

DUNGEONS & DRAGONS®

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

La Ricerca della Legio Manticorae – Volume II

di Mauro Ferrarini



A bordo della *Helena*, pronti ad affrontare le insidie del Mare del Terrore, diretti a Rupe Corvina, capitale delle Hinterland thyatiane: punto di partenza per un pericoloso viaggio nelle giungle della *Davania Superior*. Relitti infestati, cultisti assetati di vendetta e intrighi politici sono solo alcuni degli ostacoli da affrontare per fare luce sulla misteriosa scomparsa della *Legio Manticorae*.

DUNGEONS & DRAGONS®

Modulo d'Avventura – Livello Base
(Secondo Rango – Livelli 4-6)

La Ricerca della Legio Manticorae – Volume II di Mauro Ferrarini

<p>Crediti Ideazione, Sviluppo ed Editing: Mauro Ferrarini Copertina: Artista non identificato</p> <p>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.</p> <p>Dungeons & Dragons®, D&D® e l'ambientazione Mystara™ sono marchi registrati dalla TSR Inc., divisione della Wizards of the Coast Inc. Il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né, tuttavia, implicare un'approvazione o un permesso da parte della TSR Inc. La presente opera utilizza la OGL (Open Game License) e si presenta come un documento freeware sottoforma di eBook: non esiste e non verrà prodotto in futuro alcuna versione cartacea de "La Ricerca della Legio Manticorae – Volume II". 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.</p>	<p style="text-align: center;">Sommario</p> <p>Introduzione Luoghi e nemici dell'avventura Il Mare del Terrore La Civiltà dei Kopru Le Hinterland thyatiane I Pitti thratiani</p> <p>Iniziare l'avventura Viaggiare sul Mare del Terrore Il Relitto del Vampiro La Guglia delle Arpie</p> <p>Rupe Corvina La vendetta del Culto di Gylgarid A colloquio con l'Esarca Il Covo di Muryaxis Tempio di Imix Castra Rubra Epilogo</p> <p>Appendice I – Nuovi Mostri e PNG Appendice II – Nuovi Oggetti Magici</p> <p style="text-align: center;">Indice dei Box e delle Tabelle</p> <p>Incontri casuali sul Mare del Terrore Inseguimento! Il diario del Capitano del <i>Falco di Ferro</i> Liberare e uccidere il Velya Liberare lo Spirito Il segreto dell'Esarca Tabelle delle dicerie a Rupe Corvina Incontri casuali nelle terre selvagge della Davania <i>Superior</i> Ninnoli delle pozze di fermentazione</p>
--	--

Introduzione

La Ricerca della *Legio Manticorae* Vol. II narra la prosecuzione degli eventi descritti nel primo volume, La Ricerca della *Legio Manticorae* Vol. I. Quando l'avventura giungerà al termine, i personaggi avranno guadagnato 2-3 livelli di esperienza.

La Ricerca della *Legio Manticorae* Vol. II, ambientata nel mondo di MYSTARA, è un'avventura progettata per un gruppo di 3-5 personaggi di livello 4-6 e utilizza il regolamento della 5e di DUNGEONS & DRAGONS™. Per condurre l'avventura il **Dungeon Master (DM)** deve possedere i tre libri del regolamento base¹. I manuali *Vollo's Guide to Monsters* e *Mordenkainen's Tome of Foes* sono consigliati, ma non indispensabili.

Background

Durante la prima parte dell'avventura (narrata nel Volume I), i Personaggi Giocanti (PG) sono stati ingaggiati da un *Lanista* thyatiano caduto in disgrazia per riportargli notizie del fato di un gladiatore² fuggito nelle catacombe sotto il Colosseo della capitale dell'Impero. La compagnia, intrufolatasi nella grande arena, ha esplorato i tenebrosi cunicoli dove il gladiatore aveva fatto perdere le sue tracce e lo ha strappato dalle grinfie dei seguaci del **Culto di Gylgarid**, il Dio Demone dei Minotauri, che lo tenevano prigioniero.

A seguito delle indagini durante la ricerca del combattente fuggiasco, i personaggi hanno appreso che quest'ultimo è un *Magen*, una sorta di costrutto alchemico creato dai Sacerdoti di Mitra per proteggere i generali dell'esercito thyatiano durante le campagne di guerra.

Contattati da una giovane Vestale di Mitra, **Annia Valeria**, i PG vengono a sapere che il gladiatore è l'unico sopravvissuto della leggendaria *Legio Manticorae*, scomparsa nelle giungle della Davania in circostanze misteriose. In qualche modo, i preti di Mitra che seguivano la legione ebbero la presenza di spirito di incidere sulla pelle del *Magen* una sorta di mappa, per guidare un eventuale missione di soccorso.

Purtroppo, per motivi sconosciuti³, il costrutto non ha memoria degli eventi che lo videro protagonista e non è in grado di riferire i particolari della sua fuga e del fato dei legionari. Interpretati i segni sulla pelle di **Cordio**, è stata creata una mappa dei selvaggi territori della Davania che conducono a un lago dove si è consumato il destino della *Legio Manticorae*.

¹ Player's Handbook – Manuale del Giocatore, Dungeon Master's Guide – Guida del Dungeon Master e Monster Manual – Manuale dei Mostri

² Il gladiatore fuggito si chiamava Cordio ed era la punta di diamante della scuola di gladiatori del *Lanista Galenites*.

³ Pur riuscendo a fuggire, Cordio fu raggiunto da un'esplosione psichica, lanciata da uno dei Kopru che infesta la regione. L'attacco mentale gli azzerò la memoria.

Sommario dell'avventura

Liberato Cordio dalla prigionia dei Cultisti di Gylgarid, i PG consegnano il *Magen* ai Preti di Mitra che decodificano i tatuaggi incisi sulla sua pelle, creando una mappa dettagliata del viaggio della *Legio Manticorae* da Castra Alexandras al Lago dei Vapori, nel cuore della giungla davanita.

La Vestale Annia Valeria consegna ai personaggi questi *itinerari adnotati*⁴, chiedendo loro di viaggiare fino a **Rupe Corvina**, la capitale delle **Hinterland thyatiane**, e arrivare a Castra Alexandras, percorrendo poi la strada fatta anni fa dai legionari del Generale Demetrius fino al Lago dei Vapori. L'obiettivo è di recuperare le sacre Insegne della Manticora, il vessillo della legione andato perduto con i soldati. Senza quella reliquia, infatti, non si potrà ricostituire la *Legio Manticorae*, l'unico esercito a cui erano aggregati i Sacerdoti del Culto di Mitra.

Se i PG accettano l'incarico, Annia Valeria organizza il viaggio attraverso il Mare del Terrore, acquistando un passaggio per gli avventurieri sulla *Helena*, l'agile brigantino di **Adonai Stephanos**, un principe mercante doulakki di Kastelios.

All'arrivo a Rupe Corvina, i PG saranno convocati dalla Esarca delle Hinterlands thyatiane, **Leilah Ben Nadir** che, in cambio di equipaggiamento e *itinerari adnotati*, affiderà loro una missione di recupero.

All'insaputa di tutti, infatti, i **Kopru del Lago dei Vapori** hanno sobillato la mente di **Ketil Faccia Pallida**, capo tribù dei Pitti del Clan del Teschio, spingendolo ad assediare Castra Alexandras. La compagnia, in viaggio attraverso le giungle della Davania, arriverà al piccolo avamposto di Castra Rubra, ultima tappa del viaggio prima di raggiungere il forte di Alexandras. Qui gli avventurieri si dovranno confrontare con il meschino comandante, il Legato Tiberias, e raccogliere informazioni sulla sorte dei coraggiosi legionari accerchiati dalle forze dei Pitti.



I luoghi dell'avventura

I fatti narrati nella Ricerca della *Legio Manticorae* Vol. II si svolgono nel Mare del Terrore e nei territori selvaggi delle Hinterland thyatiane, da poco co-

⁴ Gli *itinerari adnotati* sono mappe dettagliate dei territori dell'Impero. Gli *Itinerari* sono talmente precisi che forniscono un concreto aiuto ai viaggiatori (per ulteriori dettagli, vedi *Appendice II – Nuovi Oggetti Magici*).

lonizzate dall'Impero thyatiano. Per fornire al **Dungeon Master (DM)** delle informazioni base su questi luoghi, vengono fornite di seguito alcune descrizioni di tali luoghi⁵.

IL MARE DEL TERRORE

Col termine Mare del Terrore, gli abitanti del Mondo Conosciuto indicano il vasto mare aperto che si estende dalle acque in cui affiorano gli arcipelaghi delle Ierendi e del Minrothad, fino alla Davania. Questo mare è punteggiato da moltissime isolette e da alcuni arcipelaghi di dimensioni più rilevanti, come quello di Thanegioth. Sebbene la dimensione della maggior parte di queste isole sia pressoché irrisoria, esse sono abitate fin dai tempi più antichi. Un tratto comune di questi arcipelaghi è sempre stato quello di rappresentare un forte punto di contatto tra le razze terrestri e quelle acquatiche.

Oggi il braccio del Mare del Terrore che separa l'Impero thyatiano dalle Hinterland è solcato da navi e vascelli di Thyatis e del Minrothad, che trasportano viveri e attrezzature dal continente verso le colonie davaniane e tornano cariche di oro, argento, spezie, gomma, pietre preziose e schiavi. Uno dei flagelli di questa parte del Mare del Terrore è la pirateria: flotte di pirati dallo Ierendi⁶ cacciano i galeoni e le imbarcazioni dei mercanti, sfuggendo al controllo della marina militare di Thyatis.

LA CIVILTÀ DEI KOPRU

La prima civiltà a sorgere in questa regione fu quella dei Kopru, che aveva il suo fulcro nell'arcipelago di Thanegioth (2700 PI)⁷, dove calde correnti di lava sotterranea riscaldavano le loro dimore. Nel giro di un paio di secoli, essi estesero il loro "impero" a buona parte del Mare del Terrore, sfruttando la loro capacità di dominio mentale. Quando le tribù neathar antenate dei Makai cominciarono la loro lenta migrazione dalla Davania verso il Mondo Conosciuto, colonizzando atollo dopo atollo (2500 PI), le tribù stanziate nelle isole di Thanegioth caddero ben presto sotto il dominio dei Kopru. Per secoli la civiltà dei Kopru prosperò indisturbata, servita dai suoi schiavi umani, finché la migrazione di tribù tanagoro dalla Penisola del Serpente non mutò questa situazione (2100 PI). Più agguerriti dei loro cugini Makai, i Tanagoro cominciarono a combattere contro i Kopru, dando inizio a una serie di guerre.

⁵ Le informazioni qui presenti sono state interamente tratte dal sito Pandius.com, dal set in scatola con il *Gazeteer Daxin of the Emperors: Thyatis and Alphatia* e dal manuale *Demografia Mystarana – Volume I, Compendio storico e sociale del Mondo Conosciuto* di Simone Neri.

⁶ In questa sede si tiene conto delle informazioni contenute nel *Alternate Ierendi Gazetteer: The Pirate Kingdom of Ierendi (AM 2)* di John Biles, che descrive questo arcipelago come un covo di Pirati e Tagliagole sullo stile della Tortuga.

⁷ Il calendario di Mystara prende come Anno 0, quello dell'incoronazione del primo Imperatore di Thyatis. Prima di tale data ci si riferisce a *Prima dell'Incoronazione (PI)*, successivamente si parla di *Dopo l'Incoronazione (DI)*.

Gli sconvolgimenti tellurici iniziati con l'esplosione della Caldera di Kikianu (2000 PI) e conclusisi con la formazione degli arcipelaghi delle Ierendi e del Minrothad (1700 PI) distrussero gran parte degli insediamenti Kopru, segnando il declino della loro civiltà, che sopravvisse solo sull'Isola del Terrore, dove era riuscita a tenere tribù makai sotto il proprio giogo. L'immigrazione dei Marinidi nel Mare del Terrore e la formazione del loro Regno di Twaelar (1720 PI) accelerò il declino dei Kopru, segnando il passaggio del dominio dei mari attorno a Thanegioth nelle mani dei Marinidi.

Quel poco che restava ai Kopru sull'Isola del Terrore fu messo in crisi dall'arrivo improvviso di clan di Elfi Bruni nell'Isola di Alvar; questi Elfi si allearono coi Tanagoro contro i Kopru, che nel giro di un secolo vennero definitivamente sconfitti (1600 PI) e si ritirarono nelle zone centrali dell'Isola del Terrore, continuando a dominare i loro schiavi Makai. I Tanagoro che abitavano l'Isola del Terrore sud-orientale eressero un grande muro per difendersi dagli attacchi di questi Makai.

Attualmente, esistono ancora alcune piccole enclave di Kopru, separate da ciò che resta nell'Altopiano Proibito al centro dell'Isola del Terrore. Uno di questi nuclei si trova sotto il Lago dei Vapori, tra le giungle della Davania⁸.

LE HINTERLAND THYATIANE

In tempi antichi, questa regione era occupata da tre grandi tribù thyatiane, prima della loro migrazione verso le terre che sono, oggi, il nucleo principale dell'Impero di Thyatis. Altre razze vissero qui, migrando verso Nord, seguendo il progressivo scioglimento dei ghiacci che rendeva disponibili nuove terre.

Non tutti quelli di stirpe thyatiana migrarono a settentrione. Alcune tribù decisero di rimanere e furono poi assorbite dalla successiva ondata migratoria proveniente dal sud del continente della Davania. Fu il tempo degli Uomini dei Quattro Regni. I **Quattro Regni** sono oggi rappresentati da altrettanti numerosi gruppi di Thratiani che si appellano in base al loro animale totemico: il **Clan del Lupo** (estremo Ovest), il **Clan del Cavallo** (Ovest), il **Clan del Corvo** (Est) e il **Clan dei Leone** (estremo Est). Ogni Regno/Clan è ulteriormente suddiviso in centinaia di piccoli villaggi indipendenti. Nelle profondità delle giungle abitano, inoltre, altri piccoli clan, come quello del Teschio, attualmente soggiogato dai poteri mentali dei Kopru del Lago dei Vapori.

Circa 20 anni fa, l'Imperatore Thincol ordinò alle sue legioni di invadere i Quattro Regni. Negli ultimi dieci anni, i thyatiani si sono mossi progressivamente in profondità nei territori del Clan del Cavallo e del Corvo, conquistando villaggio dopo vil-

⁸ Maggiori informazioni sulla enclave Kopru del Lago dei Vapori saranno fornite nel terzo capitolo della saga: *La Ricerca della Legio Manticorae* Vol. III.

laggio e respingendo con relativa facilità gli assalti dei guerrieri dei Quattro Regni, noti come "Pitti", a causa della loro abitudine di decorare il petto, le braccia e il viso con pitture di guerra, specifiche per ogni clan e, finanche, per ogni villaggio. Nel periodo in cui si svolgono le vicende de La Ricerca della *Legio Manticorae* Vol. II, la regione ha cambiato nome in Hinterland thyatiane. I nativi si riferiscono alle varie aree come "Terre del Cavallo", "Terre del Corvo", ecc.

I TERRITORI DELLE HINTERLAND

I territori delle Hinterland sono collinosi e coperti da tetre foreste tropicali. Ogni sorta di animale e mostro, abituato all'opprimente caldo delle giungle infesta queste aree. Disseminati per tutte le Hinterland si trovano centinaia di villaggi, alcuni minuscoli formati da mezza dozzina di capanne, abitate dai Pitti Thratiani. Ci sono cinque grandi comunità nelle Hinterland – le "capitali" degli originari "Quattro Regni" e il Forte militare dei conquistatori thyatiani. Le capitali dei Pitti non sono governate da un re; essenzialmente si tratta di estesi accampamenti semi permanenti, dove ogni anno tutti gli appartenenti al Clan si riuniscono per settimane. Durante tali incontri si celebrano i riti religiosi, si prendono decisioni comuni e si intrecciano alleanze. Negli ultimi anni, l'argomento principe di questi incontri è sempre stato il medesimo: come liberarsi dal giogo dell'invasore thyatiano.

Campo del Lupo è l'accampamento dove si riuniscono i Clan del Lupo. Normalmente conta una popolazione di 5.000 abitanti; che cresce a 25.000 durante il raduno annuale delle tribù.

Campo del Cavallo è l'accampamento dove si riuniscono i Clan del Cavallo. Normalmente conta una popolazione di 3.000 abitanti; che cresce a 15.000 durante il raduno annuale delle tribù.

Campo del Corvo è l'accampamento dove si riuniscono i Clan del Corvo non ancora soggiogati dalle legioni di Thyatis. Attualmente la popolazione residente è di 10.000 unità, ma non è sempre stata così elevata. L'originario Campo del Corvo è stato conquistato dai thyatiani e rinominato Rupe Corvina. Tutti i Corvi che non consegnarono le armi al conquistatore furono costretti a fuggire verso sud, nelle profondità della giungla. La comunità dei Pitti del Clan del Corvo cresce a 20.000 unità durante il raduno annuale.

Campo del Leone è l'accampamento dove si riuniscono i Clan del Leone. Normalmente conta una popolazione di 4.000 abitanti; che cresce a 12.000 durante il raduno annuale delle tribù.

Rupe Corvina è la capitale degli invasori thyatiani. Un tempo questo luogo ospitava l'originario Campo del Corvo, ma oggi è stato colonizzato da Thyatis che ha costruito un porto e un'agguerrita città di frontiera che ospita la principale fortezza militare thyatiana: **Fuoco Alto**. Gli abitanti di Rupe Corvina sono circa 20.000 così composti: 4.000 soldati delle Legioni di Thyatis, Hinterlanders "civiliz-

zati" e 2.000 civili tra thyatiani emigrati, sindhi, doulakki e uomini appartenenti ad altri popoli.

I PITTI THRATIANI

Gli Hinterlanders provengono da una cultura guerresca, che riconosce il merito solo ai combattenti più coraggiosi e all'abilità in battaglia. Gli uomini e le donne dei Pitti combattono e il loro modo di pensare porta a discriminare i deboli. Nonostante questo, i Pitti Thratiani sono molto superstiziosi e tendono a riconoscere molto potere ai propri sacerdoti (Druidi) e ai Maghi. La cultura degli Hinterlanders premia l'individualismo e la libertà. Pur essendo dei combattenti molto abili, disdegnano strategie e tattica militare e combattono senza formazione. Tutto questo ha consentito alle forti e disciplinate legioni di Thyatis di avere la meglio in numerosi scontri campali. Tipicamente un Pitto ha un Allineamento Morale Caotico e onora gli Immortali patroni della battaglia e dell'individualismo, come Diulanna.

I PITTI DEL CLAN DEL TESCHIO

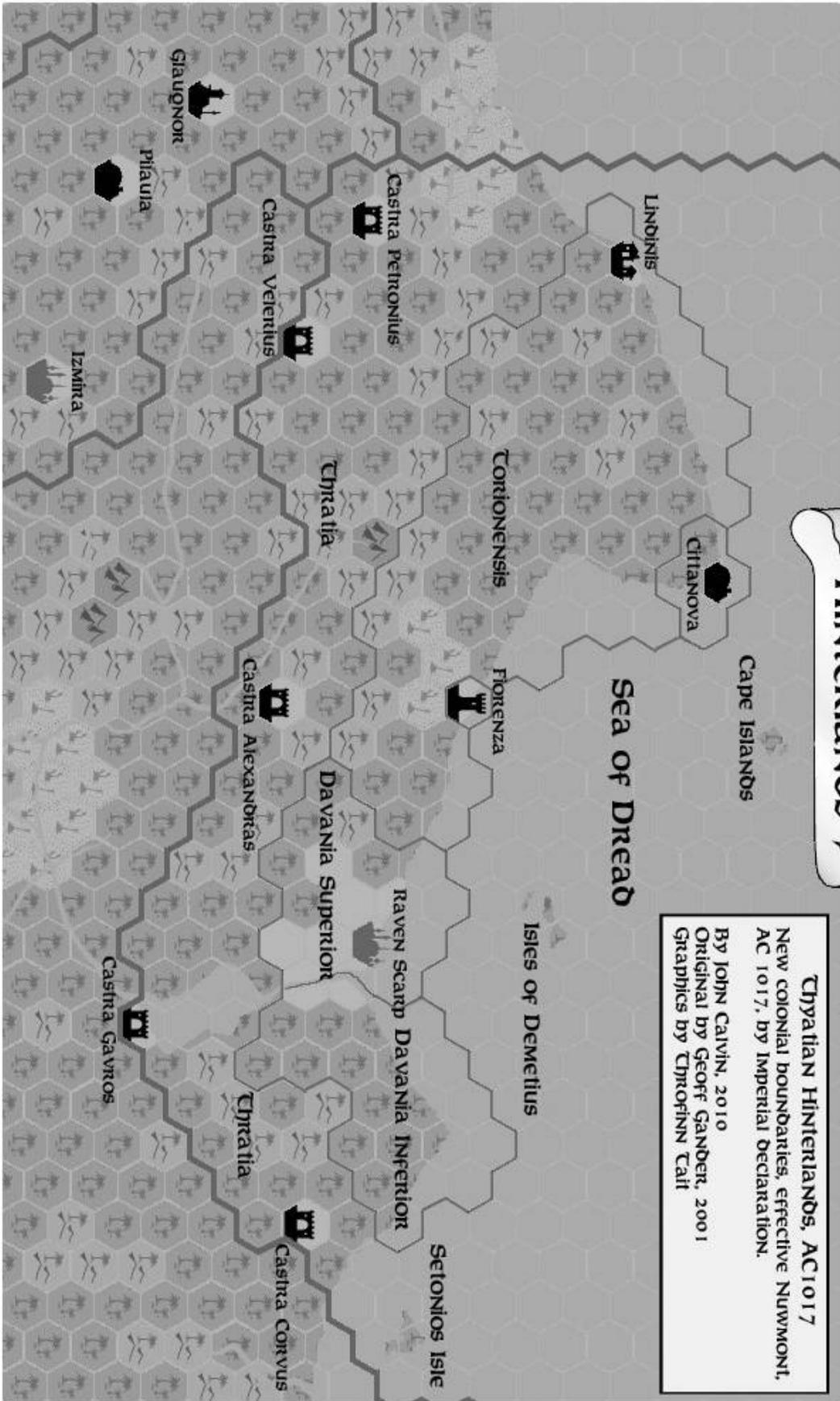
Un piccolo clan di Pitti, nascosto nelle profondità della giungla della Davania, venne soggiogato dai poteri mentali dei Kopru che dimoravano sotto il Lago dei Vapori, dopo che quest'ultimo venne quasi del tutto prosciugato a causa di un devastante terremoto che aveva aperto una faglia sul fondale. Selvaggi e crudeli anche per gli standard degli altri Thratiani, questi Pitti si dedicano al cannibalismo e onorano il Teschio come totem. I loro Druidi ricevono il proprio potere da Thanatos, il Gerarca della Sfera dell'Entropia.

Il capo dei Pitti del Clan del Teschio è **Ketil Faccia Pallida**, un brutale guerriero animato da un odio senza fine per i thyatiani e per gli altri Pitti, con i quali è costantemente in guerra. Il supporto dei Kopru ha dato nuovo potere ai Teschi, che si sono fatti sempre più aggressivi, scacciando gli altri Pitti e cingendo d'assedio Castra Alexandras. I guerrieri Pitti del Clan del Teschio si decorano il petto, le braccia e il volto con pitture nere e bianche, che ricordano le ossa dei morti. I loro Druidi hanno l'abitudine di cospargersi il corpo con la cenere dei roghi, dove vengono bruciati i sacrifici umani offerti a Thanatos.

Attualmente il villaggio più grande dei Pitti del Clan del Teschio si trova nei pressi del Lago dei Vapori e i guerrieri e i loro sacerdoti officiano sanguinosi riti propiziatori davanti all'antico tempio dei Kopru.



Hinterlands



Chyratian Hinterlands, AC1017
New colonial boundaries, effective Nuwmonl,
AC 1017, by Imperial Declaration.
By John Calvin, 2010
Original by Georf Ganber, 2001
Graphics by Chrofinn Cali

Iniziare l'avventura

Grazie ai buoni rapporti che intercorrono tra il Culto di Mitra e la città doulakki di Kastelios, la Sacerdotessa Vestale Annia Valeria riesce a garantire ai PG un passaggio gratuito attraverso il Mare del Terrore sulla *Helena*, il brigantino di Adonai Stephanos, principe mercante di Kastelios, avventuriero e cacciatore di pirati.

La Helena

La *Helena* è un brigantino, un vascello veloce, che eccelle nelle andature di bolina, e viene utilizzato anche nella guerra di corsa. La nave di Adonai è un'imbarcazione a vela fornita di bompresso e due alberi, leggermente inclinati verso poppa, armati con vele auriche.

L'equipaggio della *Helena* è costituito da **30 Marinai** (*Popolani*, MM 349). La maggior parte di essi sono Umani di etnia Doulakki e Nuari; non mancano un paio di Nani, un Mezz'Elfo del Mare e una decina di Halfling delle Cinque Contee. A bordo del brigantino trovano posto anche **12 Mercenari Tanagoro** (*Esploratori*, MM 347) e **Numaq Makula** (*Mago*, 348), il Mago di Bordo, originario delle Isole delle Perle.

Il Mago delle Isole delle Perle è un imponente negro dagli incredibili occhi azzurri. Sul cranio rasato porta un cerchio d'oro inciso di rune che funziona come un **Anello del Camminare sull'Acqua** (DMG 152). Indossa un caffettano nero e oro, all'orecchio indossa un orecchino d'oro che riproduce gli effetti di un **Anello di Protezione** (DMG 154). Oltre a un lungo pugnale dalla lama in lega d'argento, Numaq ha a disposizione un arsenale composto da una **Bacchetta delle Palle di Fuoco**, una **Bacchetta della Paralisi** e una serie di rotoli di **pergamene magiche** (*Pergamena di Levitazione*, *Pergamena di Respirare sott'Acqua* (x3), *Pergamena di Metamorfosi*).

Rispetto alle caratteristiche del Mago riportate sul *Monster Manual*, Numaq Makula presenta i seguenti cambiamenti:

- Allineamento Morale: Neutrale Buono
- CA 13 (16 con *Armatura Magica*)
- PF 49
- Costituzione 12 (+1) e Carisma 15 (+2)

Gli incantesimi che di norma Numaq prepara quando è a bordo della *Helena* sono i seguenti:

Trucchetti (a volontà): *Riparare*, *Dardo di Fuoco*, *Messaggio*, *Luce*

Livello 1 (4 slot): *Armatura magica*, *Sonno*, *Saltare*, *Nube di Nebbia*

Livello 2 (3 slot): *Immagine speculare*, *Folata di Vento*, *Nube di Pugnali*

Livello 3 (3 slot): *Respirare sott'Acqua*, *Fulmine*

Livello 4 (3 slot): *Sfera Elastica di Otiluke*, *Invisibilità Superiore*

Livello 5 (1 slot): *Evoca Elementale*

Levare le ancore

Quando i personaggi sono pronti per salpare in direzione di Rupe Corvina, Annia Valeria li accompagnerà al molo dove è all'ancora il brigantino di Adonai. Per introdurre il principe mercante di Kastelios, leggere (o parafrasate) ai giocatori le seguenti note narrative.

L'alba non è ancora sorta e un vento freddo spira da nord, increspando le acque del porto di Thyatis. Nonostante il tempo inclemente, i moli della Capitale sono già in piena attività. Operai e scaricatori si affaccendano lungo le banchine per trasportare sulle navi in partenza viveri ed equipaggiamento. Sotto la attenta sorveglianza di un funzionario thyatiano, diversi marinai stanno scaricando dalla pancia di un galeone di Minrothad numerose casse, sacchi e anfore, che vengono accatastati sulla terraferma. Una galea dell'Anello d'Acciaio ha appena sfornato il suo dolente carico di schiavi che vengono condotti in catene verso il mercato di Thyatis, dove saranno venduti al miglior offerente. La Vestale Annia Valeria, avvolta in una tunica di lana pesante e con un pallio di seta rossa a coprirle il capo, vi conduce fino a un molo solitario dove è ancorato uno snello brigantino dall'aspetto aggressivo. Sul ponte della nave si affaccendano i marinai, impegnati nelle ultime operazioni prima di prendere il largo: un paio di corpulenti Nani, aiutati da un alcuni Uomini, stanno caricando delle botti piene di liquore nella stiva. Sulla coffa vedete un Mezz'Elfo dalla pelle azzurrina che dà indicazioni sul corretto assetto delle vele. In equilibrio sulla balastra di poppa del brigantino, un uomo dai capelli bianchi e con una lunga barba dello stesso colore urla comandi a destra e a manca. Uno stocco d'acciaio di Darokin gli pende dal fodero assicurato alla cintura. Indossa abiti di buona fattura e un mantello purpureo lo protegge dal morso del vento mattutino. Dopo avere confabulato con un imponente Nuari dal cranio rasato, il capitano si volta nella vostra direzione, scrutandovi con i suoi penetranti occhi azzurri, che risaltano sulla pelle abbronzata: "*Annia Valeria, ben trovata!*", con un inchino esagerato, l'uomo vi fissa. "*Stavamo aspettando i nostri ospiti; se aveste tardato ancora qualche minuto, avremmo rischiato di lasciarvi a terra. Benvenuti sulla Helena, il miglior vascello che potete sperare di trovare da Kastelios a tutta la Davania e il dannato Brun!*".

L'uomo sulla poppa della *Helena* è **Adonai Stephanos** (vedi *Appendice I – Nuovi Mostri e PNG*), Principe Mercante di Kastelios, Terrore dei Pirati e avventuriero a tempo perso. In cambio di alcuni servizi ricevuti dal clero di Mitra, Adonai ha un conto aperto con Annia Valeria e ha accettato di trasportare gratuitamente i PG fino a Rupe Corvina. Adonai salpa del porto di Thyatis diretto a Rupe Corvina, dove scaricherà un carico di anfore di Vino di Machetos, caricherà legname pregiato e ripartirà

alla volta della città doulakki di Kastelios sulle coste nord occidentali della Davania nel regno di Addakia.

Prima della partenza, Annia Valeria consiglierà ai personaggi, una volta sbarcati nella capitale delle Hinterland thyatiane, di rivolgersi all'Esarca Leilah Ben Nadir per ottenere supporto e informazioni. Allo scopo, consegnerà ai PG una lettera di presentazione nella quale vengono menzionati i preziosi servizi prestati dalla compagnia al Culto di Mitra, raccomandando la massima collaborazione per recuperare le sacre insegne della Manticora.

Viaggiare sul Mare del Terrore

In questa sezione dell'avventura vengono fornite le descrizioni di alcuni incontri che i PG, a bordo della *Helena*, potranno fare prima di raggiungere Rupe Corvina. La rotta tra il porto di Città di Thyatis e la capitale delle Hinterland thyatiane misura 2.780 km.

A pieno carico, il brigantino di Adonai può percorrere tale distanza in 22 giorni. Ogni giorno si tira un d12. Con un risultato di 1, si verifica un incontro. Si tira poi sull'apposita tabella per determinare i dettagli. Il DM è libero di scegliere gli incontri che ritiene più opportuni e/o di ignorare i risultati del tiro di dado.

d10	Incontri casuali sul Mare del Terrore
1	Una Marinide inseguita da d4+1 Squali Zombi
2	Attacco di 2 Piovre Giganti
3	Naufrago morto
4	L'Anguilla Pallida, il Vascello Pirata Ierendi
5	Un maggiordomo in mezzo al Mare del Terrore
6	Il Culto di Gylgarid alle calcagna!
7	3 Fuochi Fatui
8	Attacco dal cielo di uno Stormo Pteranodonti 4d4
9	Pesca pericolosa, un Mimic impigliato nella rete
10	Gigante delle Tempeste

DESCRIZIONE DEGLI INCONTRI CASUALI

Una Marinide in difficoltà. La vedetta della *Helena* segnala l'avvistamento di una **Marinide** (MM 206) che nuota rapida sul pelo dell'acqua. Se i PG osservano con attenzione [Indagare (Intelligenza), CD 14], si accorgono che la creatura sembra sull'orlo del collasso da fatica. Inoltre, a qualche centinaio di metri, e in rapido avvicinamento, si scorgono emergere dalla superficie dell'acqua le pinne di un branco di squali all'inseguimento. Entrambe le cose verranno riferite anche dalla vedetta in coffa, ma se un PG ha superato la prova, capirà che gli animali all'inseguimento sono **d4 +1 Squali Zombi** (MM 338)⁹. Rispetto ai normali squali cacciatori, questi mostri non morti hanno le seguenti caratteristiche:

⁹ Questi squali sono stati uccisi da artigiani e morsi. I loro occhi sono bianchi e velati, le fauci annerite e alcuni di essi mostrano le cartilagini sottostanti alla pelle.

- Allineamento Morale Neutrale Malvagio
- Tempra dei Non Morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 PF, esso deve effettuare un TS su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o da colpo critico. Se ha successo, lo Squalo Zombi scende invece a 1 PF.

Se la Marinide (**Feliqa**)¹⁰ viene sottratta ai suoi inseguitori, ringrazierà i propri salvatori e racconterà la sua storia:

- faceva parte di un gruppo di cacciatori-raccoglitori alla ricerca di materiali per costruire utensili;
- nel corso della loro missione si sono imbattuti in un relitto incagliato tra alcune rocce affioranti. La nave era parzialmente sventrata e c'erano segni di un incendio;
- mentre lei era fuori di guardia, i suoi compagni sono entrati nel relitto. Le dissero che nella stiva, solo parzialmente rovinata dal naufragio, c'erano parecchie merci interessanti;
- all'improvviso ha sentito urla di avvertimento e la voce del suo compagno che le gridava di fuggire. Fece appena in tempo a muoversi, prima che il branco di squali non morti le fosse addosso.

Feliqa supplica i personaggi e Adonai di accompagnarla fino al relitto, per cercare di salvare i membri del suo gruppo e il suo compagno (Aryzzo), che li ha guidati al suo interno. In cambio, Feliqa promette di donare loro l'eterna amicizia della sua tribù e la riconoscenza dei Marinidi¹¹. Se la compagnia accetta, la *Helena* sarà condotta fino al **Relitto del Vampiro** (vedi oltre), dopo una mezza giornata di navigazione.

Attacco delle Piovre Giganti. Un paio di mostruose **Piovre Giganti** (MM 331) si avvicina alla *Helena* e prova a trascinare in acqua uno dei marinai sul ponte. I PG che assistono alla scena possono intervenire per salvare il malcapitato, ma hanno solo 2 round, prima che venga inghiottito dalle acque. Se così avviene, a combattere rimane solo la seconda Piovra Gigante. I due mostri combattono finché hanno almeno metà dei propri PF, poi fuggono nelle profondità del mare. Se uno degli animali viene ucciso, il superstite scappa immediatamente.

Naufrago morto. Viene avvistata una canoa makai con bilanciere alla deriva avvolta da uno stormo di gabbiani gracchianti. L'imbarcazione è dotata di un albero e la vela è squarciata. Piume colorate e decorazioni in legno adornano il vascello, che pare essere stato attaccato con furia. Un esame della canoa

¹⁰ Feliqa ha la pelle verde opalina, la parte superiore del corpo è quella di una fanciulla dai lineamenti delicati, lunghe orecchie a punta e una cresta di pelle cangiante azzurra e verde; la parte inferiore di pesce dalle scaglie verdi che si scuriscono verso la coda. Indossa un reggipetto di scaglie di pesce argento e alla cintura ha appesi diverse reti e sacchetti, realizzati con corde e vesciche di pesce, contenenti 2 *pozioni di respirare acqua*, 5 *gelatine di libertà di movimento* e vari ammenicoli. Feliqa era armata con un tridente, che ha però perso durante la fuga.

¹¹ Nel caso i PG accettino di aiutare Feliqa, la Marinide donerà loro il Corno Conchiglia dei Marinidi (vedi *Nuovi Oggetti Magici*).

[**Intelligenza (Religione), CD 12**] consente di capire che si tratta di una imbarcazione usata dai Makai per trasportare importanti sacerdoti del loro popolo; in alternativa [**Intuizione (Saggezza), CD 14**] è comunque possibile dedurre che si tratta di un vascello che trasportava un notevole.

La canoa è stata oggetto di un feroce assalto. Sangue rappreso e resti umani sono presenti sul fondo della chiglia, attorno alla quale si sono radunati i gabbiani per cibarsi delle misere spoglie. La vela è stata squarciata da artigli o pugnali e tutta l'imbarcazione è insozzata da escrementi dall'odore ributtante. Nella canoa si trova il cadavere rigonfio di un Makai, morto da almeno 3-4 giorni, abbigliato come un sacerdote con una corona di piume e una casacca rituale di bambù intrecciato. Il corpo indossava dei gioielli che sono stati strappati via. Se i PG hanno la possibilità di utilizzare l'incantesimo *Parlare con i Morti*, possono interrogare il cadavere:

- il suo nome è Ho'opono ed era un sacerdote di Protius, il Vecchio del Mare;
- insieme a una scorta di guerrieri stavano accompagnando sua figlia, Aluana, alla cerimonia di nozze con un principe Tanagoro sull'Isola dei Ragni;
- Le nozze tra Aluana e il principe si sarebbero tenute nel santuario di Araknee, sacro a Korotiku. Il matrimonio avrebbe sancito l'alleanza tra le tribù Makai e Tanagoro e avrebbero gettato le basi per iniziare la ricerca del Tempio Perduto di Araknee, al centro dell'Isola;
- durante il viaggio una tempesta ha portato fuori rotta il convoglio, le canoe con la scorta sono scomparse tra i flutti e quando il fortunale è passato, l'imbarcazione dove si trovavano Ho'opono e Aluana era nei pressi di una grande guglia in pietra che sorgeva su un isolotto;
- Dalle rovine si sono staccate alcune figure alate che li hanno assaliti. Le ultime cose che ricorda è una pioggia di escrementi lanciati dai mostri e le grida di Aluana che veniva ghermita dagli artigli delle bestie e trasportata di peso verso la guglia.

A questo punto lo spirito di Ho'opono vuole tornare nell'Oltretomba, tra le braccia di Protius. I PG possono costringerlo a rispondere a un'altra domanda solo se si impongono o lo blandiscono [**Carisma (Persuasione o Intimidire), CD 16**]. In caso di successo, Ho'opono ricorda che gli assalitori erano orribili Arpie. Aluana è attualmente prigioniera nella **Guglia delle Arpie** (vedi oltre).

L'Anguilla Pallida, Vascello Pirata Ierendi. La *Helena* viene avvistata dall'*Anguilla Pallida*, uno schooner pirata di Ierendi. La nave pirata issa la bandiera nera e quella dell'Anello d'Acciaio non appena entra in visuale e gonfia le vele per cercare l'arrembaggio. Adonai e il suo mago di bordo, Numaq, odiano a morte i pirati e gli schiavisti dell'Anello d'Acciaio: entrambi sono tentati nell'ingaggiare combattimento ("*Libereremo queste acque da un po' di puzzolente feccia pirata!*"). I PG

possono cercare di convincere altrimenti il capitano della *Helena* usando la diplomazia [**Persuasione (Carisma), CD 16**]¹².

Lo schooner pirata è comandato da **Ygrau il Monco**¹³ (*Capitano dei Pirati*, MM 344) un Mezz'Orco con sangue Ierendi nelle vene. Rispetto alle statistiche riportate sul *Monster Manual*, Ygrau ha le seguenti caratteristiche:

- Allineamento Morale Caotico Malvagio
- CA 17 (*Armatura di cuoio borchiato +2*)
- Attacco con "Carezza" *Scimitarra +1 +3 vs Umani: +6 (+8 vs Umani)* al tiro per colpire; Danni 1d6 +4 (+6 vs Umani)
- Possiede una *pozione di volare*, una *pozione di respirare acqua* e una *pozione di forza dei giganti di pietra*

A bordo dell'*Anguilla Pallida* si trova **Vanya la Rossa, una pretessa di Brissard**¹⁴ (*Cultista fanatico*, MM 346) affiliata all'Anello d'Acciaio. L'organizzazione schiavista ha assoldato Ygrau e il suo equipaggio pirata per predare le navi e ottenere schiavi da vendere al Mercato di Jaibul, nel lontano occidente.

L'equipaggio dell'*Anguilla Pallida* è formato da **18 Pirati Tanagoro e Makai** (*Combattenti tribali*, MM 345) e da un **Re Lucertola** (MM 199) dalle scaglie maculate di verde e bianco con una rossa cresta spinosa che parte dal muso zannuto e arriva fino alla lunga coda sferzante.

INSEGUIMENTO!

Se la *Helena* cerca di sfuggire al combattimento con il vascello pirata dell'*Anguilla Pallida*, occorre mettere a confronto le velocità dei rispettivi vascelli e considerare alcune variabili.

La *Helena* fugge, se raggiunge prima dell'*Anguilla Pallida* tre successi nella fuga; analogamente, la nave pirata abborra quella di Adonai se ottiene i tre successi. Per determinare un successo, occorre effettuare una prova contrapposta tra l'abilità di Intuizione (Saggezza) + Destrezza dei rispettivi timonieri.

Holtan, Halfing nostromo della Helena: Intuizione +3; Destrezza +3

Udenuday, Umano Makai nostromo della Anguilla Pallida: Intuizione +2; Destrezza +2

Poiché la *Helena* trasporta un carico di Vino di Machetos prenderà velocità più lentamente. In conseguenza di ciò, le prime due prove del nostromo Halfing saranno effettuate con Svantaggio; le successive due normalmente e, poi, una volta preso l'abbrivio, il brigantino di Adonai filerà veloce, usufruendo di Vantaggio nelle prove successive.

I PG possono contribuire a rendere più veloce la *Helena*, aiutando i marinai a serrare le vele, tirare le gomene, ecc. Come tiro di gruppo, ogni turno, una prova riuscita su Forza (CD 18) consente di annullare lo Svantaggio nelle prove n. 1 e 2, guadagnare Vantaggio nelle prove n. 3 e 4 e assegnare Svantaggio alla *Anguilla Pallida* nelle prove n. 5 e 6

¹² Per determinare se *L'Anguilla Bianca* riesce o meno a raggiungere la *Helena*, consultate il box "Inseguimento!"

¹³ Ygrau è un Mezz'Orco dalla pelle scura e i capelli ricci da cui pendono teschi di piccole scimmie e ninnoli tribali. Sopra la corazza indossa un lercio cappotto di cuoio su cui sono state cucite le pelli del viso dei suoi avversari. Al posto della mano sinistra ha un uncino (Danni 1d4+3).

¹⁴ Vanya la Rossa è una donna dall'espressione folle di circa trent'anni dai capelli tinti di rosso fuoco con un naso adunco e i denti davanti d'argento. Indossa vesti nere e un mantello sbrindellato sporco di sangue.

Nella stiva dell'Anguilla Pallida. Se avviene un combattimento e i PG escono vincitori dallo scontro con i pirati, è possibile esplorare la stiva dell'*Anguilla Pallida* in cerca di bottino. Nella cabina del capitano è possibile trovare un cofano con dentro 4.500 M.R., 1.200 M.A., una faretra di pelle pregiata decorata con pietre dure di fattura Atruaghin (100 M.O.) con dentro 10 *frece* +1, un piatto d'oro ornato con seleniti (300 M.O.) e un set di scacchi in avorio e onice (150 M.O.). Nella cabina di Vanya, la cui porta è protetta da un incantesimo di *Rune Esplosive* che infliggono 6d6 danni a chiunque apra senza neutralizzare la magia con destrezza [Destrezza (Attrezzi da scasso), CD 18] o tramite un *Dissolvi Magie* (CD 13), si trovano su uno scrittoio una *pergamena di protezione dai veleni*, due *pergamene di cura ferite* e una *pergamena di parlare con i morti*. Cercando attentamente [Indagare (Intelligenza), CD 13] si può scoprire sotto un asse del pavimento un nascondiglio che contiene: una fiala di *veleno di Sangue dell'Assassino* (DMG 257-258), una sacca di pelle con dentro 100 Lucini d'Oro, una *bacchetta della ragnatela* in legno grigio di betulla con una ematite incastonata sulla sommità; quando viene agitata in aria, il manufatto sparge dei sottili filamenti di ragnatela appiccicosa che si disperdono in pochi istanti.

La prigioniera dell'Anguilla Pallida. In una cella, nella pancia dello schooner pirata, viene tenuta prigioniera una nobildonna thyatiana. Teodora Archita¹⁵ era destinata a Forte Destino per un riscatto alla sua potente famiglia. La donna, appena liberata, pretende di essere immediatamente riportata a Thyatis. Un'azione persuasiva da parte dei PG [Carisma (Persuasione), CD 14], può convincerla a essere sbarcata a Rupe Corvina. Se il gruppo riesce a rabbonire la autoritaria e antipatica Teodora, una volta a terra riceverà una lettera di cambio del valore di 1.000 Lucini d'Oro da riscuotere in qualsiasi banca thyatiana (a Rupe Corvina esiste un cambia-valute all'interno della Fortezza di Fuoco Alto in grado di effettuare la transazione). In caso contrario, la matrona strillerà tutto il tempo, minacciando Adonai, l'equipaggio e i PG di farli impiccare come pirati allo sbarco a Rupe Corvina ... si tratta ovviamente di una vuota minaccia.

Un maggiordomo in mezzo al Mare del Terrore. La *Helena* incrocia un relitto alla deriva costituito da un intrico di fasciame, pezzi di legno e altri resti di un naufragio. I personaggi, richiamati dal grido di avvertimento della vedetta sulla coffa, vedono in mezzo ai rifiuti galleggianti un essere vivente privo di sensi [Percezione (Saggezza), CD 14]. In effet-

ti, il povero **Halfing Hugo**¹⁶ (*Popolano*, MM 349) è riverso tra i rottami ed è in condizioni critiche (1 PF rimasto).

Se viene salvato, Hugo ringrazia i membri dell'equipaggio e racconta di essere uno dei pochi sopravvissuti dell'arrembaggio al vascello minrotadiano su cui viaggiava in compagnia della sua padrona, la Matrona Teodora Archita! *L'Hin* racconta dell'assalto da parte di una nave pirata, comandata da un capitano Mezz'Orco. Piangendo, Hugo ricorda l'esecuzione dei prigionieri e l'imprigionamento della sua padrona. Il maggiordomo si è salvato, fingendosi morto. Dopo l'affondamento della nave da parte dei predoni Ierendi e Makai, l'Halfing è salito su un pezzo di relitto ed è andato alla deriva per parecchi giorni, fino al momento del suo salvataggio.

Se l'incontro avviene dopo che i pirati sono stati affrontati e sconfitti, Teodora aggredisce il povero maggiordomo, accusandolo di non averla protetta. Pretende che *L'Hin* venga ributtato in mare con un peso al collo o venga consegnato alle guardie, una volta sbarcati a terra. I PG dovranno nuovamente cercare di rabbonire/zittire la collerica nobildonna thyatiana [Persuasione/Intimorire (Carisma), CD 13].

Se viene protetto dalla furia di Teodora, Hugo ringrazia i PG donando loro un granato grezzo grande come una noce (100 M.O.), assicurato a una sottile catena di mithral (15 M.O.). La pietra è magica e può essere utilizzata una volta sola, per evocare uno spirito **Elementale della Terra** (MM 125). Una volta usata la sua magia, il granato si riduce in polvere.

Il Culto di Gylgarid alle calcagna! Questo incontro si svolge solo se i PG hanno giocato l'avventura *La Ricerca della Legio Manticorae - Vol I* e si sono scontrati con il Culto di Gylgarid nelle catacombe sotto il Colosseo di Thyatis¹⁷. Adirati per l'attacco al Culto, il gran sacerdote Calbulo e/o i suoi luogotenenti hanno giurato vendetta.

Un messaggero, un depravato demonologo, in groppa a una Viverna, sta volando verso Rupe Corvina per avvertire la cellula locale dei cultisti di Gylgarid dell'arrivo dei PG. I personaggi possono vedere nel cielo la sagoma della Viverna, guidata da un cavaliere ammantato con in testa un orribile elmo con corna da toro, superare la nave e volare verso sud. Chiunque abbia affrontato in combattimento uno o più servi dell'Immortale Gylgarid¹⁸, potrà riconoscere l'affiliazione del mago sulla groppa della Viverna [Religione (Intelligenza), CD 15]. I se-

¹⁵ Teodora Archita è una matrona di circa 60 anni. Il trattamento che le hanno riservato i pirati Ierendi non è stato tenero e le sue vesti sono stracciate e sporche, i capelli sono radi e grigi e la malridotta parrucca bionda non riesce a nasconderli. Sono giorni che non può truccarsi, per cui il volto sparuto mostra i segni della cipria e dell'henné ormai sbiaditi e striati di lacrime.

¹⁶ Denutrito e malmesso, Hugo è un Hin dal volto regolare con grandi occhi nocciola e una criniera di capelli ricci colore delle stoppie. Indossa abiti costosi rovinati dalla salsedine e sozzi per il lungo peregrinare in mare.

¹⁷ Vedi avventura MA3 *La Ricerca della Legio Manticorae - Volume I*.

¹⁸ Gylgarid non è altro che una oscena manifestazione di Baphomet, il Dio Demone dei Minotauri.

guaci di Gylgarid tenderanno un agguato ai personaggi, una volta sbarcati al porto di Rupe Corvina¹⁹.

Fuochi Fatui. Questo incontro avviene solo di notte. Un trio di malvagi spiriti di pirati non morti, trasformati in **Fuochi Fatui** (MM 140) si avvicina alla *Helena* con lo scopo di attirare il timoniere verso una scogliera. A meno che i giocatori non dichiarino diversamente, tirate a sorte tra uno dei PG. Il prescelto si sveglia durante la notte e sale sul ponte superiore della nave di Adonai²⁰. Quando è sopra coperta, l'avventuriero può accorgersi della rotta erratica della *Helena* [**Intuizione (Saggezza), CD 11**], dovuta all'azione dei Fuochi Fatui che hanno attaccato e ucciso il timoniere. In caso di fallimento della prova, il vascello ha uno scarto improvviso e il PG deve superare un **TS su Destrezza (CD 14)** per non cadere fuori bordo.

Dopo avere ucciso il marinaio al timone, gli spiriti dei pirati trasformati in Fuochi Fatui attaccano chiunque esca da sottocoperta o provi a prendere il timone per riportare la nave sulla giusta rotta. Se nessuno governa la nave, la *Helena* si schianta contro una scogliera nel giro di 1d4+3 round. Un PG al timone può evitare l'impatto, superando una prova di **Forza (CD 15)**. Alla prova si applica Svantaggio se almeno un Fuoco Fatuo non è impegnato in combattimento. Adonai, Numaq e il resto dell'equipaggio entreranno in azione dopo 1d6+1 round da quando sarà stato lanciato l'allarme.

Stormo di Pteranodonti. La giungla della Davania ospita diverse specie di dinosauri, che hanno prosperato grazie al clima caldo e sub tropicale nella fascia compresa tra il Mare del Terrore²¹ e i territori settentrionali del continente meridionale.

Uno stormo di **4d4 Pteranodonti** (MM 80) in caccia di pesce sopra al Mare del Terrore avvista la *Helena* e si dirige verso di essa in cerca di prede più succulente. La vedetta in coffa si è addormentata e i PG possono avvistare lo stormo di dinosauri volanti in avvicinamento, dando l'allarme e salvando la vita alla pigra sentinella [**Percezione (Saggezza), CD 18**]. Se gli Pteranodonti vengono scoperti, sarà possibile riconoscerne la natura mentre ancora sono in volo [**Natura (Intelligenza), CD 15**]. In caso contrario, i dinosauri attaccheranno con il favore della sorpresa, piombando a volo radente sul ponte e facendo scempio di 1d4+1 marinai. La vedetta sulla coffa subirà una sorte orribile: ghermita da uno Pteranodonte e poi squartato in due parti, quando un altro animale cercherà di sottrarre la preda al compagno!

¹⁹ Per i dettagli vedi *La Vendetta del Culto di Gylgarid*.

²⁰ I motivi della passeggiata notturna possono essere i più disparati: il PG soffre mal di mare, ha bevuto troppo durante la cena, adora ammirare il cielo notturno in solitudine, ecc.

²¹ Letteralmente infestata dai Dinosauri è, in particolare, l'Isola del Terrore nell'Arcipelago di Thanegioth, come descritto nel modulo X1 di David "Zeb" Cook per Dungeons & Dragons BECMI.

Gli Pteranodonti combattono fino a quando la metà di loro non viene sconfitta; a quel punto, se falliscono un **TS su Carisma (CD 12 + 1 per ogni Pteranodonte ucciso)**, fuggono in volo; altrimenti il branco combatte fino alla morte.

Pesca pericolosa. Per garantirsi carne fresca durante la traversata, l'equipaggio dell'*Helena* usa gettare le reti in mare e procacciarsi così pesce con cui cibarsi. Durante una di queste attività, la rete trascina a bordo un voluminoso forziere in ferro rugginoso, incrostato da coralli e cirripedi.

I marinai autori della pesca miracolosa chiamano a gran voce i propri compagni, mentre uno dei pescatori più arditi si avvicina al forziere, cominciando a tagliare la rete con vigore. Quello che, a tutta prima, sembra essere un baule del tesoro è in realtà un vorace **Mimic** (MM 224), gettato in mare mesi fa da una caracca di Karameikos che lo aveva imbarcato per errore. Un personaggio che dichiara di osservare con attenzione l'oggetto, può accorgersi che qualcosa non va [**Percezione (Saggezza), CD 14**]. Si applica Vantaggio alla prova, se il PG possiede l'abilità di Natura. Se non viene notato alcunché, il Mimic spalanca le sue orribili fauci, quando l'incauto marinaio è molto vicino, strappandogli un braccio con un singolo morso! Il Mimic combatte fino alla morte.

Gigante delle Tempeste. Dalle acque del Mare del Terrore emerge la testa di un gigante arcigno dalla pelle azzurra, lunghi capelli viola-neri e occhi di uno splendente verde smeraldo. Sul capo indossa un elmo di ferro con borchie d'oro e una corona di zanne di megalodonte sulle sommità. Il **Gigante delle Tempeste** (MM 158) è proprio davanti alla *Helena* e Adonai dà un secco ordine di rallentare per non entrare in collisione con il misterioso viandante degli oceani. Il gigante si chiama Suntheus e non è ostile. Quando la nave si avvicina, il Gigante delle Tempeste alza una mano, provocando una pioggia di acqua che cade sul ponte, in un gesto amichevole, sebbene l'espressione del volto rimanga impassibile e severa. Se viene aggredito, Suntheus provoca un'onda che spazza la sopracoperta e scaglia in mare 2d6 marinai. Ogni PG sul ponte deve superare un **TS su Destrezza (CD 16)** per non precipitare in acqua. Se viene trattato con rispetto, Suntheus si informa sulla rotta della *Helena* e mette in guardia l'equipaggio dalla presenza di pirati. Il gigante conosce l'ubicazione del Relitto del Vampiro e della Guglia delle Arpie. In particolare, se viene blandito con un regalo di almeno 500 M.O. di valore [**Carisma (Persuasione), CD 12**]²², Suntheus rivela che nella stiva del relitto si annida una presenza malvagia da cui è meglio stare alla larga. Interrogato sulla Guglia delle Arpie, racconta che quegli orrendi mostri hanno nidificato nelle rovine di un antico rifu-

²² Si applica Vantaggio alla prova, se il Gigante delle Tempeste ha ricevuto un dono di almeno 500 M.O. di valore.

gio di un Mago, ormai morto: nei recessi della torre si dice si nasconda un congegno fantastico in grado di viaggiare sott'acqua²³.

DESCRIZIONE DEGLI INCONTRI FISSI

Durante il viaggio della *Helena* sul Mare del Terrore, i PG avranno l'occasione di esplorare due locazioni fisse: il **Relitto del Vampiro** e la **Guglia delle Arpie**. Alcuni degli incontri casuali²⁴ consentono di fornire un motivo specifico, aldilà della semplice curiosità o avidità, per recarsi in tali locazioni.

Il Relitto del Vampiro

Alcuni anni fa il *Falco di Ferro*, una goletta di schiavisti dell'Anello d'Acciaio salpata da Jaibul, recuperò in mare una cassa che si rivelò essere il sacello di un Velya, un odioso vampiro acquatico. Il capitano della nave diede ordine di aprire la cassa, rivelando in questo modo la carogna rattrappita di un uomo nudo in posizione fetale con un lungo punteruolo d'argento conficcato nel petto. Per avidità, il comandante estrasse il punteruolo, reclamando il manufatto come bottino ma, in effetti, condannando sé stesso e il suo equipaggio a una fine orribile. Liberato dalla paralisi provocata dal paletto, infatti, il Velya si rianimò e iniziò a cibarsi dei marinai. Ormai allo stremo delle forze, gli ultimi superstiti del *Falco di Ferro* riuscirono, con l'aiuto di un Prete di Hel che aveva acquistato un passaggio a bordo, a confinare il Velya nella sentina della nave. Prima di perire per le ferite inflitte, il religioso ebbe il tempo di sigillare l'ingresso della sentina con un simbolo di confino. Il *Falco di Ferro*, ormai ingovernabile, si schiantò su alcune rocce affioranti e i marinai ancora in piedi morirono di stenti o a causa dell'impatto. Nonostante il Velya non possa uscire dalla prigione creata nella sentina, è ancora in grado di controllare le creature malvagie e attende con pazienza che qualcuno giunga sul relitto per liberarlo.

Recentemente un gruppo di cacciatori-raccoglitori Marinidi ha scoperto il relitto. Il capo della banda, un Marinide di nome Arysso, e un drappello dei suoi uomini è entrato nella carcassa del *Falco di Ferro*. Prima che potesse fermarli con la propria forza di volontà, i Lacedon che infestano il relitto hanno aggredito i cacciatori, dilaniandoli con zanne e artigli. Del gruppo di Marinidi si è salvata solo Feliqa²⁵, la compagna di Arysso, rimasta di guardia fuori dalla nave. Il Velya ha scatenato contro di lei un branco di Squali Zombi e si è ripromesso di essere pronto per la prossima volta.

²³ In effetti il Mago, che abitava la Guglia delle Arpie, esplorava le profondità marine grazie a un Apparato di Kwalish da lui realizzato e ancora custodito nelle caverne sotterranee sotto le rovine.

²⁴ La Marinide Feliqa, lo spirito del sacerdote Ho'opono e Suntheus il Gigante delle Tempeste.

²⁵ Per maggiori dettagli vedi "Una Marinide in difficoltà" nella sezione degli incontri casuali nel Mare del Terrore.

TRATTI GENERALI

Struttura pericolante. Il relitto del *Falco di Ferro* è in pessime condizioni. Ogni volta che in combattimento si ottiene un fallimento critico (un "1" naturale su d20), si verifica un crollo: il pavimento cede, cade una trave dal soffitto, ecc. e chiunque si trovi entro 3 metri da chi ha provocato il collasso strutturale subisce 2d10 danni, dimezzabili con un **TS su Destrezza (CD 12)**. Ogni ulteriore fallimento critico aumenta di d10 i danni. Quando il danno potenziale raggiunge il valore di 6d10, l'intera struttura collassa su sé stessa, scivola nella profondità marine e intrappola chiunque si trovi a bordo.

Luce. L'interno del relitto è buio, tranne dove specificato diversamente.

Porte. Le porte che mettono in comunicazione le diverse aree del relitto sono di legno, malandate e gonfie di umidità. Tranne dove diversamente indicato, nessuna porta è chiusa a chiave ma c'è una probabilità dell'80% che sia incastrata; in tali casi per aprirla o chiuderla occorre superare una prova di **Forza (CD 12)**.

Superficie scivolosa. Dove espressamente indicato, il relitto è parzialmente invaso dall'acqua. Combattere in queste aree è difficile e i PG corrono il rischio di scivolare. Per simulare questa situazione, dove la descrizione delle aree indica la presenza d'acqua, ogni volta che si effettua un tiro per colpire (TPC), il giocatore deve superare una prova di **Acrobazia (CD 10)**. In caso di fallimento, si sottraggono 2 punti dal risultato del d20.

a. Ponte Superiore

Il ponte superiore del relitto è ingombro di fanghiglia, sartiame marcito e resti di equipaggiamento marinaro. I tre alberi della goletta sono spezzati e ciò che rimane delle vele sono solo stracci luridi che sbattono al vento come tette bandiere. Il pavimento della sopra coperta è formato da massicce assi di legno piegate e rovinate dal trascorrere del tempo e dalla disastrosa collisione con un gruppo di scogli affioranti che ha, letteralmente, sventrato la nave. Parecchie decine di granchi scuri zampettano tra il fango alla ricerca di cibo e sulle ossa di una dozzina di membri dell'equipaggio, che paiono osservarvi con espressione beffarda dalle orbite vuote dei loro crani.

Un personaggio attento ai fenomeni naturali [**Natura (Intelligenza) o Sopravvivenza (Saggezza), CD 14**] si accorge che non ci sono gabbiani che volano sopra il relitto, nonostante la ricchezza di granchi sul ponte. I Lacedon che infestano la nave, infatti, hanno divorato parecchi uccelli marini e ora i gabbiani si tengono alla larga dal relitto. Sul ponte non si trova nulla di particolarmente interessante.

b. Castello di Poppa

Nel corso delle sue scorribande, il comandante del *Falco di Ferro* era entrato in possesso di un manu-

fatto infernale: un timone di bronzo e ferro meteorico inciso con rune inferne. Forgiato nelle profondità della Gehenna, il Timone di Sephiran²⁶ è in grado di vincolare un demone Merrenoloth dal Fiume Stige, costringendolo a obbedire al possessore dell'artefatto. Durante il naufragio del *Falco di Ferro*, il demone yugoloth asservito al Timone di Sephiran ha deliberatamente interpretato male le ultime volontà del suo padrone e ha portato al naufragio la goletta.

Il castello di poppa, come il resto del relitto, è coperto da una patina di fanghiglia nera e alghe putride maleodoranti. Al centro dell'area spicca un mostro timone forgiato in bronzo e ferro meteorico decorato con simboli e incisioni dall'aspetto chiaramente malvagio. Un paio di catene di piombo, terminanti con bracciali per i polsi, pende inerte ai lati del timone, come se chi lo avesse condotto, fosse stato vincolato ad esso.

Un esame del sinistro manufatto [**Arcano (Intelligenza), CD 18**] consente di riconoscerne l'origine infera e di intuire che un Demone di qualche tipo è vincolato all'oggetto. Un successo, inoltre, permette al PG di capire che per convocare la creatura occorre un sacrificio di sangue.

Se viene versato del sangue, pari a 10 PF, sul timone, accadde un terribile prodigio e verrà evocato un demonio traghettatore.

Non appena il sangue cola sul timone di bronzo e ferro, le rune nere che ne ricoprono la superficie sembrano assorbirlo avidamente per poi avvampare di calore e diventare rosse come lava. Una zaffata di zolfo, mista al fetore di una palude morta, riempie l'aria e attorno al manufatto si alza una barriera di fiamme infernali. Un portale dimensionale appare davanti al timone e dalle rive limacciose del Fiume Stige emerge sul Piano Materiale una figura ingobbita avvolta in uno sozzo pastrano di pelle. Le mani unghiate e giallastre stringono un lungo remo annerito, mentre dalle profondità del cappuccio si intravede un volto demoniaco e occhi gialli che avvampano di luce assassina. Il demone infero emerge dal portale e immediatamente i bracciali di piombo si animano come serpi e si saldano con un sinistro clangore ai polsi del mostro, che ulula di rabbia e frustrazione. Le fiamme e il portale spariscono in un battito di ciglia. Sul ponte rimane la figura incombente della creatura vincolata al timone, circondata da una nube sulfurea e da un nugolo di ronzanti mosche stigie. Una voce inumana rimbomba nella testa dei presenti come il maglio di un fabbro: "Perché avete osato chiamare il potente Xogmoras con il Timone di Sephiran?".

Xogmoras è il demone yugoloth **Merrenoloth** (MToF 250) vincolato al Timone di Sephiran che sopprime il suo potere di teletrasporto. La creatura è costretta a obbedire a chi ha effettuato il sacrificio di sangue per convocarlo, ma pretende un analogo sacrificio per ogni giorno di servizio o, in alternativa, un dono di almeno 100 M.O. quotidiano. In caso il sacrificio non venga celebrato, Xogmoras si libera dalle manette che lo tengono attaccato al timone e attacca con gioia selvaggia il suo ex padrone. Il Merrenoloth non teme la morte, poiché, in caso di sconfitta, il suo spirito tornerà nella Gehenna, dove ricostituirà il corpo nel giro di alcuni anni.

Trattare con Xogmoras. Il Merrenoloth è in grado di disincagliare il *Falco di Ferro* e di farlo navigare sulle acque del Mare del Terrore, nonostante la breccia nello scafo, secondo quanto descritto nel *Mordenkainen's Tome of Foes*. Obbedirà solo ai comandi del suo padrone, ma cercherà di rifiutarsi di rispondere alle domande che gli vengono poste e che non riguardano strettamente la navigazione. Per costringerlo a parlare degli avvenimenti che sono accaduti sul *Falco di Ferro*, è necessario forzarlo [**Intimidire (Carisma), CD 10 +1 per ogni domanda successiva**]. Nel caso la prova fallisca, Xogmoras riesce a lanciare l'incantesimo di *Charme sulle Persone* per convincere il suo interlocutore a liberarlo dalle manette, oppure ad attaccare una volta con il suo bastone-remo.

Di seguito, in maniera schematica, sono riassunte le informazioni che Xogmoras conosce sulla sorte della *Falco di Ferro*:

- Il suo ex padrone era il comandante della *Falco di Ferro*, uno schiavista affiliato all'Anello di Ferro.
- L'ultimo porto da cui sono salpati è stato quello di Jaibul, dopo avere venduto un carico di Elfi Callarii al mercato degli schiavi.
- A Jaibul si era imbarcato un Prete di Hel.
- La nuova rotta indicata dal capitano della goletta prevedeva di raggiungere un gruppo di isolette nell'arcipelago di Thanegioth, dove gli schiavisti avrebbero rapito donne e bambini Makai e Tanagoro.
- Durante il viaggio fu recuperata dall'acqua una cassa voluminosa. Nonostante il chierico di Hel glielo avesse sconsigliato, il comandante diede ordine di portare la cassa nella stiva.
- Qualcosa è stato liberato dalla cassa e nel giro di poche drammatiche ore, quel qualcosa ha fatto strage dell'equipaggio.
- Poco prima di essere rimandato nella Gehenna (segno che il comandante era morto), Xogmoras ha assistito a un confronto tra quest'ultimo e il Prete di Hel che suggeriva di "sigillare" la cosa nella sentina della nave.

c. Cabina del Prete di Hel

Questa cabina era usata dal passeggero della *Falco di Mare*, il Prete di Hel che, nelle ultime ore prima del naufragio della goletta, riuscì a sigillare il Vam-

²⁶ Per i dettagli vedi *Nuovi Oggetti Magici*.

piro Velya nella sentina. Il suo tentativo ebbe successo solo in parte, poiché il mostro mantenne il controllo dei marinai da lui uccisi e rianimati come Lacedon. Gli sgherri del vampiro non sono però in grado di spezzare il sigillo, per cui il Velya sta dando ordine ai suoi schiavi di rimanere nascosti e di non attaccare i nuovi arrivati, almeno finché rimarranno sulla nave.

La cabina del religioso è stata distrutta e vandalizzata e davvero poche cose si sono salvate dalla furia dei Lacedon e dal trascorrere del tempo. Ai PG sarà subito chiaro che questo locale era destinato ai passeggeri di rango. In un angolo della stanza è ancora visibile una sorta di altare da viaggio con luridi drappi neri ormai ammuffiti e una piccola miniatura in pietra di un trono fatto di teschi umani. L'esame del manufatto [**Religione (Intelligenza), CD 12**] consente di riconoscere i simboli e i motivi legati al Culto di Hel, una divinità oscura patrona dell'Oltretomba, del Gelo e delle Ombre. Sotto ad alcuni stracci e rottami [**Indagare (Intelligenza), CD 12**] si trova un vecchio baule da viaggio chiuso a chiave che contiene il bagaglio del Prete di Hel: un paio di abiti da viaggio e una tunica nera con un mantello grigio cenere dotato di cappuccio tutti marciti; un simbolo sacro di Hel (un Teschio Ghignante) in avorio (50 M.O.) legato a una catena d'argento (10 M.O.); una sacca di pelle con dentro 10 seleniti (25 M.O. cad.) e 2 piccoli rubini (100 M.O. cad.); una *pergamena di protezione dai Non Morti* dentro un tubo d'osso con decorazioni in filigrana d'oro e inserti di giada (100 M.O.); un involto di tela cerata con dentro 3 fiale: una *pozione di guarigione maggiore*, una *pozione di forza dei giganti del fuoco* e una *pozione del respirare sott'acqua*.

d. Cabina del Capitano

La cabina del capitano del *Falco di Ferro* è stata messa a soqqadro. Il mobilio è sfasciato e sulle pareti e pavimento sono evidenti grandi macchie di sangue essiccato e maleodorante. Se i PG dichiarano di perlustrare la camera in cerca di indizi o tesori, scopriranno un cadavere, letteralmente divorato, di un Marinide riverso in un angolo sotto una libreria caduta a terra. Il corpo appartiene a un componente della banda di esploratori, di cui facevano parte Arysso e Feliqa, che è stato aggredito e mangiato vivo dai Lacedon cannibali che infestano il relitto. In un angolo del locale si trova un vecchio diario di bordo rivestito in pelle e, in alcune parti, ancora leggibile, tenuto tra le mani da uno scheletro vestito da capitano pirata. Si tratta del registro nel quale il comandante della goletta dell'Anello d'Acciaio annotava i carichi, le rotte e quant'altro fosse interessante.

Il diario del Capitano della *Falco di Ferro*.

Chi esamina il diario si rende conto che le annotazioni più recenti risalgono a 4 anni fa. Molte parti del registro sono state rovinare dall'acqua e dal trascorrere del tempo e, ora, sono illeggibili. Chi spen-

de almeno 1 ora di tempo a sfogliare le pagine del diario, può recuperare le seguenti informazioni.

6 Flaurmont. Attraccati al porto di Jaibul. La merce arrivata in discrete condizioni. Morti solo un maschio e 2 ragazze Callarii.

9 Flaurmont. Riferiti i piani al Maestro Karllag. Merce venduta con buon profitto in oro. Ricavi nel posto segreto dell'armeria. Partenza prevista tra 4 giorni.

13 Flaurmont. Su richiesta del Maestro Karllag, imbarchiamo Prete di Hel. Scenderà a Forte Destino, ma prima in programma razzia su isole di Thanegioth. Carichiamo pepe e avorio sindhi.

28 Flaurmont. I Tanagoro e i Makai catturati sono pochi e poco resistenti. Dato in pasto agli squali ultimo ragazzino malato per svagare l'equipaggio. Il Prete di Hel molto contrariato del ritardo nell'arrivare a Forte Destino.

5 Yarthmont. Fatico a comandare il nocchiero infero vincolato al Timone di Saphiran. Il maledetto Xogmoras avverte il pericolo in cui ci troviamo a causa della dannata cassa recuperata in mare. Mi aveva avvertito di non togliere dalla carcassa il punteruolo.

6 Yarthmont, ora settima. Spariti altri quattro membri dell'equipaggio. Forse fuggiti. Probabilmente braccati dalla cosa. Il punteruolo d'argento è forse l'arma adatta a distruggerla. Non mi fido dei suggerimenti del maledetto religioso: forse è in combutta con il responsabile di questo delirio. Xogmoras non risponde più ai miei comandi. Siamo alla deriva.

6 Yarthmont, ora ventesima. L'equipaggio non è sparito. Li sento dietro alla porta. Grattano. Cercano di entrare. La cosa li controlla, ma ignoro come faccia. Il Prete di Hel ha condotto gli ultimi superstiti nella sentina: vuole tentare un esorcismo per bloccare l'entità. Folle.

7 Yarthmont, ora seconda. Non resisto. Ormai sono prossimi a entrare. Non hanno smesso un istante di grattare e sussurrare. Non mi troveranno vivo.

Il corpo del Capitano della *Falco di Ferro*. Lo scheletro che tiene tra le mani il diario appartiene al capitano della goletta dell'Anello d'Acciaio. Un esame delle ossa [**Medicina (Saggezza), CD 14**] rivela che l'uomo si è ucciso, trafiggendosi il cuore con un lungo punteruolo d'argento. L'organo rinsecchito è ancora incastrato tra le costole dello scheletro. Oltre al punteruolo d'argento²⁷, il cadavere scheletrito del comandante conserva al collo due chiavi di bronzo (una apre la porta segreta dell'Armeria nell'area "e" e l'altra il baule nel nascondiglio sotto il pavimento) e un borsello con dentro 30 M.O., 12 M.P. e una *pozione di guarigione*.

e. Scandolaro (Armeria)

L'accesso allo Scandolaro della goletta, dove vengono conservate le armi, è dissimulato da alcuni vecchi drappi mangiati dalla muffa ed è ormai facilmente individuabile con una minima ricerca [**Indagare (Intelligenza), CD 8**]. La porta è chiusa a chiave ed è protetta da una *runa di protezione* che scatena sull'intruso un fulmine elettrico. L'efficacia della trappola magica è diminuita nel corso del tempo e ora infligge solo 3d6 danni (dimezzabili con un **TS su Destrezza, CD 12**). Senza la chiave di bron-

²⁷ Vedi *Nuovi oggetti magici*.

zo del capitano, per scassinare la serratura non occorrono prove di abilità, ma la *runa di protezione* può essere neutralizzata solo utilizzando la chiave o essere dissolta con un incantesimo di *Dissolvi Magie*.

All'interno dello Scandolaro si trovano diverse rastrelliere sistemate alle pareti che ospitano 10 sciabole, 12 pugnali, 2 balestre leggere e un barile con dentro 100 quadrelli, 3 mazze ferrate, 2 corazze di maglia d'acciaio, 5 scudi e una giacca di cuoio borchata con rivetti a forma di pesce. Si tratta di un'*armatura del marinaio* che funziona anche come *armatura di cuoio borchato +1*. Sul pavimento si trova una botola dissimulata [**Indagare (Intelligenza), CD 15**]²⁸, sotto cui c'è un nascondiglio dove è stato messo un baule di legno rinforzato in ferro chiuso a chiave, protetto da un ago avvelenato imbevuto di *Veleno di Serpente* (DMG 257-258), [**Attrezzi da Scasso (Destrezza), CD 13**]. Nel baule si trovano 2.000 M.O.²⁹, 200 M.P., una coppa d'oro con delle malachiti incastonate (200 M.O.), una collana d'oro e smeraldi (400 M.O.), un pettine d'ambra con piccole onici (50 M.O.) e un *medaglione dei pensieri* a foggia di piccolo teschio di giada coperto da minuscole rune con dei rubini incastonati nelle orbite e attaccato a una sottile catena di platino (25 M.O.).

f. Camerata dei Marinai

L'aria in quest'ampio locale è quasi irrespirabile. Miasmi di acqua stagnante, alghe decomposte e un fetore dolciastro ammorbano l'atmosfera. A prima vista si tratta della camerata dove i membri dell'equipaggio della goletta riposavano a turno, quando non erano impegnati nelle attività di bordo. Diverse brande e amache ammuffite sono ancora appese a diverse altezze e sul pavimento c'è una confusione di mobili sfasciati e detriti di varia natura. Dal pavimento e dalle pareti danneggiate è filtrata parecchia acqua dal mare, che ristagna arrivando all'altezza delle caviglie.

La *Falco di Ferro* aveva 20 membri di equipaggio, tutti uccisi dalla furia del Velya risvegliatosi a bordo, dopo che il comandante gli aveva sfilato dal cuore il punteruolo d'argento che lo teneva paralizzato. Nascosti nelle ombre ci sono **2 Lacedon** (*Ghoul*, MM 150), che rimangono perfettamente immobili. A meno che i PG non stiano per abbandonare la nave, i ghoul acquatici non attaccheranno, seguendo gli ordini del vampiro. Se vengono scoperti, leggete o parafrasate quanto segue.

Due sparute figure dall'aspetto spaventoso arretrano sibilando malevole e grattando le assi di legno con lunghi e sudici artigli coperti di melma. La pelle di queste magrissime figure è cianotica con chiazze

²⁸ Se i PG hanno letto il diario del capitano della *Falco di Ferro*, troveranno automaticamente la botola nascosta.

²⁹ Il ricavato dalla vendita degli schiavi Elfi Callarii al mercato di Jaibul.

verdastre, lineamenti affilati e occhi neri luccicanti, profondamente incassati nelle orbite. Alghe morte coprono loro il capo e le vesti da marinaio logore e gocciolanti. Quando arrivano con la schiena contro le paratie del relitto, i mostri si arrestano e fanno scattare lingue appuntite tra le labbra annerite, mostrando fauci affilate. Nonostante l'odio che brucia nei loro occhi, non scattano all'attacco, ma rimangono sul posto agitando a disagio, continuando a borbottare frasi incomprensibili.

g. Stiva di carico

La stiva di carico della goletta dell'Anello d'Acciaio è stata sventrata dall'impatto con gli scogli. Buona parte del lato destro del vascello è stato aperto nella parte centrale e metà dell'ambiente è invaso dall'acqua che arriva fino all'altezza di 1 metro. Appesi con dei chiodi da carpentiere alle assi delle pareti si trovano i corpi divorati e in avanzato stato di decomposizione di tre Marinidi, tra cui anche lo sfortunato Arysso, il compagno di Feliqua.

Nella stiva si nasconde il resto della banda di Lacedon, creati dal Velya dopo avere ucciso i membri dell'equipaggio della *Falco di Ferro*. Nascosti sott'acqua e nelle ombre ci sono **6 Lacedon** (*Ghoul*, MM 150). Come quelli che si trovano nella camerata, anche questi mostri non attaccano, obbedendo alla volontà superiore del loro maestro vampirico, a meno che i PG non vogliano abbandonare il relitto.

Il carico. Buona parte del carico della goletta è andato distrutto nel naufragio. La parte più lontana dallo squarcio è rimasta sostanzialmente protetta. Ci sono alcuni forzieri e una grande cassapanca di legno. I forzieri (5 in tutto) contengono sacchi di pepe, mentre la cassapanca conserva al suo interno 10 involti di pelle, ognuno dei quali protegge una zanna di elefante. Venduti a un mercante, i forzieri con il pepe fruttano 120 M.O. ciascuno, mentre ogni zanna ha un valore di 75 M.O. Infine è possibile recuperare 2d6 catene con bracciali e lucchetti ancora funzionanti, che gli schiavisti dell'Anello d'Acciaio utilizzavano per tenere legati i prigionieri.

g. Compagna (Dispensa)

Qui venivano conservate le provviste per il viaggio e, in una zona adiacente, il sartiame, le gomene e l'equipaggiamento per la manutenzione della nave. Tutto è ormai andato in rovina: i cibi hanno assorbito l'acqua e sono marciti, così come i materiali di consumo si sono coperti di muffa e infradiciati.

L'elemento più evidente e sinistro di questo locale è il cadavere scheletrito di un uomo avvolto in lacere vesti nere e grigie, che giace in posizione fetale accanto a una botola sul pavimento, sulla quale è stato posto un sigillo di cera rossa fittamente inciso di rune e simboli esoterici. Il corpo appartiene al Prete di Hel che riuscì, prima di morire per le ferite ricevute, a chiudere il Velya nella sentina e a lanciare un esorcismo sul sigillo per impedire al mostro di uscire. Il cadavere del sacerdote indossa un simbolo

sacro di Hel in tutto simile a quello trovato nel baule dell'area "c" e tra le mani stringe un lungo bastone di legno nero con l'estremità scolpita a foggia di serpente nell'atto di attaccare: si tratta di un *bastone della vipera*.

Il sigillo. Il sigillo è di forma rozzamente tonda con un diametro di una ventina di cm. Nonostante sia di cera, pare che non abbia risentito del passaggio del tempo e se viene lanciato su di esso un incantesimo di *Individuazione della Magia*, viene rivelata un'aura di abiurazione piuttosto forte. Un esame attento da parte di uno studioso di materie oscure [**Arcano (Intelligenza), CD 16**] consente di capire che il sigillo tiene lontani i Non Morti.

LIBERARE IL VELYA

Il vampiro Velya desidera essere liberato, ma è un mostro inumano e affamato. Non comunicherà con i PG, ma commanderà ai suoi Lacedon (se non sono stati distrutti) di bloccare la via di fuga della compagnia. I ghouls acquatici si accuccheranno fuori dalla stanza della Compagna, digrignando i denti e passandosi le lunghe lingue appuntite sulle fauci sudice.

Per evitare la fuga dei suoi potenziali liberatori, il Velya fa uso del suo potere *Figli degli Abissi*, convocando fuori dal relitto 2d4 Squali Cacciatori (40%) o 1d4+1 Squali Zombi (60%). Il DM deve fare attenzione, poiché il potere di convocazione del mostro funziona solo di notte.

i. Sentina

In questo oscuro antro della *Falco di Ferro* il Prete di Hel è riuscito a imprigionare il Velya, che vuole disperatamente guadagnare la libertà.

Una malmessa scalinata di legno fradicio scende sul fondo della sentina, dove un lezzo stomachevole assale le narici e sembra ottundere i sensi. Acqua stagnante, alghe morte e pesci fradici coprono il centro della stanza dal basso soffitto, dove lo scafo della goletta ha creato una sorta di depressione. Al centro, semisommersa dalla putredine, emerge una cassa oblunga realizzata con un legno scuro, quasi carbonizzato, interamente ricoperto da incisioni dall'aspetto maligno, glifi e motivi di morte negli abissi: squali, fondali senza fine, pesci zannuti, volti spaventosi, ecc.

Il **Velya** (vedi *Appendice I – Nuovi Mostri e PNG*) riposa nel sacello, pienamente consapevole della presenza dei PG. Se questi provano a danneggiare la cassa, il vampiro balza fuori per attaccare; altrimenti rimane immobile finché qualcuno non prova ad aprire la bara.

Sollevato il coperchio della cassa, una esalazione mefitica sale all'olfatto, come i vapori di un cadavere infernale. Rannicchiato sul fondo c'è una figura d'incubo. Alta almeno un paio di metri, la creatura umanoide ha una pelle azzurrognola che si scurisce alle estremità artigliate e palmate. Spine e rostri sono visibili lungo la colonna vertebrale, le braccia e la base del collo. Il volto, un tempo umano, è ora de-

formato da una cresta ossea che emerge dalla fronte e i capelli somigliano a un insieme ributtante di sottili tentacoli grigiastri, che si muovono, scivolando gli uni sugli altri, come dotati di vita propria.

Il Velya è affamato e, se viene liberato, attacca con ferocia il gruppo con l'intenzione di cibarsene. Dopo 1d4+1 round di combattimento, la creatura si tramuta in una nube di acqua oleosa e, non più vincolata dal sigillo del Prete di Hel, filtra dalle assi della chiglia per entrare in acqua e rigenerarsi. Dopodiché rientra nel relitto per disporre dei PG.

UCCIDERE IL VELYA

Le modalità "classiche" con il quale si può distruggere il Velya sono elencate nella sua descrizione in appendice. Un gruppo abbastanza sagace e fortunato potrebbe avere appreso dell'esistenza del Punteruolo d'Argento che trapassava il cuore della creatura, quando la sua cassa è stata recuperata dagli abissi del Mare del Terrore. Quest'arma è particolarmente efficace contro i vampiri, poiché ricerca attivamente il cuore morto dei Non Morti succhiatori di sangue. Se viene usato per tentare di trafiggere il cuore del Velya, il punteruolo è simile a una lancia e con un TPC favorevole si può trapassare l'organo del Velya, paralizzandolo. Impiegato in questa maniera, al tiro per colpire si applica Vantaggio. Per uccidere definitivamente la bestia, è necessario distruggere la cassa usando acqua santa o un incantesimo di *Benedizione* o di *Dissolvi il Male*, tagliare la testa al Velya e bruciare il corpo con il fuoco.



La Guglia delle Arpie

Oggi conosciuta come Guglia delle Arpie, a causa delle disgustose creature che ne hanno eletto le camere e le terrazze come loro nido, questa torre simile a una cuspidi di pietra che emerge dal Mare del

Terrore era la dimora di un Mago³⁰ dedito all'esplorazione sottomarina. Nel corso dei lunghi anni di studio, il Mago era riuscito a fabbricare un leggendario *Apparato di Kwalish* che usò per visitare i fondali del Mare del Terrore e recuperare tesori e conoscenze perdute. Per proteggere la propria *privacy*, si serviva di un servitore meccanico³¹ che, un giorno infausto, impazzì calpestando a morte il suo creatore. Ancora oggi, il costruito è nelle camere profonde della Guglia e custodisce le ossa frantumate del suo sfortunato padrone.

Ai piani superiori, nel frattempo, un clan di odiose Arpie ha preso possesso delle stanze e delle terrazze. Recentemente i mostri hanno attaccato una spedizione di nobili Makai diretti all'Isola del Ragno e hanno rapito la giovane principessa Aluana.

TRATTI GENERALI

Luca. L'interno della Guglia delle Arpie è buio, tranne dove specificato diversamente.

Scale. Le scale sono tutte state scolpite e levigate nella pietra viva. Correre o combattere sulle scale, rese scivolose dall'acqua di mare e dalla consunzione del tempo, richiede di superare una prova di **Acrobazia (CD 12)**, per evitare di cadere e subire 2d6 danni (senza TS). In caso di fallimento critico della prova (un "1" naturale su d20), il malcapitato rotola in fondo alle scale subendo 4d6 danni (senza TS) o precipita dalla torre, se si tratta di scalinate esterne.

Ambiente malsano. Dove hanno nidificato le Arpie, si sono accumulati escrementi, penne e parassiti. Tali ambienti sono malsani e chiunque si soffermi a cercare indizi, tesori o porte segrete corre il rischio di contrarre l'*Epidemia Fognaria* (DMG 257).

LE ARPIE DELLA GUGLIA

È praticamente impossibile che le Arpie che hanno nidificato sulla Guglia non si accorgano dell'avvicinamento dei personaggi alla loro tana. A meno che il gruppo non abbia progettato una strategia di avvicinamento particolarmente avveduta, un **trio di Arpie** si alzerà in volo per cercare di ammaliare con il proprio canto gli intrusi e divorarli. Se i personaggi riescono a eliminare le Arpie, potranno arrivare alla base della Guglia senza essere attaccati nuovamente dal resto del clan.

LIVELLO 1

Il livello 1 comprende le scale di pietra che partono dalla base della guglia e arrivano al primo piano della torre. Sono presenti anche due scale a pioli di ferro alte 6 metri, viscide e coperte di escrementi di arpia. Non occorrono prove per salire i pioli delle scale.

1. Balconata di ingresso

Questa balconata domina il Mare del Terrore e la scogliera sottostante, che si trova a una dozzina di

metri sotto di essa. L'intero pavimento è sozzo di escrementi e rifiuti lasciati della Arpie. Chi indugia in questo luogo, rischia di contrarre l'*Epidemia Fognaria*. Tra i rifiuti sono visibili resti umani, appartenenti ai guerrieri di scorta della spedizione Makai diretta all'Isola del Ragno (vedi *Naufrago Morto*).

Se i PG si mettono a cercare tra i rifiuti, l'Otyugh che ha nidificato nell'area 2 arriverà per investigare, attirato dal rumore e dall'odore di carne fresca. Se scende a meno di 80 PF, il mostro si ritira nell'area 2.

2. Tana dell'Otyugh

Il salone di ingresso alla torre fungeva anche da stalla per le cavalcature volanti di coloro che giungevano dal cielo. Sebbene il locale sia immerso in un cumulo di sporcizia ed escrementi, è ancora possibile intuire la presenza di alcune poste, dove gli ippogrifi, le aquile giganti o i pegasi venivano impastoiati dai loro cavalieri.

Anche se qui si corre il rischio di contrarre l'*Epidemia Fognaria*, il vero pericolo è rappresentato dall'**Otyugh** (MM 251) che ha preso possesso di questa zona, accuratamente evitata dalle Arpie. Le odiose creature volanti hanno imparato a gettare al mostro gli avanzi dei loro orrendi pasti e l'Otyugh, in cambio, non sale ai piani superiori per divorarle.

L'Otyugh si nasconde sotto un cumulo di sporcizia collocato tra le scalinate di pietra che mettono in comunicazione questo livello con quello sotterraneo (Livello -1) e quello superiore (Livello 2). Se il mostro non si fatto vedere sulla balconata, userà il suo limitato potere telepatico per lanciare un confuso messaggio di aiuto, teso a ingannare eventuali incauti viaggiatori. L'Otyugh balzerà fuori dal cumulo di immondizia, inondando l'area circostante di sterco infetto e costringendo tutti coloro che si trovano in un raggio di 6 metri a tentare un **TS su Costituzione** per non contrarre l'*Epidemia Fognaria*.



³⁰ Il mago si chiamava Leone Nero. I PG lo potranno scoprire esplorando la sua camera da letto posta sul Livello 3 della struttura.

³¹ Il mago aveva creato un Mek Minore (vedi *Appendice I - Nuovi Mostri e PNG*).

LIVELLO 2

Quest'area della torre è infestata dalle Arpie, che hanno nidificato sull'ampia terrazza aperta che domina il Mare del Terrore. Sullo stesso livello si trova anche il laboratorio del Mago che ospita alcuni specchi magici e lo spirito di uno stregone pazzo.

3. La Terrazza delle Arpie

La terrazza è parzialmente riparata dal pavimento del livello soprastante, sostenuto da una tozza colonna sull'angolo nord orientale. Colonna e pavimento sono coperti da uno spesso e viscido strato di escrementi e, nonostante il vento salmastro, l'area è impastata da un fetore rivoltante. La terrazza si affaccia a strapiombo sul mare, senza alcuna ringhiera e protezione.

A ogni ora del giorno e della notte si trovano qui 5 **Arpie** (MM 20), più eventualmente quelle sopravvissute al primo scontro con i PG (vedi *Le Arpie della Guglia*). Queste odiose creature hanno catturato la principessa Aluana, che tengono prigioniera sul livello più alto della guglia, guardata a vista da una decrepita e folle Arpia, che i mostri considerano "toccata" dagli dei. Nessuna delle Arpie ha mai esplorato l'area 4 e 5 della torre; creature estremamente superstiziose e pavide, sono convinte che l'area sia infestata dagli spettri. Se la metà dei mostri dovesse essere messa fuori combattimento o uccisa, le superstite chiederanno una tregua e finge-ranno di accontentare le richieste dei PG, promettendo loro di liberare la principessa Makai. Ovviamente, le vili creature non hanno alcuna intenzione di mantenere la parola data³²

La speranza delle Arpie è che gli intrusi vengano fatti fuori dalle presenze inquietanti che ancora si aggirano nella guglia. Se il gruppo fosse tanto avventato da chiedere alle Arpie di portarli in volo nella balconata soprastante, i mostri ne approfitterebbero, per farli sfracellare sugli scogli sottostanti (10d6 danni da caduta).

Il tesoro delle Arpie. Questi mostri terrorizzano questo tratto di mare da molto tempo. Nel corso delle loro razzie hanno raccolto diversi ninnoli e trofei che adornano la balconata. La maggior parte di questi oggetti non ha alcun valore o, dopo il trattamento a base di sterco e sporcizia, lo ha perso definitivamente. Chi avesse lo stomaco di passare in rassegna le spoglie appese ai muri o accumulate nei nidi³³, oltre a trovare parti anatomiche rinsecchite o putrefatte, pezzi di mobilio, vetreria e gingilli trafugati dalle navi, potrà collezionare un *bastone dei fiori* (*staff of flowers*)³⁴, una scatola di metallo con il simbolo di Thanatos sul coperchio che contiene un *Artiglio Strisciante* (MM 21) ostile, uno *scarabeo di*

protezione e un baule mezzo scassato contenente 540 M.A., 200 M.O., una statuetta in avorio e onice raffigurante due cavalli rampanti (uno bianco e uno nero) che si fronteggiano (350 M.O.) e tre pergamene magiche (*pergamena di velocità*, *pergamena di porta dimensionale*, *pergamena di identificare*).

4. La Stanza degli Specchi

A differenza di molte delle aree della guglia, questo ampio locale è considerevolmente più pulito. Quantomeno non sono presenti i repellenti escrementi che si vedono in altre zone. Ovunque è evidente lo stato di abbandono, testimoniato dalla polvere, dalle ragnatele e dalla condizione generale di trascuratezza. Un'ampia scalinata di pietra sale al livello superiore della torre, mentre le pareti sono dominate da tre colossali specchi, alti dai 2 ai 3 metri, appesi alle pareti sud, est ed ovest. Tra gli specchi sono visibili alcuni tavolineti e delle scansie dove un tempo erano conservati oggetti e libri, ormai ridotti in frantumi o devastati dalla muffa.

Questo luogo era adibito a laboratorio e luogo di studio dal Mago che abitava la guglia. Avido di conoscenza, egli aveva creato dei manufatti magici in grado di interrogare entità ultraterrene o, addirittura, di imprigionarle per poter poi loro estorcere segreti e comprensione di eventi futuri. Gli elementi degni di nota in quest'area sono gli specchi e la porta segreta.

La porta segreta. Nella parte più recondita del laboratorio, il Mago fece costruire un passaggio segreto che richiede, per essere individuato, un esame attento per chi proviene dalle scale che conducono al livello 1 [**Percezione (Saggezza)**, CD 12]. Per chi proviene dal laboratorio, la porta è subito evidente. Estremamente paranoico, il Mago temeva che ladri o spioni potessero penetrare nel suo *sancta sanctorum* per sottrargli tesori e saperi. Per questo motivo fece in modo che la porta segreta potesse essere aperta senza pericolo da chi arrivava dalle scale, in modo da sorprendere i ladri; mentre questi ultimi, avrebbero pensato che quella porta conduce a qualche ulteriore tesoro. Per questo motivo, chi apre dall'interno la porta, viene colpito da un incantesimo di *Teletrasporto* e appare nella stanza sotterranea (area 9), all'interno del cerchio associato allo scopo³⁵, dove il Mek Minore del Mago avrebbe eliminato il ficcanaso. Chi viene influenzato dall'incantesimo ha diritto a un **TS su Carisma (CD 15)** per tentare di resistere al suo effetto.

I Tre Specchi. Da ovest a est i tre specchi sono i seguenti: lo *Specchio dei Piani*, lo *Specchio del Ringiovanimento* e lo *Specchio degli Spiriti*. Tutti e tre i manufatti sono assicurati alle pareti da *colla meravigliosa* (DMG 172) e non possono essere staccati senza l'impiego di *solvente universale* o di *olio della forma eterea*, o tramite un incantesimo di *Desiderio*.

³² Non per niente, le Arpie sono *Caotiche* e *Malvagie*!

³³ Il DM dovrà naturalmente verificare se i PG troppo curiosi contraggono l'*Epidemia Fognaria*.

³⁴ Vedi Xanathar's Guide to Everything 139.

³⁵ Probabilità di errore pari a 0.

Specchio dei Piani. Si tratta di uno specchio alto 2,3 metri di forma ovoidale con una cornice di adamantio fittamente incisa con simboli esoterici che raffigurano i diversi piani di esistenza. Un esame attento del manufatto [**Arcano (Intelligenza), CD 18**] consente di capire che si tratta di un mezzo di comunicazione con i piani esterni. Un mago o un chierico possono usare lo *Specchio dei Piani* per lanciare un incantesimo di *Contattare Altri Piani* con tutti i vantaggi e i rischi del caso.

Specchio del Ringiovanimento. Questo oggetto ha una forma rettangolare ed è alto 2 metri. La sua cornice è d'argento massiccio. Una scanalatura corre al centro della cornice per tutta la sua interezza, all'interno della quale dell'acqua scorre di continuo, sfidando la forza di gravità. Chi si pone davanti allo specchio vede sé stesso più giovane e bello. Superando un **TS su Carisma (CD 11)**, lo specchio ringiovanisce chi si riflette di 2d10 anni. L'effetto è permanente. Chi ha ricevuto il beneficio, non può più sfruttare il potere dello specchio per un intero anno. In caso di fallimento critico del tiro salvezza (un "1" naturale su d20), lo specchio invecchia la vittima di 6d10 anni.

Specchio degli Spiriti. Questo oggetto ha una forma esagonale ed è alto 3 metri. Non ha cornice e sembra essere stato fabbricato con un pezzo enorme di cristallo sottile con una superficie irregolare. Come se non bastasse, all'interno del cristallo sembra agitarsi pigramente una massa scura, come una macchia di tenebra del diametro di una trentina di cm. All'interno dello specchio è prigioniero lo spirito di uno stregone. Il Mago della torre uccise un suo rivale e ne imprigionò lo spirito nello specchio. Lo spirito ha un Allineamento Morale Caotico Neutrale; non appena un PG si avvicina allo specchio cercherà di comunicare utilizzando un debole potere telepatico. Per stabilire un contatto, occorre che il personaggio superi una **Prova di Carisma (CD 13)**. In caso di fallimento, il PG avverte una sorta di ronzio nella sua testa e niente di più. Se si dichiara di prestare attenzione allo specchio e alla macchia nera che vi si agita all'interno, la prova gode di Vantaggio.

Trattare con lo Spirito. Lo stregone è stato imprigionato così tanto tempo nello specchio che ha dimenticato il suo nome e quello del suo rivale. Quando comunica con i PG, lo fa in maniera erratica, inframmezzando pensieri privi di senso o mettendosi a borbottare da solo, come se si rivolgesse a qualcun altro che solo lui può sentire e vedere. Nonostante lo stato di confusione mentale, lo spirito è consapevole che l'unico modo per potersi liberare è quello di sfiorare lo specchio con il *bastone magico* del Mago che abitava la torre. Il manufatto magico è ancora accanto al cadavere maciullato e scheletrito del Mago, ai piedi del Mek impazzito. Ai PG lo spirito chiede un aiuto e, per dimostrare la sua buona fede, è in grado di spiegare come attivare lo *Specchio dei Piani* e lo *Specchio del Ringiovanimento* (di cui i-

gnora i rischi). Lo spirito, inoltre, è a conoscenza dell'esistenza dell'*apparato di Kwalish* ancorato al molo sotterraneo della guglia.

LIBERARE LO SPIRITO

Se i PG recuperano il *bastone magico* dal corpo del Mago che abitava la Guglia delle Arpie e toccano con esso lo *Specchio delle Ombre*, consentono allo spirito dello stregone di prendere possesso del corpo di chi maneggia il bastone. Lo spirito di quest'ultimo prende il posto di quello dello stregone all'interno dello *Specchio delle Ombre*.

La vittima può evitare il trasferimento, superando un **TS su Carisma (CD 13)**. La possessione non è evidente e solo un esame attento da parte degli avventurieri può individuare il maleficio [**Percezione (Saggezza), CD 15**].

L'effetto della possessione funziona esattamente come l'omonimo potere del *Fantasma* descritto a pag. 133 del Manuale dei Mostri.

Una volta impossessatosi del corpo della vittima, quest'ultima avrà Intelligenza 15, Saggezza 4, Carisma 16 e Allineamento Morale Caotico Neutrale. Pur essendo completamente impazzito per il lungo esilio all'interno dello *Specchio delle Ombre*, lo stregone vuole fuggire e non rivelerà nulla che lo possa tradire, almeno finché il gruppo resterà all'interno della Guglia delle Arpie.

Lo spirito della vittima intrappolata nello specchio è frastornata e, nei primi giorni di prigionia, potrà cercare di comunicare con i suoi compagni per via telepatica solo superando una **Prova di Carisma (CD 15)**.

LIVELLO 3

Il Mago che abitava la Guglia delle Arpie era un fanatico esploratore degli abissi marini. In quest'area ha conservato alcuni dei gingilli più preziosi e i trofei più bizzarri, che ha recuperato dai fondali del Mare del Terrore.

5. Corridoio dei Trofei

La galleria dei trofei è illuminata da feritoie lungo la parete esterna. I vetri colorati che proteggevano le feritoie sono andati in frantumi e il pavimento è ingombro di sporcizia portata dal vento. Appeso al soffitto con delle catene dondola il corpo imbalsamato di un terribile Pesce Diabolico dall'apertura alare di oltre 4,5 metri. Sopra dei piedistalli in marmo poggiano alcuni oggetti dall'aspetto bizzarro e molte teche giacciono sfondate e abbandonate. Appesi alle pareti ci sono diversi trofei tra cui la paurosa dentatura di un Megalodonte, la testa di un religioso degli Uomini Pesce e il corpo nudo di una Sirenide sospesa in una soluzione conservante dentro un cilindro di cristallo.

Complessivamente ci sono tre piedistalli di marmo con ancora dei tesori di un certo valore. La Sirenide è morta e, se il suo corpo viene estratto dal liquido conservante, si decompone nel giro di poche ore in un ammasso maleodorante di alghe putride.

La trappola delle sfere e i tesori. I tesori sui piedistalli sono protetti da sfere di forza invisibile che si attivano nel momento in cui qualcuno cerca di toccare gli oggetti. Un incantesimo di *Individuazione della Magia* o di *Vedere Invisibilità* rivelano la presenza di una barriera semisferica traslucida che pro-

tegge ciascun oggetto. L'unico modo per annullare gli effetti delle barriere incantate è quello di lanciare con successo un incantesimo di *Dissolvi Magie*³⁶.

Poggiato su un cuscino di velluto blu come la notte c'è un diamante grande quanto il pugno di un bambino.

Il diamante non è magico, ma ha un valore di 5.000 M.O. La barriera che protegge la gemma genera un effetto di *Allucinazione Mortale* (CD 14) che trasmette alla mente della vittima l'idea che il corpo imbalsamato del Pesce Diabolico appeso al soffitto si rianimi e attacchi.

Il cuscino cremisi poggiato sul piedistallo ospita un delicato diadema di platino con un giacinto arancione al suo centro, incastonato dentro una cornice cesellata come i raggi di un sole fiammeggiante.

L'oggetto qui conservato è un *diadema incandescente* protetto da una barriera che riproduce gli effetti del raggio indaco dell'incantesimo *Spruzzo Prismatico* (CD 17).

Una coppia di lunghi pugnali dall'elsa in avorio, onici incastonate sul pomolo e con lame ricurve, ricavate da schegge di un cristallo vetroso, nero come la notte, è poggiata su un cuscino bianco bordato d'oro.

I due pugnali sono armi magiche forgiate nella Coltre Oscura³⁷. La barriera magica che protegge le armi riproduce gli effetti dell'incantesimo di *Morte Apparente* (CD 13) con una durata di 24 ore. Agli occhi dei compagni, la vittima appare come fulminata da una morte istantanea.

LIVELLO 4

Questo livello ospita le camere personali del Mago della guglia e la terrazza dove una decrepita e folle Arpia tiene in custodia Aluana, la sventurata principessa Makai.

6. Quartieri privati del Mago

Quando non era impegnato in ricerche sul fondo del Mare del Terrore, il Mago riposava e meditava in questa stanza, un tempo accogliente e ora ridotta all'abbandono. Sul soffitto pende lo scheletro rovinato di un enorme serpente di mare. Le pareti erano percorse da librerie ormai cadute e i libri conservati sono ridotti a brandelli zuppi e pieni di muffa. Un grande camino a foggia di bocca di drago domina la parete est. Il pavimento, un tempo coperto da raffinati tappeti, è ora ingombro di sporcizia e polvere e,

soprattutto nei pressi del terrazzo, si sono accumulati disgustosi cumuli di feci e deiezioni delle Arpie.

L'alcova sud contiene i resti di un grande letto a baldacchino. Sulla parete è appeso un enorme ritratto di un uomo corpulento con una lunga barba nera e capelli dello stesso colore simili alla criniera di un leone.

Il Ritratto del Mago. L'uomo dipinto nel ritratto è il Mago che abitava questa torre. L'artista lo ha rappresentato a figura intera. Il soggetto dipinto indossa abiti da gentiluomo di mare, tiene le braccia conserte e gli occhi verdi sembrano splendere sprezzanti sotto folte sopracciglia nere. Il piede destro è poggiato sopra un cofano di ferro borchiato.

Un'indagine sul dipinto consente di trovare la firma dell'artista e il nome del misterioso Mago che dimorò nella guglia: "*Roderick, artista di Kerendas, per il Sommo Leone Nero, Signore della Guglia e Padrone degli Abissi*".

Il Cofano "Dipinto". Anche se il cofano sembra fare parte del dipinto, in realtà è vero ed è dissimulato da un'accurata illusione. Un incantesimo di *Dissolvi Magie* rivela immediatamente l'illusione (nessuna prova richiesta); in caso contrario un PG deve dichiarare di osservare con attenzione il quadro per accorgersi dell'illusione [**Percezione (Saggezza), CD 15**]. In caso di successo, è sufficiente allungare le mani per prendere il cofano, che è chiuso a chiave ed è protetto da una trappola [**Destrezza (Attrezzi da Scasso), CD 12**] per trovare e disinnescare l'insidia]. Se la trappola scatta, la serratura libera nell'aria un cubo di 3x3x3 metri di gas rossastro (**TS su Costituzione, CD 16**). Chi respira l'atmosfera velenosa subisce 4d10 danni (metà in caso di TS effettuato con successo).

Dentro il cofano si trovano 2.500 Asterii d'Argento, 1.000 Lucini d'Oro, 5 lingotti d'oro da 200 M.O. ciascuno, una giara piena di *unguento di Keoghtom* (10 dosi), un barattolo di vetro pieno di una sostanza viscosa etichettata come "*Bava di Lumaca Gigante*"³⁸, una *bacchetta delle palle di fuoco* in legno lucido con delle sottili cuspidi di cristallo rosso e arancio incastonate alla sua estremità e un diario dalla copertina in cuoio con i dettagli della costruzione dell'*apparato di Kwalish* (vedi area 10) e il suo funzionamento.

7. La Sentinella Insonne

L'alcova nord, invece, ospita la sentinella che il Mago aveva creato prima del Mek come guardia personale: un **Orrore Corazzato** (MM 248)³⁹. L'automa appare come una possente armatura completa decorata con fregi che richiamano l'oceano; sul pettorale e sullo scudo sono incisi le immagini stilizzate di un

³⁶ Tra parentesi, accanto alla descrizione di ciascun effetto delle sfere, è indicato il CD da superare con *Dissolvi Magie* per sopprimerne temporaneamente (1 minuto) la magia e il relativo valore del TS per evitarne gli effetti.

³⁷ Vedi *Nuovi Oggetti Magici*.

³⁸ La Bava di Lumaca Gigante funziona come acido (vedi Manuale del Giocatore 148). Nel barattolo ci sono 4 dosi.

³⁹ A differenza di quanto indicato sul Manuale dei Mostri, questo particolare Orrore Corazzato è immune ai seguenti incantesimi: *Riscaldare il Metallo*, *Fulmine Magico* e *Dardo Incantato*.

Kraken dai lunghi tentacoli. Tra le giunture della corazza incantata dell'Orrore Corazzato brilla una luce ultraterrena verde cupo come il mare in tempesta.

Il costruito si anima quando un intruso sale le scale che conducono all'area 6 e si muove rapidamente per ingaggiare battaglia. L'Orrore Corazzato combatte fino alla propria distruzione.

8. Piccionaia

Da questa balconata si può dominare l'orizzonte per chilometri di distanza. La brezza salmastra del Mare del Terrore che soffia perenne a quest'altezza non è sufficiente a disperdere il fetore di rancido e feci che aleggia come una cappa rivoltante.

In questa piccionaia vive la orrenda e vecchia **Arpia** (MM 20) che tiene prigioniera la sventurata Aluana (vedi *Naufrago Morto*). La ragazza Makai (*Nobile*, MM 349) è allo stremo delle forze. Le ricche vesti cerimoniali che indossava sono state lordate dalle maligne Arpie, che hanno graffiato e picchiato la principessa (2 PF). Come se non bastasse, Aluana ha contratto l'*Epidemia Fognaria* ed è sul punto di morirne.

Ucrina, la vecchia Arpia, possiede il potere speciale di *Scagliare Maledizione* (ricarica 6) e di *Spruzzo Fetido* (1/Giorno)⁴⁰. Se le sue sorelle sono state uccise o scacciate, Ucrina mercanteggia. Trattenedo Aluana per un braccio in bilico sul ciglio della piccionaia, l'Arpia tratta per avere salva la vita. Ovviamente si tratta di un mostro completamente folle e malvagio e non avrà nessuna intenzione di tenere fede a qualsivoglia parola data!

Salvare la Principessa. Se il gruppo riesce nell'impresa di salvare la principessa Makai e portarla sana e salva a Rupe Corvina, il suo consorte, il Principe dell'Isola del Ragno, sarà riconoscente⁴¹, mentre lo spirito di Ho'opono troverà finalmente la pace e il suo patrono, Protius, elargirà a ciascun PG la propria *Benedizione delle Onde* (per ulteriori dettagli sulle benedizioni consulta la Guida del DM a pag. 227-228).

Benedizione delle Onde. Questa benedizione conferisce al personaggio competenza nell'abilità Nuotare. Se già posseduta, il personaggio guadagna Vantaggio nelle prove di Nuotare.

LIVELLO -1

Sotto la Guglia delle Arpie il Mago aveva ricavato una grotta con un porto e un molo nascosto dal quale partiva per esplorare i fondali oceanici a bordo del suo *apparato di Kwalish*.

9. Officina sotterranea

La sala sotterranea puzza di acqua salmastra, umidità e terra umida. Tavoli da lavoro, rastrelliere alle pareti e strani aggeggi di ferro arrugginito sono sparsi per il locale, che pare un incrocio fra il laboratorio di un mago e l'officina di uno gnomo.

Un ampio arco di pietra, decorato con motivi che richiamano i fondali marini, si apre sulla parete sud consentendo l'accesso a una ampia grotta marina.

In questa camera il Mago della guglia riparava i danni subiti dal suo *apparato di Kwalish* durante le esplorazioni degli abissi marini. Fu in questa officina che assemblò e diede vita al Mek, che fu causa della sua morte. Se i PG si mettono a esplorare l'officina-laboratorio, richiamano l'attenzione del **Mek Minore** (vedi *Appendice I – Nuovi Mostri e PNG*), che staziona nell'alcova nord-est. Quando questo accade, il DM deve leggere o parafrasare ai giocatori il seguente testo.

Un bizzarro rumore metallico, prodotto da ingranaggi e ruote dentate, proviene dal buio ingresso a nord-est, accompagnato dal fischio del vapore emesso da una valvola a pressione. Il terreno inizia a tremare, quando il clangore di passi pesanti annuncia l'arrivo di un colosso di metallo, meccanismi e spire di rame.

Il Mek attacca qualunque essere vivente riesca a percepire⁴². Il colosso di metallo emette dalla schiena e dalle spalle, a intervalli regolari, degli sbuffi di vapore e ogni suo movimento è accompagnato da schiocchi e rumori di ingranaggi. Impalato a delle spine di ferro sulla schiena del Mek Minore si trova il cadavere scheletrito del Mago della guglia: l'orgoglioso Leone Nero, ucciso dalla furia incontrollabile del suo stesso costruito. Incastrato tra gli ingranaggi del pettorale, si trova il *bastone magico* del Mago: se i PG hanno visitato *La Stanza degli Specchi* (area 4), riconoscono l'oggetto come la chiave per liberare lo spirito dello stregone dallo *Spechio degli Spiriti*.

Recuperare il bastone magico. Un avventuriero può cercare di estrarre il *bastone magico*, effettuando una contesa tra la Destrezza del Mek e la sua la Rapidità di Mano (Destrezza).

Il bastone magico. Il bastone è realizzato in osso di balena fittamente istoriato di rune e decorato con pietre acquamarina disposte a raggiera sulla sommità (vedi *Appendice II – Nuovi Oggetti Magici*).

Il cadavere di Leone Nero, il Mago. Una volta neutralizzato il Mek, i PG possono recuperare le ossa annerite appartenenti al corpo scheletrito del Mago. A un dito indossa una vera di mithral che funziona come *anello del camminare sull'acqua*. Alla

⁴⁰ Per i dettagli dello *Spruzzo Fetido* consulta la descrizione del Flumph sul Manuale dei Mostri (MM 136).

⁴¹ In base alla campagna, il DM dovrebbe fornire una ricompensa significativa in denaro o aiuti di vario genere forniti dal Principe dell'Isola del Ragno.

⁴² Il DM deve rammentare che il Mek Minore è sensibile al movimento. Il costruito, infatti, ignora qualsiasi creatura resti immobile (vedi *Appendice I – Nuovi Mostri e PNG*).

cintola pende una palla di fasce di ferro che funziona come *fasce metalliche di Bilarro*.

10. Il molo sotterraneo

Oltre l'arco di pietra si apre una caverna con una spiaggia sassosa lambita dalle acque scure del Mare del Terrore. Un lungo molo di pietra e legno si proietta sulle acque e ospita un grosso oggetto metallico che, a prima vista, somiglia a un grosso barile di ferro con zampe e chele d'acciaio. Un osservatore lo potrebbe scambiare per una specie di bizzarro granchio meccanico.

L'oggetto è un leggendario *apparato di Kwalish* (vedi DMG 155), costruito dal Mago della guglia. Un personaggio che abbia studiato il quaderno nei *Quartieri del Mago* (area 6), sarà in grado di utilizzare l'*apparato di Kwalish*.

Rupe Corvina

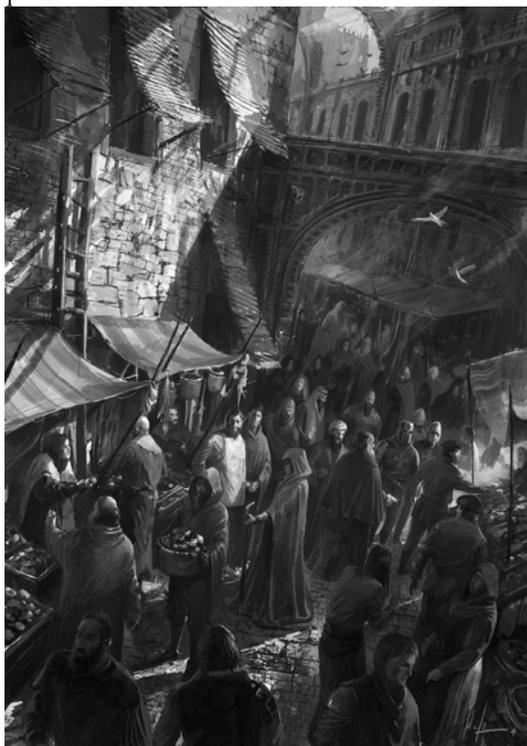
In origine il luogo di incontro dei barbari del Clan del Corvo degli Hinterlander, oggi Rupe Corvina è la vivace capitale delle Hinterland thyatiane, governata dall'Esarca Leilah Ben Nadir. La città riceve e spedisce merci e schiavi da Minrothad, Yavdlom, Ierendi, Kastelios, Ochalea, dalle Isole delle Perle e occasionalmente dall'Isola Continente di Cestia. Quando la *Helena* arriva in vista del porto della città, il DM può leggere o parafrasare il testo seguente.

Debole e remoto scintilla un chiarore, basso sull'orizzonte, vivido tra le nebbie oceaniche. “*La stella di casa*”, la voce profonda di Numaq interrompe la quiete. La mano d'ebano del mago Nuari indica l'orizzonte: “*Il faro di Rupe Corvina ci guiderà fino al porto*”. Davanti allo scafo della *Helena* le nebbie si sfilacciano, grigi tendaggi divisi in due dalla prora. Il vascello fende le acque verde cupo, mentre in alto si ode lo stridio degli uccelli marini, e un suono gigantesco nasce improvviso: un rombo terribile, tanto forte da inghiottire perfino la voce di Adonai e il rombo delle onde contro le montagne coperte di giungla. Centinaia di gabbiani si levano in volo tutti insieme. “*Ci hanno visti e avvertono il porto del nostro arrivo*”, si limita a dire Numaq, appoggiandosi alla balaustra vicino alla prora.

Ora vento ed onde hanno la *Helena* in loro potere, spingendola rapidamente verso il canale. A un ordine di Adonai, le vele vengono ammainate e i doppi ordini di remi ondeggiavano ritmicamente ai lati del vascello, facendolo assomigliare a una libellula che vola su una superficie punteggiata di spuma bianca; là, dove i remi colpiscono l'acqua. All'improvviso la nebbia recede, le pendici coperte dalla vegetazione pluviale si allargano su entrambi i lati, i venti si placano e la nave si ritrova a navigare in una vasta laguna. Di prora spunta dal mare un'altra montagna, un agglomerato di pietra che perfora le acque come un pugno irto di rostri, fortificazioni di pietra cariche di scorpioni, sputa fuoco e catapulte. “*L'Arsenale*

di Rupe Corvina”, dice un marinaio lì vicino, orgoglioso come se fosse opera sua. “*Sono in grado di costruire una galea da guerra in meno di una decade*”. Si vedono dozzine di galee ormeggiate ai porti, insieme alle caracche di Darokin, i veloci drakkar di Vestland, giunche dello Skothar e di Ochalea e le navi cigno cestiane. Magazzini e strutture si ammassano quasi a ridosso del mare, come se fossero sul punto di precipitarvi dentro. Fiaccole e luci punteggiano il porto e salgono a precipizio verso l'interno, dove la città di Rupe Corvina, costruita quasi in verticale sulle scogliere, si mostra nel suo selvaggio splendore: edifici di pietra, torri dai tetti spioventi e ville dalle pareti smaltate brillano come lucciole. Nonostante l'ora, i moli fervono di attività. “*Il nostro viaggio è prossimo alla conclusione*”, dice Adonai che ha raggiunto la prora, dando una pacca sulle spalle del massiccio mago delle Isole delle Perle. “*Dirigiamo verso il porto settentrionale, dove gli ufficiali doganali dell'Impero verranno a bordo ad ispezionare le nostre stive. Impiegheranno almeno mezza giornata, come sempre accade, ma non dovete attendere che abbiamo finito. Raccogliete le vostre cose. Lancerò una scialuppa e Yoroko vi porterà a terra*”. Un marinaio doulakki annuisce e corre a preparare la scialuppa.

A questo punto dell'avventura, i PG vengono lasciati a sé stessi nel porto di Rupe Corvina. Se sulla *Helena* sono presenti la principessa Makai, Aluana, la nobile matrona Teodora e il suo *factotum* Hin Hugo, il DM può condurre dei brevi colloqui: calorosi e pieni di riconoscenza da parte di Aluana e di Hugo, rancorosi da parte della thyatiana. In ogni caso, Adonai Stephanos assicura agli avventurieri che tutti i passeggeri saranno custoditi e consegnati ai rispettivi cari.



LA VENDETTA DEL CULTO DI GYLGARID

Questo evento ha luogo, se i PG hanno colpito duramente la cellula thyatiana del Culto di Gylgarid nelle catacombe del Colosseo di Thyatis⁴³.

Calbulo, o un suo luogotenente se il Gran Sacerdote è stato ucciso, ha giurato di vendicarsi dei PG. Grazie ai contatti al porto di Thyatis, i cultisti di Gylgarid hanno saputo che i PG sono diretti a Rupe Corvina. Un demonologo in groppa a una Viverna è partito dalla capitale dell'Impero, diretto al capoluogo delle Hinterland per avvertire la cellula locale di preparare un "caldo" benvenuto.

I seguaci di Gylgarid hanno assoldato un Doppelganger con il compito di ingannare gli avventurieri e di condurli a un'imboscata. Quando i PG sono scesi sulla terraferma, il mutaforma si fa loro incontro, sotto le mentite spoglie di un ufficiale civile dell'Impero thyatiano.

Un anziano dalla pelle olivastria, avvolto in una toga di lana bianca e con un mantello viola, si avvicina con passo sicuro verso di voi. "Siete attesi dall'Esarca, non è vero?", dice con un inchino, passandosi una mano sul cranio calvo e lucido: "Annia Valeria mi aveva anticipato il vostro arrivo, prego seguitemi".

Il **Doppelganger** (MM 82) ha assunto le sembianze di Aghad, un ufficiale della burocrazia thyatiana. Facendo uso del suo potere di *Lettura del Pensiero*, il mutaforma apprende a grandi linee le intenzioni dei personaggi e cerca di convincerli a seguirlo, verso il luogo dell'imboscata⁴⁴. Se viene scoperto, il Doppelganger assume la sua vera forma e cerca di fuggire.

L'agguato

Aghad il Doppelganger conduce il gruppo alla base della fortezza di Rupe Corvina, per poi deviare verso la periferia della città. Ogni PG con un punteggio di Percezione Passiva di 12 o più si accorgerà del cambiamento di tragitto. Aghad ha già pronta una scusa: "Occhi e orecchie indiscrete sono presenti nelle mura della fortezza. L'Esarca desidera parlarvi lontano da impiccioni indesiderati".

Il manipolo di assalitori è costituito da una coppia di bestiali **Minotauri**⁴⁵ (MM 227) e 5 **Cultisti di Gylgarid** (*Cultista*, MM 345) guidati da **Kakkelbaum il Demonologo** (*Mago*, MM 348). Il Doppelganger non prenderà parte all'assalto e fuggirà, se la coppia di uomini bestia verrà messa fuori combattimento.

⁴³ Vedi avventura MA3 *La Ricerca della Legio Manticorae – Volume I*.

⁴⁴ Quando legge i pensieri del bersaglio, il Doppelganger dispone di Vantaggio alle prove di Saggiezza (Intuizione) e Carisma (Inganno, Intimidire, Persuasione) contro il bersaglio.

⁴⁵ Uno dei due mostri ha una CA di 15, grazie all'*anello di protezione +1* che indossa sul corno sinistro (vedi la sezione "Tesori" più avanti).

Rispetto alle caratteristiche del Mago riportate sul *Monster Manual*, Kakkelbaum presenta i seguenti cambiamenti:

- Allineamento Morale: Caotico Malvagio
- PF 35

Gli incantesimi che Kakkelbaum ha preparato sono i seguenti:

Trucchetti (a volontà): *Interdizione alle Lame, Luce, Amicizia*
Livello 1 (5 slot): *Dardo Incantato, Spruzzo Colorato, Protezione dal Bene e dal Male, Raggio di Infermità*

Livello 2 (4 slot): *Freccia Acida di Melf, Raggio di Affaticamento, Vedere Invisibilità*

Livello 3 (3 slot): *Dissolvi Magie, Paura*

Livello 4 (2 slot): *Pelle di Pietra, Porta Dimensionale*

I Cultisti di Gylgarid formano una barriera tutt'attorno al Demonologo, mentre i due Minotauri caricano gli avventurieri con selvaggio abbandono, combattendo fino alla morte.

L'anziano Aghad si ferma all'improvviso al termine di una via in discesa che si apre in una piccola piazza circolare dal pavimento coperto di ciottoli. Figure minacciose escono dalle ombre. Una coppia di torreggianti Minotauri affianca un uomo avvizzito, avvolto da una palandrana di pelle marrone. Sul capo indossa un cappuccio ornato da orribili corna nere. Il cacinno dell'uomo somiglia al sibilo di un serpente. "Ottimo lavoro Aghad", ridacchia dietro la lunga barba dipinta di ruggine, osservandovi da sotto ciglia cespugliose. Altre cinque figure dal volto nascosto da *paenulae* nere escono allo scoperto. "Avete profanato i sacri riti del Re Cornuto: ora vi aspetta la morte e la dannazione delle vostre stupide anime", blatera ancora il vecchio demonologo, sputacchiando saliva. Con un cenno della mano decrepita, i due Minotauri muggiscono e caricano a testa bassa!

La descrizione sopra riportata potrà essere modificata, in funzione delle azioni dei PG. Se gli avventurieri uccidono i due mostri, Kakkelbaum ordina ai suoi sgherri di attaccare, mentre egli cerca rifugio lontano, utilizzando la *Porta Dimensionale*.

Tesori. Addosso a ciascun cultista si possono recuperare d20 Asterii d'Argento e d6 Lucini d'Oro. Uno dei due Minotauri ha un anello d'oro istoriato sul corno sinistro che funge da *anello di protezione +1*. L'anello si adatta alla forma dell'appendice su cui viene indossato. L'equipaggiamento speciale di Kakkelbaum consiste in una *pergamena di convocazione*⁴⁶ (evoca un **Demone Bulezau**) vergata su pelle umana e scritta con il sangue, una *pozione di guarigione* e una borsa con dentro 25 M.P. e un barattolo pieno di occhi strappati a zombi e ghouls immersi in un disgustoso liquido ialino.

La convocazione di Leilah Ben Nadir

La Fortezza di Rupe Corvina è il centro di potere delle Hinterland thyatiane e la residenza dell'Esarca

⁴⁶ Vedi *Appendice II – Nuovi Oggetti Magici*.

della Davania Superior: **Leilah Ben Nadir** (vedi *Appendice I – Nuovi Mostri e PNG*). La governatrice è stata avvertita dai sacerdoti di Mitra dell'arrivo dei PG. Ella conosce il motivo per il quale gli avventurieri hanno fatto tappa nella capitale delle Hinterland ed è suo interesse aiutare il gruppo ... non solo per ritrovare la perduta *Legio Manticorae*.

Dopo che la compagnia è caduta (o ha evitato!) l'agguato testo dai cultisti di Gylgarid e dal loro demonologo Kakkelbaum, i veri emissari dell'Esarca Leilah Ben Nadir contattano i PG, con una convocazione alla Fortezza di Fuoco Alto per un incontro con la governatrice delle Hinterland thyatiane. **Callìma**, il messo di Ben Nadir (*Nobile*, MM 349) è scortata da 4 **Guardie della Fortezza** (*Veterani*, MM 350); l'ambascieria⁴⁷ raggiunge gli avventurieri il mattino dopo l'agguato o in un qualsiasi momento ritenuto opportuno dal DM⁴⁸.

Callìma ordina ai PG di seguirla alla Fortezza per un incontro riservato con l'Esarca della Davania Superior, Leilah Ben Nadir. La governatrice rappresenta l'Imperatore nelle terre delle Hinterland e i suoi servitori non sono abituati a ricevere rifiuti o condizioni. Callìma accetta di attendere solo se i PG chiedono del tempo per cambiarsi o rendersi più presentabili. Ogni altra richiesta di posticipare l'incontro, viene sdegnosamente rifiutato (*"Avrete tempo di fare tutto quello che ritenete importante DOPO l'incontro con la somma Esarca. Abbiamo perso anche troppo tempo. Ora andiamo, immediatamente!"*). Se il gruppo cincischia o non obbedisce, la severa Callìma li redarguisce (*"La Governatrice non gradisce attendere o, peggio, essere a disposizione di qualunque straccione o straniero. Ogni sua convocazione è un ordine"*). Se anche questo avvertimento viene ignorato, la Mezz'Elfa ordina alle sue guardie di disarmare e arrestare i PG. In una capitale di colonie non pacificate e sottoposte alla legge marziale, questo comportamento è normale: gli avventurieri possono evitare il degenerare della situazione con il ragionamento [**Persuasione (Carisma), CD 20**], ma in ogni caso gli ordini dati a Callìma dall'Esarca sono stati chiari: portare gli agenti dei Preti di Mitra immediatamente dinnanzi a lei.

Se la situazione dovesse degenerare (i giocatori sono famosi per fare cose assurde), i PG saranno braccati dalle forze militari di Rupe Corvina e avranno solo due opzioni: fuggire come ladri dalla città o essere interrogati da Leilah Ben Nadir, mentre sono ospiti di "comode" celle nei sotterranei della Fortezza di Fuoco Alto.

⁴⁷ Il messo dell'Esarca è Callìma, una Mezz'Elfa Bruna dalla pelle color cioccolato con una selvaggia chioma di capelli d'argento. Indossa una cotta d'arme con il simbolo di Rupe Corvina. Una sottile catenella di argento le corre dall'orecchio alla narice sinistra, dove è chiusa con un piercing a foggia di minuscolo draco. La fanciulla è scortata dai membri della Guardia Personale di Leilah Ben Nadir, dall'aspetto simile ai legionari thyatiani ma con mantelli e creste sugli elmi di un brillante verde mare.

⁴⁸ Eventualmente, prima della convocazione, gli avventurieri avranno avuto modo di visitare il famoso Mercato di Rupe Corvina (vedi oltre).

LA FORTEZZA DI FUOCO ALTO

Un ponte di pietra a quattro arcate collega la città all'ingresso della Fortezza di Fuoco Alto, il centro del potere politico e militare delle Hinterland thyatiane a Raven Scarp. Il castello è stato costruito su una grande isola che sorge sul Fiume Torion. Il ponte è l'unico accesso ed è affiancato da due tozze torri di guardia, presidiate, giorno e notte, da una guarnigione composta da 12 **Legionari thyatiani** (*Veterani*, MM 350) e da 2 **Chierici di Vanya** (*Preti*, MM 350).

Complessivamente, Fuoco Alto è abitata da oltre 300 funzionari, protetti da un corpo di guardia permanente di 80 Legionari thyatiani, che possono raddoppiare in caso di allarme. Gli spalti e le torri della Fortezza sono equipaggiati con trabucchi e scorpioni⁴⁹ e pullula di soldati. In questa sede non viene fornita una descrizione dettagliata di tutte le stanze e gli incontri possibili all'interno della Fortezza. Il DM deve trasmettere ai PG la sensazione che la struttura sia imprevedibile, ben armata, traboccante di attività e soldati e probabilmente con buie celle sotterranee dove sbattere i criminali e gli ospiti indesiderati!

Se vengono accompagnati da Callìma, i PG sono ammessi alla Fortezza. In caso contrario, le guardie all'ingresso liquidano gli avventurieri, che vogliono avere un colloquio con Leilah Ben Nadir, invitandoli a presenziare a una delle corti pubbliche future che si terranno la settimana successiva nel salone delle udienze.



A COLLOQUIO CON L'ESARCA

Nell'ipotesi che gli eroi abbiano accettato di buon grado la convocazione di Callìma, vengono scortati in una sala della Fortezza, dove Leilah Ben Nadir è alle prese con i suoi consiglieri in una serrata discussione ...

⁴⁹ Lo *Scorpione* è la temibile balista thyatiana (vedi *Balista* sulla DMG a pag. 255). Il trabucco è descritto sempre sulla DMG a pag. 256.

La bruna Callima vi conduce attraverso i corridoi e le sale della Fortezza, fino a una porta di robusta quercia rinforzata da grandi chiodi di ferro, guardata da un paio di legionari dall'aspetto nervoso. Dall'altro lato della porta è in corso una discussione violenta: una voce femminile dal tono duro sbraita e urla contro un gruppo di persone che non vedete. La Mezz'Elfa si arresta e interroga con lo sguardo una delle due sentinelle: "*L'Esarca è in concilio con i suoi consiglieri militari, milady*", dice a disagio il soldato. Proprio in quell'istante si sente un frastuono, come se fossero stati rovesciati dei piatti sul pavimento e, di nuovo, la voce irata della donna: "*Dannazione a voi, branco di idioti! Nel nome di Vanya e Tarastia, non metterò a repentaglio la sicurezza delle legioni per i vostri meschini giochi politici! Non possiamo mandare l'esercito senza sapere cosa dobbiamo affrontare*".

Callima bussa decisa alla porta. Le voci concitate si zittiscono all'improvviso. "*Chi è? Callima? Avanti!*".

I PG stanno per fare la conoscenza di Leilah Ben Nadir. Il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo.

La sala è dominata da una grande finestra che si affaccia sulla sottostante città, che si estende a centinaia di metri più in basso. Al centro del locale, dal soffitto a volta e dalle pareti coperte da arazzi con i simboli delle legioni e del potere imperiale, un massiccio tavolo di pietra ospita una grande mappa dei territori della Davania Superior. Un gran numero di statue e bandierine giace sparso sul pavimento e altre sono cadute sulla mappa. Un camino a foggia di fauci di squalo brucia ceppi roventi. Una donna dal volto arrossato e con indosso le vesti pratiche di un soldato vi fissa con sguardo duro. Attorno al tavolo sono in piedi altri tre individui: due thyatiani e un Nano brizzolato. "*La riunione è aggiornata, signori*", dice asciutta la donna al centro del locale, continuando a fissarvi. "*Ora andate, sarete chiamati a tempo debito. Ora lasciateci soli ... Anche tu, Callima, per favore*".

Silenziosamente i nobili thyatiani e il Nano sfilano davanti a voi. Non potete fare a meno di sentirvi addosso i loro sguardi incolleriti. Con un inchino grazioso, Callima chiude la porta dietro di voi, lasciandovi davanti a Leilah Ben Nadir, Governatrice di Rupe Corvina ed Esarca della Davania Superior. "*Bene, signori! Attendevamo gli emissari di quei baciapile di Mitra da giorni. Voi avete la mappa, io un grosso problema: sono sicuro che andremo d'accordo*". Con un ghigno, la donna dai lunghi capelli neri come l'ala di un corvo, vi invita a prendere posto.

Leilah Ben Nadir (vedi *Nuovi Mostri e PNG*) conosce il motivo della presenza dei PG a Rupe Corvina, poiché è stata informata dai suoi *Frumentari*

*riti*⁵⁰ a Thyatis. L'Esarca è preoccupata per le notizie, frammentarie, che arrivano dai *Castra* a presidio del territorio controllato da Thyatis. Inoltre, nasconde un segreto e necessita di un gruppo di "volontari" non troppo informati sugli intrighi della politica thyatiana per risolverle un problema scottante.

L'Esarca offre *mulsum*⁵¹, olive e formaggio ai suoi ospiti, mentre si informa sul viaggio e rivela di sapere perfettamente il motivo per il quale la compagnia ha fatto tappa a Rupe Corvina.

Mentre la Governatrice e i PG si scambiano i primi "convenevoli", è possibile che qualcuno si accorga delle occhiaie livide sul volto deciso ma tirato di Leilah e di un impercettibile tremito del labbro inferiore [**Percezione (Saggezza), 14**]. In caso di successo, una seconda prova (**CD 18**), permette di capire che la donna è dipendente da qualche sostanza. A questa seconda prova si applica Vantaggio, se si possiede l'**abilità di Medicina**; sempre in questo caso, il PG capisce che l'Esarca assume la *Zzonga*, una famigerata droga molto in voga tra la nobiltà corrotta e decadente dell'Impero!

La missione di Leilah Ben Nadir. L'Esarca rivela ai PG alcune informazioni e promette il suo aiuto in cambio di un servizio che devono svolgere per suo conto. Leilah chiede ai PG di ritrovare e riportare a Rupe Corvina il centurione Marco Osteropolus di stanza a *Castra Alexandras* e nipote del potente senatore Helenites Osteropolus. I messi inviati al forte meridionale non sono mai tornati e da alcune settimane arrivano rapporti frammentari su movimenti di Pitti thraciani ostili in zona.

IL SEGRETO DELL'ESARCA

Da alcuni mesi Leilah Ben Nadir è diventata dipendente dalla *Zzonga* che il malvagio senatore Osteropolus le ha somministrato a sua insaputa, per averla in pugno e poter svolgere indisturbato i suoi traffici a Rupe Corvina. La sostanza che Helenites Osteropolus ha fornito all'Esarca appartiene a una partita purissima e assai difficile da curare. Nulla più potente di un *Desiderio* o di un incantesimo guaritore lanciato da un sacerdote esperto (di almeno 15° livello) è in grado di spezzare la dipendenza da questo tipo particolare di *Zzonga*. L'ultimo ricatto che, suo malgrado, Leilah Ben Nadir è stata costretta ad accettare è quello di riportare a Thyatis il giovane nipote di Helenites, il prode e giovane centurione Marco. Costui è a conoscenza delle trame dello zio e ha raccolto abbastanza prove per mettere in pericolo la sua posizione nel Senato imperiale e agli occhi di Thincol il Coraggioso: l'Imperatore di Thyatis. Helenites ha scoperto le intenzioni del nipote e intende assassinarlo durante il viaggio di ritorno a Thyatis, facendo apparire il crimine come un "increscioso incidente".

Leilah Ben Nadir non sa precisamente il motivo per cui il suo aguzzino pretende da lei ogni sforzo per riportare Marco a Thyatis, ma ovviamente sospetta si tratti di una ragione sbagliata. Sfortunatamente, Helenites ha minacciato

⁵⁰ I *Frumentarii* thyatiani sono quanto di più vicino ci sia a un Servizio Segreto. L'Impero ha una rete di informatori, spie e assassini vastissima, che pervade tutte le nazioni del Mondo Conosciuto e oltre.

⁵¹ Il *mulsum* è la bevanda preferita dai thyatiani: vino (in questo caso l'Ambrato Dolce di Mchetos) annacquato.

l'Esarca di interrompere la fornitura di droga Zzonga e di denunciarla come tossicodipendente con gravissimo danno al suo prestigio e alla sua posizione in seno al clero di Tarastia.

Le informazioni. Una volta che i PG hanno accettato di portarle notizie di Marco Osteropolus, ella condivide le seguenti informazioni (di alcune delle quali i PG potrebbero essere già a conoscenza):

- Da alcune settimane arrivano dai forti meridionali notizie di movimenti sospetti di Pitti thratiani appartenenti a un Clan sconosciuto.
- La zona più a rischio è quella attorno a Castra Alexandras, a dieci giorni di cammino dall'ultima stazione di posta sul Fiume Torion, "Castra Rubra", nel cuore della giungla della Davania.
- Negli ultimi giorni i collegamenti con Castra Alexandras si sono interrotti. I messi partiti da Castra Rubra per il forte non hanno più fatto ritorno.
- I consiglieri militari consigliano di inviare una legione nella giungla, ma Leilah è consapevole che senza un'opportuna azione di *intelligence*, l'esercito sarebbe preda di imboscate. Se l'esercito venisse inviato nella giungla, i Pitti del Clan conquistati potrebbero decidere di tentare un colpo di mano e riconquistare Rupe Corvina.
- La sparizione della *Legio Manticorae* e avvolta nel mistero. Solo i Preti di Mitra sono ancora in cerca di una risposta a causa del peso della vergogna di avere perso le sacre insegne imperiali della legione.

Gli Aiuti di Leilah Ben Nadir. Se i PG accettano l'incarico dell'Esarca di trovare notizie del centurione Marco Osteropolus, la governatrice fornirà alla compagnia tutto il supporto necessario per affrontare il viaggio fino a Castra Rubra e, da lì, a Castra Alexandras. Nello specifico, l'Esarca fornirà ai PG le imbarcazioni (piroghe), la guida (Callima) e una scorta composta da **10 Legionari** (*Veterani*, MM 350) fino a Castra Rubra, retto dal Legato Tiberias. Inoltre a ciascun personaggio sarà consegnata una *Lettera di Credito* del valore di 1.000 M.O. da spendere nel Mercato di Rupe Corvina (vedi oltre) per viveri ed equipaggiamento.

Il Mercato di Rupe Corvina

Rupe Corvina è una città di frontiera, a metà strada tra una capitale e un insediamento ai confini delle terre selvagge⁵².

È molto probabile che i PG visitino il mercato della capitale delle Hinterland thyatiane: prima o dopo il colloquio con l'Esarca. Di seguito, vengono fornite le descrizioni di alcuni degli stalli caratteristici del mercato. In linea generale, nel Mercato di Rupe Corvina si può trovare qualsiasi mercanzia descritta nel Capitolo 5 del Manuale del Giocatore.

Rupe Corvina è una città bizzarra, costruita a picco sul mare su strette terrazze che seguono il promontorio di rocce multicolori, assecondandone le curve come le mani di un amante. La parte apicale della capitale si estende verso la giungla: una linea sottile, verde scura, su cui gravano nubi di vapori umidi sempiterni. Le strade lastricate di mattoni di Rupe Corvina portano al grande mercato, dove ogni cosa può essere acquistata o scambiata. Un elefante avanza lento con sulla schiena una portantina a graticcio. Un bambino nudo siede al bordo della strada, le dita nel naso, lo sguardo vacuo sulle formiche sul selciato. Il bazar è un fermento di attività: stalli realizzati da tende e pelli conciate si susseguono senza soluzione di continuità e poi botteghe, taverne e improvvisate bancarelle, tra cui i clienti si mescolano ai guitti e ai saltimbanchi. Le urla dei mercanti si mescolano ai versi degli animali, alle risate aspre dei soldati e alle voci dei clienti che contrattano i prezzi delle merci. Una coppia di nobili si muove lenta a cavallo: un uomo con una veste di seta scarlatta e una donna di Ochalea dalla pelle gialla, il volto velato e avvolta in un manto di lino blu trasparente, decorato da scaglie di lapislazzuli. Ad aprire loro la strada un tozzo nano munito di mazza ferrata con un'arpia orgogliosamente tatuata sul torace muscoloso. Sulla soglia di un'osteria, tre barbari thraciani dai volti pitturati di rosso e blu giocano a morra, lanciando bestemmie nella loro lingua bizzarra, osservati a poca distanza da un gruppo di guardie thyatiane con lucide corazze anatomiche, scudi e lance dalle punte acuminate.

Il testo sopra riportato ha lo scopo di "immergere" i giocatori nell'atmosfera caotica e variopinta del mercato di Rupe Corvina. Di seguito vengono fornite le descrizioni di alcune bancarelle e botteghe, dove i PG potrebbero volersi fermare per acquistare equipaggiamento e risorse per il viaggio nella giungla. Il DM è libero di aggiungere altri incontri e situazioni a suo piacimento.

I Filtri di Brynn. Questa bottega stretta e lunga è piena di scansie di legno, letteralmente stipate di fiale, boccette e bottiglie di vetro, ceramica e metallo di ogni foggia e dimensione. La negoziante, **Brynn** (CN, *Druido*, MM 346), è una donna di mezz'età dai capelli grigi cinti da una fascia di pelle e con indosso un pastrano giallo sporco e uno scialle nero. Incredibilmente alta, Brynn ha un fare arrogante e spiccio. Tra le mercanzie che offre, di qualche interesse per i PG, ci sono 4 fiale di antitossina (45 M.O. cad.); una *pozione di forza dei giganti del fuoco* (900 M.O.); una *pozione di guarigione superiore* (400 M.O.); una *pozione di eroismo* (150 M.O.) e una *caraffa dell'acqua eterna* (8.000 M.O.).

Il Buco. Questa taverna è organizzata in tre padiglioni sostenuti da robusti pali e delimitati da grandi pelli di bisonte conciate. Il padiglione centrale

⁵² Il paragone più appropriato è quello con la Rocca sulle Terre di Confine nel Granducato di Karamaikos: l'ultimo avamposto civilizzato prima delle barbarie!

ospita il focolare (di pietra), il bancone della mescita e una piccola cucina, mentre quelli laterali sono dotati di tavoli, panche e sgabelli di legno. La qualità del cibo è mediocre, ma birra, vino e alcolici sono ottimi e a buon prezzo (il 25% in meno rispetto a quelli indicati sul Manuale del Giocatore).

Il proprietario del Buco si chiama **Crusco Pepper** (NM, *Assassino*, MM 343) un Hin sovrappeso che porta una lunga barba arricciata e tinta di ocre come i capelli. Ex affiliato alla banda del Ragno d'Oro⁵³, Crusco usa la taverna come copertura per attività illecite di contrabbando e offre a chi è disposto a pagare un servizio di reclutamento di mercenari. Attualmente, per 50 M.O. al giorno più un quinto del tesoro recuperato, Crusco può mettere in contatto i PG con i seguenti professionisti prezzolati:

- **Mordekai Na'Shez** (LM, *Spia*, MM 350), un Umano di Denagoth dai capelli neri e ricci e l'occhio destro bianco per via di un colpo di spada di un Elfo di Gennaeth.

- **Don Pedro di Torreón** (N, *Swashbuckler*, VGtM 217), un Umano della Costa Selvaggia magro e osuto con lunghi capelli d'argento e un pizzetto mefistofelico.

- **Fèriba l'Incantatrice** (CN, *Enchanter*, VGtM 213), un'Elfa Erewan di Glantri dagli occhi viola e lunghi capelli colore del miele.

- **Tullio** (LN, *Cavaliere*, MM 344), un possente thyatiano di circa 30 anni con corti capelli castani, naso aquilino e piccoli occhi neri. Tullio è un disertore delle legioni a causa di un complotto ordito contro di lui.

- **Soracha** (CN, *Berserker*, MM 344), una thraciana del Clan del Lupo alta e muscolosa con capelli biondi tagliati corti e occhi chiari. La parte sinistra del viso è decorata con tatuaggi tribali neri.

I Misteri di Maeral. La bottega di questo mercante di magia è anche la sua dimora: un grande carro trainato da una **Capra Gigante** (MM 320). Il proprietario, **Maeral** (NB, *Mago*, MM 348) è un Elfo proveniente dal lontano Norwold dal viso incartapecorito a causa di una maledizione lanciata da una Megeira Nera⁵⁴. Ai PG che ne fanno richiesta, può vendere uno o più dei seguenti oggetti: 2 *pergamene di sonno* (100 M.O. cad.), 2 *pergamene di identificare* (100 M.O. cad.), una *pergamena di Capanna di Leomund* (300 M.O.), una *pergamena di ragnatela* (200 M.O.), una *pergamena di evoca elementale* (500 M.O.), una *pergamena di fabbricare* (500 M.O.), una *borsa conservante* (4.000 M.O.) o un *anello dell'ariete* (5.000 M.O.).



Le Spade Arroventate. Nel mezzo del mercato di Rupe Corvina, **Dundunn del Clan Mukmurr** (LM, *Popolano*, MM 349), un Nano dei originario dei Monti Makkres nel Reame di Casa di Roccia, ha costruito la sua fucina e si guadagna da vivere facendo l'armaiolo (e di tanto in tanto fornendo armi ai nemici dell'Impero). Dundunn è un massiccio Nano sempre sporco di fuliggine con una lunga barba nera striata di grigio, orecchie a sventola e un anello di ferro al naso. I suoi aiutanti sono una coppia di schiavi **Bugbear** (MM 32), che Dundunn ha battezzato "Scemo" e "Scemo Scemo".

L'armaiolo vende tutti i tipi di armature e armi (tranne quelle da lancio e da tiro) a un prezzo del 50% superiore rispetto a quello indicato sul Manuale del Giocatore. Nel retrobottega conserva una *mezza armatura +1* (8.000 M.O.), una mazza ferrata, due spade e un maglio perfetti (costano il triplo di quanto indicato sul Manuale del Giocatore) e forniscono un bonus +1 non magico ai tiri per colpire.

DICERIE AL MERCATO

Se i PG visitano il mercato e interagiscono con i suoi negozianti e clienti possono recuperare frammenti di notizie, dicerie e pettegolezzi. Per ogni ora impegnata in questa attività, il DM deve consentire al personaggio di effettuare una prova specifica [**Carisma, CD 12+**] per ottenere un brandello di informazione, scelta o determinata a caso nella tabella sottostante. Se durante l'attività di raccolta di informazioni, il PG spende almeno 5 M.O. in offerte di bevute e mance, alla prova si applica Vantaggio.

⁵³ Per saperne di più sul Ragno d'Oro e sul loro capo, il Signor Lucignolo, il DM può fare riferimento alla avventura MA2 *Il Morso del Ragno d'Oro*.

⁵⁴ Conosciute anche come Streghe Annis.

d10	TABELLA DELLE DICERIE (CD)
1	Datemi retta! Il generale Aulo Gaio Demetrius è il solo responsabile della perdita della legione e le Sacre Insegne della Manticora sono perdute per sempre (CD 12)
2	Seguendo il Fiume Torion a bordo di piroghe o canoe si arriva a Castra Rubra in pochi giorni e senza problemi. Altro discorso è se si vuole andarci a piedi (CD 12)
3	Se si è in cerca di mercenari e guide, il posto giusto dove cercare è al Buco. Crusco Pepper è una specie di mago nel trovare spade prezzolate per qualsiasi lavoro (CD 14)
4	Ho sentito dire che una giovane matrona è disposta a sganciare parecchi Lucini d'Oro a chi le porterà notizie del suo sposo, un certo Seianus, un veterano delle guerre contro i Pitti, tornato da poco da Thyatis e inviato come scorta dell'ultimo messo inviato dall'Esarca a Castra Alexandras (CD 14)
5	Le migliori armi che potete trovare a Rupe Corvina sono quelle di Dundunn, il Nano che gestisce le Spade Arroventate (CD 14)
6	L'Esarca è sempre più distante e assente. Da quando il senatore Helenites Osteropolus ha fatto visita alla Fortezza, Leilah Ben Nadir non è più la stessa (CD 15)
7	Marco Osteropolus è un soldato coraggioso e il suo malefico zio ne è sicuramente geloso. Forse ne ha addirittura paura (CD 15)
8	Il prigioniero a Castra Rubra? Si dice sia un Pitto impazzito appartenente a una tribù sconosciuta dedita al cannibalismo (CD 16)
9	La scomparsa della <i>Legio Manticorae</i> è opera di creature preumane. Orrori che si sono risvegliati nella giungla e che presto o tardi conquisteranno anche Rupe Corvina (CD 18)
10	Castra Alexandras è perduta. I Pitti l'hanno già rasa la suolo e se non si decidono a schierare l'esercito presto avremo un'orda di barbari assetati di sangue alle porte della città (CD 20)

ALLA RICERCA DI ALBO SEIANUS

Questa missione viene affidata ai PG che hanno trascorso del tempo al Mercato di Rupe Corvina a raccogliere informazioni (diceria n. 4). Una giovane matrona con il figlioletto ha accompagnato il marito, un veterano delle Guerre contro i Pitti, alla guarnigione di Rupe Corvina, abbandonando la sicurezza della Città di Thyatis.

Il militare, il centurione **Albo Seianus**, ha ricevuto l'ordine dall'Esarca di viaggiare fino a Castra Alexandras con una scorta di legionari per riportare a Rupe Corvina Marco Osteropolus. Il manipolo di Seianus dopo essere partito da Castra Rubra è scomparso nel nulla. La moglie, disperata, ha messo in giro la voce di una ricompensa (suo padre è un ricco mercante di cavalli di Kerendas), per chi le porterà notizie dell'amato marito.

I PG che hanno giocato il Vol. I dell'avventura, potrebbero avere già incrociato la donna, **Livia Drusilla**⁵⁵, e il marito durante l'incidente con le iene di Igor Wuttala⁵⁶.

⁵⁵ Livia Drusilla è una giovane thyatiana sui vent'anni dal volto roseo con sopracciglia dipinte alla moda dell'Isola dell'Alba. I capelli biondo miele sono acconciati in maniera complessa. Avvolta in una

In ogni caso, se la compagnia decide di prendersi carico della missione, non avrà difficoltà a rintracciare la giovane matrona nel quartiere residenziale di Rupe Corvina, a poca distanza dalla Fortezza. Livia Drusilla promette ai PG una ricompensa di 500 Lucini d'Oro e un destriero kerendano per ogni personaggio, se le porteranno indietro l'amato sposo. Interrogata, la donna rivelerà le seguenti informazioni:

- Albo Seianus ha ricevuto l'ordine di dirigersi a Castra Rubra e, da lì, a Castra Alexandras, direttamente dalla governatrice Leilah Ben Nadir.

- Con una scorta di dodici legionari, Albo Seianus ha navigato sul Fiume Torion fino a Castra Rubra, da dove le ha mandato una lettera.

- Nella missiva, il centurione parlava di Pitti feroci di un clan sconosciuto che avevano preso ad attaccare gruppi isolati e riti cannibalici sui prigionieri.

- Albo Seianus sarebbe partito da Castra Rubra alla volta del Castrum per prendere in consegna Marco Osteropolus e condurlo a Rupe Corvina. Il centurione aveva confidato nella lettera di non capire questa volontà di riportare indietro un valente guerriero nel momento del bisogno.

- Nella lettera, Seianus descriveva con disprezzo il Legato Tiberias, troppo preso in beghe senza senso e oltremodo preoccupato della sua sicurezza più di quella del castrum a lui affidato.

Quelle sono state le ultime notizie che Albo Seianus ha dato alla moglie. Da allora solo il silenzio.

Il centurione è vivo, ma dopo avere lasciato Castra Rubra è stato attaccato da una banda di guerra di Tritoni del Fuoco agli ordini della gigantessa Grivva e portato alle rovine del Tempio di Imix per lavorare come schiavo nelle miniere (vedi "Il Tempio di Imix").



tunica di cotone viola pallido, la giovane sposa porta una stola di seta sottile sul capo e una collana d'argento e opali le adorna il petto. La matrona è servita da una schiava anziana dall'espressione gentile, che gioca con il bimbo, mentre la sua padrona discute con i PG.

⁵⁶ Vedi l'incontro *Belve per le strade!* Nell'avventura MA3 *La Ricerca della Legio Manticorae* - Vol. I.

INCONTRI CASUALI NELLE TERRE SELVAGGE

Incontro	Fiume Torion	Giungla Rada	Giungla Fitta
2 Chuul del Reame dei Kopru	1-3	-	-
Oogvai, Druido Turtle errante (*)	-	1-3	1-5
2d4 Cocodrilli affamati	4-6	-	-
Carovana di profughi	7-10	4-8	-
Capanna dell'Eremita infestata da 2 Ettercap e 2d4 Ragni Giganti (*)	-	-	6-8
Ponte crollato (*) e burrone infestato da una coppia di Allosauri (*)	-	9-10	9-10
Scheletro del Pitto e Serpente Gigante Strangolatore (*)	-	-	11-12
2 Tigri dai Denti a Sciabola e Druida dei Pitti del Clan del Teschio (*)	-	-	13
1 Cumulo Strisciante	11	11	-
1-2 Lumache Giganti a caccia di cibo	-	12	-
Branco di 3d6 Mostru Su cannibali	12-13	13	14
Banda di guerra 2d6+2 Pitti del Clan del Teschio	14-15	14-15	15-16
Resti di un sacrificio umano (*)	16	16	17
Famiglia di 15 Nixie (*)	17-18	-	-
Murixys Fiato-di-Morte Drago Nero Giovane (*)	-	17	18
Nekrozon (Catoblepa) al pascolo	19-20	18-20	19
Idolo preumano dei Kopru (*)	-	-	20

Eventi e Incontri nelle Hinterland

Prima di iniziare questa parte dell'avventura, si raccomanda al DM di leggere con attenzione la sezione "Sopravvivenza nelle Terre Selvagge" della Guida del Dungeon Master (pp. 109-112).

Una volta lasciata la sicurezza di Rupe Corvina, i PG proseguiranno l'avventura viaggiando nelle terre selvagge delle Hinterland. La tabella "Incontri casuali nelle Terre Selvagge" presenta tre tipologie di terreni: il *Fiume Torion*, la *Giungla Rada* e la *Giungla Fitta*. Il "Fiume Torion" e la "Giungla Rada" sono i terreni compresi tra Rupe Corvina e il Castra Rubra. Gli incontri presenti nella colonna "Giungla Fitta" sono usati, invece, per gli incontri nei terreni compresi tra Castra Rubra e Castra Alexandras.

Mentre i personaggi stanno viaggiando o sono accampati, il DM deve tirare un d20 tre volte per giorno di tempo di gioco: ogni mattina, pomeriggio e sera/notte. Si verifica un incontro con un tiro di 16 o più.

Alcuni incontri (marcati con un asterisco "*") pur presenti in diversi terreni, possono avvenire solo una volta. In tal caso, una eventuale ripetizione dell'incontro andrà ignorata e considerata "nessun incontro".

PERICOLO DI SMARRIRSI

Il tragitto da Rupe Corvina fino a Castra Rubra, nell'ipotesi che i PG seguano il Torion (via canoa o a piedi), non presenta rischio di smarrimento.

Se i PG possiedono gli *Itinera Adnotata* forniti loro da Anna Valeria nel primo Volume dell'avventura, applicheranno Vantaggio a qualsiasi prova di Sopravvivenza richiesta per non smarrirsi (vedi DMG pp. 111-112) nella seconda parte del viaggio: da Castra Rubra a Castra Alexandras.

FORAGGIARE

La giungla della Davania è una terra pericolosa, ma certamente non parca di risorse. Cibo e acqua potabile

possono essere recuperate abbastanza facilmente (disponibilità abbondante). Se il fabbisogno di cibo (0,5 kg/giorno) non cambia, l'estremo calore e la forte umidità della giungla impongono a ogni personaggio di taglia media una richiesta giornaliera di acqua doppia rispetto al normale (8 litri/giorno anziché 4 litri/giorno). Per ulteriori dettagli, il DM deve consultare il paragrafo "Foraggiare" e "Cibo e Acqua" (DMG pag. 111).

VISTA PUTREFATTA

La giungla ospita una quantità enorme di germi e bacilli. L'aria umida e calda rappresenta un veicolo ideale per la trasmissione di malattie e infermità, così come l'acqua contaminata. Le Febbri Tropicali della Davania sono famigerate e la più terribile è quella nota come **Vista Putrefatta** (DMG 257). Se i personaggi bevono l'acqua senza prima averla sottoposta a un incantesimo di *Purificazione dei Cibi e delle Bevande* (la semplice bollitura non funziona), al termine di una giornata di viaggio, ogni PG deve superare un **TS su Costituzione (CD 6)** per non contrarre la malattia. Al tiro salvezza si applica Svantaggio, se il personaggio possiede uno o più livelli di indebolimento. Fortunatamente in Davania cresce anche il suo antidoto, l'Erba Occhiolucante, che potrà essere trattata per preparare l'unguento curativo, come descritto nella Guida del Dungeon Master.

Descrizione degli Incontri Casuali

In questa sezione vengono presentate alcune note, utili al DM, per descrivere e condurre gli incontri casuali della tabella soprastante.

Chuul del Reame dei Kopru. Questi mostri primordiali sono stati risvegliati dai Kopru del Lago del Vapori. Nuotando nel Fiume Torion, alcune di queste creature hanno raggiunto zone civilizzate. I 2 **Chuul** (MM 41) attaccano con ferocia ogni imbarcazione che naviga sul Torion. I PG hanno la possi-

bilità di intravedere il movimento dei mostri sott'acqua con una contesa tra il proprio punteggio di Percezione e quello di Destrezza dei mostri, per non essere colti di sorpresa.

Sulla carapace dei Chuul, i Kopru hanno inciso il loro glifo: un occhio con una spirale al centro. Un personaggio che esamina il simbolo [**Religione (Intelligenza), CD 22**] può identificarlo come quello sacro a Slizzark la Strisciante, patrona della infame razza dei Kopru.

Oogvai, Druido Turtle Errante. Oogvai è un anziano **Druido Turtle** (MTof 242) dal carapace coperto di rune e la pelle grinzosa, grigia come la pietra. Sul guscio zampettano diversi uccellini colorati che cinguettano di continuo. Per questa ragione, prima ancora di vederlo, i PG sentiranno l'avvicinarsi di Oogvai. Il druido chiede aiuto, per liberare il suo amico gripli Crok-Crok dalla prigionia in cui viene tenuto da una banda di Tritoni del Fuoco. Oogvai e Crok-Crok sono una coppia di girovaghi. Essi sono stati incaricati da un clan famigliare di Turtle di ritrovare e recuperare l'idolo di Ka il Protettore nella sua versione di "Padre Terra"⁵⁷. L'idolo è stato rubato dai Tritoni del Fuoco e portato in un tempio abbandonato di Imix nella giungla (vedi "Tempio di Imix"). Oogvai e Crok-Crok sono stati scoperti e, durante la fuga, il Gripli è finito tra le grinfie dei malvagi rettili adoratori del fuoco. A peggiorare le cose, il druido ha scoperto che al comando dei razziatori c'è una deforme Gigantessa del Fuoco di nome Grivva, che usa i Tritoni per catturare creature da usare come schiavi nelle miniere sotto il tempio.

Se i PG accettano di aiutare Oogvai a liberare il suo amico Crok-Crok⁵⁸ e a recuperare l'idolo di Padre Terra, il turtle li ricompenserà donando loro una *fascina dell'erborista*⁵⁹.

Cocodrilli affamati. Un branco di 2d4 **Cocodrilli** (MM 322) avvista le imbarcazioni su cui viaggiano i PG. Gli animali entrano in acqua e si avvicinano furtivamente. Il DM deve effettuare una contesa tra la furtività degli animali e la percezione del PG con il punteggio più alto di Saggezza.

In caso di successo, il personaggio sente i rettili che entrano in acqua dalla riva e non può essere colto di sorpresa.

In caso di fallimento, i cocodrilli colpiscono l'imbarcazione all'improvviso, cercando di farla ribaltare. Un PG può cercare di evitare il capovolgimento del natante [**Atletica (Forza), CD 12**]. Se fallisce, i passeggeri cadono in acqua. I cocodrilli applicano Vantaggio ai tiri per colpire contro i bersagli che si trovano in acqua.

⁵⁷ Una testuggine dal guscio d'ambra.

⁵⁸ Purtroppo Crok-Crok non è sopravvissuto alla prigionia e ora il suo corpo giace senza vita in fondo a una delle celle del Tempio di Imix (vedi "area 10" del Tempio di Imix)

⁵⁹ Per ulteriori dettagli, vedi *Appendice II – Nuovi Oggetti Magici*.

Carovana di Profughi. I sempre più frequenti assalti da parte dei Pitti del Clan del Teschio, hanno convinto numerosi coloni thyatiani ad abbandonare le loro dimore, per trovare rifugio a Rupe Corvina. I fuggitivi che i PG incontrano sono piccoli gruppi formati da famiglie di agricoltori e artigiani con donne e bambini. Alcuni viaggiano via terra con carri trainati da buoi, altri sono imbarcati su chiatte e imbarcazioni di fortuna.

Interrogati, i profughi forniscono alcune informazioni al gruppo di personaggi:

- i Pitti thratiani del Clan del Teschio hanno razzia-to diversi avamposti isolati, uccidendo i coloni e portando via donne e bambini per immolarli alla loro oscura divinità;

- Alcuni Druidi pittici e diversi Guerrieri barbari hanno tatuati sul corpo e incisi sugli scudi dei simboli mai visti in passato: un occhio con una spirale al centro⁶⁰;

- nessun soldato scorta i civili thyatiani, poiché le forze militari di Castra Rubra sono tutte trattenute dal meschino Legato Tiberias. Costui non ha intenzione di utilizzare neanche un solo militare, per garantire la sicurezza dei profughi;

- come se gli attacchi dei Pitti del Clan del Teschio non fossero sufficienti, una banda di rettili di fuoco ha iniziato da qualche tempo a rapire uomini e portarli in un antro spaventoso nel cuore di un santuario scavato dentro una montagna fumante⁶¹.



⁶⁰ L'Occhio con la pupilla a spirale è il simbolo sacro di Slizzark, l'Immortale Patrono dei Kopru (vedi incontro *Chuul del Reame dei Kopru*).

⁶¹ I profughi fanno riferimento ai Tritoni del Fuoco al soldo della gigantessa Grivva che vive nel vecchio Tempio di Imix (vedi oltre).

Capanna dell'Eremita. Anni fa, uno Gnomo eremita si ritirò nel folto della giungla per dedicarsi ai suoi studi sulle erbe. Riceveva viveri ed equipaggiamento da una erborista nana di Castra Rubra⁶², ma raramente riceveva visite. Con l'incremento dell'attività bellicosa dei Pitti del Clan del Teschio, l'eremita è stato abbandonato a sé stesso. Il meschino governatore Tiberias non ha ritenuto utile sprecare nemmeno un briciolo di energia per conoscere la sorte dello Gnomo. La dimora dove viveva lo Gnomo è stata assalita alcuni mesi fa da una coppia di **Ettercap** (MM 131), che lo hanno ucciso e divorato. Gli aracnoidi hanno poi attirato in zona 5 **Ragni Giganti** (MM 332), che usano come cani da guardia. Gli Ettercap hanno circondato l'area attorno alla capanna dell'eremita con trappole di ragnatela.

Trappole di Ragnatela. Chi si dirige verso la capanna dell'eremita rischia di fare scattare delle trappole di appiccicosa tela di ragno. Il trabocchetto riproduce gli effetti di un incantesimo *Ragnatela* (CD 13). È possibile accorgersi della presenza della trappola, sebbene essa sia ben dissimulata tra gli alberi [Indagare (Intelligenza), CD 15]. Un druido o un ranger applicano Vantaggio alla prova. Se la trappola scatta, i Ragni Giganti accorrono al ritmo di 1/round al conteggio di iniziativa 5, 10, 12, 15 e 18. Al conteggio di iniziativa 12 arriva anche un Ettercap, mentre il secondo aracnoide rimane nascosto nella capanna.

Le Ragnatele. In un raggio di circa 300 metri dalla dimora infestata, sono stese grandi ragnatele, filamenti appiccicosi da cui pendono bozzoli contenenti i macabri resti dei pasti dei ragni e degli Ettercap: uccelli, scimmie, un Tritone del Fuoco proveniente dal Tempio di Imix e un paio di Pitti del Clan del Teschio. Tutti i cadaveri sono stati risucchiati dei liquidi vitali e appaiono come carcasse rinsecchite. Ai piedi del bozzolo dove è avvolto il cadavere di uno dei Pitti c'è un primitivo scudo di pelle su cui è stato dipinto un occhio con una spirale al posto della pupilla. Tutti i tesori che possedevano le vittime dei ragni, sono stati raccolti dagli Ettercap e sono conservati nella capanna.

L'interno della capanna. La capanna dell'eremita è una struttura di legno e fasciame con il tetto costituito da grandi foglie di alberi tropicali. L'intera costruzione è coperta da ragnatele che, come falaschi, la avvolgono in una specie di sudario. L'interno della capanna è buio, puzza in modo orribile ed è infestato da ragni di piccole e medie dimensioni, che strisciano sulle pareti e si muovono lungo i filamenti di tela appiccicosa. Appeso a una trave del soffitto, pende un bozzolo entro cui si trova il cadavere esangue dello sfortunato Gnomo che abitava la capanna. Gli Ettercap hanno raccolto e conservato le ricchezze possedute dalle vittime delle ragnatele dei Ragni Giganti. I tesori sono conserva-

ti dentro un tronco cavo all'esterno della capanna [Indagare (Intelligenza), CD 12]: 12 M.O.⁶³; un flauto in osso con incisioni tribali (20 M.O.); un sacchetto di pelle umana con dentro 23 pietre luna (5 M.O. cadauna) e 7 pietre del sole (10 M.O. cadauna) incise con rune e simboli primitivi; una giara di terracotta con 5 applicazioni di *unguento di Keoghtom*; una fiala di antitossina e una *pozione di guarigione* (rossa, limpida).

Ponte crollato. Un ponte di corde e tronchi connetteva le due estremità di un canalone. Una banda di guerra di Pitti del Clan del Teschio ha deliberatamente fatto crollare il ponte per impedire il passaggio di aiuti e rinforzi da parte delle forze thyatiane.

Il sentiero nella giungla termina inaspettatamente davanti a un baratro coperto di foschia. Le profondità della gola sono sconosciute, poiché una fittissima vegetazione ne ricopre il fondo. Un ponte di tronchi e corde congiungeva i due lati del canalone, ampio un centinaio di metri. Il ponte è crollato e sui pali che ne sorreggevano il peso, sono stati inchiodati i teschi di una mezza dozzina di legionari thyatiani. Dalle profondità del crepaccio, uno stormo di uccelli si alza in volo gracchiando, accompagnato dagli striduli versi di centinaia di scimmie appollaiate sugli alberi.

Se i PG esaminano i crani, si accorgono che i legionari sono stati uccisi con un forte colpo alla nuca, inferto da una specie di martello. Dalla posizione e regolarità dei colpi, è facile capire che le vittime sono state immolate mentre erano in ginocchio. Un altro paio di orribili scoperte possono essere fatte dall'esame dei resti [Medicina (Saggezza), CD 11]: alle vittime sono stati strappati i denti mentre erano in vita e sulla pelle della fronte è stato inciso il rozzo simbolo di un occhio con la pupilla a spirale; l'incisione della carne è stata talmente profonda da intaccare anche l'osso, lasciandone l'impronta!

Il crepaccio è profondo 300 metri e, se gli avventurieri non trovano un modo di oltrepassare il canalone, sarà necessario scendere sul fondo e poi risalire con un impiego di tempo di un giorno intero. Inoltre, se i PG si spingono sul fondo del canalone, scoprono di avere invaso il territorio di caccia di una coppia di **Allosauri** (MM 79), punteggiato dalle carcasse ossute di un Triceratopo e di un numero imprecisato di cervi, buoi selvatici e altri animali della giungla.

Scheletro del Pitto. Lo scheletro di un Pitto, avvolto dall'edera, è poggiato contro il tronco di un banyan. Il teschio indossa ancora un vecchio e malandato elmo di chiara fattura thyatiana. Un'analisi

⁶² La erborista di Castra Rubra, la Nana Belfrida, chiederà ai PG di aiutarla ad avere notizie dell'eremita (vedi oltre).

⁶³ Le monete sono antiche, coniate dagli schiavi dei Kopru: su un lato è inciso un occhio con la pupilla a spirale (il simbolo di Slizzark) e dall'altro una fiamma tripartita (il simbolo di Imix).

ravvicinata permette di scoprire che l'oggetto apparteneva a un legionario della perduta *V Legio Manticorae*. Chi si accosta ai resti del Pitto rischia di essere sorpreso da un pericoloso abitante della giungla: un **Serpente Strangolatore Gigante** (MM 338) è infatti nascosto tra il fitto fogliame e coglierà di sorpresa chiunque abbia un punteggio di Percezione Passiva inferiore a 12. L'enorme rettile dagli occhi gialli ha scaglie carminio e nere e combatte fino alla morte.



Tigri dai Denti a Sciabola e Druida. I guerrieri e i druidi di Ketil Faccia Pallida sono diventati sempre più aggressivi e impavidi, mano a mano che il potere dei loro signori, i Kopru del Lago dei Vapori, aumenta. Una **Druida Pitta del Clan del Teschio**⁶⁴ (MM 346) percorre le terre selvagge in compagnia di 2 **Tigri dai Denti a Sciabola** (MM 340) alla ricerca di prigionieri da offrire in sacrificio.

Rispetto alle caratteristiche del Druido riportate sul *Monster Manual*, Makenna la Druida presenta i seguenti cambiamenti:

- Allineamento Morale: Neutrale Malvagio
- PF 37
- **Scimitarra +1 +2 vs Umani.** Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire (+4 vs Umani), portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2 o +3 vs Umani)

Gli incantesimi che di norma Makenna prepara quando è a caccia nella giungla sono i seguenti:

Trucchetti (a volontà): *Spruzzo Velenoso, Resistenza, Frusta di Spine*

Livello 1 (4 slot): *Passo Veloce, Saltare, Creare o Distruggere Acqua, Intralciare*

Livello 2 (3 slot): *Pelle Coriacea, Blocca Persona*

Se Makenna viene catturata e costretta a parlare [**Intimidire (Carisma), CD 15**], rivela alcune informazioni. La Druida non conosce l'identità dei Kopru ma riconosce il loro simbolo: un occhio con la palpebra a spirale.

⁶⁴ Makenna, la Druida, è una donna sulla ventina dal volto pitturato di bianco e nero a somigliare a un teschio. I capelli biondo sporco sono raccolti in una treccia con rami spinosi e fiori cremisi. Indossa vesti di pelle conciata e un mantello intrecciato di foglie. Non porta calzari e mani e piedi sono dipinti di rosso.

- *Castra Alexandras* è caduta in mano ai Pitti del Clan del Teschio (parzialmente vero: i Pitti hanno assediato il forte, ma quest'ultimo non è ancora caduto).

- Il capo dei Pitti, Ketil Faccia Pallida, ha ricevuto un grande potere dagli Antichi Druidi del Lago dei Vapori⁶⁵ e presto guiderà i thratiani in una rivolta generale contro gli invasori thyatiani (parzialmente vero: Ketil è stato soggiogato dal potere mentale dei Kopru che stanno usando lui e la sua gente per eliminare tutte le minacce al loro nuovo potere).

- I Signori del Lago dei Vapori vivono in un grande tempio sotto le acque. Hanno già distrutto un'intera legione e presto cancelleranno ogni presenza straniera dalla Davania.

Cumulo Strisciante. Un mostruoso ammasso di vegetazione putrida, gocciolante d'acqua, si aggira in quest'area della giungla in cerca di prede. Il **Cumulo Strisciante** (MM 46) attacca a vista e combatte fino alla propria distruzione. Nonostante la stazza, l'essere si muove silenzioso tra la fitta vegetazione: per verificare se i PG sono colti di sorpresa, il DM deve effettuare una contesa tra l'abilità di **Furtività** (+2) del Cumulo Strisciante e la **Percezione** del personaggio con il punteggio più alto in Saggezza. Se il mostro viene ucciso, si squaglia in una montagna di vegetazione muffita, rivelando all'interno numerosi cadaveri semi-digeriti di animali, oltre ai resti di un paio di messi thyatiani. Sul corpo di uno di essi si può recuperare un borsello con 18 Lucini d'Oro, 45 Asterii d'Argento e una *pozione di guarigione*.

Lumache Giganti in cerca di cibo. Una o due mostruose **Lumache Giganti** (vedi *Nuovi Mostri e PNG*) strisciano tra la vegetazione della giungla in perenne ricerca di cibo. Questi animali affamati e voraci si muovono senza alcuna precauzione ed è perciò impossibile che il gruppo venga colto di sorpresa dalle limacce.

Mostri Su cannibali. I PG si inoltrano, senza saperlo, nel territorio reclamato da una banda di Mostri Su cannibali e aggressivi. Un gruppo di 3d6 **Mostri Su** (*Su-Monster*, ToA 232)⁶⁶ attacca i PG, appendendosi con la lunga coda prensile ai rami degli alberi più alti. Dopo avere bersagliato gli avventurieri con i loro *assalti mentali*, le scimmie carnivore si gettano sulle prede. I Mostri Su fuggono se oltre la metà di loro viene uccisa. Quando le creature sono in rotta, una perlustrazione anche superficiale dell'area [**Indagare (Intelligenza), CD 9**] consente di scoprire una zona del terreno smossa con sopra

⁶⁵ Makenna e i Pitti credono che i Kopru siano degli antichi Druidi che vivono nelle caverne sotto al lago. I Kopru, dal canto loro, incoraggiano questa credenza per controllare più facilmente gli schiavi umani.

⁶⁶ Nell'Appendice *Nuovi Mostri e PNG* è fornita una traduzione non ufficiale della descrizione del *Su-Monster* presentato nel manuale *Tomb of Annihilation*.

i resti di una *lorica hamata*⁶⁷ in pessime condizioni: risulta chiaro che l'armatura è stata strappata dagli artigiani e dai morsi dei Mostri Su. Se i PG scavano la terra, rinvencono i resti semi divorati e parzialmente decomposti di un soldato thyatiano caduto vittima delle scimmie cannibali. Tutto ciò che indossa è inutilizzabile, ma il cadavere conserva ancora una borsa con dentro una fiala di *pozione di scalare* (liquido di varie tonalità di marrone opaco che non si mescolano mai) e una pergamena con una richiesta di aiuto⁶⁸.

Banda di Guerra dei Pitti. Sobillati dai Kopru del Lago dei Vapori, i Pitti del Clan del Teschio si sono fatti sempre più audaci. Bande di Guerra formate da 2d6+2 **Guerrieri Pitti**⁶⁹ (*Combattenti Tribali*, MM 345) perlustrano la giungla e la zona attorno al Torion in cerca di prigionieri. Esiste un 40% di probabilità che insieme ai guerrieri sia presente un **Druido Pitto** (MM 346) e un altro 40% che a guidare la banda sia un **Berserker Pitto** (MM 344). A discrezione del DM, i Pitti potrebbero avere preparato un agguato, utilizzando delle reti o una fossa dissimulata per catturare i personaggi.

Resti di un sacrificio umano. In una radura soffocata da felci e vegetazione tropicale si trova una roccia lorda di sangue. Mosconi e insetti striscianti infestano la zona. Ai piedi della roccia si trovano brandelli di interiora maleodoranti e alcune ossa spezzate. Un esame degli orrendi resti [**Medicina (Saggezza)**, CD 12] permette di identificarli come umani. Sulla roccia sono stati incisi dei rozzi simboli di un occhio con la pupilla a spirale. Il luogo è stato teatro di un cruento sacrificio umano da parte dei Druidi Pitti del Clan del Teschio.

Famiglia di Nixie. Una quindicina di **Nixie** (vedi *Nuovi Mostri e PNG*) abita uno stagno collegato al Fiume Torion. Questi capricciosi folletti acquatici hanno schiavizzato una **Guerriera Pitto** (*Combattente Tribale*, MM 345) e un **Messaggero thyatiano** (*Esploratore*, MM 347) che vivono sul bordo del lago, servendo i Nixie e intrattenendoli. I Nixie non sono malvagi, ma considerano chiunque non faccia parte della famiglia alla stregua di un animale.

Un thyatiano dalla barba lunga e con vesti stracciate è chino sul bordo di uno stagno dalla superficie

coperta da enorme ninfee. Sembra impegnato in una conversazione con qualcuno nell'acqua. Improvvisamente, da un gruppo di canne poco distante emerge una donna dei Pitti bionda e scarmigliata con addosso solo un perizoma di pelle. Un tonfo nell'acqua rivela che chiunque stesse parlando con l'uomo si è immerso nello stagno. "*Attento Tullio!*", la donna avverte il thyatiano che si volta nella vostra direzione con sguardo allarmato.

La donna si chiama Hullara e appartiene al Clan del Teschio. È schiava dei Nixie da ormai 8 mesi, mentre Tullio è un messaggero thyatiano partito da Castra Rubra 3 mesi fa e mai arrivato a Rupe Corvina. I Nixie cercheranno di proteggere i loro schiavi e proveranno a charmizzare anche il personaggio con il più alto punteggio di Carisma. Se i folletti vengono minacciati, Hullara e Tullio attaccano. Entrambi hanno CA 11 e non indossano armature.

Trattare con i Nixie. Se il gruppo riesce a instaurare un dialogo con i Nixie, questi si dimostrano loquaci e rivelano ai PG le seguenti informazioni:

- Recentemente una coppia formata da un uomo tararuga e un ometto rana ha chiesto informazioni, per raggiungere un santuario sperduto, molto pericoloso pieno di lucertole adoratrici del fuoco.

- La pace dello stagno è minacciata da un Drago Nero che si è scelto come tana un'isola sepolta in un acquitrino distante alcuni chilometri.

- I barbari sono diventati feroci e, tranne per Hullara, non sono riusciti ad affascinarne altri, come se fossero sotto il controllo di una entità più potente e oscura.

Liberare i prigionieri. I Nixie non hanno intenzione di lasciare andare Hullara e Tullio che considerano come i propri animaletti domestici. Accconsentono a liberarli solo se i PG offrono un altro giocattolo (con un punteggio di Carisma di almeno 14) o se accettano di affrontare e scacciare il Drago Nero Muryaxis Fiato-di-Morte dal covo che si è scelto poco distante dallo stagno.

Muryaxis Fiato-di-Morte. Su un'isola infestata dai rovi sorgono le rovine di una struttura preumana edificata dagli schiavi dei Kopru. **Muryaxis Fiato-di-Morte**, un giovane Drago Nero femmina, ha preso possesso dell'isola, eleggendola a covo (vedi *Il Covo di Muryaxis Fiato-di-Morte*).

Nekrozon al pascolo. Il territorio dove vive il fetido Nekrozon è paludoso e sinistro. La creatura sta pascolando all'interno di un vasto avvallamento acquitrinoso punteggiato di canne e arbusti dall'aspetto malato. Il **Nekrozon** (*Catoblepa*, VGtM 129) è una bestia aggressiva e territoriale. Se avverte la presenza di intrusi, emette un lungo e lamento verso, simile al muggito di un toro. Se i PG non si allontanano immediatamente, la creatura si muove all'attacco.

⁶⁷ La *Lorica Hamata* thyatiana va considerata come un giaco di maglia.

⁶⁸ La richiesta di aiuto è del Legato Tiberias, se l'incontro con i Mostri Su avviene nel Fiume Torion o nella Giungla Rada, o del comandante di Castra Alexandras, se le scimmie cannibali vengono affrontate nella Giungla Fitta. Nel primo caso, Tiberias si rivolge a Leilah Ben Nadir lamentandosi dei troppi profughi che arrivano a Castra Rubra; nel secondo caso, il comandante chiede rinforzi immediati temendo un imminente attacco in forze da parte dei Pitti thyatiani.

⁶⁹ I Pitti sono armati con asce e lance. La maggior parte di loro indossa giacche di cuoio o pellicce. Tutti i Pitti hanno il petto e il volto pitturato con i colori di guerra neri e bianchi del Clan del Teschio.

Idolo preumano dei Kopru. Tra i tronchi degli alberi tropicali e le liane fa capolino la statua di pietra di un essere dai tratti vagamente antropomorfi. Il volto mostruoso ricorda quello di un polpo con lunghi tentacoli attorno a un becco adunco. Le gambe dell'idolo sono state scolpite in modo da somigliare a tre tentacoli che formano una polla, piena di acqua fetida e stagnante.

L'idolo è chiaramente molto antico. Fu eretto dagli schiavi dei Kopru del Lago dei Vapori, quando essi erano all'apice della loro potenza. Se i PG esaminano con cura la statua [**Indagare (Intelligenza), CD 14**], individuano il simbolo dell'occhio con la palpebra a spirale inciso sul petto. Sul fondo della polla piena d'acqua è depositato un cubetto di pietra di una decina di cm di lato. Il cubetto è molto pesante per le dimensioni e la pietra ha una bizzarra tonalità arancione. Un incantesimo di *Individuazione della Magia* rivela una debole aura incantata di una scuola sconosciuta. Si tratta di una chiave che consente il passaggio sicuro nella parte recondita del Santuario di Slizzark⁷⁰ divenuta la tana del drago Muryaxis.

Il Covo di Muryaxis Fiato-di-Morte

Il Drago Nero Muryaxis ha preso possesso di un'isola semisepolta in una conca acquitrinosa, dove, in tempi immemori, gli schiavi dei Kopru avevano eretto un santuario a Slizzark: la loro oscura divinità. Quando i PG si avvicinano per la prima volta alla dimora del drago, il DM dovrà leggere o parafrasare la seguente descrizione.

L'acqua dei ruscelli è ferma e soffocata dalle alghe; gli alberi sono rachitici e coperti di falaschi muffiti. L'aria stessa è pesante, inquinata dai miasmi degli acquitrini. Indipendentemente dall'ora, questa conca è avvolta da un perenne, sinistro, crepuscolo illuminato da grasse lucciole ronzanti e dalle occasionali fiamme verdastre prodotte da gas sotterranei. Al centro della depressione si trova un'isola su cui sorgono le rovine cadenti di un antico santuario. Diverse statue raffiguranti dei mostri antropomorfi dall'aspetto alieno circondano la struttura principale. Statue e tempio sono coperti da muschio nero dall'aspetto malato. L'ingresso è soffocato dai rami di rampicanti con grandi fiori giallastri: tra le fronde delle piante sono sparse le ossa e i crani di diversi animali e di uomini.

1. Guardiani inquieti

Il drago ha dissolto con il suo soffio caustico e dilaniato con i formidabili artigli diverse decine di vittime; perlopiù Pitti solitari e altri umanoidi della giungla. La presenza malefica di Muryaxis, unita alla magia persistente nelle antiche rovine del Santuario di Slizzark, ha richiamato gli spiriti delle vittime del mostro. Privi di sostanza e fondamentalmente innocui, gli spettri fungono da sentinelle:

Muryaxis, infatti, riesce a vedere attraverso i loro occhi evanescenti.

L'atmosfera attorno alle rovine decrepite e coperte di vegetazione è stranamente silenziosa e pesante. L'aria puzza di acido, proveniente da diverse pozze in cui l'acqua è mescolata a una sostanza vischiosa di un cupo colore verde. Dalla bruma si palesano delle figure evanescenti, avvolte in una fosforescenza ultraterrena. Volti scavati e orbite vuote di uomini e donne: pitti, ma anche thyatiani e degli uomini lucertola e altre creature degli acquitrini. Gli spiriti si formano dal terreno e altrettanto rapidamente si dileguano in vapori impalpabili.

Un personaggio avvezzo ai fenomeni soprannaturali può capire che si tratta di spiriti innocui: poco più che ectoplasmi delle vittime del Drago Nero [**Arcano (Intelligenza), CD 12**]. Se la prova viene superata di 5 o più punti rispetto alla CD base, il personaggio si rende conto che gli spiriti sono ancora in comunione con il loro carnefice e, probabilmente, trasmettono alla bestia ciò che percepiscono.

Un chierico può utilizzare il potere di Incanalare la Divinità (Scacciare i Non Morti), per disperdere gli spiriti, accecando in questo modo Muryaxis. Se il gruppo arriva davanti all'ingresso del vecchio santuario, senza avere prima scacciato gli spettri, il Drago Nero sarà consapevole della presenza di intrusi e non potrà essere colto di sorpresa.

2. Pozze di fermentazione

Muryaxis ha scavato con gli artigli alcune fosse, riempiendole poi di acqua mista alla sua bava acida. I cadaveri delle sue vittime sono poste in queste pozze di fermentazione: l'acido diluito scioglie le carni e i resti in decomposizione in modo che il mostro possa cibarsene in un secondo momento. In ognuna delle pozze indicate sulla mappa si trovano 1-2 cadaveri di Umani (1-70%), Tritoni del Fuoco (71-80%), Animali della giungla come facoceri, roditori, ecc. (81-90%) o Nixie (91-100%). La bestia sottrae i tesori delle sue vittime, prima di porle delle pozze a fermentare, ma esiste un 40% per ogni pozza che un ninnolo sia ancora sul terreno.

d8	Ninnoli delle Pozze di fermentazione
1	Simbolo d'argento di un lupo con dei piccoli turchesi incastonati nelle orbite (25 M.O.)
2	Sacchetto di pelle con dentro 3 granati grezzi (10 M.O. ciascuno)
3	Faretra rovinata dall'acido con dentro 7 frecce perfette ⁷¹ e una freccia +2 dalla punta in avorio
4	Fascio di erbe secche aromatiche avvolte da un lurido straccio
5	Spada lunga thyatiana sulla cui lama è inciso il simbolo della Manticora della <i>V Legio</i>
6	Laccio di pelle con appeso un <i>ninnolo del soldato</i> ⁷²
7	Laccio di pelle con appesi 6 piccoli teschi di ratto
8	Sacchetto con 2d10 <i>pietre runiche</i> ⁷³

⁷¹ La freccia perfetta garantisce un bonus +1 non magico ai tiri per colpire.

⁷² Per ulteriori dettagli, vedi *Appendice II – Nuovi Oggetti Magici*.

⁷⁰ Per i dettagli si rimanda a *Il Covo di Muryaxis Fiato-di-Morte*.

3. Statua di Slizzark

Accanto all'ingresso che dà accesso al cortile delle rovine del santuario si trova una statua di pietra corrosa e coperta di muschio che raffigura un mostro dalla testa di cefalopode con tentacoli attorno a un becco adunco. Dalla vita in giù, al posto delle gambe, la statua ha tre tentacoli intrecciati. La pietra con la quale è stata scolpita la statua ha una bizzarra tonalità arancio. Le mani artigliate della statua stringono un cubo la cui faccia rivolta all'esterno presenta un incavo cubico con uno spigolo di circa 10 cm. Se è stata trovata la chiave-cubo nella vasca dell'Idolo preumano dei Kopru (vedi sopra), risulterà subito chiaro che essa può essere collocata nell'incavo. Se ciò avviene, il DM dovrà leggere o parafrasare il seguente testo.

Non appena il cubo di pietra arancio viene collocato nell'incavo del cubo più grande, le braccia della statua si abbassano, producendo uno stridente rumore. Contemporaneamente, dal cortile interno, infestato dalla vegetazione, delle rovine si ode il suono rassicante di pietra che sfrega contro la pietra, come se si fosse aperto un passaggio.

Il rumore della porta (area "5") disturba uno **Zombi del Muschio Giallo Rampicante** (ToA 237), che esce barcollando dalla vegetazione per aggredire gli intrusi.

Un guerriero pitto pallidissimo e coperto di vegetazione esce barcollando dalle fronde che si trovano nel cortile accanto. I suoi occhi sono lattescenti e privi di vita. Lo zombi apre la bocca, emettendo un verso inarticolato e mostrando all'interno delle fauci un intrico di sottili viticci e foglie che paiono avere infestato il corpo cadaverico.

Lo Zombi del Muschio Giallo Rampicante combatte fino alla propria distruzione. Un PG che esamina il corpo [Natura (Intelligenza), CD 15 oppure Medicina (Saggezza), CD 18] riconosce l'origine dello zombi.

Inoltre, la pianta di Muschio Giallo Rampicante che infesta il cortile esterno (area "4") emette delle nubi di spore di muschio giallo per attirare le vittime verso di essa.

4. Cortile infestato

L'intero cortile del santuario è infestato dalla pianta del **Muschio Giallo Rampicante** (ToA 237), protetta da 5 **Zombi del Muschio Giallo Rampicante**⁷⁴ (ToA 237). La pianta emette le spore dai suoi grandi fiori gialli. Una volta eliminata la minaccia del Muschio Giallo e dei suoi Zombi, i PG sia accorgono che il terreno è cosparso di ossa e crani del-

le vittime precedenti. Il Drago Nero ha lasciato indisturbata la pianta, perché funge da valido deterrente contro gli intrusi. Muryaxis, infatti, non si serve dell'ingresso per accedere alla sua tana, poiché usa come passaggio il pozzo sotterraneo (vedi area "7").

5. Ingresso al Santuario di Slizzark

La porta di ingresso al santuario è fatta di pietra massiccia e senza cardini. Nonostante la superficie sia stata erosa dal tempo e dal muschio, è ancora visibile l'odioso simbolo dell'occhio dalla palpebra a spirale della divinità Slizzark, adorata dai Kopru del Lago dei Vapori.

Un Nano capisce immediatamente che la porta si solleva verso l'alto grazie a un complicato sistema nascosto di pulegge e contrappesi; altri PG possono arrivare alle medesime conclusioni, effettuando un'accurata indagine della porta [Indagare (Intelligenza), CD 16].

La porta può essere aperta utilizzando la chiave-cubo sull'idolo di Slizzark (vedi "area 3"). Ogni altro tentativo di aprire la porta fa scattare una antica trappola: la pupilla a spirale dell'occhio inciso sulla porta si illumina di una sinistra luminescenza rosso-arancione e inizia a vorticare sempre più velocemente. Chi si trova entro 3 metri dalla porta, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza (CD 12) o essere sottoposto agli effetti di un incantesimo di *Dominare Persone*. L'effetto di dominazione non si manifesta finché la vittima non si troverà di fronte a un Kopru. Le creature del Lago dei Vapori saranno immediatamente consapevoli che chi hanno di fronte è già dominato e potranno esercitare su di lui il proprio potere automaticamente! (vedi *La Ricerca della Legio Manticorae – Vol. III*)

La vittima di tale fascinazione non è consapevole di essere stata incantata, sebbene un incantesimo di *Individuazione del Magico* riveli che sul personaggio è presente un'aura di ammaliamento. Un incantesimo di *Dissolvi Magie* (CD 15) o di *Dissolvi il Bene e il Male* eliminano la dominazione, anche se non è ancora stata attivata.

6. Camera abbandonata

Parte del tetto è crollato e la vegetazione della giungla ha invaso questo grande salone, dove un tempo si svolgevano i riti in onore di "Colei che Striscia"⁷⁵. Liane, radici aeree e arbusti sono cresciuti un po' dappertutto: pendono dal soffitto ed emergono dal terreno. La pavimentazione in pietra è sconnessa a causa delle deformazioni provocate dalle radici delle piante. Insetti striscianti infestano la camera e in più punti il terreno è collassato, creando delle conche piene di acqua putrida e maleodorante. In questa stanza non c'è nulla di interessante.

⁷³ Per ulteriori dettagli, vedi *Appendice II – Nuovi Oggetti Magici*.

⁷⁴ Quattro zombi sono stati creati da altrettanti Pitti, mentre il quinto appartiene a un guerriero Tritone del Fuoco appartenente alla banda della Gigantessa Grivva.

⁷⁵ Si tratta di uno dei tanti epiteti con cui i fedeli del culto si rivolgono a Slizzark.



7. Tana di Muryaxis Fiato-di-Morte

Quando i PG entrano per la prima volta in quest'area, il DM dovrà leggere o parafrasare il seguente testo descrittivo.

Le dimensioni di questa camera dal soffitto a cupola sono impressionanti. Dal pavimento alla sommità della cupola ci sono almeno 12 metri, mentre ogni lato del locale misura oltre 30 metri. Dalle crepe del soffitto filtra una luce malata che illumina il pulviscolo e il polline di fiori tropicali sospesi nell'aria. Grasse falene svolazzano in tutte le direzioni, mentre il gocciolio dell'acqua infiltrata detta un ritmo sinistro che riverbera in ogni angolo del tetto salone. Al centro dell'area si apre una voragine perfettamente tonda: un pozzo che precipita nelle tenebre sottostanti. Non ci sono muretti o parapetti di protezione. Il diametro del buco è di 6 metri. Da alcune pozze formatesi nel corso del tempo, colano all'interno del pozzo diversi rivoli di acqua nera. Tra la vegetazione spinosa cresciuta spontaneamente, incastrate tra liane e arbusti neri, occhieggiano diversi teschi di umani e umanoidi e il terreno è coperto di resti d'ossa.

Se gli spiriti inquieti fuori dalle rovine del santuario (vedi area "1") hanno avuto modo di avvertirla, Muryaxis sarà pronta a ricevere gli intrusi, utilizzando con il favore della sorpresa una delle sue Azioni di Tana, prima di uscire dal pozzo per punire gli sciocchi invasori. Muryaxis Fiato-di-Morte è una femmina di **Drago Nero Giovane** (MM 95). Il muso draconico di Muryaxis, dalle corna segmentate e dalle orbite profonde, somiglia a un orrido teschio. Le scaglie nere che ricoprono il corpo del mostro sono dure come il ferro e a ogni movimento, una zaffata di aria acida avverte della sua terribile presenza. Il drago non concede pietà, né misericordia: attacca con ferocia qualunque intruso, a meno che non le venga fatto credere di avere fronte degli emissari del nuovo potere sorto nel Lago dei Vapori⁷⁶. Muryaxis osserva da tempo le mosse aggressive di coloro che vivono nelle rovine del Lago dei

Vapori, rivelate anni fa dopo un catastrofico terremoto (per ulteriori informazioni, consulta i moduli MA3 e MA5). Il drago ha inviato alcuni spettri per indagare e conosce l'identità del potere che si cela dietro la rinnovata aggressività dei Pitti del Clan del Teschio. Essa teme di confrontarsi con i Kopru e sta cercando un modo per avvicinare le creature e diventarne alleata.

Se Muryaxis viene ridotta a 50 PF o meno, cerca di scappare, rifugiandosi nel pozzo e utilizzando il condotto segreto che la conduce fuori dalle rovine, a circa 500 metri da esse.

Il Pozzo. L'avidio Drago Nero ha accumulato un discreto mucchio di tesori, che custodisce sul fondo del pozzo, dove ha posto la sua tana e dove trascorre il tempo a dormire e a sognare distruzione e ricchezze. La voragine è profonda 40 metri e termina in una vasta caverna sotterranea. Al suo centro, circondata dall'acqua palustre, si trova un'isola semi-sommersa, dove Muryaxis ha accumulato il suo tesoro.

Antichi e fastidiosi guardiani. Nell'isola vivono una mezza dozzina di **Mephit del Fango** (MM 216). Queste creaturine fastidiose sono tollerate dal Drago, che le utilizza per farsi togliere i parassiti dalle scaglie. Se i PG uccidono Muryaxis, i Mephit del Fango cominceranno a piagnucolare, pregando gli avventurieri di lasciarli i tesori del drago. Mentiranno, affermando che il cumulo di ricchezze era di loro proprietà, prima dell'avvento del mostro. Se vengono persuasi con modi bruschi [**Intimidire (Carisma), CD 12**], i Mephit ricordano che il santuario era dedicato a una divinità preumana di nome Slizzark, adorata dai poteri dei signori del Lago dei Vapori. Questi elementali, in effetti, furono convocati dai sacerdoti Kopru eoni fa e sono rimasti vincolati al tempio da allora.

Il tesoro di Muryaxis. Il cumulo di tesori del Drago Nero consiste in 600 M.R., 9.000 M.A., 1.600 M.O., 70 M.P., 2 lapislazzuli da 10 M.O. ciascuno, un'onice grande come il pugno di un bambino da 300 M.O., una perla nera da 500 M.O., un'anfora di peltro decorata con delle tormaline rosse (95 M.O.), una statuetta di saponite che raffigura uno scheletro con un paio di gaietti nelle orbite (70 M.O.), un idolo d'oro massiccio che raffigura un Kopru (1.000 M.O.), una boccia di cristallo piena di liquido trasparente entro cui galleggia il corpo di un Pixie trafitto da uno spillone, due *pozioni di guarigione superiore* e una *pozione della forza dei giganti del gelo*.

Tempio di Imix

Imix, il Signore degli Elementali del Fuoco Malvagi, faceva parte del pantheon dei Kopru, insieme a Slizzark la Strisciante. Nel periodo di massimo splendore, i Kopru fecero costruire ai propri schiavi un tempio in onore di Imix, poi abbandonato quando venne meno il potere che i mostri anfibi esercitavano sui loro servitori. Da circa un anno, il Tempio di Imix è stato scelto come dimora da **Grivva**, una

⁷⁶ È richiesta una contesa tra l'abilità di Persuasione dei personaggi e quella di Percezione (+6) di Muryaxis.

deforme Gigantessa del Fuoco scacciata dal clan per avere rubato ai suoi simili. L'avidità Grivva ha scoperto sotto il tempio una promettente vena d'oro. Dopo avere ucciso il capo dei Tritoni del Fuoco, che abitano le rovine, ha mandato i suoi nuovi servitori a battere la giungla per cercare schiavi da fare lavorare nelle miniere e bottino da accumulare. Recentemente, i suoi corridoi hanno portato al tempio un idolo di una testuggine, ricavato da un grande blocco di ambra preziosa ...

Sotto le rovine del Tempio di Imix lavorano i prigionieri di Grivva, tra cui il piccolo Grippi Crok-Crok (vedi l'incontro "Oogvai, Druido Turtle Errante") e il centurione Seianus con alcuni dei soldati della sua scorta (vedi l'incontro "Alla ricerca di Albus Seianus").

TRATTI GENERALI

Luce. L'interno del Tempio di Imix è illuminato da torce a meno che non sia diversamente indicato.

Calore Estremo. Il Tempio di Imix è stato costruito sopra un fiume sotterraneo di lava; di conseguenza, la temperatura all'interno della struttura è di circa 35°C. Il caldo estremo può risultare pericoloso: dopo un combattimento o un'azione particolarmente stancante dal punto di vista fisico, il PG deve superare un tiro salvezza sulla Costituzione, altrimenti subisce un livello di indebolimento. La CD è pari a 6 e si incrementa di 1 per ogni TS successivo (a prescindere dal fatto che il precedente tiro salvezza sia stato effettuato con successo o meno). Le creature che indossano armature medie o pesanti subiscono uno Svantaggio al tiro salvezza. Le creature dotate di resistenza o immunità ai danni da fuoco superano automaticamente il tiro salvezza, come anche le creature adattatesi per natura ai climi caldi.

1. Ingresso al Tempio di Imix

L'ingresso al tempio del Signore degli Elementali del Fuoco Malvagi si trova a 200 metri di altezza dal suolo della giungla, sulla parete a strapiombo di una montagna. Per raggiungere l'ingresso occorre salire uno stretto passaggio scavato nella roccia. La facciata del tempio è scolpita e mostra il volto funereo e malvagio di Imix [Religione (Intelligenza), CD 14]: le due porte di ingresso sono incassate nelle orbite del volto di pietra e vi accede attraverso delle ripide scale. Chi ascende attraverso il sentiero a strapiombo viene avvistato automaticamente da una sentinella **Tritone del Fuoco** (*Firenewt*, VGtM 142) che avvisa il manipolo di Tritoni e il loro comandante Warlock di intrusi in avvicinamento, suonando un corno d'allarme.

2. Salone

Quando il gruppo di personaggi entra per la prima volta in quest'area, il DM deve leggere o parafrasare la seguente descrizione.

Le pareti della sala ospitano sei alte alcove, tre per lato, dove si trovano altrettanti simulacri in pietra raffiguranti dei demoni di fuoco ringhianti. Ogni statua brandisce una spada su cui è stato lanciato un sortilegio di luce magica, che sponde una misteriosa luce rossastra. Il pavimento di pietra lavica è nero come la notte. Sul fondo del salone vi sono due corridoi immersi nella penombra: uno a est e uno a ovest.

Se non è stato dato l'allarme dalla sentinella all'ingresso, il salone è vuoto. Altrimenti, dal corridoio a ovest esce un manipolo urlante di 10 **Tritoni del Fuoco** (*Firenewt*, VGtM 142), guidato da un **Tritone del Fuoco Warlock di Imix** (*Firenewt Warlock of Imix*, VGtM 143) sul dorso di una **Sauro da Battaglia Gigante** (*Giant Strider*, VGtM 143). I Tritoni combattono fino alla morte, per impedire agli intrusi di penetrare nel santuario. Se la metà dei guerrieri viene eliminata, il Warlock cerca di fuggire nel passaggio a est per dare l'allarme. Se il Warlock viene ucciso e il suo corpo perquisito, i PG possono recuperare un collare di rame e pietre sole (200 M.O.) e una chiave esagonale che apre i lucchetti dei fabbri Azer, Brimfangle e Emberhulk (vedi Fucina, area "8").

3. Camera di collegamento

Dopo essere scese per parecchie decine di metri verso il basso, le scale terminano davanti a un arco di pietra con i simboli odiosi della tirannia di Imix incisi sulla sua superficie. Nell'angolo sud-ovest della camera di collegamento sono stati ammassati una mezza dozzina di carapaci anneriti e calcinati che appartenevano ad altrettanti guerrieri Turtle, arrivati fin qui per recuperare l'idolo di Ka il Protettore. Tutto quello che gli sfortunati esploratori possedevano è stato consumato dal fuoco o sottratto dai Tritoni del Fuoco come bottino.

4&5. Tempio di Imix e tana del Drago Rosso

Questo luogo oscuro e terribile ospitava il tempio principale di Imix, dove i Kopru e i loro schiavi adoravano il Signore degli Elementali del Fuoco Malvagi.

L'ipogeo ha dimensioni ciclopiche e il calore che proviene dalle viscere della terra è opprimente. Un crollo catastrofico ha fatto collassare quasi metà del pavimento della stanza dall'alto soffitto a volta. Dagli abissi sottostanti proviene il bagliore infernale di fiumi di lava e magma che scorrono nelle profondità ctonie.

Su tutte le pareti si trovano alte alcove che ospitano le statue di pietra di demoni del fuoco. La volta è sostenuta da sei grandi colonne di pietra rossastra, la cui superficie è scolpita a raffigurare delle fiamme selvagge tra cui bruciano innumerevoli figure sacrificali.

Oltre l'abisso una pedana di pietra incassata nella parete della grotta ospita un simulacro di una specie di demone dal volto scheletrico, armato di spada ricurva. La statua è ricavata da pietra lavica e nelle orbite sono incastonati due enormi rubini, grandi quanto il pugno di un uomo!

Un rettile dalla pelle scagliosa e scarlatta, dalle dimensioni di un pony, è accucciato alla base del monumento e dorme profondamente. A ogni respiro, il Drago Rosso emette uno sbuffo di fumo sulfureo e giallastro dalle narici.

Recentemente la Grivva ha trovato nelle viscere della terra un antico uovo di Drago Rosso abbandonato. La Gigantessa ha curato l'uovo, fino a farlo schiudere. Il **Drago Rosso Cucciolo** (MM 98) ha così ricevuto l'*imprinting* e obbedisce agli ordini di Grivva⁷⁷. Se il mostro viene disturbato, domanderà nella lingua dei Giganti cosa ci fanno i PG in questo luogo. Se la compagnia è abbastanza abile e fortunata, può ottenere delle informazioni dal cucciolo di drago (a discrezione del DM), malvagio fino al midollo ma ancora abbastanza ingenuo⁷⁸. Se viene minacciato, svegliato bruscamente, se i PG non riescono a comunicare con lui nella lingua dei Giganti o se vogliono prendere le gemme incastonate negli occhi della statua, il drago si incollerisce e attacca.

La statua di Imix. La statua di Imix ai piedi della quale il Drago Rosso è accucciato (area 5) è alta 3 metri. Nelle orbite sono incastonati due preziosissimi rubini (2.500 M.O. ciascuno).

Il cumulo del Drago Rosso. La Gigantessa Grivva ha concesso al suo "tesorino" alcune ricchezze, che fungono da giaciglio del mostro: 2.000 M.R., 1.100 M.A., 145 M.O. e una scimitarra +1.

L'abisso di Fuoco. I PG che desiderano scendere nell'abisso, devono affrontare una discesa di 100 metri tra fumi mefitici e sulfurei. Chi non è adeguatamente protetto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione (**CD 15**) o subire 4d6 danni e restare *Avvelenato* dai vapori tossici per 24 ore. Sul fondo della voragine c'è un sentiero che conduce fino alla muraglia di pietra dell'area 12 (vedi oltre).

Porta segreta. Partendo da sinistra, la penultima alcova del muro nord nasconde una porta segreta che può essere trovata con una prova di **Percezione** (**CD 13**).

6. Quartieri dei Tritoni del Fuoco

A ogni ora del giorno e della notte qui si trovano 2d6+4 **Tritoni del Fuoco** (*Firenewt*, VGtM 142) ed eventualmente il Warlock di Imix fuggito allo scontro nell'area 2). La stanza è suddivisa in due aree, separate da un vestibolo sostenuto da quattro false colonne di pietra scolpite a raffigurare delle pire fiammeggianti e dei volti scheletrici e maligni.

⁷⁷ Almeno finché la natura caotica del drago non prenderà il sopravvento.

⁷⁸ È comunque richiesta una contesa tra l'abilità di Carisma (Persuasione) dei PG e quella di Percezione del Drago Rosso.

L'area a ovest del vestibolo contiene dei cumuli di terra e cenere, dove i Tritoni del Fuoco amano riposare, quando non sono impegnati a sorvegliare gli schiavi nelle miniere o a saccheggiare i territori circostanti. L'area a est del vestibolo, invece, ospita al centro una vasca di pietra ovoidale a filo del pavimento piena di cenere e braci fumanti, da cui emergono numerose uova rossastre alte circa 30-40 cm. I Tritoni del Fuoco combattono fino alla morte per difendere la vasca con le uova deposte in attesa di schiudersi.

Uova di Tritone del Fuoco. Complessivamente ci sono 26 uova che si schiuderanno in 2d6 giorni, purché rimangano a contatto con ceneri e braci bollenti. Le uova dei Tritoni del Fuoco sono un ingrediente per la preparazione di *pozioni di resistenza al fuoco* e per la ricerca di incantesimi legati al fuoco [**Intelligenza (Arcano), CD 20**]. Vendute a Rupe Corvina, possono fruttare 25 M.O. ciascuna (il doppio se sono rimaste fertili).

7. Alloggio di Grivva

Questo immenso salone dal soffitto a volta puzza di cenere e sudore. L'aria è resa ancora più opprimente dalla presenza di un'immensa pira che bruci al centro della stanza, entro una vasca di pietra ovoidale a filo del pavimento. Dall'odore che proviene dal fuoco, pare che dentro stiano bruciando resti organici e rifiuti. Alle pareti sono appesi diversi utensili da minatore di proporzioni enormi: piccozze, badili, attizzatoi, setacci di ferro, ecc.

Nell'angolo nord ovest del salone c'è un cumulo di pellicce e stracci alto quasi 2 metri e lungo almeno 6: pare il rozzo giaciglio di un gigante! Ai piedi del letto si trova un enorme forziere di metallo alto 2,2 metri, largo 4 e profondo quasi 3! Sopra di esso si trova un corno d'avorio rinforzato in bronzo lungo un metro e mezzo.

Quando non è impegnata a sorvegliare i suoi schiavi al lavoro nelle miniere (70% delle volte), Grivva⁷⁹, la **Gigantessa del Fuoco** (MM 156), riposa qui. Se non è stato dato l'allarme, e Grivva è presente in questa stanza, non indossa la sua armatura (CA 13 naturale, anziché 16). Dentro uno dei suoi calzari conserva una chiave di ferro (apre il Forziere di ferro ai piedi del giaciglio), una chiave di bronzo (apre il forziere di bronzo nella camera dell'ascensore, "area 11") e un anello di chiavi per aprire i lucchetti degli schiavi che lavorano nelle miniere sotterranee ("area 12").

⁷⁹ Grivva è un gigantessa alta quasi 5 metri con il volto, un tempo conturbante, deturpato dal marchio "TUV", che nella lingua dei Giganti significa "Ladra". Il ferro del marchio le ha accecato l'occhio destro, che è ora una sfera lattiginosa biancastra. Lunghi capelli rosso ruggine, coperti di grasso e fuliggine, le scendono disordinatamente sulle spalle. Ai lati del capo le spuntano due corna da ariete ricurve all'indietro e nere come il carbone. Il braccio sinistro le è stato spezzato e si è saldato male: ora pende ad un'angolazione sballata. In combattimento, la gigantessa brandisce una mazza di ferro dalla testa bitorzoluta con l'impugnatura in pelle di salamandra del fuoco.

Le fiamme della pira sono alimentate dal guano dei Tritoni del Fuoco e dai resti dei pasti della gigantessa⁸⁰.

Rispetto alle caratteristiche del Gigante del Fuoco riportate sul *Monster Manual*, Grivva presenta i seguenti cambiamenti:

- CA 13 (16 con Pettorale e gambali d'acciaio)
- PF 130
- Costituzione 19 (+4) e Carisma 9 (-1)
- A causa della sua malformazione, Grivva effettua un solo attacco a round con la propria mazza ferrata o con le corna.
- Mazza Ferrata. *Attacco con Arma da Mischia*: +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito*: 22 (3d10+7) danni contundenti
- Incornata. *Attacco con Arma da Mischia*: +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 15 (2d8+7), la creatura colpita deve superare un TS su Forza (CD 12) o rimanere stordita fino alla fine del suo prossimo round.
- Sfida 7 (2.900 PE)



Forziere di ferro. Il lucchetto del forziere è chiuso a chiave, custodito da Grivva dentro uno dei suoi calzari. Per aprire il baule occorre molta forza [**Atletica (Forza), CD 20**] o l'uso sapiente degli arnesi di un ladro [**Attrezzi da scasso (Destrezza), CD 22**]. All'interno si trova un pettorale d'acciaio brunito e un paio di gambali a misura di gigante, con draghi rapaci incisi. Sia i gambali che il pettorale sono ornati con un totale di 10 rubini neri

⁸⁰ Gli schiavi feriti durante il lavoro nelle miniere o i prigionieri che non possono essere utilizzati in altro modo finiscono nel piatto della vorace Grivva!

del valore di 100 M.O. ciascuno (3 in ciascun gambale e 4 sul pettorale).

Fossa ardente. La vasca dove brucia la pira è profonda circa un metro e larga 3. In caso di combattimento, Grivva cercherà di spingere i propri avversari dentro il falò con l'azione *Spingere una creatura* (vedi *Player's Handbook* 196). In caso di successo, la vittima subisce 3d10 danni da fuoco, dimezzati in caso di successo in un **TS su Destrezza (CD 12)**.

8. Fucina

Quando i PG si avvicinano a quest'area sentono il clangore di martelli che battono a ritmo incessante sulle incudini e il ruggito di fiamme roventi alimentate in un fucina.

8a. Forgia

Addossata alla parete sud si trova una spaventosa forgia, la cui bocca è scolpita a foggia di teschio ghignante e dalle cui fauci escono lingue di fiamma roventi. Addossati ai muri si trovano diversi tavoli di pietra e una grossa incudine a cui sta lavorando un Nano massiccio dalla pelle metallica con riflessi di bronzo. La sua natura soprannaturale è chiaramente visibile dalla barba e dai capelli fiammeggianti. Indossa un grembiale di placche di metallo e a ogni colpo di maglio si sprigionano migliaia di scintille. Le caviglie della creatura sono chiuse da lucchetti legati a una spessa catena attaccata al muro. Lungo le pareti sono appesi diversi strumenti da fabbro e in un angolo si trova un cumulo enorme di carbone e roccia ferrosa.

Il fabbro al lavoro è Brimfangle, un **Azer** (MM 22) evocato dal Piano Elementale del Fuoco con suo fratello Emberhulk (vedi "area 8c") e tenuto prigioniero dai Tritoni del Fuoco e dalla Gigantessa Grivva. A causa del rumore del maglio sull'incudine, Brimfangle non sente arrivare i PG e sarà colto alla sprovvista. L'Azer non è immediatamente ostile e, quando vede i PG rimane interdetto. Interroga gli avventurieri in Ignan: "*Hvem er du? Du er allierte av Grivva?*"⁸¹.

Brimfangle odia la sua condizione di servitù e l'essere costretto a forgiare utensili per i lavori nella miniera, anziché opere d'arte di metallurgia lo rendono ancora più amareggiato. Se i PG non rispondono, l'Azer ripete più lentamente la sua domanda e se, ancora, non riceve risposta, sospira e riprende a lavorare, ignorando i nuovi venuti. In caso di aggressione, chiama in aiuto il fratello Emberhulk, che arriverà in 1-3 round.

Catene. Le catene che tengono prigionieri Brimfangle ed Emberhulk sono state forgiate dagli stessi Azer e possono essere spezzate solo se si possiede una forza sovrumana [**prerequisito Forza 20, prova su Atletica (Forza), CD 20**]. Uno scassinatore

⁸¹ Chi siete? Siete alleati di Grivva? (trad. Ignan).

esperto può provare a forzare i lucchetti [Attrezzi da scasso (Destrezza), CD 22]. Le chiavi per aprire i lucchetti sono posseduti dal Warlock di Imix (vedi "area 2").

Forgia di Imix. L'orribile forgia porta scolpito il volto scheletrico di Imix sulla sua sommità si trova una runa. Un incantesimo di *Individuazione del Magico* rivela un'aurea di *Abiurazione* sulla forgia, che è infatti alimentata da uno **Spirito Elementale del Fuoco** (MM 124). Se la runa viene cancellata, tramite un incantesimo di *Dissolvi Magie*, lo spirito si libera e attacca furiosamente chiunque si trovi sulla sua strada (Azer compresi), per raggiungere il cuore della montagna dove si trova un condotto al Piano dell'Elemento Fuoco.

Tesoro. Sotto il cumulo di carbone e materiale ferroso (il cibo per lo Spirito Elementale del Fuoco), i fratelli Azer hanno nascosto dalla avida Grivva i loro tesori più preziosi, conservati dentro un forziere di ferro meteorico chiuso a chiave [Attrezzi da scasso (Destrezza), CD 16] e protetto da una runa infuocata che infligge 4d10 danni da fuoco in un raggio di 3 metri. Un **TS su Destrezza (CD 12)** permette di dimezzare i danni. Le chiavi per aprire il forziere sono custodite da Emberhulk.

All'interno del forziere sono conservate 1.500 M.R., 800 M.A., 70 M.O., 4 coppe d'oro con onici incastonate (25 M.O. ciascuna), un grembiale cerimoniale Azer in placche d'argento e d'oro (100 M.O.), una *pozione di scalare*, una *pozione di guarigione* e due *pozioni di guarigione maggiore*.



TRATTARE CON GLI AZER

Se gli Azer vengono liberati, la loro prima reazione sarà quella di tornarsene al Piano dell'Elemento Fuoco. I PG possono convincerli a rimanere e aiutarli a liberare gli altri schiavi, facendo leva sul loro sentimento di vendetta [Persuasione (Carisma), CD 14]. Se viene promesso agli Azer una quota del bottino, la prova viene effettuata con Vantaggio.

Gli Azer conoscono la struttura del santuario di Imix e confermano che alcuni schiavi lavorano nelle miniere: alcuni sono umani, ma non sanno dire chi siano, né il loro numero preciso. Per gli Azer, infatti, gli schiavi di Grivva sono insignificanti. Ovviamente, gli Azer riprendono il proprio forziere dal cumulo di carbone, prima di andarsene o seguire i PG nella esplorazione del complesso sotterraneo.

8b. Magazzino degli attrezzi

In questo locale sono stoccati gli attrezzi e gli utensili necessari agli scavi nella miniera. Piccozze e badili, ceste di metallo per la raccolta del minerale, parti di ricambio per le pulegge e le carrucole, ecc.

8c. Officina

Il secondo **Azer** (MM 22), Emberhulk, lavora in questa officina dove ripara i macchinari per l'estrazione del minerale. Rispetto al fratello Brimfangle, egli non è incatenato al muro, ma è comunque bloccato da catene alle caviglie che lo impediscono nei movimenti⁸². La chiave esagonale del Warlock di Imix apre anche le cavigliere. Se Brimfangle accompagna i PG, l'Azer non è ostile, altrimenti osserva arcigno il gruppo e, scambiandoli per schiavi fuggiaschi, afferra il suo martello da guerra e attacca gli intrusi. Emberhulk conserva la chiave di ferro meteorico necessaria per aprire il forziere di ferro dell'area 8a.

In questa stanza sono presenti diverse parti di macchinari per l'estrazione del minerale e numerosi attrezzi adatti alle riparazioni. Non c'è nulla di valore.

9. Prigionieri

Lungo le pareti di quest'area sono tenuti alla catena 4 prigionieri⁸³ non utilizzabili per il lavoro nelle miniere e, dunque, destinati a diventare cibo per i Tritoni del Fuoco e per la Gigantessa. Quando i PG arrivano in questo locale per la prima volta, il DM deve leggere o parafrasare il seguente testo.

Un rivoltante odore di feci e urina, mescolato al sudore e al fetore del sangue assale le narici con violenza inaudita. Sul fondo del passaggio, incatenati al muro con collari di ferro, si trovano stesi quattro umani dall'aspetto derelitto. Sporchi e costretti a stare in mezzo ai propri escrementi vi sono un paio di giovani donne dall'aspetto sparuto. Una di esse è priva di sensi: al posto dei piedi ha due moncherini fasciati alla bell'è meglio con della stoffa sudicia. Un barbaro pitto febbricitante, tutto coperto di ecchimosi, mormora frasi sconnesse con occhi sbarrati. Un barbuto uomo di mezza età, un tempo muscoloso ma ora ridotto a uno scheletro, vi osserva con sguardo curioso sotto cipose sopracciglia grigie.

Ci sono **2 coloni thyatiani** (*Popolani*, MM 349), un **Legionario** (*Veterano*, MM 350) e un **Pitto del Clan del Teschio** (*Combattente Tribale*, MM 345). Per aprire i lucchetti che li tengono prigionieri, oc-

⁸² Pur potendosi muovere liberamente, Emberhulk non può correre e subisce Svantaggio a tutte le prove di Destrezza e ai tiri per colpire.

⁸³ I due coloni sono entrambe giovani donne: Ermissa e Valeria; quest'ultima ha moncherini insanguinati al posto dei piedi. Le sono stati amputati per ordine di Grivva, che l'aveva scoperta nei tentativi di liberarsi dalle catene. A Ermissa manca la lingua. Il legionario, di mezza età, si chiama Gemonio ed è storpio a causa di una caduta da un'impalcatura nella miniera; mentre il pitto febbricitante si chiama Karigus.

corre spezzare le catene [Atletica (Forza), CD 14] o l'uso di arnesi [Attrezzi da scasso (Destrezza), CD 11].

Valeria e il Pitto Karigus hanno 5 livelli di indebolimento e sono prossimi alla morte. Il barbaro può essere curato con un incantesimo di *Ristorare Inferiore*. Per la povera Valeria è invece necessario un incantesimo di *Rigenerazione* per farle ricrescere i piedi mozzati. Ermissa e il legionario Gemonio hanno 4 livelli di indebolimento. Ermissa può comunicare solo a gesti, essendole stata mozzata la lingua poco dopo l'arrivo alle miniere, per avere risposto male a Grivva (*"Dopotutto non serve la lingua per lavorare"*). Interrogato, Gemonio rivela le seguenti informazioni:

- Faceva parte di una spedizione, comandata dal centurione Albo Seianus, diretta a Castra Alexandras per scortare indietro a Rupe Corvina Marco Osteropolus.

- Dopo avere lasciato l'avamposto di Castra Rubra, il gruppo di si è perduto nella giungla ed è caduto vittima dei Tritoni del Fuoco.

- Parecchi fratelli guerrieri sono morti. Tra i sopravvissuti c'è il centurione Seianus e altri due legionari messi in catene e costretti a lavorare giù alle miniere.

- Lui e i suoi compagni sono destinati a essere mangiati dai Tritoni e dalla Gigantessa, che accumula l'oro estratto, fondendoli in lingotti custoditi da un paio di Mastini Infernali.

- In un'altra area delle prigioni c'è anche una piccola creatura, simile a un ranocchio umanoide.

Se i PG riescono a curare la febbre del Pitto, costui è grato di essere stato salvato. La malattia e le angherie subite hanno spezzato la *Dominazione* lanciata su di lui dai Kopru. Egli si unisce ai PG e rivela che la sua tribù è stata assoggettata dai Signori del Lago dei Vapori, che vivono in una oscura caverna dentro sorgenti di acqua fumante. Nessuno ha mai veduto i Signori del Lago, tranne il loro capo, Ketil Faccia Pallida. Karigus sospetta che Ketil sia stato irretito dai Signori del Lago, così come tutti gli abitanti del suo villaggio già animati da un odio feroce contro i coloni thyatiani e le altre tribù pitte.

10. La tomba di Crok-Crok

Sul fondo di questa cella c'è il cadavere rannicchiato e rattappato di Crok-Crok, il Grippli compagno di Oogvai. Caduto vittima dei Tritoni del Fuoco, Crok-Crok è stato torturato da Grivva e poi condotto alla morte nelle miniere.

11. Camera dell'ascensore

Al centro della stanza, sospesa da una spessa catena, si trova una enorme gabbia di ferro sotto cui si trova un foro nel pavimento. Fumo nero sale dalle viscere della terra, accompagnate dagli stridii dei Tritoni del Fuoco e dai gemiti degli schiavi a loro sottomessi. Addossato alla parete ovest, un grande for-

ziere di bronzo è guardato a vista da una coppia di feroci mastini dal pelo nero con occhi di bragia.

I 2 **Segugi Infernali** (MM 270) obbediscono solo a Grivva e al Warlock di Imix. Se non vengono neutralizzati, attaccano gli intrusi dopo 1 round di attesa.

Accanto al forziere, ammucchiate alla rinfusa si trovano 5 *loriche hamate* (corazze a strisce), una armatura anatomica di bronzo e acciaio piena di *armillae*⁸⁴ (corazza completa), 3 balestre pesanti, uno spadone a 2 mani thyatiano, 4 gladi (spade corte) e 3 spade lunghe che appartengono ai legionari prigionieri nelle miniere.

Ascensore. Un complicato sistema di pulegge consente di azionare l'ascensore, abbastanza grande da ospitare un gigante. L'ascensore porta alle miniere (vedi "area 12").

Forziere di bronzo. La chiave per aprire il forziere (alto 2,2 metri, largo 4 e profondo 3) è custodita dalla Gigantessa del Fuoco. Il baule è protetto da una trappola meccanica che scarica sopra a coloro che si trovano davanti una pioggia di macerie, raccolte in un vano sul soffitto. Tutti coloro che si trovano entro 3 metri dal baule subiscono 4d10 danni contundenti dai detriti o la metà in caso di **TS su Destrezza (CD 12)**. La trappola può essere trovata [Investigazione (Intelligenza), CD 14] e disinnescata da un ladro esperto [Attrezzi da scasso (Destrezza), CD 14]. Dentro il forziere si trovano 400 M.R., 600 M.A., 32 lingotti d'oro da 50 M.O. ciascuno, 2 calcedoni (50 M.O. cad.), un'anfora di peltro con intarsi in platino da 100 M.O., un sacchetto di pelle con dentro 5 quarzi blu (10 M.O. cad.), l'idolo in ambra di Ka il Protettore raffigurato come un anziano Turtle in posa benedicente (5.000 M.O.), una *pozione di guarigione* e 4 rotoli di pergamene magiche (*pergamena di comando*, *pergamena di individuazione del magico*, *pergamena di disco fluttuante di Tenser*, *pergamena di risata incontenibile di Tasha*).

12. Miniere d'oro sotterranee

Quando i personaggi arrivano in quest'area sotterranea per la prima volta, il DM deve leggere ai giocatori il seguente testo o parafrasarlo.

L'immensa caverna dalle pareti attraversate da filoni d'oro è invasa da vapori mefitici. Numerosi schiavi, come anime dannate, lavorano in questo luogo infernale, guardati a vista da Tritoni del Fuoco armati di tridenti e fruste. Impalcature dall'aspetto instabile corrono lungo i confini della miniera: appesi alle travi altri lavoratori sporchi di cenere si affannano a estrarre prezioso minerale dalle viscere della terra. Al centro della caverna un Ogre incate-

⁸⁴ L'*armilla* è una decorazione militare di Thyatis conferita ai soldati più meritevoli. Consiste in un bracciale d'oro o d'argento (ma non mancano esemplari in rame e nel preziosissimo platino) con sopra incisa la motivazione della onorificenza.

nato a una mola di pietra macina le rocce miste all'oro, che viene raccolto in carriole di ferro.

Grivva, la **Gigantessa del Fuoco** (MM 156), è presente il 70% delle volte. Se questo accade, il DM può aggiungere questo testo alla descrizione fornita ai giocatori.

Tra i fumi sulfurei si aggira arcigna una gigantessa deforme dalla pelle nera e dai selvaggi capelli color ruggine, che sbraita e bestemmia contro gli schiavi morti di fatica. Alta non meno di 5 metri, la creatura un tempo aveva un aspetto piacente, cancellato dal ghigno malefico sul viso e da un osceno tatuaggio impresso a fuoco vivo che le ha cancellato l'occhio destro. A rendere il suo apparire ancora più sinistro sono le corna da ariete, ricurve all'indietro, che le spuntano dalla fronte: nere come il carbone infernale. Il braccio sinistro è più basso e ha un'angolazione errata. Nell'altra mano brandisce una lunga mazza ferrata bitorzoluta. Anche i Tritoni del Fuoco si guardano bene dall'incrociare il cammino della mostruosa gigantessa del fuoco. All'improvviso uno schiavo cade ai suoi piedi: il mostro abbranca il misero corpo mezzo nudo, spezzandolo in due con un semplice movimento del pollice: "*Jeg vil ha det godt tilberedt*"⁸⁵, dice con voce roca a uno dei Tritoni che si è avvicinato al cadavere.

A parte Grivva, nella miniera si trovano sempre 3d4 **Tritoni del Fuoco** (*Firenewt*, VGtM 142) e un numero imprecisato di schiavi morti dalla fatica (ognuno con 2 livelli di indebolimento). Tra gli schiavi si trovano **Albo Seianus** (*Cavaliere*, MM 344) e 2 **Legionari** (*Veterani*, MM 350). Tutti i prigionieri sono disarmati, non indossano armature e sono legati mani e piedi da catene e lucchetti, le cui chiavi sono custodite dalla Gigantessa del Fuoco.

La macina del minerale. Un Ogre (MM 239) incatenato è addetto a girare la macina che frantuma le pietre di minerale per la successiva fusione. Schiavo di Grivva e dei suoi Tritoni del Fuoco, l'Ogre parla solo la Lingua dei Giganti e, come tutti i rappresentanti della sua razza, ha un pessimo carattere. Avido e irascibile, i PG avranno un bel daffare per trattare con questo stupido gigante, affascinato dall'oro e perennemente affamato.

Albo Seianus. Se i PG riescono a eliminare o mettere in fuga la Gigantessa del Fuoco e i suoi Tritoni, il centurione sarà loro grato in eterno e si offrirà di accompagnarli fino al termine della loro impresa. Anche i due veterani (Gaio Lepido e Cornelio Auriga) che sono con Albo Seianus si uniranno volentieri alla missione dei personaggi.

CASTRA RUBRA

Castra Rubra è un piccolo avamposto thyatiano destinato a diventare un forte militare. Sorge a circa

8-10 giorni di marcia da Rupe Corvina presso un'ansa del Fiume Torion. Allo stato attuale Castra Rubra è protetto da una semplice palizzata di legno e da un fossato che fronteggiano la giungla. Sulle rive del Torion sono state costruite dei semplici moli dove attraccano le canoe e le imbarcazioni che navigano il fiume.

Popolazione

In condizioni normali Castra Rubra ospita un centinaio di coloni thyatiani e il, il doppio di thratiani civilizzati appartenenti al Clan del Corvo e del Cavallo. Con il risveglio dei Kopru del Lago dei Vapori e l'inizio degli attacchi da parte dei guerrieri pitti del Clan del Teschio, molti coloni, che avevano costruito fattorie lungo la pista tra Castra Rubra e Castra Alexandras, si sono rifugiati qui, sperando di trovare protezione nei soldati della guarnigione al comando del Legato Tiberias.

Oggi Castra Rubra conta circa 200 thyatiani e un numero imprecisato di thratiani alleati che non hanno trovato quartiere da parte dei feroci Pitti di Ketil Faccia Pallida.

Forza militare

La forza militare di Castra Rubra consiste in un manipolo di 20 **Soldati di Thyatis** (*Guardie*, MM 348) e un gruppo di altri 40 **Ausiliari thratiani** (*Banditi*, MM 343) al comando di **Tiberias, Legato di Castra Rubra** (NM, *Assassino*, MM 343).

Situazione attuale

Dalla partenza del manipolo di Seianus, il numero di profughi arrivato alle porte di Castra Rubra è cresciuto drammaticamente. Poiché il Legato non ha nessuna intenzione di privarsi dei suoi uomini per scortare i civili verso Rupe Corvina, molti rifugiati hanno iniziato ad affrontare da soli il pericoloso viaggio verso la costa. Per evitare il rischio di diserzione delle sue truppe, Tiberias ha dato ordine di bruciare le imbarcazioni ancora ancorate ai pontili. La situazione a Castra Rubra è sull'orlo della crisi: paura e malcontento serpeggiano tra gli abitanti e i profughi. L'atteggiamento meschino di Tiberias, preoccupato solo della sua sicurezza, e la prepotenza dei suoi soldati non fanno che alimentare il rischio di tumulti.

Arrivo a Castra Rubra

Quando i PG arrivano nei pressi di Castra Rubra, sia che abbiano seguito il corso del Fiume Torion con un'imbarcazione, sia arrivino a piedi, il DM dovrà leggere o parafrasare ai giocatori questa descrizione.

La fitta foresta si apre dove il Fiume Torion, curvandosi, forma un'ansa abbastanza ampia da avere consentito la costruzione di un villaggio al suo interno. Una rozza palizzata di legno e un fossato proteggono il campo dove esso non è circondato

⁸⁵ Lo voglio ben cotto (trad. Ignan).

dalle acque. La prima cosa che salta all'occhio è il numero cospicuo di uomini, donne e bambini che vivono accampati alla bell'è meglio nei pressi del Castrum, fuori dal meschino riparo della recinzione e del fossato. La massa di profughi è composta da thyatiani e thratiani con le loro masserizie e protetti dalla pioggia e dal sole da rozze tende di stracci e pelli. Dalla vostra posizione, sono visibili i pontili costruiti sulle rive del Torion. All'ancora non vi sono imbarcazioni, ma solo i relitti carbonizzati di canoe e chiatte che sono stati bruciati sul posto. Corvi e altri uccelli volano sopra il Castrum composto da baracche ed edifici in legno dai tetti di foglie e fango essiccato. Alle porte dell'avamposto e all'ingresso dei pontili montano la guardia dei soldati con le insegne dell'Aquila Imperiale di Thyatis.

Di seguito sono fornite le descrizioni sommarie degli edifici e dei personaggi di maggior interesse presenti a Castra Rubra.

La dimora di Belfrida l'Erborista

Una capanna di legno con il tetto di fango e foglie di *bainan* è circondata da un piccolo orto pieno di erbe e fiori dalle forme bizzarre e colori brillanti. Alcuni arbusti crescono attorno, colmi di bacche e frutti di colore rosso, nero e verde. Api e grassi bombi ronzano pigri tra le corolle. Seduta all'ingresso della capanna c'è una nana corpulenta con un cappuccio sulla testa e lunghi capelli bianchi raccolti in trecce ornate da anelli d'avorio. La nana è impegnata a sgranare dei baccelli, mentre una minuscola creatura draconica, grande quanto un gatto e con ampie ali da farfalla, la osserva da un trespolo, mettendo in mostra una fila di piccole zanne aguzze.

La Nana è **Belfrida** (*Accolito*, MM 342), l'erborista del campo. Il suo famiglio è Strombo Ali Petalose, un **Drago Fatato Blu** (MM 119). Belfrida è amichevole e curiosa e inviterà i membri del gruppo a prendere un tè di Erba Frizza nella sua capanna, in cambio di informazioni e notizie.



La richiesta di Belfrida. Se trattata con rispetto, la Nana, dalla pronuncia blesa, chiederà agli avventurieri di indagare sulla sorte di un suo vecchio amico, uno Gnomo eremita, che vive in una capanna nel folto della giungla⁸⁶. Da quando viaggiare fuori dai confini di Castra Rubra è diventato pericoloso, Belfrida non ha più potuto sincerarsi delle condizioni dell'amico. Il Legato Tiberias ha sempre rifiutato di inviare dei soldati dallo Gnomo, così come di assicurare una scorta a Belfrida.

L'erborista chiede ai PG se sono disposti ad accompagnarla a fare visita all'eremo dello Gnomo, offrendo in cambio un cesto di erbe e medicinali di sicuro interesse. Se gli avventurieri si sono già imbattuti nella capanna dell'eremita e hanno appreso della sua sorte, Belfrida sarà addolorata, ma donerà comunque le erbe promesse.

Le erbe di Belfrida. All'interno della sua capanna, Belfrida possiede l'equivalente di 2 *fascine dell'erborista*⁸⁷ e un rotolo con una *pergamena di ristorante superiore* e una *pergamena di risveglio*.

Le informazioni di Belfrida. La Nana ha fornito a Seianus e al suo manipolo di legionari alcune erbe, prima che costoro lasciassero il campo per raggiungere Castra Alexandras. L'erborista detesta l'indole malvagia e arrogante del Legato Tiberias ed è a conoscenza del fatto che egli non fugga dal campo, solo perché da poco è venuto in possesso di un antico medaglione di origine preumana, chiave per accedere a un tesoro inestimabile⁸⁸. Tiberias è quindi alla ricerca di qualcuno che abbia il fegato di proseguire oltre Castra Alexandras, fino al luogo dove si trova questo tesoro antichissimo.

La caserma

L'unico edificio degno di questo nome a Castra Rubra è una struttura a due piani in legno con una base in pietra, circondata da una seconda palizzata, il cui ingresso è costantemente guardato a vista da 2 **Soldati di Thyatis** e una **decina di Ausiliari thratiani**. Le guardie non fanno entrare nessuno, a meno che tra i visitatori ci sia un ufficiale thyatiano o i PG possiedano i lasciapassare consegnati loro da Leilah Ben Nadir.

L'edificio è la caserma di Castra Rubra, costantemente presidiato da metà degli effettivi della forza militare dell'avamposto. È anche la dimora del Legato Tiberias. A meno che non sia notte fonda, i PG possono trovare il comandante impegnato in un addestramento nel cortile interno della caserma.

Una piccola folla di soldati e ausiliari circonda una specie di arena delimitata da fiaccole, all'interno della quale un trio di robusti thratiani dagli accesi ta-

⁸⁶ Belfrida si riferisce allo Gnomo eremita ucciso dagli Ettercap.

⁸⁷ Per ulteriori dettagli, vedi *Appendice II – Nuovi Oggetti Magici*.

⁸⁸ Il medaglione è stato trovato sul cadavere di un druido Pitto del clan del Teschio e consente l'accesso all'eremo dimensionale di un Neh-Thalggu prigioniero dei Kopru. I dettagli sono descritti del Volume III della saga della *Legio Manticora*.

tuaggi bianchi e blu stanno affrontando un unico spadaccino anziano e dal fisico segaligno, armato con una lama in ciascuna mano. I tre si avvicinano all'avversario a passi lenti, come lupi affamati. L'uomo non sembra essere intimorito e si muove appena, facendo sibilarle le spade e sorridendo spalvaldo. Indossa solo un paio di brache di cuoio e il petto, magro e quasi sparuto, è attraversato da diverse cicatrici. Come un sol uomo, i tre thraciani di gettano addosso al vecchio combattente con urla raggelanti!

Tiberias (*Assassino*, MM 343) sconfigge i tre avversari in rapida successione, facendoli cadere con rapidi movimenti del corpo e abbattendoli con poderosi colpi di piatto della spada. Gli spettatori fischiano e applaudono, mentre il legato riceve da un giovanissimo attendente un telo per asciugarsi il sudore e la polvere e una tazza d'acqua.

Trattare con il Legato Tiberias. Il comandante di Castra Rubra, un thyatiano delle province di Tarsia al nord dell'Impero⁸⁹, è un uomo privo di morale e interessato esclusivamente al suo benessere. Si è circondato di uomini ben pagati⁹⁰ che eseguono i suoi ordini alla lettera. Tiberias non è ostile nei confronti dei PG, ma è sospettoso di natura e teme che possano essere delle spie o degli emissari incaricati di rimuoverlo dal suo posto di potere. Se si sente minacciato, il Legato Tiberias non esita a usare qualsiasi mezzo per eliminare il pericolo.

Tiberias detesta il centurione Albo Seianus così come Marco Osteropolus, il nipote del corrotto senatore thyatiano Helenites. Così lontano da Rupe Corvina, il legato si può permettere anche di "filtrare" gli ordini che gli dovessero arrivare dall'Esarca Leilah Ben Nadir.

Per timore che i suoi uomini potessero disertare, a causa dei ripetuti attacchi dei Pitti del Clan del Teschio, Tiberias ha ordinato di bruciare tutte le imbarcazioni del campo. Se i PG sono giunti a Castra Rubra con una o più battelli, questi saranno sequestrati dalle milizie fedeli a Tiberias.

Il Legato non impedisce ai profughi di andarsene da Castra Rubra, ma non accorda nessuna scorta, per paura di rimanere sguarnito e privo di difese. Inoltre, Tiberias è venuto in possesso di un medaglione magico in ferro meteorico con incisi simboli esoterici incomprensibili. Tramite la tortura del druido del Clan del Teschio, che possedeva il manufatto, Tiberias è venuto a sapere che esso è una sorta di chiave per accedere a un eremo preumano, che contiene favolosi tesori. Il problema del comandante è che tale luogo è oltre il territorio controllato dalle forze di Thyatis, nel folto delle giungle inesplorate che si estendono dopo Castra Alexandras. La sua

indole vigliacca lo ha finora frenato a intraprendere la ricerca, ma se i PG dovessero colpirlo favorevolmente, egli potrebbe proporre di viaggiare con loro, dietro la promessa, una volta giunti a Castra Alexandras, di proseguire alla ricerca dell'eremo.

Epilogo

Il secondo volume della saga della Ricerca della *Legio Manticora* si conclude a Castra Rubra. Da qui il gruppo dovrà proseguire a piedi, attraverso la strada Alexandriana, fino a Castra Alexandra per apprendere la sorte della Legione della Manticora e liberare gli eroici legionari dall'assedio dei Pitti di Ketil Faccia Pallida, sobillati dal malefico potere dei Kopro del Lago dei Vapori.



⁸⁹ Il motivo per cui un nobile di Tarsia sia arrivato fino a quaggiù è sconosciuto. Alcuni dicono che la scelta di Tiberias sia legata a un omicidio di un nobile e alla necessità di fuggire dalla vendetta dei parenti della potente vittima.

⁹⁰ Gli uomini fedeli a Tiberias sono una mezza dozzina di Soldati di Thyatis e una trentina degli ausiliari Pitti thratiani.

APPENDICE I – NUOVI MOSTRI E PNG

ADONAI STEPHANOS, PRINCIPE MERCANTE DI KASTELIOS						
<i>Umanoide di taglia media (umano), neutrale buono</i>						
Classe dell'Armatura 18 (Armatura di cuoio borchiato)						
Punti Ferita 70 (10d8+20)						
Velocità 9 metri						
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	16 (+3)	
Tiri Salvezza Destrezza +8, Intelligenza +8						
Abilità: Persuasione +7, Atletica +6, Arcano +5, Furtività +8						
Sensi Percezione Passiva 9						
Linguaggi Comune, Thyatiano, Elfico, Aquan						
Sfida 9 (5.000 PE)						
Equipaggiamento speciale. Adonai indossa un <i>anello di protezione +2</i> e un <i>anello del saltare</i> . In combattimento usa una <i>spada corta +2 +4 vs Immondi</i> . In caso di bisogno può contare su una <i>pozione di cura ferite superiore</i> (8d4+8), una <i>pozione di respirare acqua</i> e una <i>pozione di diminuzione</i> .						
Indomito (ricarica dopo un riposo lungo). Adonai può ritirare un TS che ha fallito. Deve accettare il nuovo risultato.						
Attacco furtivo. Quando usa lo stocco o un'arma accurata, Adonai può effettuare un attacco furtivo che infligge +5d6 danni extra. L'incremento al danno viene conteggiato se il tiro per colpire di Adonai usufruisce di Vantaggio.						
Incantesimi. Adonai è un lanciatore di incantesimi di livello 5. L'abilità collegata agli incantesimi è il Carisma (CD 16 sui TS contro gli incantesimi di Adonai, +7 ai tiri per colpire degli incantesimi di attacco). Egli ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista dei Bardi:						
Trucchetti (a volontà): <i>Colpo accurato, Riparare, Mano magica</i> .						
Livello 1 (4 slot): <i>Charme sulle persone, Servitore Inosservato, Cura ferite</i> .						
Livello 2 (3 slot): <i>Ristorare inferiore, Zona di Verità, Estasiare</i> .						
Livello 3 (2 slot): <i>Parlare con i Morti, Dissolvi magie</i> .						
AZIONI						
Multiattacco: Adonai effettua due attacchi a round.						
Stocco di Darokin. <i>Attacco con Arma da Mischia:</i> +6 (+8 vs Immondi) al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. <i>Colpito:</i> 8 (1d8 +4 o +6 vs Immondi) danni da taglio.						
Arco Corto. <i>Attacco con Arma a Distanza:</i> +8 al tiro per colpire, portata 24/96 m, un bersaglio. <i>Colpito:</i> 5 (1d6 +2) danni da penetrazione.						



Adonai Stephanos è un umano di etnia doulakki nato e vissuto a Kastelios, sulle coste della Davania, nel regno di Addakia. Prima di compiere 15 anni, Adonai abbandonò la sua famiglia, dopo avere scoperto che essa intratteneva rapporti con l'Anello d'Acciaio. Imbarcatosi su un mercantile, Adonai ben presto si distinse come un abile marinaio e divenne il capitano dell'*Helena*, un brigantino sottratto a una ciurma di pirati. La sua abilità nella navigazione e nel commercio gli valsero il titolo di "Principe Mercante" e, oggi, è una figura rispettata e temuta a Kastelios e lungo la costa della Davania. Il suo odio verso i pirati e gli schiavisti è leggendario: raramente rifiuterà di ingaggiare un combattimento contro una nave pirata.

Alla soglia dei 60 anni, Adonai è ancora un uomo possente e attivo con una criniera di capelli candidi e una barba dello stesso colore. I suoi occhi azzurri risaltano sulla pelle cotta dal sole. Il viso è sfregiato da una cicatrice diagonale che parte dalla fronte e attraversa il volto; ricordo di un colpo di sciabola della *Vipera Nera*, un famigerato pirata Ierendi con il quale Adonai ha un conto aperto. La Vestale Annia Valeria ha resuscitato dai morti il mago di bordo di Adonai, il nuari Numaq Makula. A causa di questo servizio, il capitano della *Helena* acconsentirà a trasportare gratuitamente i PG dal porto di Thyatis alla città di Rupe Corvina.

GRIPPLI

Umanoide di taglia piccola, neutrale buono

Classe dell'Armatura 12 (Naturale)

Punti Ferita 7 (2d6)

Velocità 9 metri, saltare 15 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)

Tiri Salvezza Destrezza +3

Abilità Furtività +6

Sensi Percezione Passiva 11, Scurovisione 18 metri

Linguaggi Grippli, Aquan, Comune

Sfida 1/8 (25 PE)

Movimenti della Palude. Un grippli può muoversi attraverso terreni paludosi (paludi, acquitrini, ecc.) senza alcuna penalità e la massimo del movimento.

Anfibio. Un grippli può respirare acqua e aria.

Pelle Velenosa. La pelle del grippli secerne una debole tossina con la quale sono trattate le punte delle loro armi. Chi viene ferito da un'arma ricoperta dal veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione (CD 8) o essere avvelenato fino alla fine del suo prossimo turno.

AZIONI

Dardo. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 4,5/9 metri, un bersaglio, *Colpito:* 2 (1d4-1) danni perforanti e veleno.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 9/15 metri, un bersaglio, *Colpito:* 3 (1d6-1) danni perforanti e veleno.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio, *Colpito:* 3 (1d6-1) danni perforanti e veleno.

I grippli sono piccoli umanoidi, alti dai 60 ai 70 cm, simili a ranocchi dalla pelle colorata di verde con chiazze rosse, gialle o viola in base al sesso e all'età. I loro occhi sono sporgenti, completamente neri o gialli con pupille nere. Vivono perlopiù nelle giungle umide, nelle foreste vicino a fiumi e stagni con abbondanza d'acqua. Venerano la natura e seguono la dottrina di Ka il Protettore, nella sua incarnazione di Padre Terra.

Animisti. I grippli sono una razza pacifica e timida. Ricorrono alla violenza solo come ultima *ratio* e preferiscono la fuga al combattimento. Credono che ogni cosa sia dotata di spirito e rispettano ogni forma di vita, sebbene evitino accuratamente le specie malvagie come i bullywug, i tasloi e i grung che condividono il loro habitat.



LEILAH BEN NADIR, ESARCA DELLA DAVANIA SUPERIORE

Umanoide di taglia media (umano), legale neutrale

Classe dell'Armatura 19 (mezza armatura e *scudo* +1)

Punti Ferita 97 (15d8+30)

Velocità 9 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	16 (+3)

Tiri Salvezza Costituzione +4, Carisma +5

Abilità: Atletica +5, Intimidire +5, Persuasione +5, Percezione +1

Sensi Percezione Passiva 9

Linguaggi Comune, Thyatiano, Mileniano, Thratiano

Sfida 4 (1.100 PE)

Equipaggiamento speciale. Leilah indossa una mezza armatura e uno *scudo* +1 con l'emblema di Tarastia. In combattimento usa una *spada lunga thyatiana* +2. Conserva alla cintura un borsello di pelle con dentro 1d4+1 dosi di Zzonga. In caso di bisogno può fare affidamento su una *pozione di guarigione* e su 3 dosi di *polvere della sparizione*.

Coraggiosa. Leilah applica Vantaggio ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Azione impetuosa. Nel suo turno, Leilah può effettuare un'azione aggiuntiva oltre alla sua azione regolare e a una possibile azione bonus. Una volta utilizzato questo privilegio, occorre un riposo breve o lungo per ripristinarlo.

Indomita. Può ripetere un TS che ha fallito. Se lo fa, deve accettare il nuovo risultato. Leilah non può riutilizzare questo privilegio prima di avere effettuato un riposo lungo.

Dipendenza dalla Zzonga. Se non assume almeno una dose di Zzonga al giorno, Leilah dimezza i suoi punteggi di Destrezza, Intelligenza e Carisma. Mentre è in crisi di astinenza, Leilah subisce Svantaggio alle prove e ai tiri salvezza basati su Destrezza, Intelligenza, Carisma e Saggezza.

Incantesimi. Leilah è una lancia di incantesimi di livello 8. L'abilità collegata agli incantesimi è la Saggezza (CD 10 sui TS contro gli incantesimi di Leilah, +2 ai tiri per colpire degli incantesimi di attacco). Ella ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista dei chierici:

Trucchetti (a volontà): *Salvare i Morenti, Luce, Taumaturgia, Guida.*

Livello 1 (4 slot): *Benedizione, Parola Guaritrice, Purificare il Cibo e le Bevande, Scudo della Fede.*

Livello 2 (3 slot): *Caratteristica Potenziata, Cecità/Sordità, Protezione dai Veleni.*

Livello 3 (3 slot): *Chiaroveggenza, Dissolvi Magie.*

Livello 4 (2 slot): *Esilio, Libertà di Movimento.*

AZIONI

Multiattacco: Leilah effettua due attacchi a round.

Spada lunga thyatiana. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpito: 9 (1d8 +5 o 1d10+5 se usata a due mani) danni da taglio.

In qualità di Governatore delle Hinterland thyatiane ed Esarca della Davania Superiore, Leilah Ben Nadir trascorre il suo tempo a preoccuparsi della sicurezza dei villaggi e dei territori a lei affidati dall'Imperatore Thincol il Coraggioso. Indomita guerriera di origini ylari e devota seguace della dea Tarastia, Leilah appartiene a una nobile e antica famiglia di Tel Akbir (il fratello, lo sceicco Tarik ben Nadir, è un potente duca dell'Impero e governa la provincia di Tel Akbir).

Leilah ha combattuto per anni contro i Pitti della Davania e fornirà ai PG tutto l'aiuto possibile per debellare la minaccia dei Thratiani del Clan del Teschio di Ketil Faccia Pallida. La coraggiosa Esarca è da tempo sotto il ricatto del potente e malvagio Senatore Helenites Osteropolus che l'ha condotta alla dipendenza da Zzonga, la pestifera droga con la quale contribuì allo scoppio della rivolta dei gladiatori (vicende narrate nei moduli DDA1 (*Arena of Thyatis*) e DDA2 (*Legion of Thyatis*). A causa di tale ricatto, a Leilah Ben Nadir è stato ordinato di riportare a Rupe Corvina (e da lì alla capitale dell'Impero) il prode centurione Marco Osteropolus, nipote di Helenites, di stanza a Castra Alexandras. Il vero motivo per cui è richiesta la presenza a Thyatis del giovane ufficiale delle legioni thyatiane è la sua conoscenza degli intrighi intessuti dal malvagio zio. Helenites, infatti, ha intenzione di eliminare una volta per tutte la minaccia del "virtuoso" nipote.

Leilah è una donna matura sui 45 anni dal fisico prestante e dall'aspetto conturbante. Porta i capelli, ancora neri come l'ala di un corvo, lunghi e lisci sulle spalle. Il volto deciso è illuminato da occhi scuri e intelligenti. Nonostante il duro addestramento e la fede in Tarastia, osservatori attenti possono scorgere nell'Esarca i segni della dipendenza dalla sostanza tossica che le procura il malvitoso senatore Helenites.



LUMACA GIGANTE

Bestia di taglia grande, senza allineamento

Classe dell'Armatura 12

Punti Ferita 85 (10d10+30)

Velocità 9 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	7 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	3 (-4)	2 (-4)

Immunità ai Danni Armi da impatto

Resistenza ai Danni Armi da taglio

Sensi Percezione Passiva 6

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Elastico. Gli avversari che feriscono la Lumaca Gigante non aggiungono mai il proprio modificatore di Forza ai danni inferti.

AZIONI

Lingua. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio, *Colpito:* 7 (1d12+1) danni perforanti.

Sputo Acido (Ricarica 6). *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 10/15 metri, un bersaglio, *Colpito:* 31 (9d6) danni da acido.



Le Lumache Gigante (conosciute anche con il termine “Limacce”) sono degli esemplari giganteschi dei comuni molluschi senza guscio. Possono raggiungere dimensioni variabili dai 6-8 metri fino a oltre 30 metri per gli individui più antichi. Questi mostri passano l'esistenza a strisciare nei cunicoli sotterranei umidi, nelle foreste e nelle giungle più profonde alla perenne ricerca di cibo.

Voraci. Un esemplare di Lumaca Gigante divora qualsiasi cosa grazie alle secrezioni acide della propria saliva, in grado di sciogliere anche la pietra. Davanti a una potenziale preda, la creatura viene colta da una sorta di frenesia che la porta ad aggredire fino alla soddisfazione dei propri appetiti.

Sputo Acido. L'arma più pericolosa di una Limaccia Gigante è lo sputo di un bolo di muco acido. Poiché la saliva corrosiva viene prodotta molto lentamente, la creatura tende a usare questa forma di attacco solo quando si trova in difficoltà (i.e. viene ridotta a metà dei propri PF).

MEK MINORE

Costrutto di taglia grande, senza allineamento

Classe dell'Armatura 15 (Naturale)

Punti Ferita 80 (10d8+40)

Velocità 6 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	8 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

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

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

Sensi Percezione Passiva 9, scuro visione 36 m

Linguaggi capisce il linguaggio del suo creatore ma non può parlarlo

Sfida 6 (2.300 PE)

Forma immutabile. Il mek è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterarne la forma.

Reazione al freddo. Gli incantesimi basati sul freddo non danneggiano il mek, ma dimezzano la sua velocità e impediscono l'uso dell'attacco multiplo nel round seguente.

Sensibilità al movimento. Il mek non è in grado di vedere creature che rimangono immobili.

Vulnerabilità agli incantesimi. Se un mek fallisce il suo tiro salvezza contro un incantesimo di *Disintegrazione*, è istantaneamente distrutto.

AZIONI

Multiattacco. Il mek effettua due attacchi con i pugni. In alternativa può effettuare un'azione di *Scagliare avversari*.

Pugni. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10+5) danni contundenti.

Scagliare avversari. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio di dimensioni medie o più piccole. *Colpito:* il bersaglio viene scagliato a 3d6 metri di distanza e subisce danni come se fosse caduto da un'altezza simile +10 danni. Il bersaglio, inoltre, si considera prono.

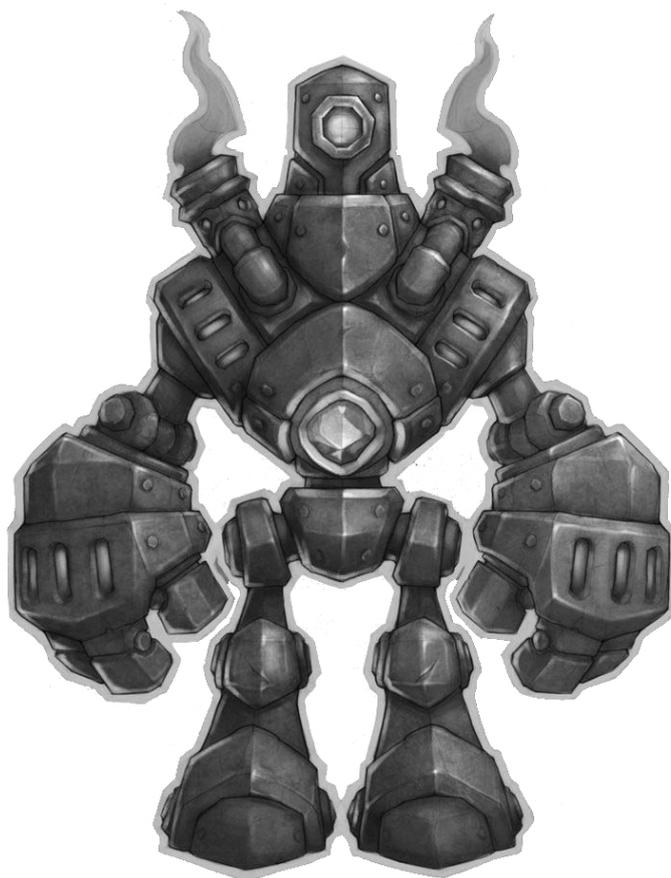
Soffio di gas paralizzante. Il mek esala gas paralizzante in un cono di 3 m. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se fallisce, la vittima rimane paralizzata per 10 turni. È possibile ritentare il TS alla fine del proprio turno per liberarsi dalla paralisi.

I mek sono costrutti tozzi di metallo con giunture e meccanismi (ingranaggi, pulegge, tubi di sfiato, ecc.) che li fanno assomigliare a umanoidi meccanici e cigolanti.

Pur avendo una forma bipede, spesso i loro creatori li modellano per farli apparire come dei *robot* con calotte di cristallo per occhi, tenaglie e altri elementi caratteristici. Un mek minore è alto circa 3 metri, ma sono noti anche mek più potenti (c.d. mek maggiori), che possono raggiungere le dimensioni di un piccolo palazzo.

Fedeltà instabile. Pur essendo delle guardie eccezionali in un guscio di metallo, i mek soffrono di una instabilità congenita. Rispetto ai ben più potenti golem di ferro, infatti, i mek in combattimento hanno un 1% cumulativo a round di impazzire e rivoltarsi contro il proprio padrone.

Natura dei costrutti. Un mek non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.



MOSTRO SU

Mostruosità di taglia media, caotico malvagio

Classe dell'Armatura 12

Punti Ferita 27 (5d8+5)

Velocità 9 metri, arrampicarsi 9 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Abilità Atletica +6, **Percezione** +3

Sensi Percezione Passiva 13

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il mostro su effettua due attacchi: uno con il morso e uno con i suoi artigli.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4+2) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m. *Colpito:* 7 (2d4+2) danni taglienti, o 12 (4d4+2) danni taglienti se il mostro su è appeso con la coda a un ramo e tutti e quattro gli arti sono liberi.

Assalto Mentale (Ricarica 5-6). Il mostro su bersaglia una vittima in grado di vedere entro un raggio di 9 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD 11) o subire 17 (5d6) danni psichici ed è stordita per un minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.



I mostri su sono astuti e malvagi primati che popolano le terre selvagge più remote e le grotte. Gli adulti sono alti circa 1,5 metri e hanno una lunga coda prensile. Sebbene possano maneggiare utensili e armi, i mostri su preferiscono squartare le proprie vittime con gli artigli.

I mostri su adulti possono, inoltre, proiettare un raggio di energia psichica, che lascia gli avversari storditi e incapaci di fuggire o di difendersi.

Un mostro su dorme a testa in giù, appeso a un ramo con la robusta coda. Mentre è sveglio, il mostro può portare un attacco devastante quando è in questa posizione, ferendo con tutte e quattro le appendici artigliate contemporaneamente.

I mostri su comunicano silenziosamente, utilizzando le lunghe code prensili per effettuare segnali. Di norma queste creature uccidono più prede di quante siano in grado di consumare, seppellendo i resti e marcando queste riserve di cibo con le proprietà delle vittime.



NIXIE

Folletto di taglia piccola, neutrale buono

Classe dell'Armatura 16

Punti Ferita 7 (2d6)

Velocità 12 metri, nuotare 12 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Silvano, Comune (25% di probabilità)

Sfida 1/4 (50 PE)

Rituale dello Charme. Chiunque venga affascinato dallo *Charme* di queste fate, rimane affetto dall'incantesimo per un intero anno o fino a dispersione.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dei Nixie è il Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Un Nixie può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

1/giorno ciascuno: *Charme sulle Persone* (occorrono 10 Nixie per lanciare questo incantesimo sotto forma di rituale), *Respirare Acqua*

AZIONI

Tridente. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni perforanti o 3 (1d6) danni perforanti se usato a due mani.



Le ninfe di acqua dolce di Mystara sono le timide e sfuggivevoli Nixie, creature alte poco più di un metro che amano vivere in luoghi remoti, lontano da occhi indiscreti e da altre creature. Il dimorfismo sessuale tra maschi e femmine dei Nixie è limitato al colore della pelle: i maschi tendono ad assumere una colorazione omogenea sul verde o sull'azzurro, mentre le femmine hanno una pelle più variegata con colori che vanno dal verde pallido fino al blu scuro con macchie più o meno accentuate di diverse tonalità. Le femmine depongono le uova una volta all'anno; queste ultime sono fecondate dai maschi che le custodiscono fino alla schiusa.

Giocosi e pericolosi. Pur non essendo malvagi, i Nixie spesso non si curano delle esigenze degli altri esseri viventi che non siano i pesci e gli animali dei fiumi e degli stagni dove abitano. Per gioco o per capriccio, i Nixie cercano spesso di irretire viaggiatori solitari, rendendoli schiavi per uno o più anni. Le vittime dello *Charme* di questi folletti non sono maltrattate, ma vengono considerate alla stregua di giocattoli e passatempo. Quando un clan di Nixie si stanca del proprio trastullo, lo libera dalla fascinazione e lo abbandona al proprio destino.

I Nixie sono creature capricciose e molto suscettibili: se vengono offese o se non sono accontentate nelle loro richieste (p. es. a un bardo potrebbero chiedere di cantare una canzone, a un druido di fare schiudere le uova di una nidiata di pesci e a un mago di fare qualche magia colorata), possono fuggire o cercare di costringere con il proprio *Charme* a obbedire.

VAMPIRO VELYA

Non Morto di taglia media (mutaforma), caotico malvagio

Classe dell'Armatura 17 (Naturale)

Punti Ferita 127 (15d8+60)

Velocità 9 metri, Arrampicarsi 9 metri, Nuotare 12 metri

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza: Forza +5, Destrezza +9, Saggezza +7, Carisma +6

Abilità: Percezione +11, Rapidità di Mano +20, Persuasione +17, Furtività +20

Resistenza al danno: contundente, perforante e tagliente da armi non magiche, danno necrotico

Sensi Scurovisione 36 metri, Percezione Passiva 21

Linguaggi Comune, Elfico, Traladariano, Thyatiano

Sfida 13 (10.000 PE)

Mutaforma. Se il velya si trova immerso nell'acqua del mare, può usare la sua azione per tramutarsi in uno squalo cacciatore, in una razza manta o in una nube di acqua oleosa. In forma di nube d'acqua oleosa non può effettuare alcuna azione, né manipolare oggetti.

È senza peso e la sua velocità aumenta a 24 metri per turno, può entrare nello spazio di una creatura ostile e rimanervi. Inoltre se l'acqua normalmente può attraversare uno spazio, lo può fare anche il velya in forma di nube oleosa d'acqua. Usufruisce di Vantaggio nei TS su Forza, Destrezza e Costituzione ed inoltre è immune a tutti i danni di origine non magica, eccetto quelli che riceve se esce dall'acqua.

Rigenerazione. Il velya rigenera 20 PF all'inizio del suo turno, purché abbia almeno 1 PF e non sia all'aria aperta. Se il velya riceve danni radiosi, da acqua santa o dal restare all'aria aperta, perde l'abilità di rigenerazione per quel turno.

Debolezze del velya. Il vampiro ha le seguenti debolezze:

- *Paletto nel cuore:* se un paletto viene conficcato nel petto del velya, quest'ultimo è paralizzato finché il paletto non viene rimosso.

- *Sensibilità alla luce e all'aria:* il velya subisce 20 danni radiosi all'inizio del suo turno, se si trova esposto alla luce solare o all'aria aperta. Mentre si trova in queste condizioni, ha Svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di abilità.

Figli degli Abissi (1v/die). Il velya può magicamente convocare 2d4 Squali Cacciatori o 1d4+1 Squali Cacciatori Non Morti, purché sia notte. Le creature convocate arrivano nel giro di 1d4 round, agiscono come alleati e obbediscono agli ordini del Vampiro. Le bestie rimangono per un'ora, finché il velya non muore, o non le congela con un'azione bonus.

Salvezza Liquida. Quando viene ridotto a 0 PF fuori dal suo sacello, il velya si tramuta in una nube di acqua oleosa (vedi sopra), purché non sia esposto alla luce solare e non sia all'aria aperta (nel qual caso viene distrutto). Mentre è a 0 PF, il velya deve tornare al suo rifugio entro un paio d'ore per non essere distrutto. Una volta nel suo sacello, il Vampiro ritorna nella forma fisica e deve riposare per un'ora (durante la quale è paralizzato) per recuperare 1 PF.

AZIONI

Multi Attacco. Il Velya effettua due attacchi per turno, solo uno dei quali può essere con il morso.

Attacco in Mischia – Artigli (solo nella forma di velya). +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m; un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d8+5) danni da impatto. In alternativa al danno, il velya può bloccare una vittima (CD per la fuga 18).

Attacco in Mischia – Morso (in forma di velya o di Squalo). +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m; un bersaglio, una creatura consenziente, una bloccata dal velya. *Colpito:* 8 (1d6+5) danni perforanti più 11 (2d10) danni dalla perdita di sangue. Un umanoide ucciso in questo modo risorge sotto forma di Wight.

AZIONI LEGGENDARIE

Il velya può effettuare tre azioni leggendarie, scegliendo tra le opzioni qui sotto. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il velya recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Movimento. Il velya si muove del suo fattore movimento senza provocare attacchi di opportunità.

Colpo d'artiglio. Il velya effettua un attacco con gli artigli.

Morso (costa 2 Azioni). Il velya effettua un attacco con il morso.



Non Morti maledetti per esecrabili crimini compiuti in mare, i velya sono umani dal cuore nero che hanno seminato dolore e disperazione negli oceani e nei mari con azioni innominabili: saccheggio, omicidio, stragi e atti di pirateria. Rianimati come vampiri, i velya assumono le sembianze di umanoidi dall'aspetto feroce e della pelle cianotica. Branchie annerite appaiono sulla base del collo dei velya, mentre artigli affilati come lame crescono sulle mani e sui piedi di queste creature notturne.

Desideri Oscuri. Il velya è ossessionato dal desiderio di opprimere le creature più deboli. Spesso, in vita, questa creatura era un principe pirata, un mercante senza scrupoli o un marinaio consumato dall'odio. La pulsione di distruzione che ha portato il Vampiro alla sua morte, torna moltiplicato cento volte nella esistenza non morta. Il velya desidera affondare vascelli, affogare centinaia di anime per darle in pasto ai suoi squali affamati, accumulare tesori degni di un drago anziano o di un potente e antico kraken.

Nati dalla Morte. Quasi tutte le vittime di un

velya diventano dei lacedon che obbediscono ai suoi ordini. Se un velya acconsente a un suo schiavo di bere il suo sangue, lo trasforma in un velya e non è più sotto il suo controllo. Pochi velya sono disposti a rinunciare al controllo in questa maniera. I lacedon ottengono l'indipendenza quando il loro creatore muore.

Incantenati alla Tomba. Ogni velya rimane vincolato alla sua bara, nave o buco nel quale ha trovato la morte, dove deve riposare durante il giorno. Se un velya non ha ricevuto sepoltura formale, deve riposare nelle acque dove è diventato un Non Morto. Un velya può spostare il luogo della sua sepoltura, trasportando la sua bara in un altro luogo. Alcuni velya preparano più luoghi di riposo in questo modo.

Natura dei Non Morti. I vampiri velya e i loro lacedon non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

APPENDICE II – NUOVI OGGETTI MAGICI

Bastone Magico di Leone Nero

Bastone, leggendario (richiede sintonia con un mago, stregone o warlock)

Il bastone è ricavato da un osso di balena fittamente istoriato con rune magiche. Una corona di 6 pietre acquamarina decorano la sommità del manufatto e risplendono di una debole luminescenza interna.

Il possessore del bastone magico di Leone Nero è in grado di *Respirare Acqua* e applica Vantaggio alle prove di Nuotare. Il bastone è sintonizzato sul Mek Minore creato dal mago della guglia; chi possiede il manufatto, come un'azione, può tentare di ottenere il controllo del costruito [**Carisma, CD 18**]. In caso di successo, il Mek obbedisce ai comandi del possessore del bastone. A causa di un piccolo errore durante la creazione dell'automa metallico, ogni volta che il Mek riceve un ordine, occorre che il possessore del bastone superi una prova di volontà [**Carisma, CD 12**]. In caso di successo, il Mek obbedisce, in caso di fallimento, invece, il costruito attacca il suo padrone. Quest'ultimo può cercare di riprendere il controllo del Mek, utilizzando un'azione e superando una prova di volontà [**Carisma, CD 18**].

Corno Conchiglia dei Marinidi

Oggetto meraviglioso, raro

Le migliori conchiglie dei tritoni vengono raccolte e incantate dai maghi Marinidi. Decorate con simboli della cultura degli uomini sirena e impreziosite da perle e argento, i corni conchiglia dei Marinidi richiamano alleati del mare, quando il possessore li suonano.

Un personaggio che si trova in mare può usare un'azione per suonare questo corno. In tutta risposta, dopo 1d4+1 round, arrivano degli alleati. Questi ultimi sono amichevoli nei confronti del possessore del corno, ma non sono costretti ad obbedire ai suoi ordini, se questi sono contrari al loro Allineamento Morale. Gli alleati aiutano il proprietario del corno al meglio delle loro possibilità, anche a rischio della morte. Dopo un'ora, gli alleati si allontanano.

Ogni volta che il corno conchiglia dei Marinidi viene suonato, si deve tirare un d10: con un risultato di 1, l'oggetto di scioglie in acqua ed è definitivamente distrutto. Una volta suonato, il corno non può essere riutilizzato fino a 7 giorni.

d10	Alleato Evocato
1-2	Marinidi (2d6)
3-4	Piovre Giganti (1d4)
5-6	Elementale dell'Acqua (1)
7	Elementale dell'Acqua Mirmidone ¹ (1)
8	Drago di Bronzo Giovane (1)

¹ Vedi *Water Elemental Myrmidon* a pag. 203 del *Mordenkainen's Tome of Foes*.

Fascina dell'Erborista

Oggetto meraviglioso, raro

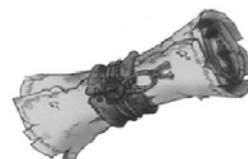
Questi ingredienti possono essere masticati crudi per un effetto minore; altrimenti, se si è competenti nell'uso della Borsa da Erborista è possibile spendere 6 ore di tempo per distillare una pozione di un particolare tipo (1 dose di ingrediente = 1 fiala di pozione). Ogni fascina possiede 1d4+1 ingredienti. Tirate un d6 per stabilire il tipo di ingredienti presenti nella fascina.

1. Erba Strega – [cruda:] consente di respirare acqua per 5 minuti; [pozione:] *alterare sé stessi* oppure *respirare acqua*.
2. Bacche di Pepe Diavolo – [crudo:] fornisce resistenza al freddo per 1 minuto; [pozione:] *resistenza* (qualsiasi a scelta) oppure *soffio di fuoco*.
3. Fungo Orecchia d'Ogre – [crudo:] fornisce Vantaggio al prossimo tiro per colpire; [pozione:] *pozione della forza dei giganti delle colline* oppure *pozione di crescita*.
4. Spina dell'Amante – [crudo:] fornisce Vantaggio alle prove basate su Carisma per 1 minuto; [pozione:] *filtro d'amore* oppure *pozione di veleno*.
5. Boccio FANTASMA – [crudo:] *morte apparente*; [pozione:] *pozione di invisibilità*.
6. Riposo di Mitra – [crudo:] resistenza alle malattie per 1 ora; [pozione:] *pozione di guarigione superiore*.

Itinera Adnotata

Oggetto meraviglioso, comune

Gli *Itinera Adnotata* sono costituiti da rotoli di pergamena che riportano mappe e notazioni di esploratori e staffette. I *Magi* dell'Impero thyatiano infondono in alcuni di questi documenti delle magie di preveggenza per poterle modificare misticamente anche in caso di cambiamenti futuri. Il risultato sono una serie di mappe quasi infallibili. Chi possiede gli *Itinera Adnotata* di una determinata zona geografica acquisisce un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Sopravvivenza effettuata nell'area, comprese quelle relative alla possibilità di smarrirsi². Se il PG possiede già tale bonus o se si tratta di un ranger o un druido, al tiro di abilità si applica Vantaggio. Inoltre, chi possiede gli *Itinera Adnotata* gode di Vantaggio nelle prove di Natura, Indagare e Medicina effettuate nella zona dettagliata dalle mappe.



² Per i dettagli vedi il paragrafo "Smarrirsi" (pag. 111) e la relativa tabella "Orientamento nelle Terre Selvagge" (pag. 112) nella Guida del Dungeon Master.

Ninnolo del Soldato

Oggetto meraviglioso, comune

In tempi antichi questo ciondolo veniva donato dall'amata allo sposo in partenza per la guerra. Normalmente i Ninnoli del Soldato sono fabbricati in argento o in qualche pietra dura come la malachite, l'opale o il granato. Non sono rari ninnoli di acciaio o di ferro. Ogni ciondolo ha una forma diversa: miniature di guerriero, cuori, serpenti intrecciati, mele, corni, ecc. Chi indossa il ciondolo al collo può, 2 volte al giorno, lanciare uno dei seguenti incantesimi come azione bonus: *Interdizione alle Lame* o *Colpo Accurato*. Il ninnolo si ricarica dopo un riposo lungo.

Pergamena di Convocazione

Pergamena, rarità variabile

Questo tipo di pergamena contiene un diagramma magico che vincola un particolare tipo di creatura extra-dimensionale. Bruciando la pergamena, viene convocata una creatura come per l'incantesimo *Alleato Planare* con la differenza che il "prezzo" da pagare per ottenere i servizi dell'essere è già stato saldato. Il tipo di creatura convocata dalla pergamena è indicato nella tabella "Creatura Convocata".



d20	Rarità	Creatura Convocata
1-4	Comune	Imp/Quasit/Demone Fauce ³
5-7	Non Comune	Barbazu/Babau/Bulezau ⁴
8-9	Rara	Barlgura/Merregon ⁵
10-12	Rara	Vrock/Hamatula
13-15	Molto Rara	Kyton/Abishai Nero ⁶
16-17	Molto Rara	Hezrou/Deva/Oinoloth ⁷
18	Leggendaria	Malebranche/Glabrezu
19	Leggendaria	Diavolo della Fossa/Planetar
20	Leggendaria	Solar/Balor/Gigante Notturmo ⁸

³ *Maw Demon* (vedi *Volo's Guide to Monsters* 137).

⁴ *Bulezau* (vedi *Mordeinkainen's Tome of Foes* 131)

⁵ *Merregon* (vedi *Mordenkainen's Tome of Foes* 166)

⁶ *Black Abishai* (vedi *Mordenkainen's Tome of Foes* 160)

⁷ *Oinoloth* (vedi *Mordenkainen's Tome of Foes* 251)

Pietra Runica

Oggetto meraviglioso, comune

Le pietre runiche sono sassolini di varie foggie e dimensioni incantate da Druidi o Stregoni. Sopra ogni pietra è incisa una runa personale dell'incantatore che l'ha creata. Quando vengono rivenute delle Pietre Runiche, tirate un d6 per determinarne il tipo.

d6	Tipo di Pietra Runica
1	Fuoco
2	Gelo
3	Fulmine
4	Impatto
5	Forza
6	Radiosa

Scagliandola pietra contro un bersaglio nel raggio di 24 metri, si colpisce automaticamente e si infliggono 2 danni del tipo indicato. È possibile scagliare contro lo stesso bersaglio fino a 6 pietre contemporaneamente. Una volta utilizzate, le pietre svaniscono.

Pugnale della Coltre Oscura

Arma (pugnale), rara

La leggenda racconta che queste armi siano state forgiate dagli Shadar Kai che abitano la Coltre Oscura. Si tratta di pugnali dalla lama ricurva, ricavata da un cristallo nero capace di oltrepassare le difese di armature e di scudi. In combattimento, un pugnale della Coltre Oscura ignora il bonus alla CA fornito da armature e scudi. Nel conteggio della classe d'armatura si tiene conto solo del modificatore della Destrezza e della magia del bersaglio. Pur non avendo un bonus al tiro per colpire e alle ferite inflitte, un pugnale della Coltre Oscura si considera un'arma magica.



Utilizzato contro creature incorporee (Fantasmi, Spettri, Wraith, ecc.), un pugnale della Coltre Oscura gode di Vantaggio al tiro per colpire. In caso di critico (un "20" naturale su d20), un bersaglio vi-

⁸ *Nightwalker* (vedi *Mordenkainen's Tome of Foes* 216)

vente viene Avvelenato per 1d6+3 round, mentre un bersaglio non-morto viene istantaneamente distrutto (senza tiro salvezza). In caso di tiro maldestro (un "1" naturale su d20), il pugnale della Coltre Oscura evapora (viene distrutto) senza danneggiare il bersaglio.

Punteruolo d'Argento

Oggetto meraviglioso, molto raro

Il punteruolo d'argento somiglia a un grosso ago lungo un metro e mezzo forgiato in argento purissimo. Lungo tutta la superficie corrono glifi e segni magici che risplendono di un tenue bagliore opalino quando si trova entro 9 metri da un Vampiro.



L'oggetto può essere utilizzato come uno stocco, sebbene non sia bilanciato e si applichi Svantaggio al tiro per colpire. Se invece viene usato per affrontare un Vampiro, il suo potere si palesa immediatamente. La creatura non morta è abbagliata dal luore delle rune sulla superficie del punteruolo e soffre di Svantaggio ai tiri per colpire contro il possessore dell'arma. Inoltre il danno inferto dal punteruolo si considera radioso, bloccando il potere di rigenerazione del Vampiro. Chi brandisce il punteruolo d'argento gode di Vantaggio a tutti i tiri salvezza contro i poteri del Vampiro. Se in combattimento si ottiene un critico (un "20" naturale sul d20), il punteruolo si conficca nel cuore del Vampiro, paralizzandolo. Se il punteruolo viene rimosso, il Vampiro torna immediatamente padrone delle sue azioni. Mentre il punteruolo d'argento è conficcato nel petto del mostro, è possibile tagliargli la testa e uccidere definitivamente il Vampiro. Così facendo, il punteruolo perde il suo potere, tramutandosi in un palletto di frassino annerito.

Timone di Saphiran

Oggetto meraviglioso, leggendario

Forgiato in bronzo e ferro meteorico, il timone di Saphiran è un orribile oggetto creato per vincolare i demoni merrenoloth e costringerli a usare le loro abilità di traghettatore e timoniere al servizio di un vascello.

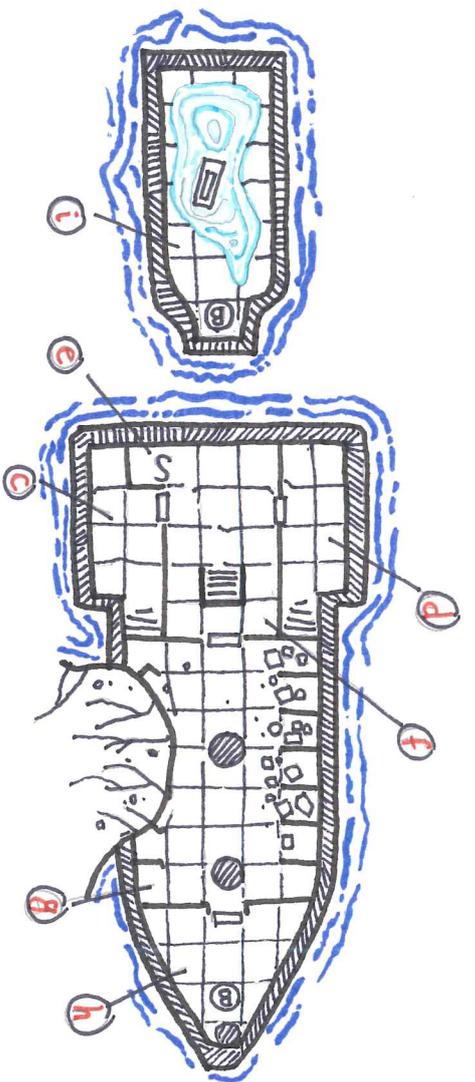
Per attivare il timone, occorre effettuare un sacrificio di sangue di almeno 10 PF. Quando ciò avviene, un merrenoloth è evocato dallo Stige e imprigionato

al timone con una coppia di manette di ferro meteorico. Lo yugoloth è costretto a obbedire al suo evocatore, fintantoché ogni giorno gli viene offerto un sacrificio di sangue di almeno 10 PF. Per ogni giorno in cui tale offerta non viene effettuata, il merrenoloth ha una probabilità cumulativa del 10% di liberarsi e abbandonare la nave.

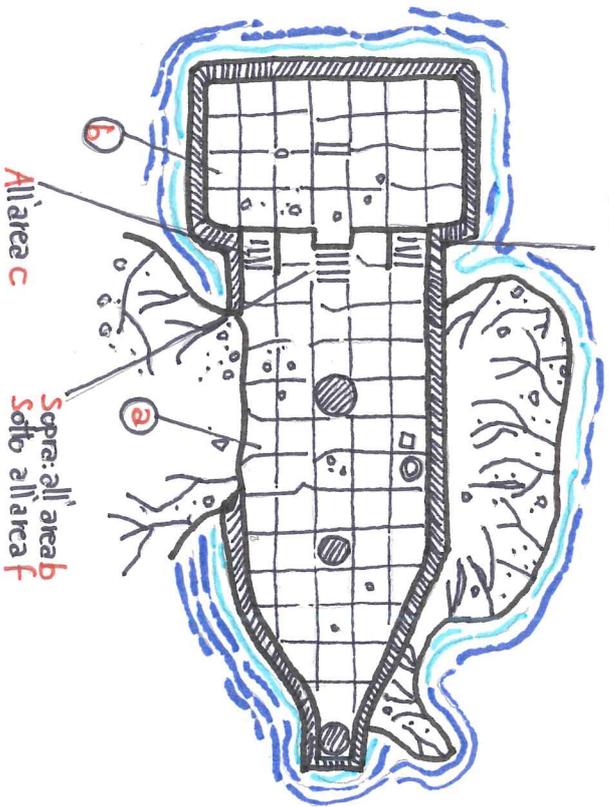
Finché il demone è vincolato al timone di Saphiran, le Azioni di Tana e le Azioni Leggendarie⁹ del merrenoloth si applicano al vascello che conduce.

⁹ Vedi la voce *Merrenoloth* a pag. 249-250 del *Mordenkainen's Tome of Foes*.

La Mare del Vampiro



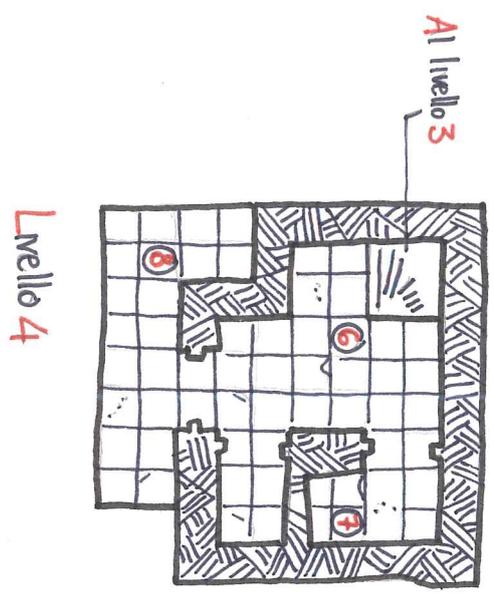
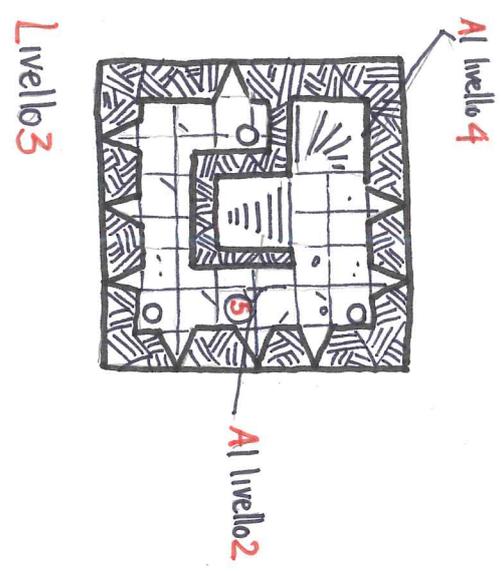
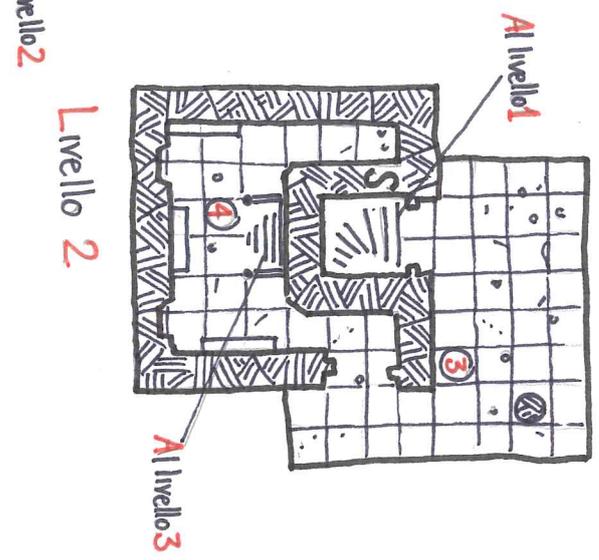
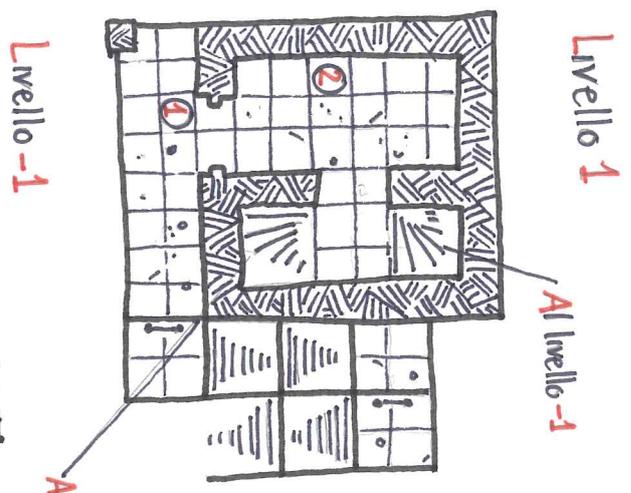
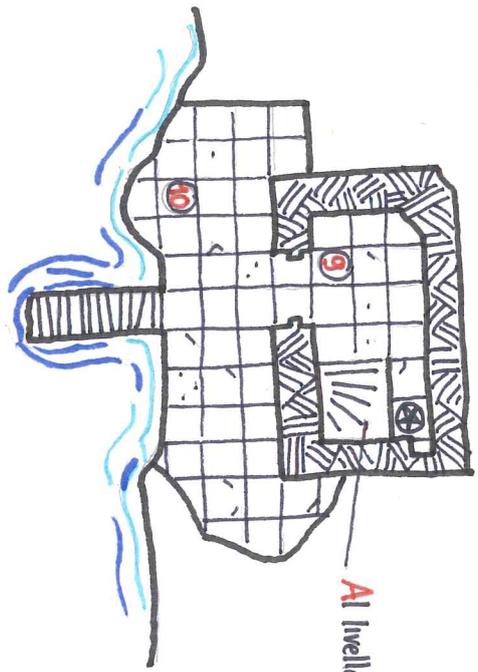
All'area d



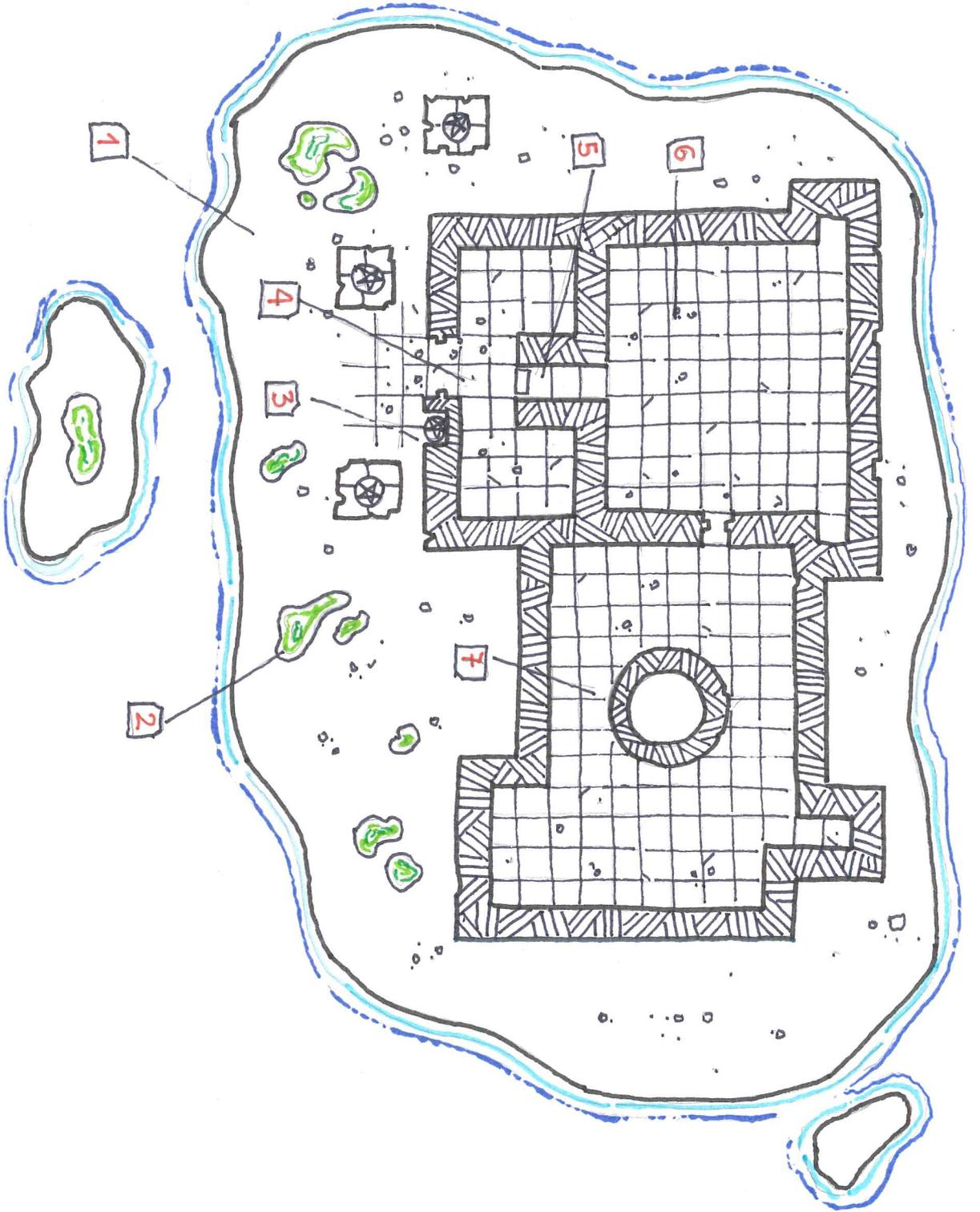
All'area c

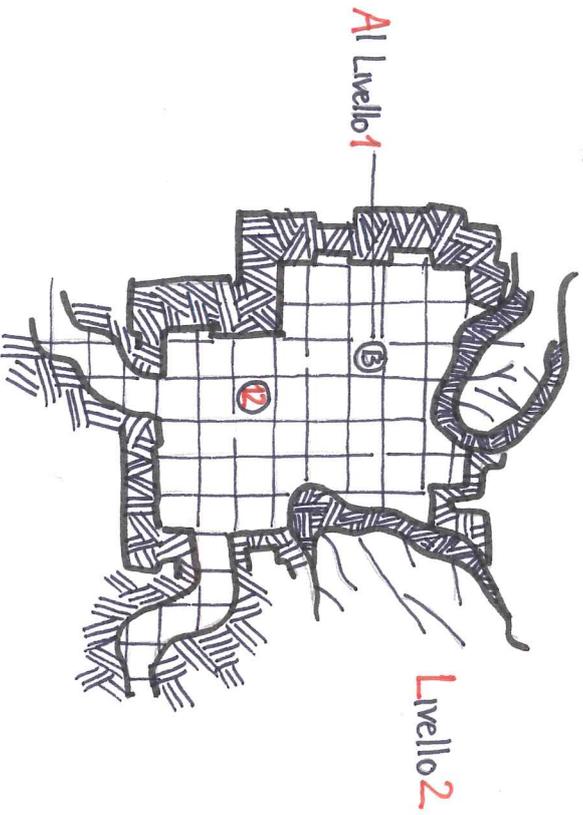
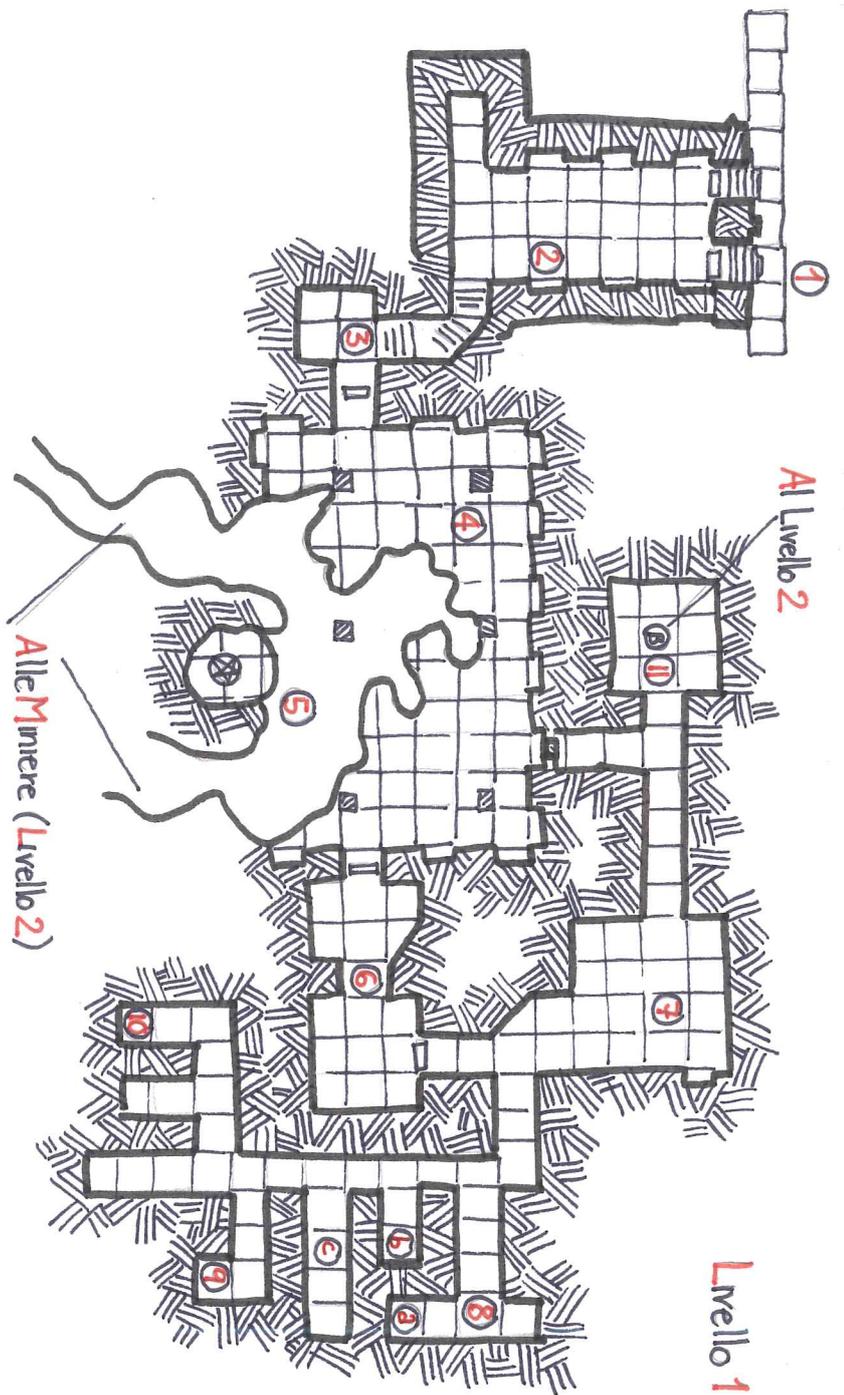
Sopra all'area b
Sotto all'area f

La Svezia delle Arpie



Il Coro di Myraxis





Il Tempio di Imix

MYSTARA

**DUNGEONS
& DRAGONS®**

Modulo d'avventura – Livello Esperti

La Ricerca della Legio Manticorae – Volume II

di Mauro Ferrarini

Prosegue la ricerca della *Legio Manticorae*, perdutasi senza lasciare traccia nel cuore delle giungle infestate della Davania Superior. Dopo una navigazione densa di pericoli sulle acque del Mare del Terrore, a bordo della leggendaria *Helena* del principe doulakki Adonai Stephanos, gli avventurieri partiranno da Rupe Corvina, capitale delle Hinterland thyatiane, alla volta di un campo imperiale sul Fiume Torion.

Contro tribù ostili di Pitti thratiani del Clan del Teschio, esplorando rovine dimenticate e affrontando ogni genere di mostro in agguato nelle impenetrabili profondità verdi della Davania, gli eroi raccoglieranno indizi e prove del passaggio della *Legio Manticorae*, per svelarne il mistero.

