

DUNGEONS & DRAGONS®

MYSTARA

LA TOMBA

Di Giuliano Michelon & Davide Bacco



GIOCAPADOVA 2015

UN EVENTO ORGANIZZATO DA "CIRCOLO OVERLORD" PADOVA



Premessa

La Tomba è un'avventura scritta specificatamente per il **Mystara-Day** che si terrà il giorno 5 settembre 2015 all'interno della XXVI^a edizione del **GiocaPadova**, la manifestazione ludica per antonomasia della città di Padova.

È un'avventura per gruppi di 6 o 7 giocatori e giocabile sia con il regolamento basico di Dungeons & Dragons® (**BECMI**) sia con la sua ultima versione (**D&D 5^a edizione**).

Ai giocatori, in base al regolamento scelto, verranno assegnati personaggi pre generati di livello 6° per la 5^a edizione e di livello variabile da 6 a 8 (equivalenti a 100.000 PX), per le regole BECMI.

La partita avrà una durata di **4 ore**.

Prove Abilità.

Come regola generale di conversione e interpretazione delle prove di abilità che i personaggi dovranno affrontare nel corso dell'avventura esse saranno presentate con la seguente formula:

prova [**Livello Difficoltà**] di [**Caratteristica**] (**Abilità**)

Per esempio: potrebbe essere richiesta dal DM una prova di **Difficoltà Media** di **Intelligenza (Investigation)**.

Livello Difficoltà	BECMI Modificatore	5 th Edition [DC]
Molto Facile	+10	5
Facile	+5	10
Media	0	15
Difficile	-5	20
Molto Difficile	-10	25
Quasi Impossibile	-15	30

Mostri

I mostri e PNG utilizzati possono essere anche molto differenti da una versione all'altra, anche se si è cercato, nei limiti del possibile, di mantenerne caratteristiche affini. Verranno presentati nel testo in **grassetto** con riferimento al manuale e pagina nel quale appaiono in quest'ordine: 5ed/[Becmi] per una facile e veloce consultazione .

Per esempio: **Thug** (MM pag. 350) / [*Headman RC pag.184*]

In generale tutti i testi posti tra [] fanno riferimento al sistema BECMI

Background e Sinossi dell'Avventura

Thanatos e **Ranivorus** costruirono assieme l'artefatto conosciuto come il "**Piano Definitivo**" (Masterplan). Esso è costituito da sei pergamene (conosciute anche come "le sei antiche pergamene di Nithia") che messe assieme formano un cubo. Utilizzato correttamente il cubo si "apre" a formare una replica quadrimensionale del Mondo Cavo. Su di essa sono evidenziate le posizioni dei **Vermi del Profondo** (burrowers) dormienti. Tramite la replica del Mondo Cavo è possibile entrare in sintonia con i Vermi e attivarli, distruggendo così l'**Incantesimo di Preservazione** (e conseguentemente il Mondo Cavo!!).

Il "Piano Definitivo" era stato, dopo anni di ricerca, assemblato dal servo di Thanatos **Sekhaba** che lo aveva portato nella torre omonima, nel regno di Nithia, per la sua attivazione finale. L'intervento provvidenziale dei **Falchi della Luce**, una setta fedele a **Horon** (Ixion), guidati da **Sarastro il Magnifico**, era riuscito a impedire la distruzione del Mondo Cavo. A prezzo di enormi sacrifici e perdite tra i Falchi, l'incursione aveva prodotto la separazione del Piano Definitivo e il furto di una delle sue sei pergamene. Questa era stata poi portata lontana da Nithia, affinché venisse custodita e protetta dalla bramosia dei seguaci di Thanatos. Portata quindi in una valle, situata ai confini tra l'attuale Impero di Thyatis e gli Emirati di Ylaruam (**Baronia di Biazzan**).

Sarastro aveva poi trascorso gli ultimi anni della sua vita a costruire una tomba proteggendola con potenti incantesimi che la occultassero agli occhi di Sekhaba e dei suoi fedeli. Infine, dopo avervi posto **due sigilli**, Sarastro decise di immolarsi e, attraverso un incantesimo preparato da tempo, di tramutarsi in un guardiano eterno a protezione della tomba: una sfinge! A proteggere l'esterno della tomba sarebbero rimasti invece i Falchi della Luce che, tramandandosi oralmente di generazione in generazione l'antica leggenda, avrebbero dedicato la loro esistenza a proteggere l'ingresso al sepolcro.

Occultata agli occhi di uomini e immortali grazie ai potentissimi sigilli, la tomba era passata inosservata e mai trovata dai seguaci di Thanatos, per diversi decenni. Fino a quando, una spedizione archeologica finanziata dal Barone di Biazzan, **Babrak Biazzan**, nel corso di alcuni scavi non è incappata accidentalmente nel suo ingresso, sepolto dalla roccia e dalla sabbia. Il mago Bibulus Paetus, a capo della missione, dopo notevoli fatiche, è riuscito a spezzare uno dei due sigilli, che oltre a bloccarne l'accesso, ne impediva anche la localizzazione, e ad entrare nella tomba.

Non appena Sekhaba si è reso conto che qualcosa era avvenuto si è messo alla ricerca del sepolcro: localizzandolo! A quel punto ha messo in atto un piano per rientrare in possesso della pergamena ma, temendo che se delegato ai suoi seguaci, questi, una volta ritrovata l'antica pergamena, avrebbero potuto rivoltarsi contro di lui, decise di intraprendere in prima persona la ricerca. Giunto a Biazzan, grazie comunque ai suoi enormi poteri (Chierico di Thanatos di 20° livello), Sekhaba ha ucciso il Barone Babrak Biazzan, rimpiazzandolo con un suo Simulacro e ha assunto l'identità fittizia del suo servo **Auridaman**.

*nota: **Simulacro di Thanatos** equivale alla versione modificata dell'incantesimo dei maghi che crea un simulacro fatto di tenebra e materia dell'ombra al posto di neve e/o ghiaccio. Per il resto è uguale.*

La spedizione archeologica iniziale venne quindi fatta raggiungere da un gruppo di seguaci di Thanatos attivi nell'Impero di Thyatis passati sotto le direttive di Sekhaba. Questi, giunti all'accampamento, sterminarono la spedizione. Dopodiché i corpi degli operai e dei soldati uccisi vennero rianimati come zombie. Ben presto i sacerdoti di Thanatos al comando della spedizione si accorsero però che ne essi ne i non morti riuscivano ad entrare nei recessi più remoti della Tomba, a causa del **Secondo Sigillo** che impedisce l'accesso alla tomba ai servi di Thanatos, di Ranivorus e alle creature dell'entropia in genere. Nel frattempo un drappello di Falchi della Luce, che sorvegliava il sepolcro, è piombato sull'accampamento sterminando sia i seguaci di Thanatos che i loro servi non morti.

A Sekhaba/Auridaman non resta quindi che inviare una seconda spedizione. Questa volta avventurieri ignari del loro vero scopo, nella speranza che riescano a rimuovere il secondo sigillo. Il gruppo di PG per l'appunto!!

Scena 1. La Villa

Prima di iniziare a giocare, fate tirare 1d20 a ciascun giocatore e registratene il valore. È il **Tiro Salvezza** (Wisdom [DC 18] / Incantesimi) contro l'incantesimo di **Geas [Imposizione]** presente nel contratto che verrà presentato ai PG. Avrà effetto solo sul primo PG a fallire tale tiro salvezza e si attiverà non appena varcato l'ingresso della tomba. L'ordine con cui i PG firmano il contratto stabilisce anche l'ordine da seguire nel verificare l'esito di tale check. **Helena Varro** effettua tale ST con Vantaggio (il secondo dado lo tira segretamente il DM) [+5 Vs. Incantesimi] in quanto serve dell'Immortale Vanya. Ricordo inoltre che se hanno elevato la preghiera a Valerias (vedi nota 2) prima di entrare nella casa hanno su di loro gli effetti di una Benedizione **incantesimo Bless [+2 Vs. Incantesimi]**.

*“L'estate sembra non voler finire mai. Il caldo torrido e afoso è diventato opprimente e solamente un bagno nei bacini artificiali concede, di tanto in tanto, il meritato refrigerio. Non è però una di quelle giornate. La chiamata per il lavoro è stata sì improvvisa ma anche una di quelle alla quale un gruppo di ventura come il vostro non poteva certo non rispondere. Non capita infatti tutti i giorni di essere convocati dalla più alta carica politica della Provincia. Ed eccovi qui: madidi di sudore, sporchi della polvere che si solleva ad ogni passo dalle strade aride e sulle quali da troppo tempo non cade più la pioggia, arsi dal sole e con la vista annebbiata dal calore. La residenza del **Barone di Biazzan**, un'enorme villa cinta lungo tutto il perimetro da un muro alto poco meno di due metri, si profila d'innanzi a voi.*

La casa signorile, strutturata su un piano, non presenta ne finestre ne balconi che diano all'esterno. L'entrata, situata al centro di uno dei lati corti delle mura, è costituita da un robusto portone a doppia anta. I due battenti bronzei raffigurano il volto di un demone (a sinistra) e di una donna molto bella (a destra).”

Il volto demoniaco rappresenta l'immortale **Alphaks**, posto a monito e per arrecare sventura e malasorte a traditori e ladri, la della bella fanciulla rappresenta l'Immortale **Valerias**, posta come buon auspicio per gli ospiti.

Test Facile di Intelligenza (Religion) [saggezza] per riconoscerli.

Se un PG eleva una preghiera a **Valerias** otterrà una protezione simile all'incantesimo **Bless [+2 ai TS]** fintanto che si trova nella villa.

“Ad arricchire ulteriormente le porte e le mura della villa, preziosi bassorilievi, rappresentanti scene delle epiche battaglie che, nei secoli, videro vittorioso l'Impero.

*Ai lati delle porte, attualmente spalancate, due guardie semi svenute per il caldo, si sorreggono a stento poggiandosi sui grandi scudi rettangolari e sulle aste delle lance lunghe sette piedi. Riconoscendovi, la fama dei **Rupium Scorpiones** evidentemente vi precede, vi lasciano entrare abbozzando solamente con un cenno della testa la direzione da seguire.*

Subito venite piacevolmente sopraffatti da una insolita brezza che vi dona un momentaneo refrigerio. E' evidente che si tratta di un qualche effetto magico.”

Su tutta la casa è presente oltre all'incantesimo che permette di mantenere una costante temperatura di 22° C, anche un incantesimo di **non detection []**. Con una prova media di Intelligenza (Arcana) sarà chiaro la presenza di un incantesimo di (Abjuration) con una prova molto difficile si individuerà l'incantesimo di non detection.

[un mago che effettua un test di intelligenza percepirà la presenza di una protezione, se il test riesce di 10 punti o più sarà chiaro anche che si tratta di []]

“ Affreschi alle pareti e mosaici sul pavimento catturano il vostro sguardo. Il rumore di acqua che scorre vi giunge alle orecchie e di li a

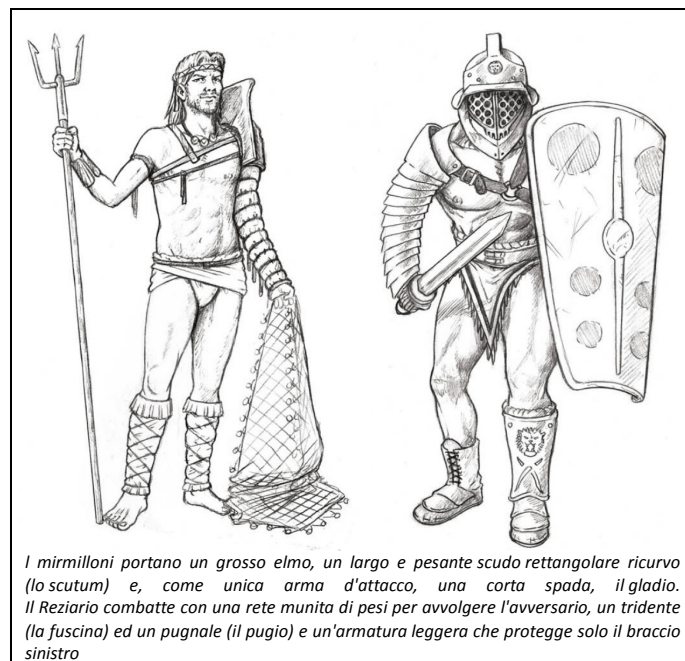
poco il corridoio d'accesso si apre nell'atrium, affrescato a tinte vivaci e dominato da una grande vasca quadrata per la raccolta dell'acqua piovana. Fontane a forma di chimere, manticores, viverne e altri mostri fantastici addobbano l'impluvium.

Ad accogliervi l'esile figura di un uomo, sui cinquant'anni, capelli radi e neri come la pece, occhi altrettanto scuri e dal taglio alasyano.

Lo osservate: naso adunco, labbra sottili come una ferita a tagliare longitudinalmente il volto comunque cordiale e mani ossute e dinamiche. Porta la veste bianca a tunica tipica del servo prediletto dal padrone della casa.”

*“Benvenuti!! Il mio nome è **Auridaman** e a nome nel mio signore, sua signoria **Babrak, Barone di Biazzan**, vi porgo il benvenuto nella sua umile dimora”.*

*“Senza dilungarsi in convenevoli vi fa cenno di seguirlo. Attraversate un ampio giardino, badando di passare da una zona in ombra ad un'altra. Diversi servi silenziosi, si occupano con cura degli alberi da frutto e delle ampie fioriere. Dei clangori metallici, provenienti da quello che sembra un piccolo teatro gladiatorio, situato nell'angolo nord-ovest della villa, attirano la vostra attenzione. Indubbiamente sembra essere la vostra destinazione. Quando emergete sugli spalti della piccola arena infossata, capace probabilmente di ospitare due, forse trecento spettatori, vedete che sul fondo sabbioso si stanno combattendo un **reziario** e un **mirmillone**.*



I mirmilloni portano un grosso elmo, un largo e pesante scudo rettangolare ricurvo (lo scutum) e, come unica arma d'attacco, una corta spada, il gladio. Il Reziario combatte con una rete munita di pesi per avvolgere l'avversario, un tridente (la fuscina) ed un pugnale (il pugio) e un'armatura leggera che protegge solo il braccio sinistro

*Non vi sono spettatori eccezion fatta per un uomo alto e slanciato, dalla carnagione bronzea e dai capelli scuri. Porta una barba nera ben curata e indossa un'ampia veste di lino chiaro. Due schiave seminude, probabilmente delle **Isole di Perla**, sono in piedi dietro di lui. Una sorregge una caraffa dorata mentre la seconda un vassoio pieno di datteri, uva e altri frutti esotici. Non appena si accorge della vostra presenza, l'uomo pone fine al combattimento con un sonoro battito di mani. Con un gesto fugace della mano congeda i due gladiatori. **Auridaman** vi introduce uno per uno al suo signore poi, silenzioso, si accomoda alla sua sinistra, scostato dietro di lui di circa tre passi. Il Barone di Biazzan prende la parola.”*

Come detto il Barone è stato ucciso e sostituito da un **simulacro**. Il **simulacro** del barone si mostra freddo e distaccato nei confronti degli avventurieri (ovvero il contrario dell'uomo descritto dal capo spedizione Bibulus nel diario che i PG troveranno più avanti). Parla con parole semplici, frasi fatte e appare impacciato.

Una prova **Difficile di Saggezza (Insight) [saggezza]** consente di capire che nel barone c'è qualche cosa di strano, se la prova riesce a 25+ ["1" naturale] che non si tratta di una persona.

Il simulacro offre dell'acqua fresca e della frutta dolcissima. Dopodiché, finiti i convenevoli, fa un cenno con la mano e invita **Auridaman** a procedere col racconto.

Auridaman introduce la storia, limitandosi a descrivere la passione del suo padrone per la storia antica, in particolare quella relativa all'antico impero di Nithia e di come questi abbia commissionato nell'arco degli anni varie spedizioni archeologiche. L'ultima sembra essere incappata finalmente in un sito archeologico degno di nota (un'antica **tomba nithiana**) ma da alcuni giorni non giungono dispaaci informativi e questo non lascia presagire nulla di buono.

Una prova a **Difficoltà Media di Intelligenza (Nature) [Intelligenza]** permette di ricordare che l'area di confine, tra l'Impero e Ylaruam, è abitata da diverse tribù umanoidi (in particolare gnoll) ma anche da predoni di Ylaruam.

Offre pertanto al gruppo, ovviamente sempre parlando a nome del padrone, **500 Lucini (pezzi d'oro)** a testa per accettare l'incarico. Altri **2.500 Lucini** saranno invece corrisposti alla fine della missione. La cifra è già molto alta ma qualora il PG si mettessero a mercanteggiare sulle condizioni del contratto, con una prova a **Difficoltà Media di Carisma (Persuasion) [Carisma]** riusciranno ad ottenere fino al 50% in più mentre con una prova di 20+ [molto difficile] ottengono fino al doppio. Questo perché **Auridaman** che in realtà è **Sekhaha** sotto mentire spoglie in realtà non ha nessuna intenzione di pagare i Pg al loro ritorno.

Se la compagnia di ventura accetta l'incarico verrà presentato loro un contratto da sottoscrivere. Il barone li congederà e lascerà l'incombenza burocratica al suo servo.

Consegnare l'**Handout # 1: Il contratto**.

Biazzan, 11 Felmont 1004 D.I.

Nel sottoscrivere il presente contratto noi "Rupium Scorpionis" e precisamente:

Valerius Lentulus
Ateius Getha
Helena Varro
Iulianus Corvus
Sestius Magnus
Fiamma Ahala

ci impegniamo a portare a compimento al meglio delle nostre abilità la missione affidataci da sua Signoria Babrak, Barone di Biazzan.

Nello specifico indagare sulla mancanza di notizie e le sue cause da parte della spedizione incaricata degli scavi archeologici sulle Altan Tepes ed eventualmente prestare loro soccorso in caso di necessità. Ci impegniamo altresì a riportare al Barone di Biazzan qualunque reperto ritrovato e a mantenere il più stretto riserbo sulla nostra missione riferendo i nostri progressi unicamente alla persona del Barone Biazzan stesso o al suo visir Auridaman.

Per quanto concordato percepiremo un compenso pari a 18.000 Lucini così suddivisa: una quota di 3000 Lucini ci verrà corrisposta all'atto di sottoscrizione del presente contratto e il restante saldo al compimento della missione affidataci.

Potremo inoltre trattenerne a titolo di compenso anche il 30% delle monete d'oro (o equivalenti) eventualmente rinvenute.

È importante registrare l'ordine con cui viene firmato dai PG. Superato il primo sigillo posto all'ingresso della tomba consegnare a ciascun PG la relativa visione. Il PG che avrà fallito il ST contro **Geas [Imposizione]** riceverà invece le istruzioni di tale incantesimo.

NOTA: Premiare con 1 punto ispirazione i PG che si sono meglio distinti in questa prima scena incentrata principalmente sul role-play. [Re-Roll su un tiro fallito]



Scena 2. L'accampamento

L'indomani l'incontro con il Barone di Biazzan siete partiti per la volta del sito archeologico. Avete seguito per un giorno il corso del **Fiume Valleverde** in direzione ovest poi lì, dove questo si congiunge col **Fiume Kerenda**, avete proseguito per un altro giorno in direzione nord-ovest. Con le dolci ma aride colline a farvi da contorno e all'orizzonte l'impervia catena montuosa delle **Altan Tepes** a indicare la direzione da seguire, avete cavalcato per tutto il tempo silenziosi e abbattuti dal caldo implacabile. Verso la metà del terzo giorno, raggiunti i piedi delle montagne e seguendo le indicazioni sulla mappa fornitavi da **Auridaman**, vi siete infilati in una stretta vallata. Perfetta per le imboscate! Vigili e con i nervi tesi avete proseguito fino al tramonto.

Sul finire del giorno, quando oramai state cercando un luogo riparato dove sistemarvi per la notte, scorgete aprirsi alla vostra destra, una gola lunga e stretta che, si incunea dentro la montagna. Quando giungete all'attaccatura tra il sentiero che prosegue in direzione nord e la gola vedete che, nell'estremità più profonda di quest'ultima, seminascolate e in posizione strategica, sono allineate e si levano quattro grandi **contubernium**, le tende color avorio tipiche delle legioni thyatiane. Si tratta sicuramente dell'accampamento della spedizione archeologica stando all'insegna della Baronia di Biazzan posta in prossimità di una delle tende. La stretta gola sembra deserta. Non scorgete nessuna sentinella posta di guardia all'accampamento. Le vostre ombre si allungano per diversi metri. I primi astri nel cielo vi dicono che la notte è oramai

imminente. Al vostro avvicinarsi una sciacallo solitario fugge spaventato. I latrati lontani di bestie selvagge si trasformano in brividi che percorrono le vostre membra stanche.

Se il gruppo si dà un'occhiata in giro, noterà alcuni **avvoltoi** volare in ampi cerchi a qualche ora in direzione nord, (la fossa comune in prossimità della radura della tomba). Prova **Facile di Saggezza (Perception)**[destrezza];

con una prova **Difficoltà Media** riescono anche a cogliere dei movimenti lungo i costoni sopra le loro teste mentre con una prova **Difficile** riescono a scorgere una figura umanoide che li osserva da dietro alcune rocce;

Vi sono anche diverse impronte di cavalli giunti al passo lungo lo stesso percorso fatto dal gruppo (i servi di **Thanatos** inviati da **Auridaman** due settimane prima).

Prova **Difficoltà Media di Intelligenza (Investigation)** o **Saggezza (Survival)** [destrezza], eseguita all'imboccatura della radura.

L'accampamento è composto da quattro tende, un refettorio/cucina, un magazzino per materiali e attrezzi, un dormitorio comune per i soldati e la tenda del soprintendente dei lavori **Bibulus**.

La spedizione archeologica condotta dal mago thyatiano **Bibulus Paetus** (Mage, MM pag. 347) [mago del VIII°] era composta inizialmente, oltre che dal sovrintendente, anche da due suoi collaboratori (Acolyte, MM pag. 342) [mago del II°] e da venti operai (Commoner, MM pag. 345) [uomo comune]. Questi erano scortati da una piccola guarnigione composta da 20 legionari (Guard, MM pag. 347) [Guerriero del I°] e dal sergente Gaius Balzar (Veteran, MM pag. 350) [Guerriero del IX].

Bibulus, Balzar parte della guarnigione erano accampati qui, mentre i due accoliti, gli scavatori e guardie a rotazione stazionavano con il loro campo nei pressi degli scavi.

Questi subirono le prime perdite per "incidenti" causati dai Falchi della Luce e infine falciati (nel vero senso della parola!) dai seguaci di Thanatos, una decina di mercenari (Thug, MM pag. 350) [guerrieri e ladri del III°] (guidati dal chierico Ezra'il (Cult Fanatic, MM pag. 345) [Chierico del XII°] e da cinque suoi accoliti (Cultist, MM pag. 345) [Chierico del IV].

1 Refettorio/Cucina

Contiene tutto il materiale necessario per cucinare e servire il cibo ad una guarnigione di 20 uomini. Tutto è in ordine pronto per essere usato. Il cibo deperibile è ormai marcito completamente.

2 Magazzino

Qui si trova l'equipaggiamento della guarnigione, cordame, chiodi, vanghe, picconi, torce, taniche d'olio, ecc. Anche qui tutto è riposto con ordine e perizia.

3 Dormitorio

Qui i soldati riposano e tengono i loro averi.

Vi sono 20 giacigli ordinati e puliti è evidente che non vengono usati da molto. Perquisendoli si possono trovare i pochi beni personali che i soldati si portavano con se tra cui 2d10 Asteriusi (pezzi d'argento) per giaciglio.

4 La tenda del sovrintendente

"E' una tenda molto ampia: larga almeno 3 metri e lunga 4 con un'altezza massima al centro di circa 4 metri. Al centro del pavimento un grande tappeto alasyano ricopre quasi interamente la sua superficie. Vi sono ricamati grifoni e viverne impegnati in combattimento in cielo. Sul lato destro della tenda scorrete una alcova separata dal resto della tenda da un drappo bianco fissato su dei pali interni.

*Alla sinistra invece c'è un basso tavolino sempre di foggia alasyana e comodi cuscini dai colori vivaci. Un **narghilé** contenente un denso*

liquido verdognolo è appoggiato sopra di esso.

Sul fondo della tenda si trova un tavolo alto, in stile thyatiano, con gambe d'avorio intarsiato raffiguranti gargolle e altre creature fantastiche. La superficie è di legno rosso laccato. Sopra c'è poggiata una boccetta aperta di inchiostro ormai rinsecchito e un pennino a stilo. Oltre la scrivania si trova una sedia imbottita e dall'alto schienale. Un basso tavolino situato sulla destra della scrivania completa l'arredo della tenda."

"Dietro la tenda c'è un letto con cuscini imbottiti, un catino per la toletta e un'anfora maleodorante. C'è anche un rasoio, un pezzo di sapone, uno specchio e un panno morbido."

*Il narghilé contiene 6 dosi di **erbaccia magica**:*

(5 edizione) *Chiunque la fumi avrà per un'ora **vantaggio** su tutti le prove (Tiri Salvezza inclusi) basate sull'intelligenza. Finito tale effetto prenderà un livello di affaticamento (exhaustion). Può prolungare l'effetto della droga ma per ogni ora prenderà un ulteriore livello di affaticamento. Una prova a **Difficoltà Media di Intelligenza (Arcana)** consente di riconoscere il liquido e i suoi effetti.*

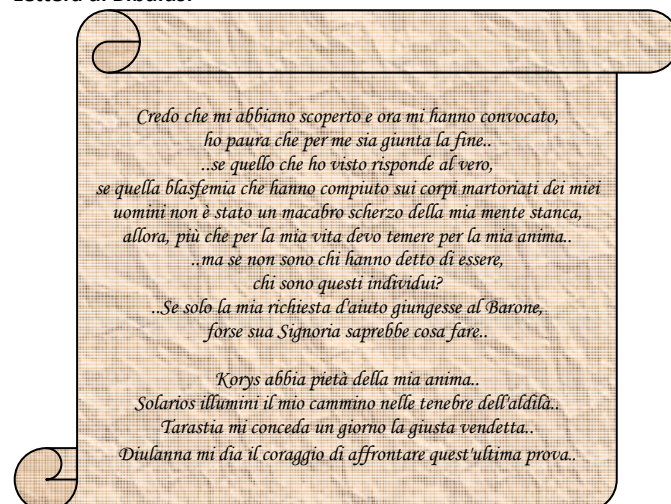
[BECMI Bonus di +5 a tutte le prove Intelligenza e TS Incantesimi di Charm. Perde temporaneamente 2 punti Costituzione ad ogni dose inalata. Recupera 2 Punti Costituzione dopo ogni periodo di almeno 8 ore dall'ultima assunzione].

Un mago thyatiano di nome **Bibulus Paetus** era il sovrintendente della spedizione archeologica inizialmente assoldato dal Barone di Biazan. Nel suo **diario**, che si trova ora nell'accampamento dei Falchi della Luce, ha annotato gli appunti relativi agli scavi, le sue scoperte ma anche i primi avvistamenti di misteriosi individui che li osservavano dall'altopiano e dell'arrivo invece di stranieri dalla valle (i cultisti seguaci di Thanatos). Prima di essere convocato dai cultisti, che poi l'avrebbero ucciso e trasformato in zombie, ha avuto la lungimiranza di scrivere una breve lettera dove esprimeva i suoi timori.

Dentro l'anfora maleodorante si trova accartocciata la **lettera** che Bibulus ha scritto e poi tentato velocemente di nascondere. (consegnare ai PG l'**Handout # 2: La Lettera di Bibulus**) A meno che i PG non dichiarino espressamente di guardare nell'anfora, trovare la lettera richiede una prova di **Difficile di Intelligenza (Investigation)** [intelligenza]

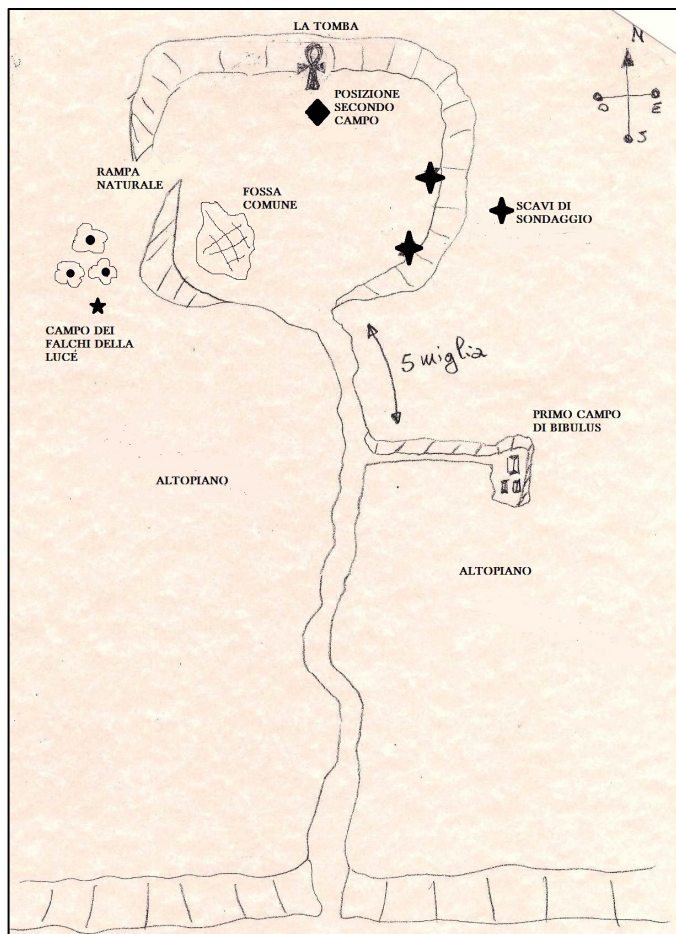
La scrivania ha un unico cassetto. Forzarne la serratura richiede una prova di Destrezza a **Difficoltà Media**. Al suo interno si trova la documentazione ed i registri dei lavori: paghe, distinta materiale, elenco operai, dei fogli bianchi, della ceralacca, un timbro. C'è anche **una mappa della radura** (consegnare ai PG l'**Handout # 3: La Mappa della Radura**) dove Bibulus ha annotato la posizione degli scavi e il luogo dove è stata ritrovata al Tomba,

Lettera di Bibulus:



Sul tavolino si trovano alcune anfore e dei piatti di terracotta di fattura inusuale. Con una prova **Facile di Intelligenza (Investigation)** [intelligenza] verranno identificati come di origine Nithiana.

Mappa della radura: MAPPA DEL DM



Scena 2.1

La Radura

Dall'accampamento, proseguendo nel canalone in direzione nord per circa un'altra ora e mezza, il gruppo giungerà in una larga radura che cela l'ingresso della tomba e una rampa di terra apparentemente naturale che permette di accedere all'altipiano. In realtà la rampa è stata creata dagli uomini di Sarastro durante i lavori di costruzione della **Tomba**

“Quella che si apre di fronte a voi è un'ampia radura di forma vagamente circolare e dal diametro approssimativo di mezzo chilometro. È sovrastata da alte pareti di roccia, quasi perfettamente verticali che si elevano per oltre cento piedi. Sembra essere completamente deserta. Nella parete Nord massi terra e rocce si sono recentemente staccati dalla parete coprendo una lunga striscia di terreno.”

La Frana

E' stata causata da uno dei tentativi dai Falchi della Luce per dissuadere la spedizione di Bibulis dal continuare gli scavi. Se i PG vanno ad indagare, con una prova **Facile di Intelligenza (Investigation)** [intelligenza] intuiscono che la frana è stata provocata, facendosi strada, con un po' di difficoltà tra le rocce, sarà possibile trovare l'ingresso alla Tomba costituito da una fenditura nella roccia (vedi ingresso alla tomba). Vicino alla zona della frana, si noteranno anche alcune impronte confuse. Con una prova a **Difficoltà Media di Intelligenza**

(Investigation) [intelligenza] si può capire che vi fosse un secondo accampamento. Si troveranno infatti i fori dei pali dei picchetti, i segni di piccoli canali scavati lungo il perimetro delle tende stesse per far defluire l'acqua piovana, ecc.

La Rampa

Se ispezionano la rampa, con una prova **Facile di Saggezza (Survival)** [saggezza] individuano le orme di numerosi cavalli scesi al galoppo dal crinale sulla sinistra del campo. I cavalli, prova a **Difficoltà Media**, erano almeno una ventina e hanno percorso il crinale a gran velocità probabilmente in carica per poi piombare direttamente addosso all'accampamento. Queste impronte hanno meno di una settimana.

Fossa Comune

Sul versante Ovest della radura è chiaramente visibile un'ampia area di terreno smosso al quale sembrano essere parecchio interessati gli avvoltoi che sorvolano l'area. Se indagano i PG scopriranno che si tratta di una grande fossa comune. Se disseppelliscono alcuni corpi potranno trovare che sia gli operai con abiti comuni, che i soldati con le uniformi dell'impero e le insegne della Baronia di Biazzan e alcuni cultisti con vesti nere. Esaminandoli più attentamente, con una prova di **(Difficoltà Media) Intelligenza (Medicine)** [saggezza] si potrà notare che soldati e i cultisti sono stati in gran parte uccisi con colpi d'arma da taglio o frecce mentre alcuni operai *“erano già morti”* prima del sopraggiungere di un'ulteriore ferita mortale. Si noterà inoltre che alcuni cadaveri sono parzialmente carbonizzati, è stato fatto, infatti, un tentativo da parte dei Falchi della Luce, per bruciare i corpi ma la quantità di legna era insufficiente per un così grande numero di cadaveri. Prova **Media di Saggezza (Survival)** [saggezza].

Scena 2.2

L'Altopiano

“L'altopiano si estende per svariati chilometri in tutte le direzioni. Rocce sparse, crepacci, dossi, anfratti e avvallamenti forniscono innumerevoli luoghi ove potersi nascondere. Il luogo è selvaggio ed inospitale, vi giungono agli orecchi ben distinti i latrati di animali selvaggi.”

Se i Pg giungono sull'altipiano di notte verranno attaccati da un branco composto da **dieci sciacalli (jackal)** e da **cinque avvoltoi** (vulture). Queste creature sono state indotte dai falchi della luce, attraverso l'uso della magia a difendere l'accesso all'altipiano. L'attacco è solo un diversivo, ai primi *“caduti”* gli animali, impauriti se la danno a gambe levate. Questo servirà però ad allertare ai Falchi della Luce che saranno quindi con ogni probabilità pronti a darsela a gambe levate.

Durante il giorno invece i falchi se ne staranno nascosti tra le rocce e si limiteranno ad osservare il comportamento dei PG, nel caso li scorgano salire lungo la rama saliranno in sella ai loro cavalli abbandonando il loro capo.

Scena 2.3

L'Accampamento dei Falchi della Luce

I Falchi della Luce sono oggi una setta segreta composta dal suo insieme da una cinquantina di elementi. Hanno una sede a **Biazzan** e una a **Ctesiphon** nell'**Emirato di Dythestenia**. La setta ha una struttura a piramide con al vertice un Alto Sacerdote di Horon (Ixion). Salvo per gli interventi speciali come l'attacco all'accampamento di una settimana fa, in cui intervennero in massa, i Falchi della Luce lasciano solo un drappello di esploratori composto da:

5 Edizione

1 **Derviscio di Horon:** (thug, armato di **Kopesch+1**, +5 al colpire, 1d8+2 dmg), da

2 **Falchi di Horon** (thug, armati di kopesch [+4 al colpire, 1d8+2 dmg].

[BECMI

Derviscio di Horon (Headsman AC 2 HD 5* pf 27 Att. 1 Dam 1d8+2 ST F5 equip. corazza di maglia, Kopesch +1, scudo)

2 **Falchi di Horon** (Headsman AC 4 HD 4* pf 24 Att. 1 Dam 1d8+1 ST F5 equip. corazza di cuoiol, Kopesch, scudo)]



Ogni Falco della Luce combatte indossando una **maschera di bronzo** a forma di falco e ha tatuato all'interno del polso un **simbolo** raffigurante un **falcetto** e un **braciere**.

Se sopraffatti, piuttosto che cadere in mano nemica, sono tutti disposti a ricorrere al veleno che mettono in bocca prima di uno scontro. Se allertati dagli sciacalli e avvoltoi [scena 2.2] il gruppo giungerà al loro campo solo giusto il tempo di vedere tre cavalieri con un paio di cavalli al seguito cavalcare velocemente in direzione sud-ovest. Durante la fuga improvvisa i falchi lasceranno al loro campo alcuni oggetti di minore importanza ma soprattutto è stato abbandonato il **diario** del sovrintendente.

Consegnare ai Pg l'Handout #3 "Il diario di Bibulus"

9 Fleurmont 1.004 D.I.

Finalmente la nostra spedizione ha avuto inizio. Sua Signoria Babrak, Barone di Biazan, una persona molto loquace che non smetterebbe mai di parlare di antichità nithiane, ha accondisceso con estremo entusiasmo alla mia richiesta di finanziamento per gli scavi archeologici che avrò il privilegio di guidare. Se le informazioni così lautamente pagate si dovessero rivelare vere, il sito si dovrebbe trovare in una delle valli delle Altan Tepes, a circa tre giorni di marcia a ovest rispetto Biazan.

17 Fleurmont 1.004 D.I.

Non sarà affatto semplice!! La mappa e le indicazioni in essa riportate, comprata a Ctesiphon si sta rivelando alquanto lacunosa e priva dei dettagli necessari per farmi trovare il luogo esatto degli scavi. Non mi aspettavo una "X" gigante a contrassegnare lubicazione della tomba ma di certo nemmeno di dover cercare un ago in un pagliaio.

24 Fleurmont 1.004 D.I.

Proseguono gli scavi di sondaggio ma per il momento senza esito.

1 Yarthmont 1.004 D.I.

Le lamentele del Barone per i "ritardi" non si sono fatte attendere. Forse m'ero fatto prendere dal facile ottimismo e pur di avere i fondi necessari per intraprendere l'impresa... Primo insegnamento Bibulus: mai fare grosse promesse perché se non mantenute generano grandi delusioni! Ho fatto intensificare gli scavi: dobbiamo trovare quella dannata tomba; non dubito che il Barone, pur nella sua affabilità, sia quel genere di uomo capace di appendere su di una picca la testa di colui che l'ha fortemente deluso!

12 Yarthmont 1.004 D.I.

Oggi, nel corso dei consueti sondaggi, è avvenuta una disgrazia in una radura cieca ad un'ora di marcia dal campo. Non ci voleva proprio. La terza nel giro di pochi giorni. Questa volta però più grave: uno dei lavoratori addetti agli scavi è stato investito da un'inspiegabile frana. Il poveraccio è morto sul colpo. Eppure avevo dato disposizioni che i lavori fossero condotti nella massima sicurezza. Di sicuro questo rallenterà i lavori e finirà col fiaccare il già basso morale degli uomini.

19 Yarthmont 1.004 D.I.

Tyche ci ha guardato finalmente con occhio benevolo! È come se la frana della scorsa settimana sia stata mandata dagli dei stessi. Riposi in pace l'anima del povero ragazzo morto sotto di essa, naturalmente. Scavando infatti per recuperarne il corpo abbiamo individuato e recuperato alcuni suppellettili. Sono indubbiamente di epoca Nithiana: la loro autenticità è fuori discussione. Intensificheremo le ricerche in quell'area.

22 Yarthmont 1.004 D.I.

Ci siamo! Gli ultimi massi che la ostruiscono verranno rimossi nella giornata di oggi e l'accesso alla grotta che custodisce la bellissima porta della tomba sarà completamente accessibile. Poi predisporrò anche un secondo campo anche in quell'area per essere più vicino ai lavori.

Uno degli uomini della scorta mi ha appena relazionato e messo al corrente di un fatto strano. Un misterioso e solitario individuo è stato visto sull'altopiano. Ha osservato la nostra spedizione per alcuni minuti e poi si è eclissato. Qualche pastore o predone alasyano? Per precauzione ho ordinato al sergente Gatus Baltar di mandare un paio di uomini ad indagare.

24 Yarthmont 1.004 D.I.

È l'alba di un nuovo, unico e grandissimo giorno. La piccola caverna, accessibile solamente mediante una stretta frattura nella roccia, si chiude su una maestosa porta di ferro rivestita d'oro. Mi ci vorranno molti incantesimi per interpretare le complicate scritte nithiane. Non sono esattamente simili a quelle finora da me studiate e trovate nel corso degli anni. Sono sicuramente nithiane ma hanno qualcosa di particolare che non riesco a capire.

Sulle ante della porta sono raffiguranti i bassorilievi del Falco di Luce Horon e la Fiamma Eterna di Ra. Probabilmente sono gli Immortali a cui i parenti del defunto hanno affidato l'anima del congiunto. La placca dorata circolare, posta come un sigillo a chiudere le due ante della porta, non sembra essere particolarmente resistente. Ho riscontrato su di essa un'aura di abiurazione. Probabilmente qualche sorta di protezione. Non sarà certo questa a fermarmi. Domani la apriremo.

28 Yarthmont 1.004 D.I.

Sono quattro giorni che provo a spezzare l'incanto che protegge il disco d'oro che funge da sigillo alla tomba. I miei tentativi finora sono caduti nel vuoto. A questo punto mi chiedo davvero chi sia sepolto nel sepolcro? Chi era e che ruolo doveva rivestire costui nell'antico Regno di Nithia perché il suo sepolcro richiedesse una protezione così potente!

Dopo le prime perlustrazioni finite nel nulla, oggi il sergente mi ha riportato che non è tornata l'ultima pattuglia inviata in perlustrazione sull'altopiano. Ci mancavano solo i predoni!! Per fortuna con sua Signoria Biazan le nuove scoperte mi hanno fatto guadagnare tempo prezioso.

5 KJarmont 1.004 D.I.

Ha ceduto!! Alla fine i miei sforzi e la mia costanza sono stati premiati: grazie Tiresias... grazie Vanya!! Il sigillo ha ceduto. Adesso però sono spossato. Ho dato disposizione al sergente di far sorvegliare la porta. Domani inizieremo ad esplorare il sepolcro.

10 KJarmont 1.004 D.I.

Gli incidenti dei giorni scorsi hanno rallentato non poco i miei propositi di esplorazione della tomba. Di certo non potevo ignorare la morte di tre dei miei uomini. Tra gli operai già si rumoreggia di qualche fantomatica maledizione. Ovviamente è solo superstizione e sfortunata... o qualche opera di sabotaggio ad opera dei misteriosi abitanti dell'altopiano.

12 KJarmont 1.004 D.I.

Non c'è nessuna maledizione!! Le due guardie poste d'innanzi alla porta sono state trovate sgozzate. Prima che il panico serpeggi tra gli operai ho affrontato col sergente il problema. Io ho già inviato un messaggio magico al visir del Barone affinché ci mandi nuove truppe mentre il sergente partirà personalmente con una decina di armati per l'altopiano.

20 KJarmont 1.004 D.I.

Non solo le ricerche del sergente si sono rivelate inconcludenti, gli incidenti sono proseguiti e questo mi ha spinto ad accelerare nelle mie ricerche. Ho mandato due dei miei assistenti dentro la tomba, accompagnati da altrettante guardie ma non sono ancora usciti. È oramai trascorso un giorno. Dovevano entrare e spingersi entro la tomba solo il tempo di tracciare una mappa dell'ingresso ma evidentemente qualcosa è andato storto.

21 KJarmont 1.004 D.I.

Gli uomini richiesti al Barone sono arrivati!! Sinceramente ben prima di quanto mi sarei aspettato.

23 KJarmont 1.004 D.I.

C'è qualcosa di strano negli uomini mandati dal Barone in nostro aiuto. Non sembrano per nulla interessati alla minaccia costituita dai misteriosi aggressori dell'altopiano. Sono interessati solo alla tomba. L'uomo che li guida, Ezra'el, è assolutamente glaciale e mi mette brividi ogni volta che mi parla.

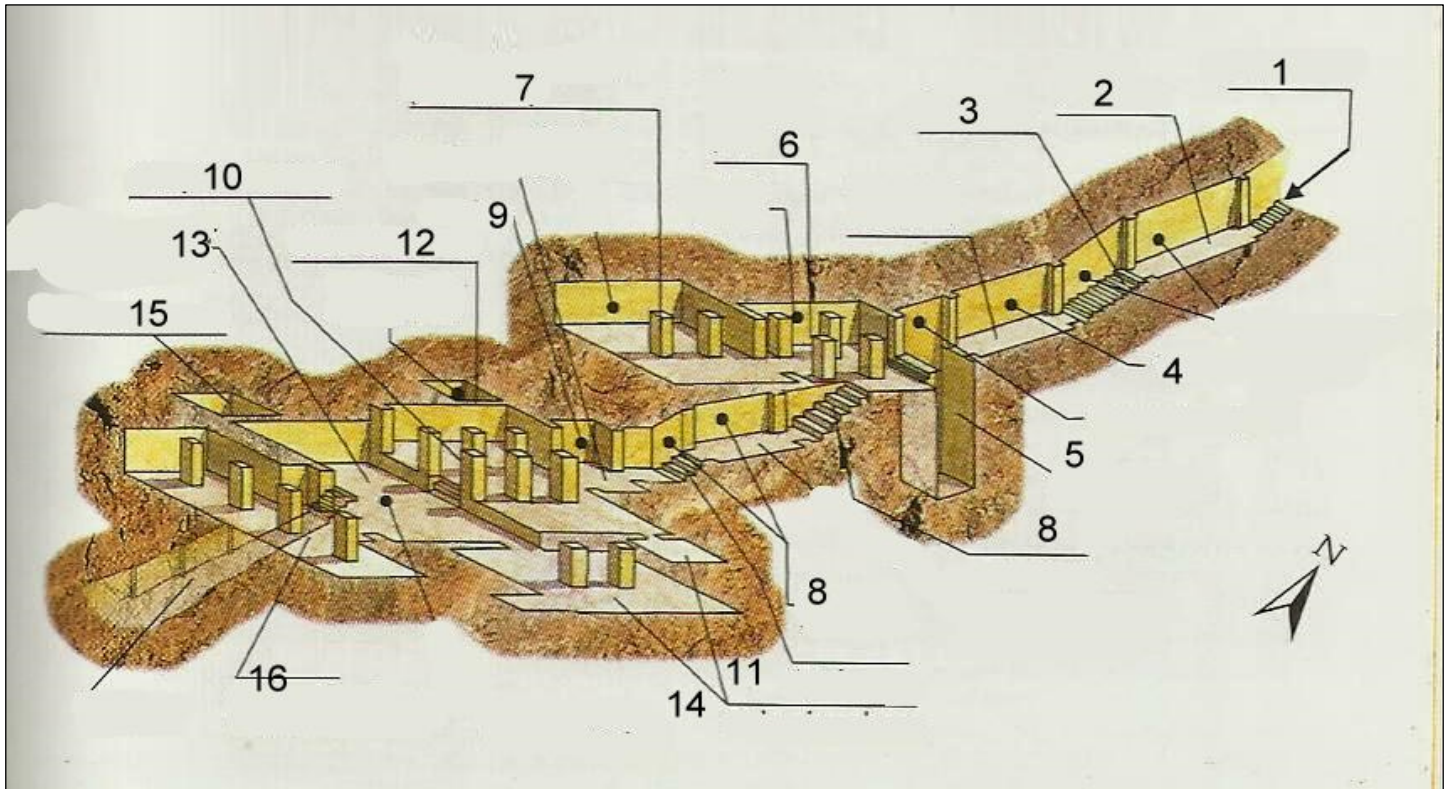
28 KJarmont 1.004 D.I.

Altri morti. Una media di uno al giorno nell'ultima settimana. Anche tra le guardie. Continuo a far presente la situazione a Ezra'el ma questi sembra cieco alle mie richieste. Sembra in grado di decifrare i geroglifici posti sulla porta al contrario di me e questo sta assorbendo tutta la sua giornata. Mi ha persino impedito di far seppellire i corpi dei caduti: ha voluto che fossero messi tutti assieme in una tenda. Con questo caldo... potete immaginare l'odore!

2 Felmont 1.004 D.I.

Secondo giorno di luna nuova. la notte il buio è totale. Ho dato disposizione affinché il campo anche di notte sia illuminato a giorno ma anche questo non basta a scacciare la paura dal cuore dei miei uomini. Sempre più spesso mi sento osservato e ho come l'impressione che il nemico non sia solo sulle alture ma anche dentro il nostro campo. Ogni notte vedo Ezra'el recarsi nella tenda dei defunti. Ho timore a chiedergli il perché di quelle visite notturne ma stanotte, approfittando del buio, andrò ad indagare.

Il sergente mi ha riportato di un nuovo avvistamento sull'altopiano. Ha mandato uno scout e questo quando è ritornato ha riferito di aver visto diverse luci muoversi a poche miglia dalla nostra valle, in direzione nord-est.



Scena 3. La Tomba

"Superata la frana e attraversata una stretta fessura naturale, vi addentrate per diversi metri nella profondità della terra, fino a giungere d'innanzi ad una maestosa porta di metallo, dai riflessi dorati. Ai lati della porta, dei bassorilievi, raffigurano due figure rivolte verso la porta stessa. La prima, a sinistra, raffigura un falco con occhi lucenti come stelle. La seconda invece è un sole incandescente. Sulle ante della porta sono incisi diversi glifi e disegni stilizzati. Al centro della porta è presente un disco circolare dorato, ora spezzato in due, che probabilmente teneva unite le due ante.

La porta è socchiusa e questo lascia intravedere alcuni scalini che scendono nell'oscurità. Il ronzio di mosche e il tanfo di morte che assalgono i vostri sensi non lasciano presagire nulla di buono ad attendervi oltre la soglia."

Le iscrizioni Sulla Porta

Con una prova **Facile di Intelligenza (History)** [intelligenza] i Pg possono identificarli come geroglifici, con una prova a **Difficoltà Media** ne intuiscono la forma evoluta (moderna) nel quale ad ogni simbolo corrisponde una lettera.

(Sedizione. Con una prova **Difficile** riconoscono 1d3+Mod.Int simboli mentre con una prova **Molto Difficile** il personaggio sarà anche in grado di interpretare il testo senza dover ricorrere alla magia.)

[Becmi vista la difficoltà di interpretazione se Fiamma o Ateius riescono nella prova di "decifrare codici" riusciranno ad intuire solo 1d3+Mod.Int di simboli]

l'Handout #4 "i Geroglifici"	
IO FUI SARASTRO. MORTE ETERNA AI NEMICI DELLA LUCE.	

All'interno della Tomba

l'interno è buio. I corridoio sono larghi 3 metri (10 piedi) e alti circa 3 metri (10 piedi). Un leggero strato di polvere e sabbia finissima ricopre il pavimento. Le pareti sono ricoperte di stucchi bianchi e affreschi

1. Ingresso

"Gradini scavati nella roccia scendono nell'oscurità. Sono ricoperti di polvere e impronte recenti li scendono. L'odore di putrefazione è sempre più forte. Sentite crescere dentro di voi l'irrefrenabile desiderio di uscire..."

2. Primo Corridoio

"Sulle pareti vi sono affreschi che ritraggono due figure. Una è un cadavere rinsecchito avvolto in un sudario nero, con ali putrefatte e una falce grondante sangue. La seconda è un umanoide dalla testa di sciacallo con indosso un'armatura nera con lunghe punte acuminate. Ha una mazza con due catene e altrettante palle chiodate alle estremità. Sembrano nell'atto di forgiare un cubo di energia azzurra."

Con una prova a **Difficoltà Media di Intelligenza (Religion)** [saggezza] i Pg riconoscono i due immortali della Sfera dell'Entropia: **Thanatos e Ranivorus**.

Le impronte proseguono, sono evidenti le tracce lasciate da alcuni suppellettili ora assenti (si tratta del vasellame trovato nella tenda di Bibulus), primi e unici reperti recuperati dalla spedizione.

Con una prova **Facile di Intelligenza (Investigation)** [intelligenza] i PG notano che le impronte scendono solamente.

3. Scalinata

"Un'ampia scalinata scende ancora di diversi metri nel sottosuolo. I gradini sono cosparsi di corpi dilaniati e completamente smembrati. Sangue rinsecchito, viscere putrefatte e mosche completano la visione da incubo"

Una prova a **Difficoltà Media** di **Saggezza (Perception)** [scoprire trappole] consente di individuare la trappola a pressione posta sui gradini della scalinata.

Con una prova a **Difficoltà Media** di **Intelligenza (Investigation)** [rimuovere trappole] riescono a capire come disarmarla.

Una prova a **Difficoltà Media** di **Dexterity** per neutralizzare la trappola

La trappola, se attivata, colpisce tutti coloro che si trovano sulla scalinata. Lame poste sul soffitto, pavimento e pareti, escono repentinamente da intercapedini pressoché invisibili (a meno che non siano individuate, vedi sopra).

5 EDIZIONE: Colpiscono con +7 e infliggono 4d10 danni.

BECMI: THACO 13 per 4d8 danni

La trappola si riarma per mezzo di un sofisticato meccanismo (a meno che non sia neutralizzata).

4. Secondo Corridoio

“La parete affrescata raffigura una vallata circondata da terre brulle. Al centro si erge una torre nera contorta e dall'aspetto distorto e maligno. Ai suoi piedi si erge una figura umana avvolta in una veste nera, in una mano tiene un bastone nero, nell'altra un tubo lungo un piede forse d'ebano. Un sole rosso brucia nel cielo.”

Una prova **Difficile** di **Intelligenza (Investigation)** [saggezza] fa notare i tratti vagamente familiari della figura umana. Se riesce una prova **Molto Difficile** [solo con “1” naturale] i Pg riconoscono nella figura la persona di **Auridaman, alias Sekhaba**.

5. Pozzo Rituale

“Una fossa larga 3 metri e lunga 6 si apre davanti a voi. Un soffio costante di aria gelida sale dal profondo facendo tremolare le fiamme delle vostre torce. Guardando nel pozzo scorgete un'oscurità talmente profonda da intimorire anche lo spirito più impavido. Sulla parete di destra v'è raffigurata la forma umana di una donna bellissima e di nobile aspetto, con capelli lisci e neri che le cadono sulle spalle. Ha occhi dipinti di nero e uno sguardo magnetico. Indossa un'elaborata tunica bianca. In una mano regge una bilancia d'oro con due piatti. Sul piatto di destra è poggiata una piuma mentre su quello di sinistra un cuore umano. La bilancia pende decisamente a sinistra. Un postulante è disegnato ai suoi piedi nell'atto di cadere in un abisso senza fondo.”

I Pg non hanno modo di sapere che si tratta di una raffigurazione dell'Immortale Maat, Patrona dell'Onore e della Giustizia, dell'Onestà e della Purezza e che, per il popolo nithiano, ella riveste il ruolo di giudice ultimo per decretare se l'anima del defunto sia meritevole della sua benedizione oppure della dannazione dell'Abisso:

Il pozzo in realtà non è senza fondo. Questo è posto a 60 metri di profondità (70 [20d6] danni da caduta). Un incantesimo di **darkness**, che si rinnova continuamente, crea l'effetto di “pozzo senza fondo”.

Una prova a **Difficoltà Media** di **Intelligenza (Investigation)** [intelligenza] serve per determinare la profondità del pozzo (es. una moneta impiega circa. 3,5 secondi per giungere al suolo).

Per superare il pozzo possono saltare (nota: un personaggio se ha a disposizione almeno 3 metri di rincorsa salta un numero di piedi pari al suo punteggio in **Forza**) oppure attraversando con “scalata orizzontale” la parete con l'affresco che ha piccole crepe e appigli. Questo metodo richiede due prove **Difficili** di **Forza (Athletics)** [destrezza]. Un fallimento per **cinque** punti o meno fa sì che il PG non avanzi mentre un fallimento di **sei** punti o più fa precipitare lo sventurato!

6. Sala dei Quattro Pilastr

“superato il pozzo si apre davanti a voi una stanza rettangolare la cui volta è sorretta da quattro pilastri squadrati. Sulla sinistra della parete di fronte a voi scorrete una scalinata che scende verso il basso mentre al centro della stessa si trova un'apertura a volta che permette di accedere ad una stanza immersa nelle tenebre. Sulla parete alla vostra destra vedete numerosi affreschi. Prima che possiate dedicarvi alla loro ispezione, da dietro le colonne, spuntano due guerrieri armati con lunghe spade ricurve. Quando si avvicinano scorrete che dietro i loro elmi, dalla foggia esotica, si cela il nulla e che, i vari pezzi di armatura che li rivestono, sembrano stare in piedi come sorretti da una forza invisibile.”

Le **due** armature, armate con kopesch ricurvi e grandi scudi, sono:

5 EDIZIONE: **Helmed Horror** (MM pag. 183)

[BECMI: **Statue di Ferro (RC pag.208)** (AC 2 HD 4* pf 19 Att 2 Dam. 1d8/1d8/spec. ST F4) Se colpite da armi normali chi le ha usate devono fare un TS contro Incantesimi, un fallimento indica che l'arma è stata assorbita dalla staja]



“Gli affreschi sulla parete destra della stanza raffigurano a tinte scure un tempio dedico a qualche divinità dell'Entropia. Alcuni adepti del culto, per lo più uomini vestiti con tuniche nere, sembrano intenti, sotto la direzione di una figura raffigurata di spalle, a comporre una intricata figura tridimensionale mettendo assieme, come tessere di un mosaico, delle antiche pergamene.”

Prova **Facile** di **Intelligenza (Religion)** [saggezza] per identificarla come **Thanatos**

7. Sala dei Due Pilastri

“Questa grande stanza quadrata ha affreschi su tutte le pareti. Alle colonne sono appese, su appositi ganci, diversi antiche armi nithiane: staffe, lance, spade ricurve e kopesh. Vi sono persino archi lunghi e delle mazze. Sul pavimento scorgete anche un grande tappeto di colore rosso e con frange dorate. Vasi, anfore, bauli di legno laccato, ricoprono gran parte degli angoli di questa stanza cieca.”

Sei delle armi e il **tappeto** sono animati e attaccano non appena qualcuno entra nella stanza con buona probabilità di coglierlo di sorpresa .

5 EDIZIONE: **Flying Sword** e **Rug Smothering** (MM pag. 20)

BECMI: Effetto Incantesimo **Animate Objects** (RC pag. 38: *spade THACO 16 1d8 dmg; AC 3 ; hp 10 / Tappeto THACO 14 immobilizza; AC 7; hp 15*)

Gli oggetti presenti nella stanza costituiscono solo un tesoro secondario (ca. **2.500 gp** di valore).

Gli affreschi invece rappresentano altre scena della **Torre di Sekhaba** (simile in tutto e per tutto all'interno di un organismo vivo) e del tentativo dei seguaci di Thanatos di comporre il **Piano Definitivo** (Il cubo sembra essere completo).

8. Scalinata, Terzo Corridoio e Scalinata

“Ripidi scalini discendono nell'oscurità....”

Sulla prima rampa di scale è celata una piastra a pressione, se viene pestata, farà attivare una trappola. I gradini si inclineranno trasformando di fatto le scale in uno scivolo. Chiunque si trovi sulla scala deve effettuare un **Tiro Salvezza Facile** di **Destrezza [Soffio del Drago]** per evitare di cadere (magari aggrappandosi al muro). Chi lo fallisce scivola per tutta la lunghezza della rampa inclinata (2d4 danni da abrasione) precipitando poi su una fossa spalancata alla sua fine. Per evitare di cadervi dentro deve salvare nuovamente a **Difficoltà Media** sempre in **Destrezza [Destrezza]**. La fossa è fonda sei metri (2d6 danni da caduta più 3d10 danni da perforazione dati dalle lance poste sul fondo della fossa).

Individuare al trappola prima che scatti richiede una prova **Difficoltà Media** di **Saggezza (Perception) [scoprire trappole]**. Una prova a **Difficoltà Media** di **Intelligenza (Investigation) [rimuovere trappole]** consente di capire come disarmare la trappola. Una prova a **Difficoltà Media** di **Destrezza** è necessaria per neutralizzare la trappola.

9. Gli Dei

“La seconda rampa di scale termina in una piccola anticamera. Un passaggio, posto di fronte a voi, consente di proseguire oltre. Due alcove, una a destra e una a sinistra del passaggio, custodiscono due state, alte poco meno di due metri, raffiguranti un uomo dalla testa di falco (Horon/Ixion) e una forma umanoide avvolta dalle fiamme(Ra/Rathanos).”

Passare attraverso le 2 stature attiva una trappola magica che produrrà una colonna di fuoco che investirà tutti coloro che si trovano tra le statue e le scale causando 4d10 di danni. E' possibile individuarla con una prova di **Difficoltà Media** di **Saggezza (Perception) [scoprire trappole]**.

Una prova a **Difficoltà Media** di **Intelligenza (Investigation) [intelligenza]** permette invece di capire come disarmare la trappola magica (attraverso un **dispel magic**). In alternativa superando una prova **Difficoltà Difficile** di **Destrezza (Athletics) [Destrezza]** sarà possibile oltrepassarla senza essere investiti dalle fiamme

10. Sala dei Sei Pilastri

“Questa stanza rettangolare si regge su sei pilastri disposti su due file. Al centro della parete alla vostra destra sono disposti due grossi bracieri dalle cui braci accese irradia una inquietante luce rossastra che si propaga nell'ambiente conferendo al tutto un aspetto sinistro. Affreschi decorano le pareti della stanza: raffigurano guerrieri dalla testa di falco che scalano le pareti della misteriosa Torre Nera. Vi entrano e assalgono gli uomini dalle lunghe vesti nere. La battaglia è molto cruenta, con perdite da ambo le parti e si dipana su tutte le pareti della stanza. Alla vostra sinistra un piccolo passaggio immette in quella che sembra una stanza laterale. Davanti a voi, invece, oltre la doppia fila di colonne, si apre un passaggio con l'ennesima scala che scende verso il basso e si perde nell'oscurità

C'è un passaggio segreto che può essere individuato con una prova a **Difficoltà Media** di **Saggezza (Perception) [test per scoprire Passaggi segreti]** permette di individuare l'accesso alla camera segreta posizionata sulla parete di destra.

Se i Pg tentano di superare la stanza o si avvicinano ai bracieri, questi inizieranno ad ardere fino ad innalzare fiamme di oltre un metro. Per un attimo, e riuscendo in una prova **Facile** di **Saggezza (Passive Perception) [saggezza]**, i Pg potranno scorgere dei volti attraverso le fiamme. Poi delle piccole palle infuocate si sprigioneranno dai bracieri andando a colpire dei punti casuali e non occupati della stanza. Dalle esplosioni di fuoco si eleveranno quattro umanoidi tarchiati simili a nani, dalla pelle di bronzo e dai capelli e dalla barba di fuoco (5 EDIZIONE) o degli umanoidi di ossidiana (BECMI).

Le **quattro** creature elementali sono:

5 EDIZIONE: **Azer** (MM pag. 22)

BECMI: **Golem di Ossidiana (RC pag.180)**
(AC 3 HD 6* pf 32 Att 1 fist dam 2d4 ST F3)

11. Stanza Laterale

“Si tratta di una piccola stanza quadrata cieca di due metri di lato. Le pareti sono decorate con raffigurazioni, probabilmente, di divinità Nithiane. Vi sono una donna dalla forma sinuosa e agile con la testa di felino, con scintillanti occhi verdi e una pelliccia nera, indossa una corta tunica bianca (Bastet), un'altra donna dall'espressione severa, dalla pelle chiara e dai lunghi capelli rosso (Yewa), e di nuovo la bellissima donna che avete già visto raffigurata sopra il pozzo (Maat). Su un piccolo altare, protetti all'interno di una piccola cassa di legno aperta e riccamente decorata, si trovano quattro vasi in onice con coperchio plasmato a forma di teste: una umana, un di babbuino, una di falco, e una di sciacallo. Non contengono nulla ma sembrano essere di grande valore.



Si tratta dei vasi canopi che avrebbero dovuto contenere gli organi estratti dal corpo del defunto prima del processo di mummificazione. Tuttavia Sarastro non è mai stato sottoposto a tale processo (visto che in pratica è ancora vivo) e quindi i vasi non sono mai stati usati. I vasi hanno una particolarità, qualunque cosa vi si

depositi sarà conservata dal decadimento per un tempo illimitato, senza che si decomponga o deperisca.

12. Stanza Laterale (Segreta)

“Dietro la parete abilmente occultata si cela una piccola stanzetta rettangolare, due metri per tre. Le pareti stuccate di bianco sono disadorne e spoglie e contrastano con l'enormità di oggetti di inestimabile valore che abbondano l'ambiente. Vasi e piatti d'oro. Bauli colmi di monete dall'antica foggia, gioielli e gemme.”

Questa è la camera del tesoro accumulato dai Falchi della Luce per finanziare la propria attività. Tra gemme e gioielli e monete ci sono un valore di **50.000 gp**.

13. Stanza Funeraria

“Scesi due gradini entrate in quella che ha tutto l'aspetto di una stanza funeraria. Quattro torce, appese ad altrettanti anelli di ferro posizionati al centro di ogni parete irradiano una cupa e lugubre tonalità rossastra. Il soffitto che intuite essere più alto rispetto agli altri ambienti si perde nell'oscurità e non è visibile. Sulla vostra sinistra una luce calda e dorata illumina debolmente l'ambiente della stanza attigua.”

“Nella penombra individuate, a oltre due metri d'altezza, due zaffiri ardenti. A mano a mano che i vostri occhi cominciano ad abituarsi all'innaturale penombra che vi sovrasta, cominciate a scorgerne la vera fonte.”

“Di fronte a voi scorrete quella che sembra la statua di una grande e misteriosa bestia. Il suo corpo enorme è quello del più possente dei leoni. Le sue ali racchiuse quelle dell'aquila più maestosa. Il volto umano, imperscrutabile, attorniato da una folta criniera. Gli occhi, i due zaffiri ardenti, vi osservano e giudicano. Occhi che sembrano seguire ogni vostro passo!”



All'interno di questa stanza:

con una prova a **Difficoltà Media** di **Saggezza (Perception)** [test scoprire passaggi segreti] riescono ad individuare l'accesso alla camera segreta posizionata sulla parete di destra.

Con una prova a **Difficoltà Media** di **Saggezza (Insight)** [saggezza] hanno la certezza che la statua è un essere vivente.

Con una prova **Facile** di **Saggezza (Passive Perception)** [destrezza] notano il sarcofago presente nella stanza attigua. Con una prova a **Difficoltà Media** ne vedono anche i particolari (leggere descrizione).

Il gruppo si trova ora al cospetto di **Sarastro il Magnifico**, l'**Androsphinx** a guardia della tomba e della sesta pergamena facente parte del Piano Definitivo.

A questo punto dovrebbero aver raccolto indizi sufficienti per capire

che la Tomba e i suoi occupanti proteggono qualcosa e si oppongono alle forze dell'Entropia e ai seguaci di Thanatos. Potrebbero pertanto tentare un approccio amichevole con Sarastro. Questi, a prescindere dal loro atteggiamento, li testerà. Due sono le prove a cui li sottoporrà: una di intelletto e una di coraggio.

“A Voi postulanti che al mio cospetto vi mostrate il mio divino consiglio concederò, ma non prima che dimostrate coraggio e arguzia alle prove cui vi sottoporro.”

La **prova di coraggio** consiste nell'affrontare un Signore del Piano del Fuoco [Efreeti].

“D'improvviso le pareti, il pavimento e il soffitto della stanza scompaiono lasciando spazio a lande infuocate. Siete ora al centro di quello che sembra un isolotto che galleggia instabile in un lago di lava. Attorno ad esso, a perdita d'occhio, scorrete lande di terra nera e fumante. Sullo sfondo, lontane giorni di viaggio, scorrete alte montagne nere che eruttano fontane di lava e palle di fuoco nel cielo. Cielo che, rosso e infuocato, è solcato da decine di astri cadenti che al loro passaggio lasciano per tempo interminabile scie di fuoco. In lontananza scorrete i lucenti riflessi delle cupole e degli edifici di quella che sembra una città di ottone.

L'aria calda assale i vostri sensi e, resa densa dal fumo e dalle ceneri, è irrespirabile. Velocemente cominciate a soffocare. La sfinge vi guarda indifferente.”

Dopo qualche istante di agonia i personaggi sentono attorno a se del refrigerio e l'aria diventa respirabile. Possono anche intuire con una prova **Facile** di **Saggezza (Perception)** [saggezza] la presenza di una bolla magica di protezione dall'elemento fuoco, limitata però all'isolotto.

La sfinge poi scompare augurando loro “Buona fortuna!”

Di lì ad un minuto circa scorgono una creatura umanoide avvicinarsi in volo a forte velocità. Quando è a **tre round** di distanza lo identificano chiaramente come un gigante alto tre metri dalla pelle rossa e avvolto dalle fiamme. Brandisce una scimitarra anch'essa avvolta dalle fiamme e ha tutt'altro che amichevoli intenzioni.

La creatura è un **Efreeti**:

5 EDIZIONE: **Efreeti** (MM pag. 145)

BECMi: **Efreeti Minore (RC pag 175.) (AC 3 HD 10* pf 63 Att. 1 Fist Dam. 2d8 ST F15)**

Quando l'efreeti è stato ridotto a meno di un terzo dei suoi **hit points** questi, che non vuole morire nel suo Piano di esistenza, assume forma gassosa (**gaseous form**) e scappa terminando così lo scontro a favore del gruppo. A quel punto la loro esperienza nel Piano Elementale del Fuoco cessa e si ritrovano nella Tomba, sempre nella **Stanza Funeraria Laterale** ed in presenza di **Sarastro il Magnifico** che li sottopone alla prova di intelletto sottoponendoli al suo enigma.

“Ci sono tre fratelli. A volte sono brutti, mentre altre volte sono belli. Il primo non c'è perché sta uscendo, il secondo non c'è perché sta venendo, c'è solo il terzo che è il più piccolo dei tre, ma quando manca lui nessuno degli altri due c'è. Chi sono?”

La Risposta è: Passato, Presente e Futuro

Una volta superata anche questa prova accetta di avere con loro una conversazione “civile”.

Egli, se correttamente interpellato (prova a **Difficoltà Media** di **Carisma (Persuasion)** [carisma], racconterà la sua storia (vedi **Background e Sinossi dell'Avventura**). Sarastro però ignora il piano di **Sekhaha/Auridaman**.

Se nel corso della loro ispezione della tomba, i PG si dovessero attivare per dissacrarla (per esempio trafugandone i tesori, dissacrando il sarcofago, entrando nella **camera segreta** che custodisce la **pergamena** o spezzando il **Secondo Sigillo** posto sul sarcofago di Sarastro) la Androsphinx che protegge la tomba li attaccherà senza pietà alcuna, probabilmente annientandoli senza problemi. Possono comunque tentare, con una prova **Molto Difficile** di **Carisma (Persuasion) [carisma]** un ultimo tentativo di convincerlo delle loro buone (davvero?) intenzioni. Se però anche questo fallisse lo scontro sarà inevitabile.

14. Stanza Funeraria Laterale

“Una soffusa e calda luce dorata illumina questa stanza. Al suo interno un imponente sarcofago di pietra, posizionato orizzontalmente sopra una predella anch'essa di pietra, occupa con i suoi tre metri per due per uno di altezza, quasi interamente la stanza. Lungo il fianco dell'imponente bara di pietra sono incisi geroglifici mentre quello che sembra il coperchio è lavorato, ad altorilievo e raffigura un umano dal volto sereno e lo sguardo deciso. Al collo, appeso ad una catena d'oro che tramite anelli di pietra passa attorno a tutta la bara chiudendola, porta una sorta di amuleto, anch'esso fatto d'oro e dalla forma di ruota solare fiammeggiante. Vi ricorda il disco posizionato sulla porta di ingresso alla Tomba.”

I geroglifici raccontano la storia del Piano Definitivo, dei Falchi della Luce così come riportato nel background iniziale. Ovviamente solo fino al punto in cui Sarastro il Magnifico si immola e si erge a guardiano eterno della tomba. Non specifica però la sua attuale natura (**Androsphinx**). Un incantesimo di **Comprehend Language [comprensione dei linguaggi]** o un prova a DC 20 di Intelligenza (**Investigation**) [test di Decifrare codici a -40 %] consentono di decifrarli.

L'amuleto al collo della statua è il **Secondo Sigillo**. Con una prova **Facile di Intelligenza (Religion) [saggezza]** potrà essere identificato come il simbolo sacro dell'Immortale Ixion. Il sigillo ha il potere di impedire ai servi dell'entropia di entrare nella tomba.

Il sigillo può essere infranto in uno dei seguenti modi:

Utilizzando un incantesimo di **dispel magic [dissolvi magie]** e riuscire in una prova **Difficile** nella propria abilità di magia (es. [prova Intelligenza per i Maghi, Saggezza per Chierici e Paladini], Carisma per il Bardo, ecc.).

Utilizzando il **battente dell'apertura** non lo si rompe ma si separa l'amuleto dalla catena d'oro che lo tiene legato alla bara. Questo gesto, ai fini dell'incantesimo di protezione posto sulla tomba ha la stessa valenza della rottura dell'oggetto di protezione con la sola differenza che è un atto **reversibile** (a differenza degli altri due metodi). La “riparazione” della catena e dell'amuleto richiede l'intervento diretto di Sarastro il Magnifico e richiede comunque diversi giorni (1d6). Giorni nei quali la tomba è comunque vulnerabile!

Il terzo metodo comporta la rottura fisica dell'oggetto. Per danneggiare l'oggetto è necessario colpirlo efficacemente. L'oggetto è **resistente** e quindi dimezza i danni portati da armi non magiche.

5 EDIZIONE: AC 19 – hp 10

BECMI: AC 0 – hp 8

15. Stanza Segreta Laterale (del Piano Definitivo)

“Il passaggio segreto si apre rivelando una stanzetta spoglia e disadorna di due metri per tre. Non v'è nulla al suo interno ad eccezione di una pergamena srotolata alta mezzo passo per cinque di lunghezza, di recente fattura e ricoperta di segni e colori che la

identificano come una mappa. È immobile e si trova a mezz'aria ad un metro e mezzo d'altezza dal suolo. Irradia una misteriosa luminescenza azzurrognola che sparge per l'ambiente sinistre ombre che si contorcono di dolore e rabbia sulle pareti della stanza.”

Le ombre e la luminescenza sono gli effetti di un'illusione (**Major Image**) creata da Sarastro a protezione della pergamena.

16. Stanza Laterale Finale

“Alcuni gradini che scendono nel sottosuolo vi fanno accedere ad una stanza rettangolare e oblunga, caratterizzata da quattro pilastri quadrati disposti su un'unica fila. Le pareti sono affrescate con scene che raffigurano uomini con vesti bianche e azzurre e dalle maschere di falco. Sono intenti a costruire la tomba scavando il fianco della montagna. Infine, su una parete, si vede uno di essi che si immola in una pira funebre e ne emerge trasformato in sfinge! Il centro della scena è rappresentato dal disegno di una pergamena su cui è disegnata una mappa e che sembra rivestire, per gli uomini-falco, grandissimo valore.”

Con una prova a **Difficoltà Media di Saggezza (Perception) [test individuare passaggi segreti]** riescono a individuare un passaggio segreto, posizionato sul pavimento della stanza e che consente di lasciare la tomba attraverso un cunicolo sotterraneo che si sviluppa per chilometri prima di sbucare in una vallata nelle **Montagne Altan Tepes**.

Conclusione dell'Avventura

L'epilogo dell'avventura dipende da diversi fattori e, soprattutto dal comportamento tenuto dai Pg. Se, come visto, all'interno della tomba compiono gesti considerati sacrileghi come trafugare i tesori o cercare di portare via la **Pergamena di Nithia** attireranno infatti l'ira di **Sarastro il Magnifico** e questo, salvo miracolosi colpi di fortuna, segnerà la loro fine.

Se spezzano il **Secondo Sigillo**, di fatto, completeranno la missione per la quale **Sekhaha/Auridaman** li ha mandati nel sito archeologico. A questo punto per le forze dell'Entropia l'accesso alla Tomba non sarà più precluso (e questo sarà fin da subito chiaro a Sarastro!). Una vera e propria armata di non-morti, guidati da **Sekhaha** in persona giungerà nei giorni seguenti. Giorni nei quali i Pg potrebbero cercare una via di fuga (dall'ira di Sarastro in particolare) oppure di riconquistarne la fiducia proponendosi di restare per una resistenza a oltranza e all'ultimo uomo del sacro sito.

Se invece, come auspicabile, i Pg non spezzano il **Secondo Sigillo** e giungeranno ad instaurare un rapporto amichevole con la **Androsphinx**, questa concederà loro di godere di un **heroes' feast** prima di congedarli donando a ciascuno di loro una gemma (zaffiro) del valore di **500 gp**. Chiederà inoltre di non rivelare a nessuno ciò che hanno trovato e di mantenere invece tale segreto. Non ha motivo alcuno per sospettare che **Auridaman** sia **Sekhaha** per cui non dirà nulla in tal senso.

Infine, e i PCs non hanno realizzato questa verità (che **Auridaman** e **Sekhaha** sono la stessa persona) potrebbero anche decidere, avendo di fatto completato la ricerca da lui commissionatagli (attraverso il falso **Barone di Biazan**) di tornare alla Villa di quest'ultimo per la riscossione della seconda trance del pagamento previsto dal contratto.

Anche questa scelta si rivelerà per loro fatale in quanto **Sekhaha** li catturerà ed estorcerà loro con la tortura e la magia le informazioni raccolte nella Tomba. A quel punto li ucciderà e trasformerà in **Wight** al suo servizio e che andranno ad infoltire della sua “armata” di zombie e scheletri che condurrà personalmente alla Tomba per l'assalto finale.

Ma questa è un'altra storia...

Ringraziamenti:

Caro lettore, Dungeon Master o Giocatore di Ruolo che tu sia.

Giunti alla fine della lettura di questa avventura, che come autori ci auguriamo ti sia piaciuta, ci preme mettere in evidenza alcune persone il cui contributo è stato per noi prezioso per giungere al risultato che hai potuto leggere, ovvero i play tester prima e i giocatori del Gioca Padova poi.

In particolare ringraziamo quindi i **soci del Circolo Overlord** di Padova <http://www.overlord.it/>: Pierpaolo Ragno, Enrico Perazzolo, Dante Balagio, Alberto Galeazzo e Nicolò Zamperlin, oltre allo stesso Davide Bacco e i giocatori Giampaolo Agosta, Alessandro Diaco, Simone Brunetti, Domenico Coppola, Marco Dalmonte, Luca Pezzullo, Marco Capuzzo, Giuseppe Di Nunno, Chiara e Diego Masiero, Andrea Piccolo, Nicola Rizzo, Michele Perissinotto, Fabrizio Levorin, Riccardo Rossi, Giulia Gallo, Elisa Corteggiani, Francesco Gheno, Gianluca Quadro, Giovanni Stona, Luca Ferretto, Alessandro Paluan, Maurizio Papaleo e Davide Marsilli.

Un grazie anche a tutti i membri del gruppo di Mistara Italia <https://www.facebook.com/groups/Mystara.Italia/> per il supporto e l'amicizia.

Un ringraziamento speciale va a Davide Bacco che è sì entrato nel progetto solo in un secondo momento ma ha, con il suo impagabile impegno, sia reso possibile che al GiocaPadova vi fosse una versione BECMI da poter giocare sia, soprattutto che questa avventura abbia

un aspetto e un'impaginazione molto più curata e professionale di quanto anche solo lontanamente immaginabile dal sottoscritto.

P.S. Anticipo fin d'ora la risposta alla domanda che già, ancor prima di leggerla, qualcuno mi ha posto e dunque: Sì! Le avventure dei Rupium Scorpiones avranno un seguito anche il prossimo GiocaPadova!!

Giuliano Michelin

... e infine un ultimo ringraziamento alle nostre mogli Cinzia e Mary che hanno sopportato le interminabili serate al PC.

Giuliano Michelin

Davide Bacco

Handout e Schede dei Rupium Scorpiones

Di seguito trovate gli Handout da consegnare ai giocatori durante l'avventura e le schede dei Rupium Scorpiones nelle due versioni D&D 5° edizione e Becmi (D&D base) nonché le carte degli oggetti magici dei PG e quelle degli oggetti che i Giocatori (e non i Pg) si dovranno dividere prima di iniziare a giocare. Le carte sono relative esclusivamente alla 5° edizione. Se giocate con le regole Becmi i Giocatori potranno dividersi solamente: le 2 poz. di Guarigione, la collaportentosa, la poz. di invulnerabilità (che segue le normali regole), la perla del Potere, le Frecce magiche +1 (sono 10), il battente dell'apertura e la polvere della Sparizione.

Biazzan, 11 Felmont 1004 D.I.

Nel sottoscrivere il presente contratto noi "Rupium Scorpiones" e precisamente:

Valerius Lentulus

Ateius Getha

Helena Varro

Iulianus Corvus

Sestius Magnus

Fiamma Ahala

ci impegniamo a portare a compimento al meglio delle nostre abilità la missione affidataci da sua Signoria Babrak, Barone di Biazzan.

Nello specifico indagare sulla mancanza di notizie e le sue cause da parte della spedizione incaricata degli scavi archeologici sulle Altan Tepes ed eventualmente prestare loro soccorso in caso di necessità.

Ci impegniamo altresì a riportare al Barone di Biazzan qualunque reperto ritrovato e a mantenere il più stretto riservo sulla nostra missione riferendo i nostri progressi unicamente alla persona del Barone Biazzan stesso o al suo visir Auridaman.

Per quanto concordato percepiremo un compenso pari a 18.000 Lucini così suddivisa: una quota di 3000 Lucini ci verrà corrisposta all'atto di sottoscrizione del presente contratto e il restante saldo al compimento della missione affidataci. Potremo inoltre trattenere a titolo di compenso anche il 30% delle monete d'oro (o equivalenti) eventualmente rinvenute.

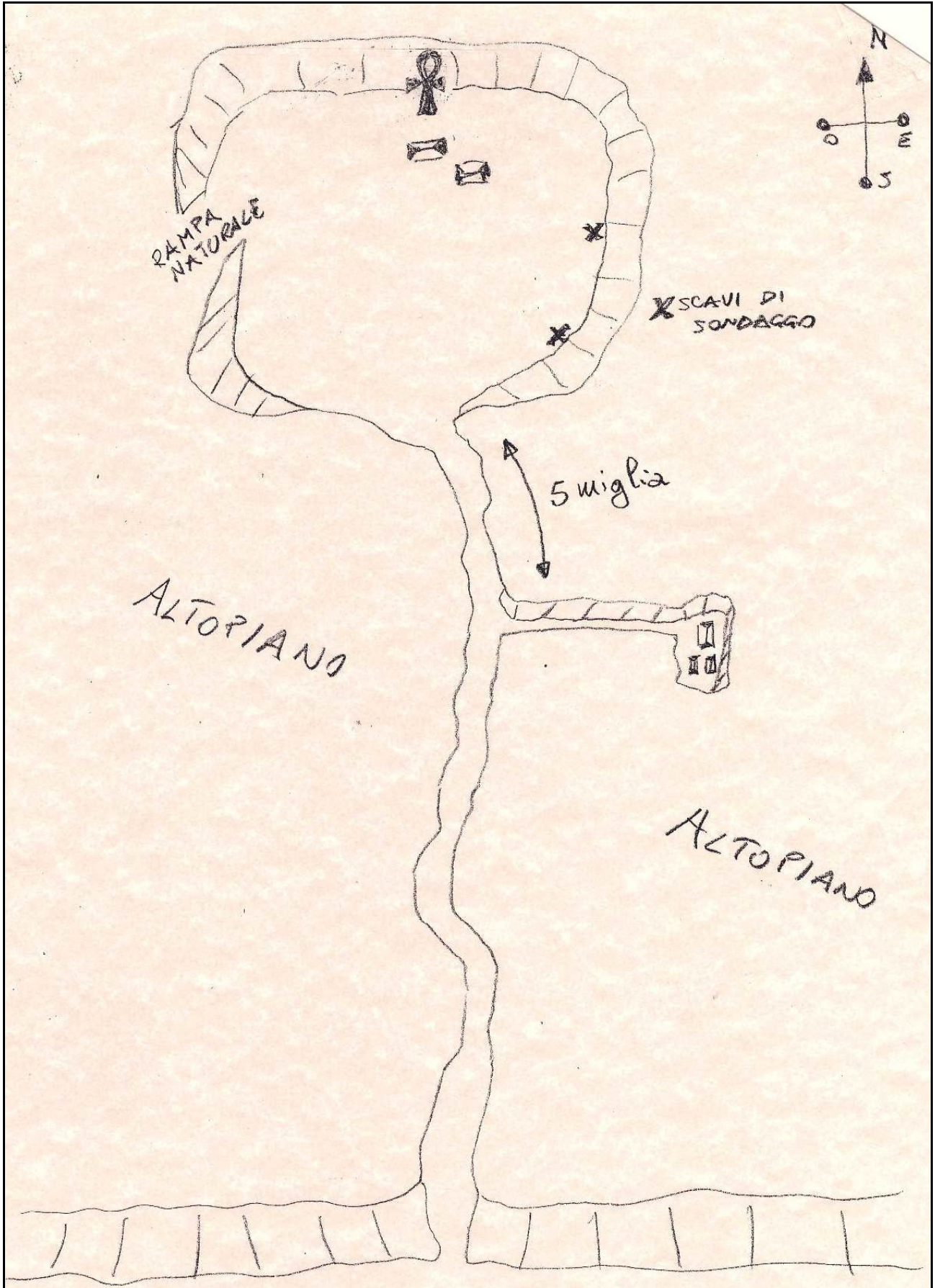
In fede:

*Credo che mi abbiano scoperto e ora mi hanno convocato,
ho paura che per me sia giunta la fine..
..se quello che ho visto risponde al vero,
se quella blasfemia che hanno compiuto sui corpi martoriati dei
miei
uomini non è stato un macabro scherzo della mia mente stanca,
allora, più che per la mia vita devo temere per la mia anima..
..ma se non sono chi hanno detto di essere,
chi sono questi individui?
..Se solo la mia richiesta d'aiuto giungesse al Barone,
forse sua Signoria saprebbe cosa fare..*

*Korys abbia pietà della mia anima..
Solarios illumini il mio cammino nelle tenebre dell'aldilà..
Tarastia mi conceda un giorno la giusta vendetta..
Diulanna mi dia il coraggio di affrontare quest'ultima prova..*

La Tomba

Handout #3 "La Mappa della Radura"



9 Flaurmont 1.004 D.I.

Finalmente la nostra spedizione ha avuto inizio. Sua Signoria Babrak, Barone di Biazzan, una persona molto loquace che non smetterebbe mai di parlare di antichità nithiane, ha accondisceso con estremo entusiasmo alla mia richiesta di finanziamento per gli scavi archeologici che avrò il privilegio di guidare. Se le informazioni così lautamente pagate si dovessero rivelare vere, il sito si dovrebbe trovare in una delle valli delle Altan Tepes, a circa tre giorni di marcia a ovest rispetto Biazzan.

17 Flaurmont 1.004 D.I.

Non sarà affatto semplice!! La mappa e le indicazioni in essa riportate, comprata a Ctesiphon si sta rivelando alquanto lacunosa e priva dei dettagli necessari per farmi trovare il luogo esatto degli scavi. Non mi aspettavo una "X" gigante a contrassegnare l'ubicazione della tomba ma di certo nemmeno di dover cercare un ago in un pagliaio.

24 Flaurmont 1.004 D.I.

Proseguono gli scavi di sondaggio ma per il momento senza esito.

1 Yarthmont 1.004 D.I.

Le lamentele del Barone per i "ritardi" non si sono fatte attendere Forse m'ero fatto prendere dal facile ottimismo e pur di avere i fondi necessari per intraprendere l'impresa... Primo insegnamento Bibulus: mai fare grosse promesse perché se non mantenute generano grandi delusioni! Ho fatto intensificare gli scavi: dobbiamo trovare quella dannata tomba; non dubito che il Barone, pur nella sua affabilità, sia quel genere di uomo capace di appendere su di una picca la testa di colui che l'ha fortemente deluso!

12 Yarthmont 1.004 D.I.

Oggi, nel corso dei consueti sondaggi, è avvenuta una disgrazia in una radura cieca ad un'ora di marcia dal campo. Non ci voleva proprio. La terza nel giro di pochi giorni. Questa volta però più grave: uno dei lavoratori addetti agli scavi è stato investito da un'inspiegabile frana. Il poveraccio è morto sul colpo. Eppure avevo dato disposizioni che i lavori fossero condotti nella massima sicurezza. Di sicuro questo rallenterà i lavori e finirà col fiaccare il già basso morale degli uomini.

19 Yarthmont 1.004 D.I.

Tyche ci ha guardato finalmente con occhio benevolo! È come se la frana della scorsa settimana sia stata mandata dagli dei stessi. Riposi in pace l'anima del povero ragazzo morto sotto di essa, naturalmente. Scavando infatti per recuperarne il corpo abbiamo individuato e recuperato alcuni suppellettili. Sono indubbiamente di epoca Nithiana: la loro autenticità è fuori discussione. Intensificheremo le ricerche in quell'area.

22 Yarthmont 1.004 D.I.

Ci siamo! Gli ultimi massi che la ostruiscono verranno rimossi nella giornata di oggi e l'accesso alla grotta che custodisce la bellissima porta della tomba sarà completamente accessibile. Poi predisporrò anche un secondo campo anche in quell'area per essere più vicino ai lavori.

Uno degli uomini della scorta mi ha appena relazionato e messo al corrente di un fatto strano. Un misterioso e solitario individuo è stato visto sull'altopiano. Ha osservato la nostra spedizione per alcuni minuti e poi si è eclissato. Qualche pastore o predone alasyiano? Per precauzione ho ordinato al sergente Gaius Baltar di mandare un paio di uomini ad indagare.

24 Yarthmont 1.004 D.I.

È l'alba di un nuovo, unico e grandissimo giorno. La piccola caverna, accessibile solamente mediante una stretta frattura nella roccia, si chiude su una maestosa porta di ferro rivestita d'oro. Mi ci vorranno molti incantesimi per interpretare le complicate scritte nithiane. Non sono esattamente simili a quelle finora da me studiate e trovate nel corso degli anni. Sono sicuramente nithiane ma hanno qualcosa di particolare che non riesco a capire.

Sulle ante della porta sono raffiguranti i bassorilievi del Falco di Luce Horon e la Fiamma Eterna di Ra. Probabilmente sono gli Immortali a cui i parenti del defunto hanno affidato l'anima del congiunto. La placca dorata circolare, posta come un sigillo a chiudere le due ante della porta, non sembra essere particolarmente resistente. Ho riscontrato su di essa un'aurea di abiurazione. Probabilmente qualche sorta di protezione. Non sarà certo questa a fermarmi. Domani la apriremo.

28 Yarthmont 1.004 D.I.

Sono quattro giorni che provo a spezzare l'incanto che protegge il disco d'oro che funge da sigillo alla tomba. I miei tentativi finora sono caduti nel vuoto. A questo punto mi chiedo davvero chi sia sepolto nel sepolcro? Chi era e che ruolo doveva rivestire costui nell'antico Regno di Nithia perché il suo sepolcro richiedesse una protezione così potente!

Dopo le prime perlustrazioni, finite nel nulla, oggi il sergente mi ha riportato che non è tornata l'ultima pattuglia inviata in perlustrazione sull'altopiano. Ci mancavano solo i predoni!! Per fortuna con sua Signoria Biazzan le nuove scoperte mi hanno fatto guadagnare tempo prezioso.

5 Ksarmont 1.004 D.I.

Ha ceduto!! Alla fine i miei sforzi e la mia costanza sono stati premiati: grazie Tiresias.. grazie Vanya!! Il sigillo ha ceduto. Adesso però sono spossato. Ho dato disposizione al sergente di far sorvegliare la porta. Domani inizieremo ad esplorare il sepolcro.

10 Ksarmont 1.004 D.I.

Gli incidenti dei giorni scorsi hanno rallentato non poco i miei propositi di esplorazione della tomba. Di certo non potevo ignorare la morte di tre dei miei uomini. Tra gli operai già si rumoreggia di qualche fantomatica maledizione. Ovviamente è solo superstizione e sfortuna.... o qualche opera di sabotaggio ad opera dei misteriosi abitanti dell'altopiano.

12 Ksarmont 1.004 D.I.

Non c'è nessuna maledizione!! Le due guardie poste d'innanzi alla porta sono state trovate sgozzate. Prima che il panico serpeggi tra gli operai ho affrontato col sergente il problema. Io ho già inviato un messaggio magico al visir del Barone affinché ci mandi nuove truppe mentre il sergente partirà personalmente con una decina di armati per l'altopiano.

20 Ksarmont 1.004 D.I.

Non solo le ricerche del sergente si sono rivelate inconcludenti, gli incidenti sono proseguiti e questo mi ha spinto ad accelerare nelle mie ricerche. Ho mandato due dei miei assistenti dentro la tomba, accompagnati da altrettante guardie ma non sono ancora usciti. È oramai trascorso un giorno. Dovevano entrare e spingersi entro la tomba solo il tempo di tracciare una mappa dell'ingresso ma evidentemente qualcosa è andato storto.

21 Kfar mont 1.004 D.I.

Gli uomini richiesti al Barone sono arrivati!! Sinceramente ben prima di quanto mi sarei aspettato.

23 Kfar mont 1.004 D.I.

C'è qualcosa di strano negli uomini mandati dal Barone in nostro aiuto. Non sembrano per nulla interessati alla minaccia costituita dai misteriosi aggressori dell'altopiano. Sono interessati solo alla tomba. L'uomo che li guida, Ezra'il, è assolutamente glaciale e mi mette brividi ogni volta che mi parla.

28 Kfar mont 1.004 D.I.

Altri morti. Una media di uno al giorno nell'ultima settimana. Anche tra le guardie. Continuo a far presente la situazione a Ezra'il ma questi sembra cieco alle mie richieste. Sembra in grado di decifrare i geroglifici posti sulla porta al contrario di me e questo sta assorbendo tutta la sua giornata. Mi ha persino impedito di far seppellire i corpi dei caduti; ha voluto che fossero messi tutti assieme in una tenda. Con questo caldo..potete immaginare l'odore!

2 Felmont 1.004 D.I.

Secondo giorno di luna nuova.. la notte il buio è totale. Ho dato disposizione affinché il campo anche di notte sia illuminato a giorno ma anche questo non basta a scacciare la paura dal cuore dei miei uomini. Sempre più spesso mi sento osservato e ho come l'impressione che il nemico non sia solo sulle alture ma anche dentro il nostro campo. Ogni notte vedo Ezra'il recarsi nella tenda dei defunti. Ho timore a chiedergli il perché di quelle visite notturne ma stanotte, approfittando del buio, andrò ad indagare.

- - -

Il sergente mi ha riportato di un nuovo avvistamento sull'altopiano. Ha mandato uno scout e questo quando è ritornato ha riferito di aver visto diverse luci muoversi a poche miglia dalla nostra valle, in direzione nord-est.