, diretto alla dimora dei Malapietra.

Infine c'è la questione di Fleurette. Se i PG portano alla Corte dei Miracoli la testa del Signor Lucignolo, troveranno all'ingresso del quartiere Ossa (e/o Ser Puzza, sempre nella forma di Gnomo amputato) in compagnia di una ventina di bravacci. In cambio del macabro trofeo, i luogotenenti del Re degli Accattoni consegneranno Fleurette con le mani legate dietro la schiena e un cappuccio in testa. La giovane è terrorizzata, ma non le è stato torto un capello (gli schiavisti dell'Anello d'Acciaio pagano per merce intatta).

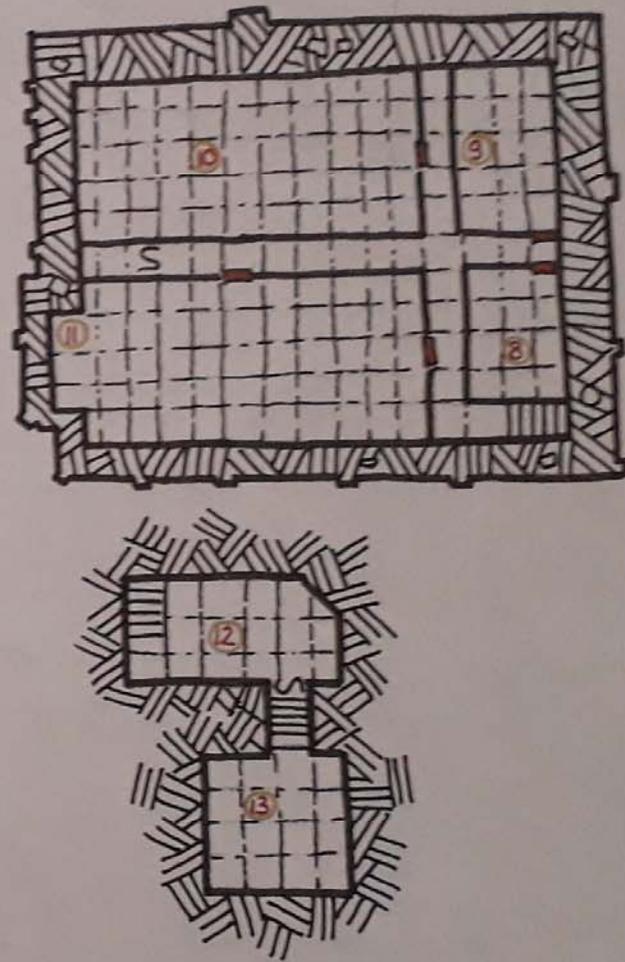
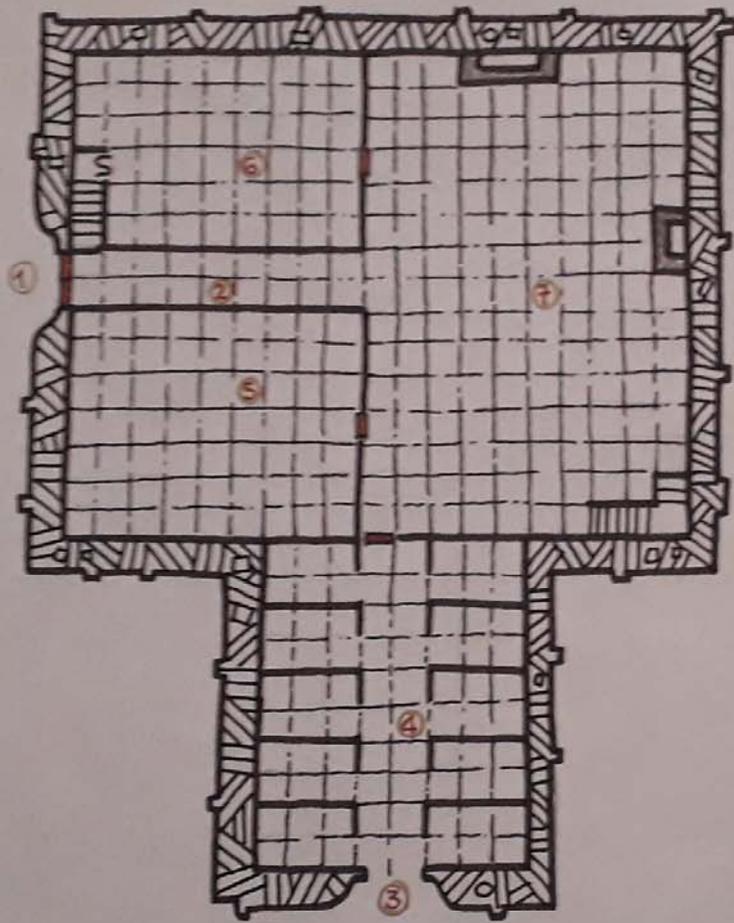
Se i PG salvano Teufel o Fleurette, ma non entrambi, otterranno un bonus di 250 PE a testa. Se, invece, sono riusciti a riportare a casa, sani e salvi, entrambi i giovani, premiate ciascun personaggio con un bonus di 600 PE.



¹¹ A differenza di quanto riportato sul *Monster Manual*, il Signor Lazzaro brandisce una spada normanna +1 (consideratela come una spada normale, vedi PHB 149).



Corte dei Miracoli
La Vecchia Macelleria
Glantri



Casino di Caccia
Covo del Ragno d'Oro

MYSTARA

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'avventura – Livello Esperti

Il Morso del Regno d'Oro

di Mauro Ferrarini

C'è del marcio a Glantri! Una aristocratica viscontessa, un giovane amante scomparso e un misterioso cavaliere mascherato. I destini di questi personaggi si incrociano con la spietatezza di una banda di criminali *Hin* che portano il marchio del Regno d'Oro. Anche il famigerato Re degli Accattoni teme l'ombra di questa forza oscura e non esiterà a proporre un'alleanza.

Tra i canali nebbiosi del Quartiere della Cittadella, ai crocicchi del Rione di Boldavia, dal caos del Quartiere dei Marinai fino ai pericoli del Ghetto della Corte dei Miracoli. Ne *Il Morso del Regno d'Oro* i personaggi dovranno misurarsi con nemici crudeli e disposti a tutto: intrighi, assalti e omicidi. Che fine ha fatto Teufel di Morlay? E chi si nasconde dietro la fantomatica identità del Cavaliere di Vyennes? Queste e altre domande dovranno avere risposta. Siete pronti a sfidare il Regno d'Oro senza cadere nella sua tela mortale?

MYSTARA

