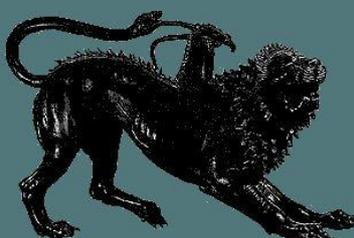


IL SIGILLO DEL SERPENTE

DI STEFANO "ABI" OLIVIERI



CHIMERA E

DUNGEONS & DRAGONS

Modulo di avventura – livello Expert

IL SIGILLO DEL SERPENTE

Autore:
Stefano “Abi” Olivieri

Illustrazione di copertina:
Kevin Lau

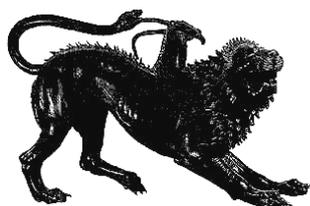
Illustrazioni nel testo:
D. Joshua Brown
Dimitry Bordugov
Kevin Lau
Leonardo Bruni
Torsten Gunst

Mappe ed indizi:
Stefano “Abi” Olivieri

DUNGEONS & DRAGONS® e **D&D**® sono marchi registrati di proprietà della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2005 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

chimeraehobbygroup@yahoo.it

SOMMARIO

Introduzione	3
Parte I – L'inizio	7
Parte II – La Guglia del Nibbio	12
Parte III – Sulle orme di Evander	17
Parte IV – Ximene	26
Elenco delle abbreviazioni usate	37
Gli autori	38

APPENDICE

Nuovi mostri	30
La Spada delle Anime Brucianti	32
Indizi da consegnare ai giocatori	33

MAPPE

Mappa della Cripta di Evander	21
---	----

INTRODUZIONE

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al DM, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa ed il divertimento ai giocatori che lo leggessero in anteprima. Se prevedete di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore **fermatevi qui** e non proseguite oltre nella lettura.

Note per il DM

Prima di iniziare a giocare, il DM dovrà leggere il modulo e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le descrizioni ed informazioni sono riservate al DM, il quale potrà rivelarle ai giocatori solo a sua discrezione.

Sono inoltre state aggiunte delle note dall'autore, che servono a spiegare e/o a fornire suggerimenti al DM.

Prefazione

"Il Sigillo del Serpente" è un'avventura D&D per 4-6 avventurieri di livello 4-6, con una media di 25 livelli di esperienza.

L'avventura è stata scritta intenzionalmente in modo superficiale per renderla adattabile, con un minimo sforzo da parte del DM, al proprio mondo fantasy. Questa non è una classica avventura basata su innumerevoli combattimenti e trabocchetti, bensì una sorta di indagine poliziesca, che si snoda attraverso una serie di indizi, tracce e pericoli, fino al colpo di scena finale...

L'avventura fa riferimento alle regole contenute nella *Rules Cyclopedia*, ovvero ai Set Base (scatola rossa) ed Expert (scatola blu) dell'edizione italiana. Non viene utilizzata nessuna regola opzionale rispetto a quelle riportate nei suddetti manuali di D&D, al fine di consentire l'utilizzo di questo modulo anche da parte dei DM e dei giocatori meno esperti.

Antefatto

È notte fonda nella vecchia Katamash. Un vecchio si aggira ansimante nel dedalo di viuzze dei quartieri poveri della città. Con una mano si appoggia ai muri, nel tentativo di serbare un equilibrio sempre più precario per via della stanchezza, del dolore e della debolezza; con l'altra si tiene stretto al corpo il pesante mantello, proprio nel punto dove una chiazza di sangue si sta sempre più allargando sulla cappa color sabbia. Il suo

respiro è appesantito, la sua mente sta scivolando nell'irrazionalità; il cuore batte molto, troppo forte per un vecchio della sua età e delle sue condizioni. Improvvisamente il ginocchio gli cede e la mano scivola sul muro; la sua volontà non è più sufficiente a tenerlo in piedi e quindi, con una lentezza irrealistica, scivola a terra, in mezzo alla sporcizia del vicolo. Tiene la mano appoggiata al muro cercando, senza successo, di appigliarsi a qualcosa, sicuro che quello sarà l'ultimo suo tentativo.

All'ingresso del vicolo, solo pochi metri dietro a lui, il suo inseguitore finalmente appare: un'ombra enorme, contorta e ringhiante; con passi potenti e ponderati si avvicina al vecchio, fiutandone l'odore del sangue e della paura. L'uomo, giunto al crepuscolo tra la vita e la morte, si accorge solo vagamente della sua presenza. La parte ancora lucida e razionale della sua mente sta pensando a quello che l'essere vuole da lui; sta pensando che se riuscirà ad ottenerlo, ebbene, la sua stessa vita non avrà avuto senso, sarà stata completamente inutile...

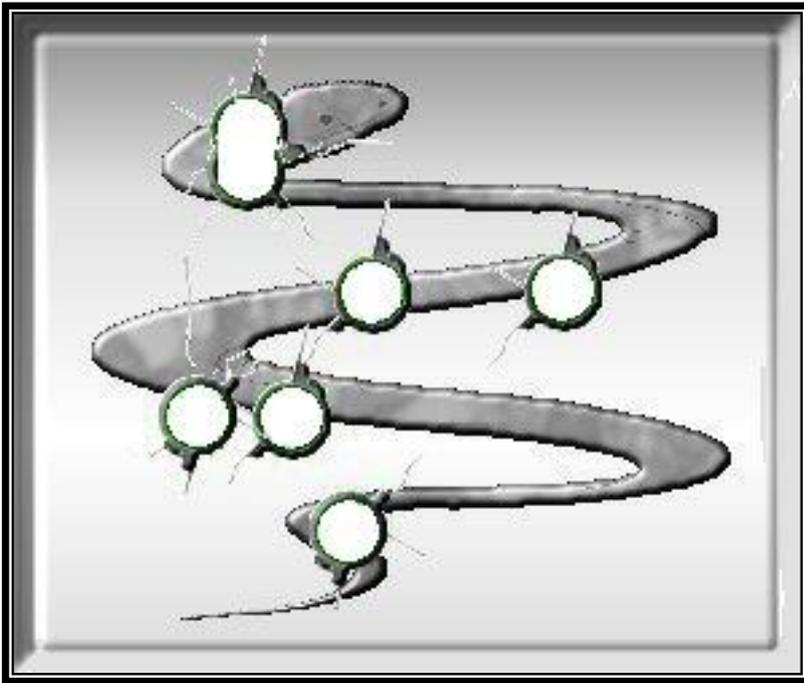
Ed è proprio in quel momento che l'ombra striscia i suoi lunghi artigli contro il muro, producendo un rumore straziante e sgradevole; proprio in quel momento, il vecchio ha un'idea, una di quelle buone, la penultima della sua vita. Riesce a togliere dall'interno della tunica una piccola lastra di metallo contorta e bucata e la inserisce in una bottiglia rotta, in mezzo alla pattumiera. Subito dopo, gli artigli dell'essere gli strappano un grido roco ed un pezzo di intestino. Quelli che seguono sono attimi di dolore, terribile e straziante. La bestia lo esplora, lo perquisisce con delle mani troppo poco aggraziate, in cerca di quello che lui ha appena abbandonato. Alla fine, con un ruggito tonante e rabbioso, ammette la sconfitta: non ha trovato quello per cui il suo padrone l'aveva incaricato; sfoga la sua rabbia con un'ultima artigliata ai resti del vecchio, poi si accinge a cercare nei rifiuti.

Per quello che a volte viene considerato un intervento divino, però, la bestia non riesce a trovare l'oggetto del suo desiderio (forse perché non sapeva cosa cercare esattamente, o forse per il reale intervento di una divinità). Inoltre il vecchio, nonostante le ferite mortali subite, il cuore martellante ed il respiro praticamente azzerato, riesce, con un ultimo sforzo di volontà, a sospingere il suo corpo mutilato verso i detriti e ad afferrare il pezzo

di ferro. Poi, stringendo le dita insanguinate attorno alla targhetta, chiude gli occhi e rende l'anima agli immortali.

Introduzione per il DM

Quello che il vecchio uomo stava cercando di nascondere era una semplice targhetta di metallo raffigurante un serpente, riprodotta di seguito.



Questa, al di là delle apparenze, è una vera e propria chiave che consente di decifrare del testo, sovrapponendola semplicemente ad un libro e cercando di far coincidere i fori con alcune lettere. Questo, ovviamente, lo vedremo a tempo debito. Per il momento sarà sufficiente anticipare i fatti, esattamente come sono avvenuti.

Da molto tempo, nella città di Katamash, esiste una setta nella quali i maestri tramandano ai loro discepoli il famoso "Salmo degli Eroi", ovvero una raccolta che contiene tutta le gesta degli eroi più o meno conosciuti di tutti i tempi. In questi volumi è possibile trovare, accuratamente catalogate ed ordinate, tutte le leggende ed i miti attribuiti ai grandi della storia del Mondo Conosciuto, comprese persino le gesta dei grandi eroi degli albori della storia, quelli che ora governano il mondo dal loro rango di immortali.

La setta funziona a numero chiuso e la quantità di seguaci è sempre stata costante nel tempo: un Maestro Supremo, 10 Maestri e 100 discepoli (10 per ogni Maestro). Ora, si può capire benissimo quanto sia ambito dalla

gente colta e ghiotta di sapere mettere le mani su tale conoscenza e si può anche immaginare quante e quali persone "non degne" siano state testate dalla setta e quindi rifiutate.

Tra questi, ed ora iniziamo a focalizzare l'attenzione sull'avventura, un vecchio mago crudele, da sempre ossessionato con la bramosia di conoscere i segreti più reconditi, per carpirne qualche informazione utile ad

accrescere le sue scarse – se esistenti – possibilità di divenire un'immortale nella sfera dell'entropia. Il nome di questo vecchio pazzo stregone era Ximene; se ne parla al passato perché il folle ha deciso di porre termine alla sua sofferenza mortale, divenendo un Lich.

Questo accadde più di un migliaio di anni fa, ancor prima della formazione dell'impero di Thyatis. Ximene, già avanti con gli anni, affrontò la prova d'ammissione alla setta e non venne giudicato degno di affiliarsi. Ovviamente non gradì lo smacco; lasciò l'aula di ammissione lanciando maledizioni ed anatemi e meditò una vendetta. Nel tentativo di divenire più forte per potersi vendicare si uccise, risorgendo

come Lich e rinominandosi Enemix (un anagramma del suo nome). Ora, nel corso degli anni, Ximene ha accresciuto i suoi poteri ed ha aggregato una sorta di esercito personale, composto da cadaveri trafugati ed animati e da altre creature malefiche di sua invenzione.

Infine, qualche mese prima dell'apparizione dei nostri eroi, è entrato in azione. Essendo a conoscenza del luogo di incontro dei fedeli della setta, una caverna disabitata e lontana dalla città, sotto un monte chiamato dai locali "Guglia del Nibbio", ha convogliato su di essa una potentissima magia, trasformando il complesso di caverne e la montagna sovrastante in un vulcano attivo. Tutti quanti si trovavano dentro sono stati travolti da una colata di lava e sono – inutile dirlo – morti in maniera orribile. Proprio tutti, però, no. Infatti, come regola della setta, i membri avevano deciso che, durante le assemblee comunitarie, qualcuno sarebbe rimasto di guardia al preziosissimo "Salmo degli Eroi".

La reazione degli immortali all'atto di Enemix fu fulminea: non potendo punirlo per via

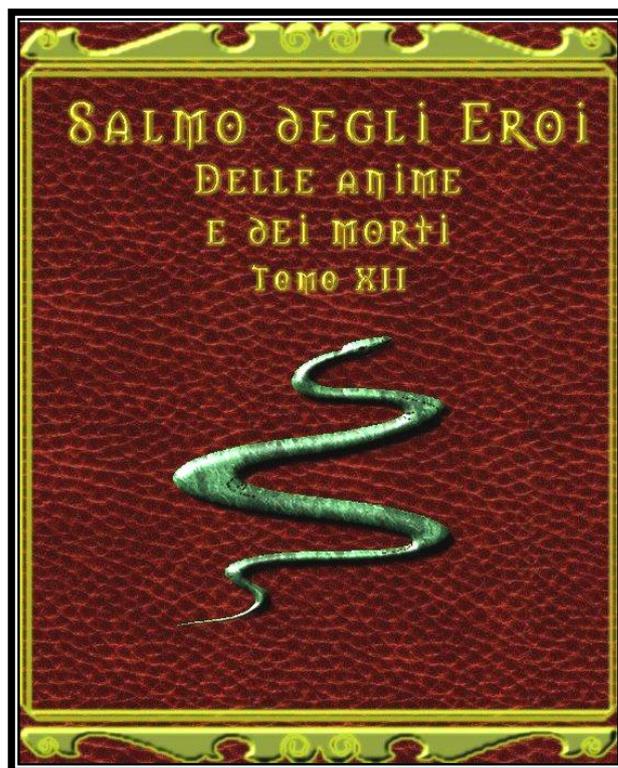
della protezione che iniziava a ricevere dagli immortali malvagi (la stima in lui era nettamente cresciuta), decisero di salvaguardare le anime dei membri della setta. Fu così che, per un caso possibile solo grazie ad un intervento divino, parte della lava – contenente i resti di quelle persone – andò a depositarsi in una sorta di crogiolo naturale, formando infine una lama, contenente le anime dei martiri. Poi, un avatar (è la forma materiale che ogni immortale può assumere) si recò a prendere questa lama e la finì nella fucina degli dei, farcendola con incantesimi e contro-maledizioni, ottenendo infine un'arma micidiale, dal bilanciamento e dal taglio perfetto: la "Spada delle Anime Brucianti" (vedi paragrafo relativo, in appendice). Quest'arma sarebbe stata il mezzo tramite il quale loro avrebbero potuto vendicarsi di Enemix, grazie alle semplici mani di un comune mortale.

Ma, come anticipato prima, non tutti i membri della setta perirono in quella sciagurata notte: gli unici due superstiti furono Ankin e Shime, un vecchio maestro ed un allievo. Nel momento dell'accaduto, gli immortali inviarono al vecchio maestro una visione, mostrando cosa era successo nella caverna e ad opera di chi. Subito Ankin si rese conto che anche le loro vite erano in pericolo, così come la collezione dei sacri tomi. Era anche consapevole del fatto che né lui né il giovane allievo sarebbero stati in grado di fermare la potenza del Lich, e decise quindi di realizzare degli indizi che potessero aiutare quanti avrebbero preso il suo posto all'interno della setta.

Ordinò a Shime di allontanarsi il più possibile e di reclutare nuovi allievi: le tradizioni ed il tramandarsi delle conoscenze dovevano essere rispettate, anche in condizioni estreme come quelle; quindi si rivolse a realizzare la placca precedentemente incontrata, bulinandone la superficie in modo che, se sovrapposta al tomo XII del libro degli eroi (quello che presenta sulla copertina una serpe, come mostrato nella figura in questa stessa pagina), evidenziasse delle lettere: ovvero E E N I M X, che corrisponde all'anagramma di Enemix (e di Ximene).

Poi nascose i libri in un posto assolutamente impensabile (sarà una sorpresa anche per il DM) ed infine si rivolse ad affrontare il Lich, che mandò al suo posto un semplice ma potente emissario. La fine che fece Ankin è nota fin dall'inizio del modulo; quello che ancora non sappiamo è: dove sono i libri e,

soprattutto, come faranno i nostri eroi a recuperarli ed a sconfiggere un tremendo Lich, con tanto di scagnozzi e guardie personali...



Introduzione per i giocatori

I PG giungono, a notte fonda, nella città di Katamash al termine della loro ultima avventura. Durante la ricerca di una taverna ancora aperta ed in grado di ospitarli giungono – potrete obiettare che è ovvio, ma è così – nella viuzza teatro dell'assalto della bestia ai danni del vecchio Ankin. Leggete o parafrasate quanto segue:

Il fato vi conduce in una stretta viuzza, illuminata soltanto dalla pallida luce della luna, parzialmente visibile dietro grosse nuvole scure, cariche di pioggia. Camminate baldanzosi, scherzando o ricordando le parti salienti della vostra ultima avventura, ma badando di non fare troppo rumore: sapete bene quali punizioni vi siano per chi disturba la quiete pubblica, specialmente a notte fonda. Improvvisamente, uno di voi inciampa in qualcosa che non è possibile identificare senza un'illuminazione più efficace. Accendete le lanterne e la sola vista di quello che appare ai vostri occhi vi fa rabbrivire: in mezzo alla stradina, abbandonato tra i rifiuti, giace il corpo mutilato e maciullato di un vecchio, vestito con un saio che, originariamente, doveva essere color sabbia.

A questo punto, i PG potranno facilmente accorgersi (è sufficiente dichiarare l'intenzione di frugare il corpo) che il vecchio Ankin stringe in mano una placca di metallo raffigurante un serpente e che presenta diversi fori. Inoltre, permettete ai vari PG che frugano il cadavere di effettuare un tiro per cercare (riuscendo con un risultato di 1 o 2 su 1d6). Chi ha successo troverà, in una cucitura interna del saio, una pergamena, scritta in fretta e furia, strappata e macchiata di sangue. La pergamena non è completamente leggibile (l'indizio da consegnare ai giocatori è riportato nell'appendice) ed è qui riportata nella forma integrale per il DM. Le parti barrate sono quelle che i PG non riusciranno a leggere in quanto mancanti o coperte dal sangue secco.

È tornato, ed ora nessuno lo può più fermare / Oswald, Mitren, Argon e tutti gli altri / sono morti, uccisi dalla sua ira e dalla sua pazzia. / Abbiamo fatto uno sbaglio, o forse lo abbiamo sottovalutato / fatto sta che ora non c'è più nessuno che possa difenderci / da lui. / Il Salmo degli Eroi è in pericolo, ed io e Shime con lui. / L'ho allontanato, ed ora resto solo io: lo devo affrontare, / lo devo sconfiggere, devo vincere, ma so che sarà impossibile. / Non so nemmeno io perché e a chi scrivo questo pezzo di carta / so solo che se qualcuno lo leggerà... ebbene, io sarò morto / e forse sarà troppo tardi. / Chiunque lo trovi, però, faccia il possibile... lo fermi, o almeno cerchi di farlo. Troverà tutto quello che ho potuto lasciare / nel vecchio cimitero della città, nella tomba di Evander, il / nostro primo, antico maestro. / Che gli immortali vi proteggano. / Ankin

Se i PG non riescono a trovare la pergamena, hanno altre chance: la più semplice – il DM assegni dei PX ai personaggi Legali del gruppo – è quella di informare le guardie in ronda notturna, presenti nelle stradine adiacenti il vicolo; se, viceversa, decidono di non farlo, possono aspettare che il cadavere venga avvistato da qualche cittadino che, a differenza loro, avvisi le autorità competenti. In tal caso, il giorno dopo, fate tornare il gruppo nella stradina (ad esempio, piazzando una locanda esattamente all'inizio di quel vicolo o in altri modi plausibili). Comunque vada, indipendentemente da chi avvisi le guardie, i PG potranno assistere al

ritrovamento casuale, da parte di un militare, di quel foglio di carta. Potranno visionarlo e potranno anche copiarlo. Interrogando qualche guardia presente, potranno anche acquisire le seguenti informazioni, alcune **(V)**ere, altre **(F)**alse:

- Il cadavere è quello di Ankin, un vecchio sacerdote in pensione **(V)**
- Ankin faceva parte di una setta malefica **(F)**
- Oswald, Mitren ed Argon facevano parte della stessa setta **(V)**
- Evander era un vecchio visionario, e forse non è mai esistito **(F)**

Nessuno tra i presenti saprà dare altre informazioni, specialmente su Shime e sull'argomento della lettera. Lo sceriffo potrà dedurre che il foglio è stato scritto in fretta e furia ed è stato strappato e macchiato durante la colluttazione con l'assassino. Se il gruppo lo chiede, però, lo sceriffo saprà indicare la casa del vecchio e degli altri tizi menzionati nel foglio di carta.

Se i PG, infine, gli mostrano la placca di metallo, non otterranno alcuna spiegazione od informazione; lo sceriffo dirà solo che è la prima volta che vede qualcosa di simile e non sa nemmeno intuire a cosa possa servire.

I PG intuiranno dai suoi discorsi che lo sceriffo ha in mente di archiviare il caso come “strano omicidio in seguito ad una rapina”, senza fare troppi riferimenti alle agghiaccianti condizioni del cadavere. Se interrogato sul suo comportamento spiccio e sbrigativo, questi risponderà che omicidi del genere, in una città tranquilla come Katamash, possono scatenare un vero e proprio pandemonio. “Questa è opera dei demoni, datemi retta.” sarà la frase di commiato “Se fossi in voi, me ne starei alla larga: chiunque abbia fatto questo ad un vecchio, non avrà molti scrupoli a farlo ad altre persone...”

Insomma, ci sono tutte le basi per spronare la fantasia e l'attenzione del gruppo: un misterioso omicidio, una pergamena incomprensibile, una esoterica e misteriosa setta malefica ed un pezzo di ferro bucherellato...

PARTE I – L’INIZIO

Nota dell'autore: nel testo, a volte, si indica un tempo con “XX ore” o “XX giorni”. Questo significa che l'esatto tempo deve essere inserito dal DM in base al tempo trascorso dai PG nell'avventura. Se ad esempio, è scritto “XX ore dopo la tragedia” e la tragedia è avvenuta un giorno prima, XX diventa 24; se la tragedia risale solo a un paio di ore prima, XX sarà 2. Questo si è reso necessario in quanto non è possibile, a priori, sapere quanto veloci siano i giocatori a scoprire gli indizi o quanto il DM abbia intenzione di protrarre le varie fasi dell'avventura.

L'avventura è estremamente libera, ed è una sorta di caccia al tesoro. I personaggi, al momento, hanno in mano solo una lamiera sforacchiata ed un foglio incompleto. Sanno che il cadavere era di un vecchio prete in pensione che apparteneva ad una setta malefica (questo non è vero, ma ancora non lo sanno) e sono consapevoli di dove abitava. Ovviamente, i PG possono fare quello che vogliono, ma sta al DM indirizzarli verso i passi da seguire per arrivare alla soluzione del mistero.

Nota dell'autore: la quantità di PX da assegnare ai PG decresce all'aumentare degli aiuti elargiti dal DM.

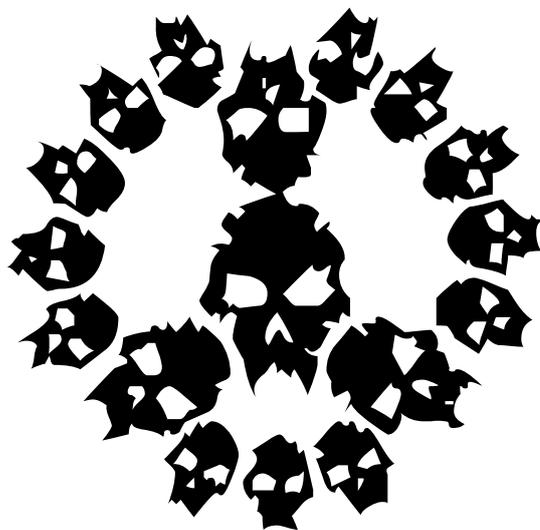
Di seguito sono elencate le azioni che i PG dovrebbero compiere.

- Perquisendo la casa di Ankin, possono scoprire in quale chiesa esercitava (culto di Velenom) e verranno a conoscenza che tale luogo di culto era (ed è tuttora) dedicato ad una divinità Legale. Da qui possono realizzare che è molto strano che un prete Legale sia proselito di una setta malvagia.
- Esaminando i registri del tempio di Velenom, scopriranno inoltre che anche Oswald, Mitren ed Argon erano lì impiegati. In più, verranno a sapere che un tale Shim era stato da poco coscritto come adepto (con un test sull'Intelligenza con penalità di -5 o più, possono pensare che Shim e Shime siano la stessa persona, e la storpiatura del nome sia solo un errore di trascrizione).
- Perquisendo le case degli altri affiliati alla setta non troveranno nulla di interessante, salvo a casa di Mitren, dove fa bella mostra di sé una notevole

collezione di pipe, esposte in apposite bacheche. Una delle pipe, tuttavia, è mancante (potrebbe essere quella che Mitren si è portato dietro il giorno della sua scomparsa). Scopriranno, inoltre, che nessuno degli affiliati è stato visto dai vicini nelle ultime XX ore. Infatti, Oswald, Mitren ed Argon sono morti, mentre Shime si è dato alla macchia seguendo i consigli di Ankin.

La realizzazione grafica dei luoghi in questione è lasciata alla fantasia del DM, ma si consiglia di interpretare le abitazioni come dimore umili e semplici ed il tempio come un normalissimo luogo di culto, di una certa importanza per la comunità cittadina, i cui affiliati si sono sempre prodigati per aiutare i bisognosi o per compiere azioni caritatevoli nei confronti di chiunque ne avesse bisogno. Se decidono di interrogare alcuni fedeli, inoltre, scopriranno che sia Ankin che tutti gli altri erano, forse, i membri più esemplari della chiesa e tutti, senza eccezioni, si dichiarano sorpresi dal non averli visti negli ultimi tempi.

Se i PG mostrano la lastra di metallo a qualcuno, questo, indipendentemente da chi sia, non saprà cos'è e come funziona. Stesso discorso vale per la lettera di Ankin, con l'eccezione che qualcuno (possibilità del 50% per una persona comune o del 100% tra i fedeli della chiesa) conoscerà i nomi riportati in essa.



Il sogno

Questo episodio accade quando i PG tornano a brancolare nel buio, ovvero dopo aver svolto le indagini preliminari presentate nel paragrafo precedente. Lasciategli un po' di tempo – una giornata sarà sufficiente – per sbizzarrirsi sul cosa provare e sul dove sbattere la testa; quando alla fine si dichiareranno vinti e senza idee (è normale, visto che praticamente, non hanno ancora nulla di concreto in mano), realizzate questo accadimento. Essendo un sogno, deve avvenire di notte, presumibilmente all'interno di una bella camera accogliente di una locanda e, cosa importante, deve essere lo stesso per tutti i PG. Leggete loro quanto segue:

È da poco che i vostri sensi vi hanno abbandonato nel limbo del sonno, quando la vostra parte irrazionale si manifesta con un tanto curioso quanto inquietante sogno. È come se steste volando, sopra verdi campi e vallate; una città, con i suoi tetti di mattoni e legno giace tranquilla sulle sponde di un placido fiume; di fronte a voi svetta un'alta montagna, le cui pareti frastagliate riproducono il volto fiero ed attento di un rapace. La pace intorno a voi è vera e percepibile: qualche camoscio saltella sui picchi irregolari, qualche uccello grida il suo richiamo nel vento, alcuni bambini giocano in un prato, sotto di voi.

Improvvisamente, un sordo tuono disturba la pace serafica; la montagna ha dei cedimenti e alcune creature apparse sulle coste rendono inquietante il volto del rapace: ora sembra gridare, ora sciogliersi, ora ricomporsi. Dalla cima della vetta, un denso pennacchio di fumo bianco – simile ad una nuvola – inizia a filtrare dalle profonde crepe, riempiendo il cielo con la sua assurda compattezza. I camosci provano a fuggire, ma ad uno ad uno vengono inghiottiti dagli improvvisi baratri, simili ad enormi bocche deformi. Nel vostro sogno, voi continuate a viaggiare in direzione della montagna in mutamento e non c'è verso di fermarvi o cambiare direzione. Sentite i bambini gridare e correre verso le case; captate un lungo, profondo tremore scuotere il terreno e la montagna, che ora sembra sul punto di esplodere, tanto rapidi e continui sono i cambiamenti che la devastano.

Il vostro volo sembra orientato proprio verso il pennacchio di fumo, ora divenuto una larga e fluttuante colonna, densa di polvere e materiale roccioso; sulla parete della montagna, dove prima imperava quel volto fiero di rapace, ora è comparsa una lunga

lingua rossa, attorniata da spruzzi e zampilli di magma. La vostra direzione muta, il percorso che siete obbligati a seguire vi porta, attraverso lunghe spire concentriche, a girare intorno alla montagna, andandovi sempre più vicino. Sentite il calore ed il fluire della lava, l'odore di zolfo vi permea le narici; poi, quando le vostre ali immaginarie cedono alla stanchezza, vi vedete precipitare proprio in mezzo al torrente ribollente che sgorga dalla roccia.

Quando la vostra ragione vi sta consegnando all'oblio, vi pare di udire un coro di gemiti e sofferenza provenire dal cuore della terra, o forse dall'inferno stesso. Quando la lava vi abbraccia, le vostre orecchie si riempiono un'ultima volta di una moltitudine di lamenti angoscianti e rabbiosi. Infine vi svegliate, sudati ed ansimanti.

Tutti i PG devono effettuare un TS vs. Incantesimi; chi lo fallisce subirà 1d4 PF da calore e sfoggerà, per qualche giorno, delle grosse vesciche ed ustioni superficiali, che nessun incantesimo curativo riuscirà a medicare. Questo, tuttavia, non comporta alcuna penalità. Chi riuscirà invece nel TS non subirà danni ed avrà solo degli arrossamenti.

Comunque, questo sogno non è affatto una cosa normale – e questo dovrebbero capirlo da soli anche i giocatori meno sagaci. È infatti un segno mandato dagli immortali a coloro che si sono dimostrati interessati al caso. Ovviamente, il sogno presenta degli indizi né chiari né completi, ma semplicemente una loro trasposizione immaginaria: la montagna con il volto del rapace è la "Guglia del Nibbio" – ovvero il luogo dove si è svolta l'ultima assemblea della setta, conclusasi in un eccidio; la colata lavica – che nella realtà non è sfociata in superficie ma è rimasta sotterranea – e la morte dei PG (nel sogno) è una simbologia della terribile tragedia avvenuta proprio in quel luogo; la moltitudine di lamenti angoscianti sono quelli delle anime (ancora vive grazie all'intervento degli immortali) dei membri della setta.

È presumibile che i PG si consultino e cerchino di capire qualcosa sul significato del sogno: ora infatti, un nuovo tassello si è unito a quelli già esistenti in loro possesso, ma il cerchio è ancora lontano dall'essere chiuso.

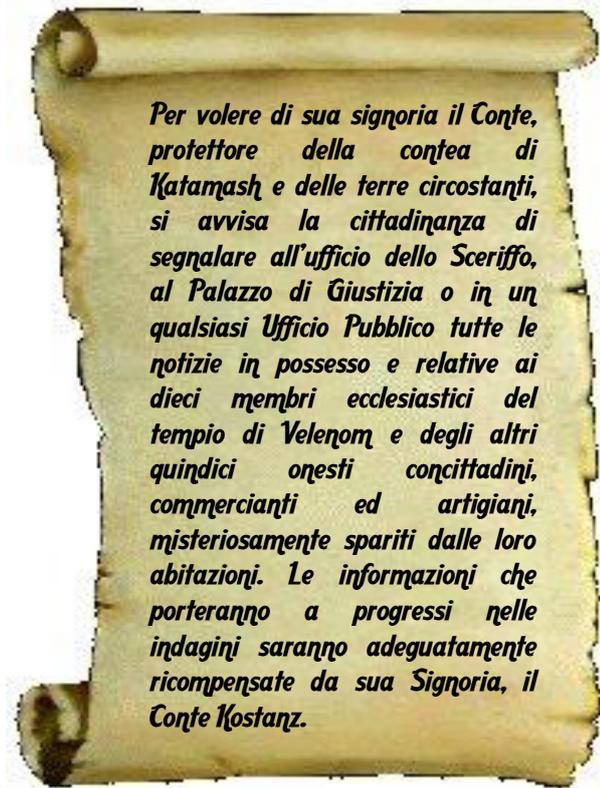
Come regola generale, i cittadini potranno affermare che, almeno nella zone adiacenti a Katamash, non esiste alcuna montagna con tale conformazione (si ricorda che il volto del rapace che appare nel loro sogno è solo una



trasposizione ideologica per comunicare ai PG il nome della montagna, ovvero la “Guglia del Nibbio”).

L'araldo

La mattina successiva, un araldo gira per le strade cittadine affiggendo un bando su tutti i muri o alberi disponibili. Di seguito viene riportata la trascrizione integrale dell'annuncio:



I PG potranno pensare di recarsi in qualcuno dei siti consigliati per annunciare la scoperta del cadavere di Ankin, ma ricordate loro che al momento del ritrovamento vi era presente anche una pattuglia capitanata dallo Sceriffo stesso. Potranno però andare a chiedere qualche informazione aggiuntiva o qualche progresso. Ma, per il momento, le autorità brancolano nel buio, né più né meno di loro, e sono in grado di consegnare solo la lista delle 25 persone scomparse (le altre 74 persone morte ad opera di Enemix non abitavano a Katamash ma nei centri più o meno vicini, e non sono quindi di competenza dello sceriffo locale), nella quale vi sono i nomi di Anki, Shime, Oswald, Mitren, Argon e di altri 20 individui.

Inoltre, i PG possono decidere di interrogare qualche vicino di casa o qualche amico degli scomparsi per carpire qualche informazione. Al momento, però, i PG non dispongono del potere necessario a ricavare informazioni

personali o riservate e chi viene interrogato si limiterà a rispondere vagamente e solo con informazioni già in loro conoscenza (ad es., “Non lo vedo da XX giorni”, “Era una brava persona”, “Non so cosa gli sia potuto accadere” e cose del genere). Altre informazioni saranno reperibili più avanti nel corso dell'avventura: ogni cosa a suo tempo!

Il pastore

Nel momento che ritenete più opportuno – in base al grado di sconforto o depressione dei PG per ritrovarsi con nulla in mano dopo alcuni giorni di ricerche – il gruppo riceverà un aiuto decisivo. Fino a quel momento, però, incoraggiate i vostri giocatori a non lasciare nulla di intentato ed a battere tutte le piste (ovviamente false e tendenziose), tipo cercare caparbiamente una montagna con quella conformazione o un panorama che ricordi quello del loro sogno o cose del genere.

Quando decidete che il momento sia propizio, fate avvenire questo incontro in un luogo pubblico, meglio se al mercato settimanale della città. Infatti, durante la visita delle bancarelle, il gruppo farà la conoscenza casuale di un pastore, in città per vendere formaggi di capra, che starà raccontando ad una donna uno strano episodio, accadutogli qualche sera prima...

Le stradine già strette sono ora dei semplici budelli, popolati da donne con bambini in grembo e per mano e uomini in costante e febbricitante movimento. Le bancarelle – dei semplici tavoloni di legno coperti da tendoni multicolore – ostentano una notevole varietà di merci, profumi e colori. Davanti a voi si estende un formicaio umano, a perdita d'occhio. Rumori, grida, pianti e urla sono un particolarmente degno sottofondo musicale. Avanzate facendovi largo tra la calca, badando ai tipi sospetti e a non schiacciare qualche bambino seduto per terra a giocare a palline. La bancarella che attrae la vostra attenzione è quella di un saltimbanco molto abile, incastrata tra un banchetto di spezie ed incensi e un pastore con quattro o cinque tipi di formaggi accatastati sulla sua panca. Mentre vi godete lo spettacolo del funambolo giocoliere, le vostre orecchie da avventuriero registrano, involontariamente, alcune frasi scambiate tra il pastore ed una cliente: “*Sapesse, signora... Che avventura mi è capitata!*” la pausa serve per attirare la sua – e la vostra – attenzione. “*Qualche sera fa, ero con il gregge in montagna, quando ho temuto di morire a causa del terremoto; tutte le capre e le pecore hanno iniziato a belare e non*

sono riuscito, nemmeno con l'aiuto dei cani, a tenerle a bada; alcune scappavano, altre correvano, altre saltavano su se stesse... sembravano davvero impazzite. Poi, improvvisamente, tutta la montagna ha iniziato a tremare e..."

Questo dovrebbe essere sufficiente ad attirare i PG verso quella bancarella e quell'uomo. Se così non fosse, fornitegli qualche altro particolare che possa risvegliare ricordi del loro sogno. Quando finalmente parleranno con l'uomo (si chiama Shariss) potranno venire a conoscenza dei seguenti particolari, nell'ordine riportato e non uno di più né uno di meno.

- Il pastore si trovava sul posto per pascolare il suo gregge, come ha sempre fatto negli ultimi anni.
- La montagna in questione è la "Guglia del Nibbio".
- L'evento è accaduto a notte fonda, esattamente XX giorni fa.
- La montagna ha iniziato a tremare, scossa da violenti sbalottamenti; erano così violenti che anche lui, ad un certo punto, ha perso l'equilibrio. La fase acuta non è durata più di qualche minuto, ma il "terremoto" (è così che lo chiama) è proseguito per un'altra mezz'ora almeno, dopo di che tutto - gregge compreso - è tornato in uno stato di normale quiete notturna.

- Se gli viene richiesto, dirà di non aver visto né colonne di fumo né colate laviche, almeno nel punto dove si trovava lui con il suo gregge.
- Sempre si gli viene richiesto, dirà di non essere in grado di stabilire se ha udito urla, lamenti o gemiti, in quanto il rumore del terremoto e i belati terrorizzati delle pecore - e suoi - coprivano gli eventuali altri rumori.
- Se i PG insistono nel farlo sforzare per ricordarsi qualche altro particolare, dirà che in effetti, quando tutto è finito, dalla terra ("*Proprio da sotto i miei piedi!*") usciva un vago odore di zolfo.

Questo è quanto; il pastore racconterà una storia che comprende i primi quattro punti; gli ultimi tre invece, devono essere espressamente richiesti dai PG (è anche plausibile che il DM voglia assegnare dei PX ai giocatori che hanno avuto la brillante idea di chiedere qualche lume in più).

A questo punto, è opportuno che il gruppo sommi il sogno a quanto accaduto in realtà ed inizi a trarre qualche conclusione. Un'esplorazione della montagna (il pastore potrà mostrare loro la strada ed indicare il punto dove si trovava - "*Ero sul lato destro della pianura a metà altezza della montagna, dove alcune rocce iniziano ad affiorare dal terreno.*" - ma non li accompagnerà) è plausibile e suggerita, così come è possibile continuare ad interrogare le persone (con gli stessi risultati nulli).

PARTE II – LA GUGLIA DEL NIBBIO

La montagna in questione è molto alta ed è caratterizzata da dolci pendii fino a circa metà altezza, dove lentamente digradano in una sorta di spianata, dal centro della quale parte un picco dalle pareti ripide ed inaccessibili. Ricostruendo le indicazioni del pastore siete in grado di identificare la zona dell'accaduto e, non senza qualche difficoltà, riuscite ad arrivarci. In quel punto, il verde prato erboso è interrotto in diversi punti da affioramenti rocciosi; in molti tratti, invece, l'erba presenta evidenti segni di brucatura e, appoggiati contro una parete vi sono un bastone ed un sacco.

Questi ultimi oggetti appartenevano a Shariss il pastore, che se li è dimenticati – evidentemente è scappato impaurito – la notte del terremoto. All'interno del sacco vi è solo del formaggio di capra, un fazzoletto usato, un coltellino (non utilizzabile come arma), uno zufolo in legno e 2d4 MR.

L'indagine della zona può prevedere la ricerca di qualche crepaccio (senza risultati, dato che non ve ne sono) o di qualche piccola fessura (ce ne sono un paio vicino a delle rocce, ma sono difficilmente riscontrabili e c'è solo il 5% di possibilità di individuarle); la caccia a tracce di magma solidificato (inutile, dato che non ve n'è) o a qualche vago odore di zolfo (possibilità di sentirne la caratteristica puzza del 75% vicino alle fessure, o del 10% in altri posti). Quello che però può balzare all'occhio facilmente (è sufficiente un test sull'Intelligenza dopo un paio di turni passati sul posto) è la totale assenza di fauna: non uno stambecco, non un castoro o una lepre, nemmeno un piccolo uccello canterino e neppure un insetto. Semplicemente zero; nulla di nulla.

Tutte le percentuali riportate sono per persona e per turno (o round, a discrezione del DM) di ricerca e non sono cumulative.

Finalmente però, qui avviene il primo incontro dell'avventura. Enemix, infatti, essendo giunto a conoscenza dell'interessamento di alcuni avventurieri (i PG) al suo crimine, ha deciso di metterli alla prova, per valutare quanto possano costituire un pericolo. Enemix è a conoscenza dei PG da quando hanno ritrovato la targhetta sul corpo di Ankin e, ipotizzando che si tratti di gente tosta, ha dedotto che, prima o poi, sarebbero giunti fino a li. Ha quindi inviato alcuni dei suoi scagnozzi a tenerli d'occhio.

Arieti Giganti (6)

CA 0/6; DV 5 (G); PF 25; THACO 15; #Att 1 cornata; F 2d8; TS G5; MV 54 m (18 m); ML 8; In 2; All N; AS carica; DS immunità a blocco/rallentamento; PX 975.

Danzatore Tremante

CA 6; DV 4 (G); PF 20; THACO 16; #Att 1; F speciale; TS G4; MV 18 m (6 m); ML 12; In 2; All N; AS terremoto; inghiottire; PX 270.

Enemix ha mandato 6 arieti, ma per ogni giorno che passa (partendo dalla mattina dopo il ritrovamento di Ankin), uno viene richiamato dal suo padrone, convinto che il gruppo non sia poi così scaltro o forte. Comunque, indipendentemente dal numero di giorni impiegati dai PG per giungere sul posto, essi incontreranno almeno un Ariete e, sicuramente, il Danzatore Tremante. Leggete quanto segue ai PG, avendo l'accortezza di modificare il numero di arieti presenti.

È più di un ora che siete sul posto a cercare indizi o comunque qualcosa di utile e state appunto sottolineando quanto sia strana la totale assenza di animali. Improvvisamente, dei potenti belati vi smentiscono; guardando verso la sorgente dei rumori, vedete degli enormi arieti spingersi all'aperto da dietro alcune rocce, a una ventina di metri da voi. Già da quella distanza, però, vedete che le loro dimensioni sono esageratamente grosse (sono lunghi circa 3 metri) ed è impossibile confonderli con capi di bestiame del pastore Shariss. Dopo un attimo di studio, uno degli arieti abbassa la testa, mostrando delle enormi corna ricurve e inizia a scalciare con una zampa; subito dopo, con un tremendo belato, si getta verso di voi.

Quando l'incontro sta prendendo una buona piega per i PG, fate intervenire il Danzatore Tremante. Si consiglia al DM di leggere con attenzione la sua descrizione in Appendice per sfruttare al meglio le sue capacità.

Comunque vada l'incontro (che non dovrebbe essere particolarmente impegnativo), l'esito sarà sorprendente. Il Danzatore Tremante, con il suo terremoto personale, ha sensibilmente allargato una delle due fenditure già esistenti, rendendola ora individuabile nell'80% dei casi.

La Caverna di Lava

Dalla fenditura, ormai larga per consentire il passaggio ad un uomo, è possibile accedere a quanto rimane della caverna dove, originariamente, i membri della setta tenevano i loro incontri segreti. L'odore che ne fuoriesce è facilmente riconoscibile: zolfo. Il pertugio corre quasi verticalmente per i primi venti metri, stringendosi sempre più. Da un lato, questa ristrettezza di spazio rappresenta un ottimo sostegno per i PG, che non possono quindi precipitare e sfracellarsi sulle rocce sottostanti. D'altro canto, invece, impone ad ogni PG un controllo forza di volontà (occorre lanciare 2d20 ed un ottenere un risultato uguale o inferiore alla somma di Saggezza ed Intelligenza) per round, a partire dal terzo; chi lo fallisce soffrirà di violente crisi di claustrofobia e mancanza d'aria e dovrà tornare in superficie, subendo 1 PF per ogni ulteriore round passato nel tunnel (si tenga conto che i PG si muovono al ritmo di 3 metri per round, impiegando 7 round per completarlo). Un personaggio claustrofobico che raggiunge la superficie deve riposare per almeno 1 turno completo prima di entrarvi di nuovo.

Se volete descrivere ai giocatori l'interno del tunnel (ricordo che sono al buio, in quanto non è praticamente possibile accendere torce o lanterne), dite loro che le pareti sono dure e spigolose, a tratti umide. Avanzando verso l'oscurità, l'odore di zolfo cresce di intensità, così come il freddo. Il tunnel sfocia nella caverna, un paio di metri sopra il pavimento; il primo PG che arriverà al suo termine avrà a disposizione un test sulla Destrezza per evitare di perdere l'equilibrio e cadere; comunque, se lui - o un altro se il primo non li avverte - dovessero cadere, subiranno solo 1d4 PF, dimezzabili con un TS vs. Raggio della morte.

Quando tutti - o quasi - i membri del gruppo saranno nella caverna, leggete quanto segue, ma solo se qualcuno potrà accendere - e accenderà - una fonte di luce qualsiasi.

Vi ritrovate in un antro quasi circolare, con un diametro di una ventina di metri; l'altezza del soffitto ad arco è di circa sei metri al centro e degrada fino a meno di un metro ai bordi. Alcune colonne rocciose (intese come stalattiti) pendono dal soffitto e terminano nel suolo, gettando le loro tetre e tremolanti ombre lungo le pareti umide e fredde. L'odore di zolfo è molto forte e anche l'umidità è tangibile.

I PG potranno compiere delle scoperte interessanti, ma solo se si verifica almeno una di queste condizioni: qualcuno deve

avere le abilità generali appropriate; nel gruppo deve esserci un nano; il DM è particolarmente magnanimo. Se nessuno tra questi requisiti è soddisfatto, il DM potrà richiedere alcuni test sull'Intelligenza (con penalità variabile a seconda della situazione). Fatto sta che il gruppo potrebbe dedurre le seguenti informazioni, qui arricchite con alcune motivazioni plausibili:

- Guardando le crepe presenti tra la base delle colonne rocciose ed il suolo, si può capire che esse continuano nel pavimento, segno che, originariamente, la grotta doveva essere più profonda.
- Il pavimento e le pareti non sono fatte con lo stesso materiale e non risalgono allo stesso tempo; lo si può capire da diversi fattori: il loro colore è diverso; le pareti sono increspate e apparentemente solide, mentre il suolo sembra più sgretolabile ed è tendenzialmente poroso; le stesse colonne sembrano continuare sotto il suolo e non sciogliersi sopra, come fanno normalmente stalattiti o stalagmiti.
- L'odore di zolfo è molto più forte verso il suolo che non sulle pareti o verso il soffitto.
- Il suolo è sensibilmente più caldo del resto dell'ambiente e le venature della roccia sembra che abbiano tutte un'unica direzione.

Se i PG controllano dove le venature partono, potranno inoltre accorgersi che, in una di quelle due pareti, la roccia sembra fusa e continuante nel suolo. Questo implica chiaramente che qualcosa - i PG crederanno un terremoto o un'eruzione sotterranea - deve aver fuso le pareti della grotta, sommergendo la vera base e, eventualmente, chi vi si trovava.

Già, ma loro non sanno che qualcuno, quella notte, era presente in quella grotta. E come potrebbero saperlo? Beh, qualche possibilità ce l'hanno: un pezzo di scheletro vicino ad una colonna (per giustificare la sua presenza potrei dire che quel membro della setta ha cercato la salvezza arrampicandosi lungo le colonne ma purtroppo, inutilmente). Sono pezzi di uno scheletro che è interrato nel suolo (sporgono solo la testa e un avambraccio); il calore della lava ha consumato quanto seppellito ma non le parti all'esterno perché, non essendo a diretto contatto con il fuoco è ipotizzabile che la carne si sia fusa, ma le ossa siano rimaste integre. Sulla parete di fianco al teschio, più o meno nel punto indicato dal braccio scheletrico, vi è un'incisione nella roccia:

“ENEM...” (doveva essere Enemix, ma non è riuscito a terminarla in quanto la lava lo ha raggiunto ed ucciso). Questo teschio, però, significa che qualcuno si trovava nella grotta al momento della sciagura; ma chi era?

Per questo quesito vi è un'altra traccia: cercando bene sul suolo, ci sarà una possibilità del 2% cumulativo per round e per PG (ovvero, se cercano in due hanno il 4% il primo round; l'8% il secondo; il 12% il terzo e così via) di trovare, incastrata nella roccia lavica del suolo, una pipa (ricordate la collezione a casa di Mitren?). Questa era la pipa preferita dell'uomo, ed è magica (questo spiega il perché è sopravvissuta ad una colata lavica), permettendo a chi la tiene in bocca – ovviamente non accesa – di respirare aria dovunque si trovi, per 1d4 turni interi.

Inoltre, se i PG provano a scavare – il suolo è poroso e friabile – anche per pochi decimetri, troveranno frammenti di ossa e vestiti carbonizzati appartenenti ai membri della setta (per giustificare questo miracolo naturale vi ricordo l'intervento delle divinità immortali subito dopo la disgrazia). Ma tiriamo qualche conclusione per i PG.

A giudicare dalla quantità di reperti rinvenuti, si può stabilire che non vi era certo presente il solo Mitren (ammesso che lo scheletro fosse il suo), ma molta più gente. Quindi, i 25 scomparsi di Katamash potrebbero essere stati tutti benissimo presenti nella grotta. Questo però, rafforzerebbe l'idea che Ankin ed i suoi amici appartenessero ad una setta malvagia (era una delle prime informazioni reperite dal gruppo, all'inizio dell'avventura) e che quella grotta servisse loro come luogo di ritrovo.

Come vedete, le cose sembrano un po' più chiare ma nemmeno troppo; inoltre se voi, da astuti DM, cercate di insinuare qualche mosca nell'orecchio dei vostri giocatori, l'apparente chiarezza scomparirà immediatamente.

I PG possono ora tornare ad informare i gendarmi del loro ritrovamento, sperando quindi di intascare l'adeguata ricompensa proclamata nell'araldo che, puntuale, arriverà: ogni PG sarà ricompensato con 100 MO (e quindi 100 PX). C'è un piccolo particolare però, che potrebbe risultare sconveniente: per provare la presenza di almeno uno degli scomparsi (ovvero Mitren), il gruppo dovrà consegnare allo sceriffo la pipa ritrovata nella caverna, la quale verrà trattenuta sotto sequestro almeno fino al termine delle indagini. Sta a loro decidere di consegnarla o meno.

È vivamente consigliato che accettino; così facendo, infatti, la notizia di un avvenuto ritrovamento di qualche traccia da parte loro farà lievitare sensibilmente la loro reputazione tra la gente comune, che li riterrà infine persone in gamba. Il rovescio della medaglia è che questa sarà l'idea che si farà di loro anche Enemix, che ora inizierà ad infastidirli sul serio. Di contro, lo sceriffo inizierà a scavare nella zona della montagna per mettere alla luce quanto coperto dalla roccia.

Se il gruppo decide di tenersi la pipa, beh, la loro avventura, in pratica, finirà qui. La considerazione che la gente ripone in loro non aumenterà e anzi, la milizia, sceriffo in testa, li vedrà come ostacoli al regolare svolgimento delle indagini ufficiali e chiederà loro di allontanarsi da Katamash come “ospiti indesiderati”. Se essi non accettano, verranno perseguiti legalmente e persino imprigionati, se continuano a mostrarsi in città. Per cui, se il gruppo non intende consegnare la pipa, manovrate lo sceriffo in modo tale da convincerli a fargli cambiare idea. **Il resto dell'avventura si basa sul presupposto che i PG l'abbiano consegnata.**



Un incontro fatale?

È ormai sera, e siete finalmente riuniti in una delle vostre camere; incredibilmente l'oste, un uomo rude e sgraziato, vi ha persino offerto la cena, riferendosi a voi come a "gli uomini che hanno fatto un po' di luce in questo schifo di mistero". Mentre state valutando gli ultimi accadimenti, sentite bussare alla vostra porta; aprendo con la consueta circospezione, vi trovate di fronte proprio l'oste; dietro di lui, una figura con abiti e cappuccio femminili è in attesa. "La signora qui," borbotta, impacciato, l'oste "mi ha chiesto se poteva parlare con voi e..." si rischiara la voce nel tentativo di cercare un modo per scusarsi, poi continua "...insomma, non ho potuto rifiutare: mi ha detto che doveva dirvi delle cose molto importanti."

Se i PG sono titubanti, l'oste li implorerà di ascoltarla: anche lui, come tutti i suoi concittadini, vuole fare luce sulla strana sparizione dei loro amici e ritiene che la donna abbia veramente informazioni molto utili. Quando i PG accettano, lui se ne andrà senza porre obiezioni. La donna, in realtà è Shime travestito. Dopo aver svelato la sua vera identità, racconterà ai personaggi la storia come la sa lui, ovvero come descritta in seguito.

LA STORIA DI SHIME

Shime ed Ankin facevano parte di una setta segreta il cui unico compito era quello di proteggere e perpetuare i "Salmi degli Eroi", i cui primi volumi risalivano fin all'inizio del tempo. Sono una raccolta di tomi contenenti le gesta ed i segreti degli eroi appartenuti alla storia. Fatto sta che quella sera, quella del massacro, vi era una delle riunioni della setta, nel solito posto, ovvero la caverna sotto la Guglia del Nibbio. Funzionava così: un maestro ed un suo allievo venivano sorteggiati per restare a custodire i tomi, tutti gli altri (ovvero 99 individui) si recavano all'incontro per discutere o deliberare. Ma, quella sera, qualcosa andò storto: Ankin, infatti, si svegliò nel cuore della notte urlando e gridando come un ossesso. In fretta e furia si accertò che i libri fossero ancora al loro posto, poi si recò da Shime e gli disse che la loro vita era in pericolo; che lui (ovvero Ankin) doveva cercare di vendicare i morti e che lui (Shime) doveva fuggire, perché molto presto gli sarebbe toccata una scomoda eredità: succedere al Maestro Supremo nella guida della setta. Shime, sulle prime, la prese sul ridere, ma quando vide l'espressione di Ankin cambiò umore; raccolse i suoi pochi averi e fuggì,

nascondendosi nelle stalle e nei boschi. Solo nella giornata appena conclusa, trovandosi in città per acquistare qualche cibaria, venne a conoscenza delle scoperte effettuate da un gruppo di avventurieri di passaggio e decise di mettersi in contatto con loro.

Questo è quanto Shime riferisce; se i PG vogliono porgli altre domande, il DM si basi di conseguenza. Di seguito sono riportate alcune tra le richieste che il gruppo può avere, scelte tra le più plausibili e probabili:

- *Dove sono nascosti i libri?* Nelle catacombe sotto il tempio di Velenom. O perlomeno, erano lì fino al giorno della disgrazia. Shime vi si è recato in seguito (non ricorda esattamente quando) ma non li ha più trovati.
- *Quali poteri avevano i libri?* Nessuno conosce i segreti, se vi sono, ma tutti adorano e tramandano i libri alle generazioni future. Si dice che in essi vi siano racchiusi i segreti per raggiungere l'immortalità, ma nessuno li ha mai decifrati.
- *Chi è stato a far sciogliere la montagna sopra i suoi amici?* Shime non lo sa. Infatti, solo i maestri erano a conoscenza di Enemix ed erano pronti (evidentemente non molto, però) ad attendersi una sua vendetta personale.
- *Quali nemici aveva la setta?* Nessuno, sicuramente. La sua esistenza era talmente segreta che ai suoi membri non era permesso parlarne nemmeno con i parenti più stretti. Infatti, come regola generale, nessuno tra di essi poteva sposarsi o convivere.
- Se il gruppo gli racconta della fine fatta da Ankin e gli mostra il foglio di carta trovata sul suo cadavere, Shime non ha assolutamente idea del significato. Riconosce però il nome di Evander e lo identifica come il primo dei Maestri Supremi della setta. Informa il gruppo che però è morto da molti secoli.
- Shime, ovviamente, ignora dove sia seppellito Evander.

Adesso si inizia a ragionare: il gruppo ha capito cos'è accaduto, ma non sa ancora chi è stato e perché, anche se immagina che i libri c'entrino. Adesso anche il foglio di carta trovato su Ankin ha un significato e non è impensabile ipotizzare che i PG riescano a risalire a dove il vecchio sacerdote abbia nascosto "tutto quello che ha potuto lasciare" (ovvero nella tomba di Evander, nel vecchio cimitero della città). Se ancora non ci riescono, comunque, poco male: ci riusciranno tra poco. È vero che non vi è più

alcun membro della setta a parte Shime (99 morti sotto la montagna ed uno in un vicolo) e quindi non vi è più nessuno in grado di elargire informazioni su Evander e sul luogo della sua sepoltura, ma un giro al cimitero sarà abbastanza eloquente. Perché dovrebbero decidere di andare al cimitero locale? Lo scoprirete la prossima mattina; ora è tempo del secondo incontro, ad opera del solito, cattivissimo (questa volta davvero) emissario di Enemix.

Revener

CA 4-; DV 10* (M); PF 50; THACO 10; #Att 1 artiglio; F 1d8+speciale; TS G10; MV 54 m (18 m) oppure 72 m (24 m) volando; ML 11; In 10; All C; AS ogni attacco andato a segno risucchia due livelli di esperienza alla vittima; PX 1.750.

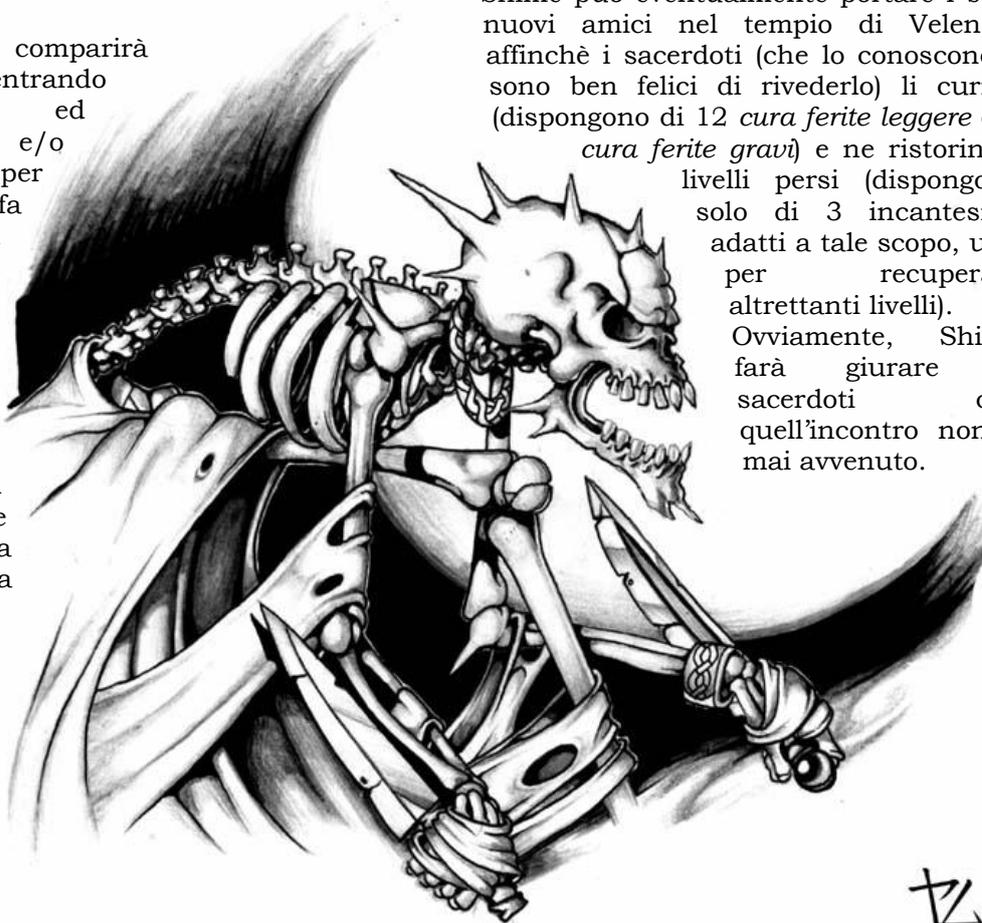
Il Revener comparirà all'improvviso entrando dalla finestra ed attaccherà Shime e/o chiunque si pari per difenderlo. Si fa presente al DM che i personaggi erano comodamente seduti su un letto e quindi non avranno addosso l'armatura, a meno che qualcuno non abbia dichiarato il contrario (attenzione ai furbi: solo prima che l'incontro abbia inizio!!).

Il Revener è un non morto speciale, il cui tocco risucchia alla vittima un paio di livelli di esperienza.

Nota dell'autore: questo è un confronto difficile per i PG (un po' per i poteri del mostro, un po' perché la maggior parte di loro è senza armatura). Consiglio al DM di essere "buono" con il risultato dei dadi del Revener. Insomma, se li uccidiamo tutti adesso, chi ci resta alla fine?

Comunque vada, il DM deve assolutamente salvare Shime (a meno che non abbia ucciso tutti i PG, visto che a quel punto non fa più molta differenza), affinché possa, in fondo all'avventura, protrarre i compiti ed il ruolo della setta nel tempo.

Shime può eventualmente portare i suoi nuovi amici nel tempio di Velenom affinché i sacerdoti (che lo conoscono e sono ben felici di rivederlo) li curino (dispongono di 12 *cura ferite leggere* e 3 *cura ferite gravi*) e ne ristorino i livelli persi (dispongono solo di 3 incantesimi adatti a tale scopo, utili per recuperare altrettanti livelli). Ovviamente, Shime farà giurare ai sacerdoti che quell'incontro non è mai avvenuto.



PARTE III – SULLE ORME DI EVANDER

Sul far dell'alba della mattina successiva, indipendentemente dallo stato di salute dei PG, la città è scossa da una forte scarica tellurica. I danni alle persone ed agli edifici sono cospicui: due morti ed una decina di feriti; tutte le attività, comprese le indagini sulla sparizione delle persone, vengono interrotte per ordine del Conte Kostanz che dichiara una giornata di lutto nazionale. Il DM decida – in base alle condizioni del gruppo – se infliggere anche a loro dei danni oppure solo un forte spavento.

Riversandosi sulle strade, la cosa che più deve colpire i nostri eroi sono i discorsi che la gente si scambia: quella non è mai stata una zona tellurica ed era già incredibile accettare il terremoto della Guglia del Nibbio; ma ora, due in pochi giorni sono veramente inammissibili. La sensazione più diffusa tra la gente è che ci sia sotto qualcosa di estremamente grosso, lo zampino di qualcosa – o qualcuno – di non comprensibile e, probabilmente, nemmeno umano.

Ed hanno ragione. Anche in questo caso, lo zampino appartiene ad Enemix che, nell'apprendere che anche il suo assistente più potente (il Revener) ha fallito, si è lasciato andare ad un esplosivo sfogo d'ira. E dove ha colpito, questa volta? Ovviamente, ha ritenuto corretto punire il cadavere dal quale era stato animato il non morto. Vale a dire, il vecchio cimitero, ovvero il luogo di riposo di Evander.

I PG potranno assistere alla scena di un paio di vecchie pie, ferite ed insanguinate (solo graffi e tagli superficiali, ma la mettono giù dura) che narrano alla gente che le circonda che erano andate al vecchio cimitero per rinfrescare le tombe dei loro avi più remoti (il cimitero non è più usato da almeno 300 anni) quando, improvvisamente, la terra si è aperta sotto di loro. *“Sembrava che i morti si stessero stancando della loro ultima dimora.”* – commenterà la più arzilla delle due – *“Si sono aperte delle fessure enormi e ne è uscito un forte puzzo di zolfo...”*.

Questo dovrebbe essere sufficiente per spronare i PG ad esplorare il posto, ma le sorprese della mattina non sono finite. La milizia cittadina vieta, in maniera categorica, l'accesso a chiunque nel vecchio cimitero: pare infatti che sia proprio quello l'epicentro del terremoto. Fin da fuori, attraverso le cancellate di ferro, pare che l'intero camposanto sia stato attraversato da un ciclone di quelli belli violenti: crepacci larghi

diversi metri; mucchi di terra e frammenti di legno ed osso sparpagliati dappertutto; lapidi frantumate e sparse in ogni dove. Poche, tra le vecchie povere tombe sono rimaste intatte. Se i PG non ci arrivano, sarà Shime – che ora li accompagna – a suggerire loro di entrarvi con il favore delle tenebre, aspettando la notte. La giornata è quindi libera, ed i PG possono fare quello che vogliono, compere comprese.

Il Vecchio Cimitero

Se di giorno quel luogo sconquassato vi dava l'impressione di essere una landa desolata e spaventosa, di notte è decisamente peggio. Una ronda composta da sei soldati è appostata davanti al cancello, ma non riuscite a capire se il loro compito è quello di non far entrare nessuno nel cimitero o è quello di non farvi uscire nessuno. Solo un folle entrerebbe in quel posto dimenticato dagli uomini e dalle divinità, e voi vi state accingendo a farlo. Dietro il vostro nascondiglio – un basso boschetto – vi accingete a prendere le ultime decisioni.

Per entrare è sufficiente scalare il muro di cinta (alto 5 metri), possibilmente lontano dalle guardie. Dato però che tale muro è cedevole, vi è un 15% di probabilità per round che frani, infliggendo 2d6 PF a chi stava salendo e 1d6 PF a chi vi era appoggiato o stava direttamente sotto (tutti questi danni sono dimezzabili con un TS vs. Raggio della morte).

Una volta dentro, la sensazione di abbandono, orrore e spavento diviene una realtà. Avete mai provato a camminare in un cimitero con le tombe ed i feretri aperti, mucchi di ossa, di terra e di legno che sembrano proiettare delle insane e malferme ombre? Io no, ma posso immaginare il terrore che si provi al minimo rumore sospetto. Provate comunque a descrivere al meglio che potete tale sensazione, sottolineando particolarmente i dettagli più inquietanti e macabri.

Per ogni turno passato nel cimitero, vi è il 10% di probabilità – tirando per ogni PG – che metta il piede in fallo o su un materiale cedevole e cada in una bara, a contatto con un teschio. Un TS vs. Paralisi è sufficiente a non far fuggire in preda al panico l'individuo. Se un PG è costretto a fuggire, lo farà urlando come un maiale squartato e, nonostante vi sia il 60% di probabilità che le guardie lo odano, non si faranno sicuramente

vedere (se volete, fate un TS vs. paralisi anche per le guardie per vedere che non svengano dalla paura).

Comunque, fate brancolare i PG terrorizzati in quello squallore fino a quando non sono cotti a puntino, quindi procedete con un nuovo incontro, questa volta... no, non ve lo dico... lo scoprirete dopo aver letto chi è il mostro di turno (leggete anche l'appendice, prima di continuare)!

Memento Mori

CA -3; DV 10 (M); PF 50; THACO 10; #Att 1; F speciale; TS Ch10; MV 54 m (18 m); ML 12; In 9; All N; PX 1.000.

Il Memento Mori (di seguito MM) è lo spirito di Evander, che sta semplicemente proteggendo la propria tomba ed il suo contenuto. Il MM non è mal disposto verso i PG, ma è deciso a svolgere il suo lavoro al meglio. Pertanto, fategli fare qualche round di combattimento, poi fate capire ai PG – se non l'hanno già capito da soli – che sarebbe rischioso continuare: devono cambiare tattica. Dato che Evander/MM è disposto al dialogo, questa potrebbe essere una buona soluzione.

TATTICA DI EVANDER

Come DM, dovrete prestare attenzione al fatto che Evander/MM sa con assoluta certezza che Ankin ha portato nella sua cripta un po' di materiale utile per il gruppo che ora lo fronteggia e sa anche che essi – essendo giunti fino a lui – hanno intuito quanto sta accadendo e sono, potenzialmente, dei validi alleati. Il suo combattimento contro di loro vuole solo essere una specie di "Prova di ammissione", per testarne il valore e l'efficacia. Quando Evander (ovvero voi come DM) giudica il gruppo in grado di entrare nel suo ipogeo e fronteggiare i pericoli in esso contenuti, allora si farà da parte e narrerà loro la sua versione della storia.

La voce dell'essere sembra provenire da un'altra dimensione: suona roca e dura ma, al tempo stesso, angosciata e lamentosa. Con il suo tono cantilenante, che sembra studiato apposta per accompagnare il suo aleggiare oscillatorio, inizia a raccontarvi quella che, sulle prime, sembra una poesia di un vecchio pazzo completamente uscito di senno:

*“Grossi pericoli attendono l'insicuro
Grossi tesori attendono nel buio
Prestate attenzione al vostro vero fine
Prestate attenzione a chi non dice falsità
E se la mano è destra, non manca e non è stanca
Suonerete una musica celestiale.”*

Questa è la spiegazione di cosa il gruppo incontrerà nella cripta. Ogni versetto dà delle indicazioni su come interpretare od affrontare i pericoli che attendono il gruppo nelle stanze della cripta.

La Cripta di Evander

In tutta la cripta, le stanze sono ricavate dalla roccia dura e nuda e l'altezza è di circa 3 metri. Non vi è in illuminazione se non è provvista dai PG. Ovviamente, queste regole valgono se non diversamente specificato nelle descrizioni delle singole stanze.

1. L'ATRIO

“Grossi pericoli attendono l'insicuro”

La scalinata che avete sceso dalla cripta vi conduce in una stanza larga 9 metri e lunga 4,5. Sulle pareti laterali vi sono quattro porte (due per parete), su quella di fronte a voi ve ne sono tre. La stanza ha un forte odore di muschio e petrolio e la pavimentazione è ricoperta da polvere, ragnatele e ossa, apparentemente umane. Sull'angolo a Sud-Ovest vi sono delle profonde artigliate.

La stanza è parzialmente illuminata dalla luce lunare che filtra dalle scale; tale chiarore, però, non è così forte da consentire una buona visione e non è nemmeno tenue al punto di far funzionare bene l'infravisione (tenetene conto).

Il tentennante non sa dove andare mentre colui che è sicuro di se, normalmente, tende ad avanzare dritto, in centro. Infatti, la porta giusta è quella esattamente di fronte a quella della parete a Nord. Le altre sei porte, invece, contengono tutte delle trappole, a scelta tra quelle che seguono (oppure tirate 1d8 per determinarle casualmente). Ne ho messa qualcuna in più, così avrete l'imbarazzo della scelta. Si noti che tutte le porte si aprono senza problemi.



d8 Effetto

- 1 La porta si apre su una sorta di rifugio peccatorum, dove sono contenuti diversi chili di ferrivecchi (armature, armi, scudi, ecc) inutilizzabili ed inservibili. Appena la porta viene aperta, tali oggetti rovinano fuori dal loro sgabuzzino, infliggendo 1d6 PF (dimezzabili da TS vs. Raggio della morte; il DM può variare a piacimento) all'incauto apritore di porte. Se il PG dichiara l'intenzione di aprire appena appena l'uscio, non vi è problema: il peso e l'equilibrio precario degli oggetti lo apriranno completamente.
- 2 Al momento dell'apertura si sente un "Click". Dopo 2 round, dal soffitto inizia a colare un oscuro e denso liquido dal caratteristico odore di petrolio; nello stesso momento, una pesante inferriata ostruisce la porta che conduce alle scale. Il liquido cola per 10 round, riempiendo la stanza per 30 cm. Dopo di che, dopo 1 round di pausa, una torcia cala da un pertugio del soffitto. Inutile dire che tutti i tentativi per sollevare la grata sono infruttuosi... Lascio al DM la decisione se la torcia sia accesa oppure no; nel primo caso, il fuoco divampa (1d6 PF per round) per 5 round, poi si esaurisce e la grata si spalanca nuovamente. Ah... dimenticavo: dietro la porta non vi è nulla.
- 3 La maniglia della porta è a forma di mano artigliata. Chi la tocca la attiva: la maniglia si anima ed imprigiona la mano dello sventurato, artigliandolo per 1d4 PF, più 1 PF per ogni round successivo. La cosa divertente è che il DM può sempre decidere che gli artigli siano avvelenati, in tal caso, l'inoculazione delle tossine avviene - quasi - automaticamente. Per liberarsi, l'avventuriero deve effettuare un test sulla Forza, ovviamente con delle penalità (a discrezione del DM). Dietro la porta non vi è nulla.
- 4 Agendo sulla maniglia si attiva un meccanismo, che fa fuoriuscire da una botola sulla porta alcuni "pugni a molla", in grado di estendersi e colpire fino a 3 metri di distanza.

Casualmente, vi è uno di cotali pugni per ogni PG del gruppo. Il pugno infligge 1d6 PF, ha THAC0 19 ma per colpire un personaggio ignora l'armatura ed altre protezioni magiche, in pratica colpendo la vittima come se questa avesse CA 9 (modificata solamente da eventuali bonus dovuti alla Ds).

- 5 Dalla porta esce, dopo 1 round di ringhi e ruggiti, 1d4 dei vostri mostri animali preferiti. Tenete conto però del livello d'esperienza dei PG, del loro stato di salute e anche del fatto che altri grossi pericoli li attendono.
- 6 Agendo sulla maniglia si aziona un meccanismo a molla che spinge la porta - insieme al PG che la stava aprendo e a tutti quelli che sono dietro di lui - contro la parete opposta, infliggendo 2d4 PF (dimezzabili con un TS vs. Raggio della morte e variabili dal DM). L'intero "viaggio organizzato" dura un solo round, ed il controllo sulla sorpresa da parte dei malcapitati ha una penalità di -3.
- 7 Aprendo la porta, un grosso masso rotondo inizia a rotolare da un corridoio in pendenza che vi sta dietro. Il masso giungerà nella stanza al terzo round - nei primi due, però, i PG saranno avvertiti dal caratteristico rumore di pietra che rotola - e si schianterà contro la parete opposta. Chi viene investito subirà 1d8 PF (dimezzabili con un TS vs. Raggio della morte o con un test sulla Destrezza). Dopo 4 round di stasi - utilizzabili dai PG per curarsi le ferite o per esaminare il corridoio in pendenza (che tra l'altro non conduce a nulla), la pietra rotolerà nella direzione opposta e si risistemerà al suo posto, infliggendo i soliti danni a chi la ostacolano (quelli che sono nel corridoio non dispongono di TS).
- 8 La maniglia contiene il "solito" ago avvelenato (effetti a discrezione della cattiveria del DM).

2. IL CORRIDOIO

(“Grossi tesori attendono nel buio”)

La porta si apre in un altro locale, completamente buio. Quando accendete le vostre lanterne, vedete un corridoio lungo circa 7,5 metri che sfocia in un posto che non riuscite affatto a vedere. Le pareti sono lisce, così come il pavimento che solo in alcuni punti è sporco di terra e fango.

La stanza non contiene pericoli; la strofa informa solamente che grossi tesori attendono nel buio, ovvero nella sala 3, dove sfocia il corridoio.

3. LA SALA DEL TESORO

(“Prestate attenzione al vostro vero fine”)

Le pareti del corridoio terminano improvvisamente; davanti a voi: il nulla. Non vi è nulla che possa essere visto né percepito. Sembra quasi che la luce abbia terrore di entrare in quella stanza e si sia fermata lì, esattamente dove siete voi adesso.

La stanza è, in effetti, magicamente buia. Solo una dispersione del magico o una luce perenne (lanciati contro un effetto del 12° livello) potranno riportare la luce nella stanza. Quando – e solo se – questo avviene, leggete quanto segue:

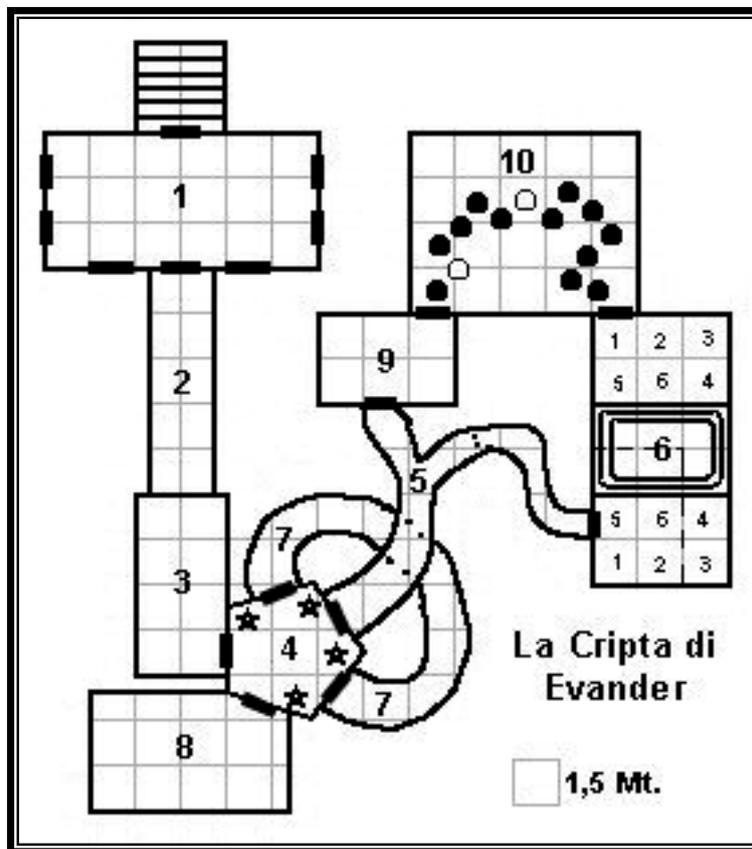
La luce si propaga immediatamente, rivelando una stanza di 3 x 6 metri, dal soffitto alto almeno 15 metri. Quanto appare non vi sembra vero: oro, gioielli, oggetti ed armi luccicanti sono accatastati in enormi gruppi e riempiono quasi completamente la stanza, lasciando solo uno stretto sentiero che vi serpeggia attraverso. A circa 6 metri di altezza, sei nicchie contengono le statue, inquietanti, di altrettanti minotauri, armati con micidiali asce bipenni (a due lame).

Il monito di Evander è abbastanza chiaro: i PG devono restare fedeli al motivo della loro

visita in questo posto. La sala non rappresenta un problema, se loro non toccano nulla (oppure se toccano e basta, senza portare niente con sé). Viceversa, se anche uno solo dei PG intasca uno qualsiasi degli oggetti (comprese gemme e anche monete) presenti nella stanza, la punizione scatterà immediata. Le statue dei minotauri si dissolveranno in un boato, rivelando al loro posto sei minotauri reali, che balzeranno subito sul gruppo.

Minotauri (6)

CA 6; DV 6 (G); PF 30; THACO 14; #Att 1 ascia; F 1d10+2; TS G6; MV 36 m (12 m); ML 12; In 5; All C; PX 275.



Dopo che l'incontro ha avuto luogo, tutto il tesoro della stanza svanirà all'istante, ad eccezione dei possedimenti dei minotauri, che risultano essere: 10.000 MR, una foglia dorata ed ammaccata (valore 10 MO), una cavigliera (valore 20 MO) ed un braccialetto preziosamente lavorato (valore 500 MO). Sulla parete Est della stanza vi è una porta che conduce alla stanza 4.

4. LA STANZA DELLE STATUE

(“Prestate attenzione a chi non dice falsità”)

La porta si apre in una stanza illuminata a forma di pentagono. Su ognuna delle altre quattro pareti vi è una porta chiusa, con a fianco una statua. Procedendo da sinistra verso destra (in senso orario), le statue sono modellate come segue: la prima raffigura una giovane donna, candida ed immacolata, con un delicato sorriso appena accennato sulle candide labbra; essa vi indica chiaramente la porta al suo fianco. La seconda ha le cupe sembianze di uno storpio, che vi incute un

leggero timore: ha la testa grossa e deforme, gli manca un occhio ed ha una grossa cicatrice sopra la bocca; anch'egli indica la sua porta. La terza invece, raffigura un chierico nell'atto di benedirvi; come le altre, anche lui vi fa segno di entrare nella sua porta. L'ultima, quella alla vostra immediata destra, raffigura Evander ed anch'essa vi indica la porta adiacente.

Se i PG dichiarano di esaminare le statue, sbizzarritevi a descriverle come meglio potete, badando bene, però, di sottolineare il fatto che la cicatrice che presenta lo storpio non è una cicatrice normale, ma gli ostruisce – letteralmente – le labbra, saldando il labbro inferiore a quello superiore. Il riferimento al fatto che un muto non possa dire falsità pare abbastanza evidente.

5. IL CORRIDOIO DEL BIVIO

(“E se la mano è destra, non manca e non è stanca”)

Il corridoio da dopo la porta del gobbo al bivio (e anche oltre, se per quello) è intagliato nella grotta ma non liscio o levigato; le superfici sono bagnate e scivolose (ogni PG con corazze pesanti deve effettuare almeno un test sulla Destrezza per evitare di cadere, subendo 1d2 PF) ed il soffitto è sufficientemente alto per consentire un'andatura eretta.

Improvvisamente, giungete ad un bivio. Entrambi i sentieri si perdono nel buio poco oltre, ma dalle loro profondità, una brezza gelida ed umida vi raggiunge inaspettatamente...

Il vento è originato da delle correnti sotterranee, segno che il terremoto della mattina ha aperto delle micro-fessure nel suolo.

Anche qui, il Memento Mori è stato chiaro: se la mano è destra, non manca (nel senso di mancina, ovvero sinistra). Chiaro segnale che bisogna prendere il sentiero di destra, anche se apparentemente sembra terminare dopo 3 metri. Quella parete è finta ed è, in realtà, un'illusione (anche con componente tattile). Se uno appoggia la mano e preme con una certa forza, la parete scompare e si può vedere che il corridoio procede, perdendosi nell'oscurità.

6. IL CARILLON

(“Suonerete una musica celestiale”)

Entrate in una stanza stretta (4,5 metri) e lunga (9 metri), dal soffitto ad arco e dalle pareti decorate con mosaici incompleti e rovinati. Il pavimento della stanza è pieno di tessere e frammenti di mosaico caduti.

In centro, un grosso macchinario, simile ad un pianoforte ma con la tastiera disposta non linearmente ma a semicerchio, domina quasi completamente il locale. Sopra la porta a Nord vi è una grossa targhetta di bronzo, che recita *“Uscita per l'inferno”*; sopra quella ad Ovest, un'altra targa riporta la dicitura *“Ad Evander, gli amici più cari”*.

Questa stanza è stata dedicata – come indica anche una delle targhe – dagli amici della setta ad Evander, di cui era ben nota la sua passione per la musica e per le stranezze. Ho usato la parola stranezza in quanto i tasti del pianoforte sono solo sette, grandi e colorati. I colori sono (da destra a sinistra) i seguenti: Rosso, Giallo, Verde, Blu, Azzurro, Nero e Bianco. La soluzione è da ricercare ancora una volta nella poesia, che indica il tasto da premere (è quello celeste, ovvero azzurro).

Nota dell'autore: Se qualche giocatore patito per i colori sostiene che il celeste sia – per assurdo – la somma di Rosa, Blu e Giallo, non perdetevi tempo in discussioni noiosissime ed interminabili (parlo per esperienza personale), ma limitatevi a leggere prima quanto segue.

Appena si preme un tasto, che non sia quello corretto (ovvero l'azzurro), due blocchi del pavimento (indicati sulla mappa da un numero) si romperanno e cadranno. Gli accoppiamenti sono i seguenti: Rosso (1), Giallo (2), Verde (3), Blu (4), Nero (5) e Bianco (6). Come si vede chiaramente dalla mappa, l'organo occupa completamente un terzo della sala, lasciando libere solo le caselle che, potenzialmente, si possono frantumare. Inoltre, sull'organo vi è spazio solo per un suonatore; quindi, prima che il PG – possibilmente con delle abilità o conoscenze appropriate, ma non è obbligatorio – inizi a suonare, fatevi dire esattamente dove gli altri sono posizionati, poi... date fiato alle trombe!! Se sul blocco che si rompe a causa di un tasto errato vi è un PG, questo deve fare un controllo sorpresa (generalmente, deve ottenere un risultato di 3 o superiore su 1d6 per riuscire); se gli riesce, ha a disposizione un test sulla Destrezza per saltare sul blocco a fianco (se è disponibile); altrimenti, così pure se il test sulla sorpresa o sulla Destrezza non hanno successo, il povero PG cadrà nel doppiofondo della stanza, che è in realtà una bella pozza di acido, in grado di infliggere 1d6 PF per round e di danneggiare – o distruggere – i suoi oggetti. Un PG che invece ha successo, riesce a saltare sulla casella a fianco.

Quando la nota corretta (il tasto azzurro) viene suonata, viene attivato un meccanismo che ruota di 90° l'organo (nella posizione indicata sulla mappa dalle linee tratteggiate), rivelando un doppio fondo contenente una pergamena manoscritta da Ankin (riportata di seguito) e tutti i volumi (sono 15 in totale) del Salmo degli Eroi.

LA PERGAMENA DI ANKIN

Se trovate questa pergamena, io sarò morto e voi sarete in pericolo. Tutto dipende da quando voi la trovate. Se sono passati secoli, o anche solo una decina di anni, dal giorno <inserite una data retrodatata di una decina di giorni rispetto al giorno dell'assassino di Ankin> lasciate perdere, tutto sarà finito. Ma se leggete questo entro breve tempo, allora forse non tutto è perduto. Il mio nome è Ankin, sono un membro della setta del Salmo degli Eroi, una raccolta di libri contenenti tutte le possibili informazioni sulle figure mitologiche del passato, presente e futuro. Questo nel senso che il nostro compito, oltre a proteggere i tomi, è quello di aggiornarli, perpetuandone il contenuto. Purtroppo, un giorno di molti anni fa abbiamo negato l'affiliazione alla setta ad un mago di nome Ximene. Da allora ci odia ed ha trovato il modo, il giorno stesso in cui io ho scritto questa lettera, di annientare la setta, uccidendo tutti gli affiliati. Tutti tranne me e Shime, un giovane adepto. Ho fatto allontanare il giovane, nella speranza che riesca a salvarsi. Affronterò il demone (ormai è questo che è diventato, un demone...). Lo affronterò questa notte stessa, nella speranza chi il mio vecchio corpo mi aiuti. Se trovate questa lettera, però, saprete come è andata a finire. Cercate un giovane di nome Shime e consegnate a lui i libri, saprà cosa sono e cosa farne. Ditegli anche che deve iniziare tutto da capo, la Setta deve tramandare la conoscenza in eterno.

Ankin, un vecchio stanco

7. IL CORRIDOIO AD "U"

Questo corridoio è la prima delle quattro stanze che non sono menzionate nella pergamena, in quanto devianti. Se i PG intuiscono che la poesia contiene una soluzione e risolvono gli enigmi, molto probabilmente non vi accederanno neppure! Questo corridoio è, in realtà, la tana di otto pipistrelli giganti (sparpagliati qua e là) e di sei millepiedi giganti, incattiviti dal fatto che l'eruzione della mattina ha ostruito definitivamente le fenditure da loro utilizzate come passaggi per l'esterno.

Pipistrelli Giganti (8)

CA 6; DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1 morso; F 1d4; TS G1; MV 54 m (18 m) volando; ML 8; In 2; All N; PX 20.

Millepiedi Giganti (6)

CA 9; DV ½ (P); PF 2; THACO 19; #Att 1 morso; F Veleno; TS UC; MV 18 m (6 m); ML 7; In 0; All N; PX 6.

Il veleno dei millepiedi rallenta la vittima per 1d4 turni, dimezzabili con un TS vs. Veleno.

8. LA SALA DI EVANDER

Entrate nella sala indicata dalla statua di Evander. A differenza delle altre, il pavimento di questa è composto di terra – che sembra appena rivangata – e l'aria che si respira sa di humus e di muffa. Appena entrate, la porta si chiude con un sordo tonfo alle vostre spalle e una risata beffarda risuona nella stanza. “E così siete giunti fino alla mia più intima dimora.” La voce sembra provenire dal sottosuolo ed è poco più che un roco lamento terroso “Insetti come voi dovrebbero stare con i loro simili.” Insieme a quelle parole, anche un nuovo, leggero tremore inizia a far vibrare le pareti ed i vostri piedi. Piccole montagne di terra si formano come bolle nell'acqua e, mentre una nuova, potente risata erutta nella stanza, una moltitudine di braccia scheletriche o in decomposizione emergono dal terreno.

La stanza è un covo di non morti, spinti nelle profondità del suolo dal terremoto e rianimati da Enemix. Anche la voce che i PG sentono è quella del Lich, ma non possono – e non devono! – saperlo. Comunque, nell'arco di 1d4+2 round escono dalla terra un totale di cadaveri rianimati più o meno cattivelli. Il numero di scheletri e zombie è lasciato al DM, mentre la presenza deve per forza esserci, ma deve essere una ed una solo (per animare un po' la compagnia, sapete com'è). Attenzione, perchè un attacco andato a segno

di una presenza causa il risucchio un livello di esperienza, quindi siate cauti.

Scheletri (12-30)

CA 7; DV 1 (M); PF 5; THACO 19; #Att 1; F 1d6; TS G1; MV 18 m (6 m); ML 12; In 1; All C; DS immunità a *sonno* e *charme*; PX 10.

Zombi (8-20)

CA 8; DV 2 (M); PF 10; THACO 18; #Att 1 artiglio; F 1d8; TS G1; MV 27 m (9 m); ML 12; In 1; All C; DS immunità a *sonno* e *charme*; VS perdono sempre l'iniziativa; PX 10.

Presenza

CA 3; DV 4** (M); PF 20; THACO 15; #Att 1 tocco; F 1d6+risucchio di energia; TS G4; MV 36 m (12 m) o 72 m (36 m) volando; ML 11; In 1; All C; PX 175.

Quando la presenza viene uccisa, dal suo spirito in dissoluzione cade al suolo un involucro in tela contenente una fiala di raro incenso (una qualunque chiesa la valuterà 16 MO), una *pozione di eroismo*, una *pergamena con incantesimi clericali con cura ferite gravi e ristorazione*, e 13 frecce +2.

9. L'ANTICAMERA

La stanza è di 3 x 4,5 metri ed è vuota, ad eccezione di una porta sulla parete a Nord. Sopra la porta, vi è appesa una targa di ottone, ma da dove siete non riuscite a leggere le – eventuali – indicazioni riportate...

Sulla targhetta è scritto solamente "Uscita"; chi la legge ha il 20% di possibilità di base, più un 5% cumulativo per round, di identificare un'altra scritta sotto alla prima, quasi completamente cancellata dall'erosione del tempo. Incantesimi di individuazioni, rivelazioni o simili, invece, consentiranno di identificarla subito. La scritta mancante è "...per l'inferno!". La stanza, per il resto, è vuota.

10. LA GROTTA SULFUREA

Appena entrate in questa ampia sala, vi rendete conto che il pavimento – se c'è – è molto al di sotto del livello dell'ingresso. La porta si apre letteralmente in una parete e dà sul vuoto. La sala misura 6 x 7,5 metri; il soffitto è 5 metri sopra le vostre teste ed il pavimento, come anticipato, è praticamente invisibile. Ogni tanto, dal nulla, emergono delle grosse stalagmiti con la base piatta, larghe circa un metro e simili a tante piattaforme; insieme formano una specie di

passaggio che conduce verso il lato Est della vostra stessa parete.

Questa stanza contiene qualche interessante trucchetto (almeno per il DM). Appena la porta si apre, un cono antimagia (lanciato al 20° livello) investe i personaggi; a differenza di quelli soliti, i suoi effetti durano per 5 round dopo che la vittima esce dal cono. Quindi, i PG saranno virtualmente impossibilitati a lanciare incantesimi tipo volare, o li sprecheranno nei primi round. Per riassumere, tutti gli incantesimi lanciati (anche da oggetti o pergamene) nei primi 5 round di tempo dal momento dell'apertura della porta sono consumati ma non danno effetti; dal sesto round in poi, tutto funziona regolarmente.

I PG possono accorgersi di quanto sia profonda la stanza (termina 60 metri sotto di loro) gettando qualche oggetto e non sentendo alcun tonfo, se non dopo diversi secondi. Il modo più immediato di oltrepassare questa stanza è quello di "saltare" da una piattaforma all'altra (non sono più distanti di mezzo metro l'una dall'altra). Per effettuare un salto, un PG deve effettuare un test sulla Destrezza con una penalità pari al fattore protettivo dell'armatura indossata (Ad esempio, una corazza di piastre conferisce un fattore protettivo di 6, quindi il test avrà una penalità di -6). Il DM può aumentare tali penalità a seconda del carico – o ingombro – totale del PG o scegliere altre strategie.

Comunque, è necessario un test per ogni salto; se fallisce, un TS vs. Raggio della morte dirà se il PG è riuscito ad aggrapparsi, in extremis, facendo sicuramente cadere quanto aveva in mano!

Inoltre, esistono due pedane (quelle riportate in bianco sulla mappa) fragili ed instabili. Il primo PG che salta sulle pedane bianche (la seconda e la settima della serie), vedrà la terra cadere sotto i propri piedi; dovrà effettuare un test per la sorpresa (sarà sorpreso se il DM ottiene 1 o 2 lanciando 1d6). Se è sorpreso, ha a disposizione un TS vs. Pietrificazione per non rimanere immobile e riuscire a saltare in tempo sull'altra pedana (test sulla Destrezza con le stesse penalità di prima). Se non è sorpreso, può saltare senza TS.

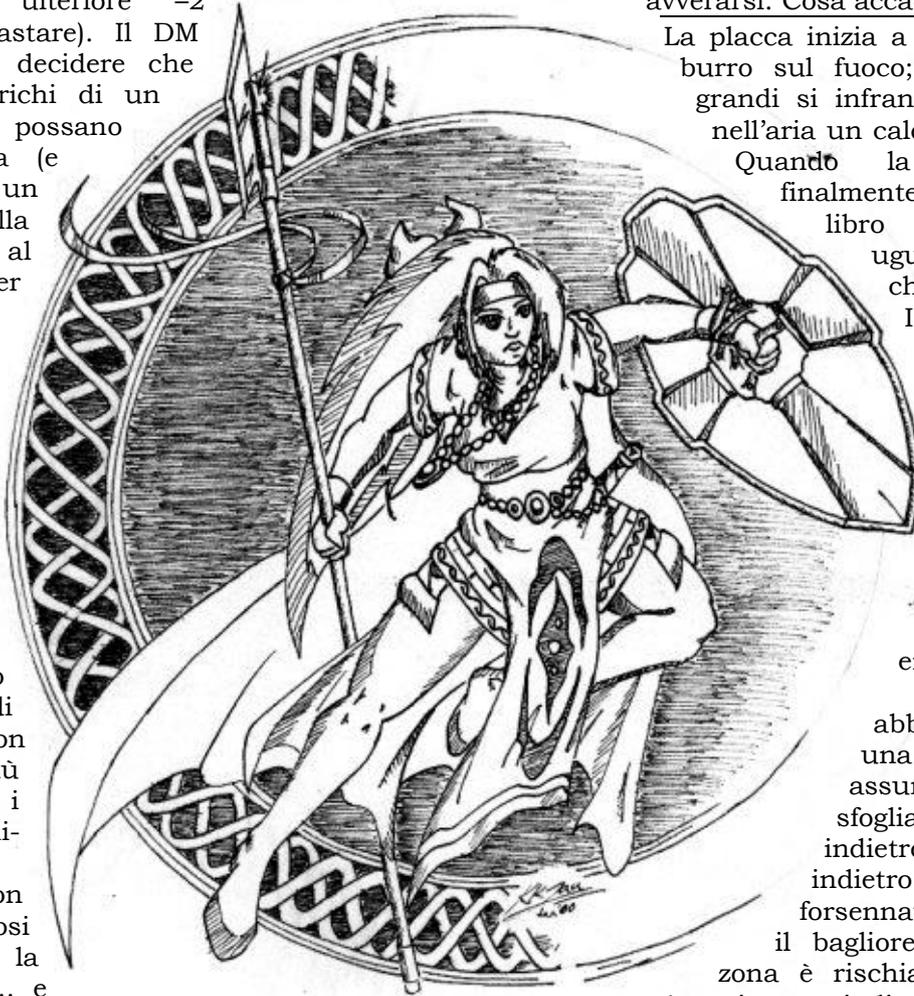
Se anche il TS fallisce o, in generale, se un PG non riesce in un salto, stringete calorosamente la mano al giocatore che ha appena visto morire il suo personaggio e fategli le condoglianze. Il fondo della sala, infatti, termina 60 metri sotto il livello delle pedane ovvero, il PG subisce 20d6 PF di danni. Inoltre, il pavimento è pieno di

stalagmiti; il PG che cade si infilerà in 1d4 stalagmiti, riportando da ognuna 1d6 PF supplementare di danno. Se sopravvive, sparategli! (Scherzavo; se sopravvive, può affrontare la risalita, con tutto quello che comporta).

Quando il primo PG salta dalla pedana che si rompe alla successiva, lascia un "buco" nel sentiero. Tutti quelli che lo seguono possono saltare alla pedana più lontana (ovvero quella dopo quella bianca), ma con penalità incrementate a seconda del buon cuore del DM (un ulteriore -2 potrebbe bastare). Il DM può anche decidere che PG più carichi di un certo peso possano non farcela (e consentire un test sulla Intelligenza al PG per capirlo anche lui) e così via...

Tiriamo le somme

Quando il gruppo esce dalla cripta, lo spirito di Evander non è più presente ed i PG, presumibilmente, avranno con loro i preziosi tomi, la pergamena... e la targhetta bucherellata.



Non sarà difficile vedere che tutti i libri hanno incisa in copertina una figura particolare, ma solo su uno dei tomi (la cui copertina è riportata nell'appendice e va consegnata ai giocatori qualora ne facciano esplicita richiesta), il numero XII - "Delle anime e dei Morti", l'incisione raffigura un serpente. Sovrapponendo la targhetta forata alla copertina, allineandone i buchi con le lettere, in modo che risultino evidenziate le lettere che formino la parola ENEMIX (o XIMENE), l'incantesimo di Ankin potrà finalmente avverarsi. Cosa accadrà?

La placca inizia a sciogliersi, come burro sul fuoco; bolle piccole e grandi si infrangono, riversando nell'aria un caldo odore di ferro.

Quando la targhetta è finalmente scomparsa, il libro è esattamente uguale a prima, solo che le lettere E E N I M X, evidenziate in precedenza dai fori della targa, brillano in maniera particolare.

Improvvisamente, il libro si apre da solo; le pagine sembrano emanare una luce propria, abbagliante. Con una velocità assurda, il libro si sfoglia avanti ed indietro, avanti ed indietro; il ritmo forsennato aumenta con il bagliore. Ormai l'intera zona è rischiarata a giorno...
Avanti e indietro... La luce

aumenta...

Poi tutto cessa. Il buio torna cupo ed ammantante ed il libro rimane immobile, aperto su una pagina apparentemente casuale. Ma in alto, una scritta più grossa delle altre recita una parola con la quale siete ormai familiari: "Ximene"

PARTE IV – XIMENE

Se i PG sfogliano il tomo, scopriranno che tratta solo di vampiri, creature non morte o demoni accomunati dal fatto che in vita erano degli avventurieri, più o meno potenti. Ve n'è un intero e vasto campionario: uomini – e donne – buoni e caritatevoli impazziti dall'idea della morte, esseri malvagi, ossessionati dalla vita eterna, regnanti che hanno voluto restare al loro posto qualche secolo in più del normale e così via...

Il libro narra anche di Ximene, un mago ritenuto abile e potente ma né onesto né puro di spirito. Viene riportata la sua vita, racchiusa in una sola paginetta (per altri esseri si spreca addirittura una dozzina di fogli), menzionando in particolar modo la sua ossessione riservata alla conoscenza del multiverso, dell'immortalità e del potere assoluto. Il libro non ne parla un granchè bene, e non dà nemmeno tanto peso alle sue folli idee di "dominio universale" o alle sue improbabili intimidazioni e minacce. La descrizione del mago termina con la mancata accettazione nella setta descritta in precedenza e con la seguente frase: *"Da allora, nulla e nessuno hanno più saputo qualcosa di lui"*.

Attendete qualche secondo o fino a quando un PG non intenda girare pagina, poi leggete quanto segue:

Tutto sembra essere chiaro, almeno riguardo a chi fosse Ximene. State chiudendo il libro o voltando pagina, quando un nuovo bagliore emana dal tomo. Questa volta assume la forma di un volto, forse conosciuto, forse già visto; ma sì, forse è proprio... *"Ankin,"* dice Shime, alle vostre spalle *"mio vecchio maestro."* Poi la luce si affievolisce e quindi scompare del tutto, lasciando sul libro una nuova riga, poco sotto la fine della descrizione di Ximene. La riga recita *"Enemix"*, e la scrittura... *"E' la scrittura di Ankin,"* suggerisce Shime *"ci sta comunicando qualcosa dall'aldilà."* Sotto, come scritte da una mano invisibile, compaiono altre righe, che i vostri occhi leggono con una rapidità ed un'ingordigia frenetica...

"Enemix, alias Ximene. Il crudele mago l'ha fatto, si è regalato la non vita eterna: è divenuto un Lich, ancora più crudele e malvagio, ancora più spietato e meschino che in vita. Ha ucciso tutti noi con i suoi potentissimi poteri ed ora cercherà voi. Non impiegherà molto a scoprire che i sacri tomi sono in mano vostra; siete in pericolo."

"Shime, non ci crederai mai, ma sai dov'è la sua dimora?!?!?"

Dopo un secondo di pausa studiata, la mano invisibile completa la sua descrizione, tracciando delle parole che suonano impossibili...

"Nella nostra chiesa, la chiesa di Velenom, a Katamash." Poi, dopo una breve pausa, il libro si chiude con un botto.

Se i giocatori riaprono il libro, non troveranno più la scritta di Ankin. Shime farà pressione per allontanarsi con i libri, spaventato da questa nuova rivelazione. *"Questo significa"* – comunicherà in tono agitato e spaventato ai PG – *"che quella creatura era nella nostra chiesa e sapeva tutto, ha aspettato che tutti fossimo riuniti in un consulto per... per... per ammazzarci!"*

Ora, ai PG non resta che andare a stanare il Lich. Se la sentiranno?

La Chiesa di Velenom

Entrate in quella che ricordavate una chiesa pulita, grande ed efficiente. Ora vedete panche rotte, colonne scheggiate ed imbrattate di sangue e cadaveri fumanti. L'altare è riverso su un lato, i drappi ornamentali in fiamme accanto a lui e la luce diffusa dalle lingue di fuoco conferisce un aspetto ancora più tetto ed insicuro. Sembra che le ombre siano vive, si muovano con voi e verso di voi; i crepitii delle fiammate e l'odore di morte e di carne, legna e stoffa bruciata vi satura le narici.

Enemix ha già saputo ed, ancora una volta, per sfogare la sua rabbia, ha punito degli innocenti. Fortunatamente per i PG, ora non è qui, impegnato in altri luoghi a meditare vendetta.

Nota dell'autore: mi credevate matto a far affrontare a un pugno di eroi di 4-6° livello un vero Lich?!?!? Ha lasciato sul campo il suo assistente, ovvero il mostro che, all'inizio dell'avventura, ha barbaramente trucidato Ankin. Come dite??? Volete subito le caratteristiche? Eccovele!

Mostro Ombra

CA -3; DV 12 (M); PF 78; THACO 9; #Att 2 artigli; F 2d6+2/2d6+2; TS M12; MV 54 m (18 m); ML 12; In 15; All C; PX 2.000.

Al di là delle semplici statistiche, esistono altre note particolari che lo riguardano da vicino:

- Non può essere colpito da armi non magiche o d'argento. Inoltre, le armi +1 gli infliggono soltanto 1 PF più l'eventuale bonus di forza del giocatore. Le armi da +2 in poi infliggono i normali danni. Le armi da lancio non infliggono danni, indipendentemente dal bonus posseduto.
- Ignora i primi 1d10+10 PF subiti.
- Emana un'aura di 1,5 metri all'interno della quale chiunque – eccetto lui – subisce una penalità di -1 ai TpC.
- Tutti gli incantesimi funzionano regolarmente tranne quelli di controllo (*charme, imposizione, ecc.*); *luce magica* gli infligge 1d10 PF e *luce perenne* gli infligge 2d10 PF. Ovviamente, il Mostro Ombra ha una percentuale di resistenza alla magia (a scelta del DM).

Ecco fatto... questo è quanto. C'è, ovviamente, da dire che la *Spada delle Anime Brucianti* (si veda la sua descrizione in appendice) è immune a tali restrizioni ed agisce normalmente. Ma... che cos'è questa spada? Quando salta fuori?

Per il momento, lasciate i PG a brancolare nel buio del tempio, rischiarato spettralmente dagli ultimi focolari. Tutte le perlustrazioni sono vane ed infruttuose: trovano solo morti, resti carbonizzati e fiamme.



La Spada delle Anime Brucianti

Poi, improvvisamente, la luce sembra nuovamente aumentare di intensità (tranne in un punto, ma non ditelo ai giocatori) e i PG si girano ad osservare la scena. Avete presente come viene raffigurato un raggio traente di un'astronave aliena? Quel famoso cono di luce perpendicolare al terreno – normalmente verdina o azzurrina – che si allarga di pochissimo man mano che si avvicina a terra?!? Bene, questo è quanto essi vedono; solo che non compare alcun marziano antennuto o con occhi troppo grandi e neri; compare una spada, ovviamente, la *Spada delle Anime Brucianti*.

Nota dell'autore: Sì, lo so, potrebbe essere un effetto un po' troppo scenografico, ma mi è venuto in mente così e quindi accontentatevi o cambiatelo. Ai miei giocatori, però, è piaciuto moltissimo. Leggete – anche ai PG – il seguito, prima di decidere...

Un grosso cono di luce accecante proviene da un rosone sul soffitto, esattamente nel punto dove l'altare giace rovesciato a terra. In centro si materializza una spada, più o meno a un paio di metri d'altezza, con l'elsa verso il basso e la lama intenta a guardare il soffitto. Una voce, che Shime (solo se è con il gruppo, altrimenti inventatevi qualcos'altro) riconosce essere quella di Ankin, tuona le seguenti parole: *“Questa è l'arma forgiata dagli dei; questa lama contiene le anime dei membri della setta, racchiuse nell'acciaio e nella roccia che Enemix ha fatto franare su di loro. Questa sarà la sua rovina, ed i loro corpi saranno al tempo stesso i vendicati ed i vendicatori.”* Subito dopo, un guizzo di buio vi offusca per un momento la visuale del cono, come se qualcosa o qualcuno fosse passato davanti od in mezzo al cono di luce.

Eccovi pronti un bel combattimento. Come avrete notato dalla scheda, il mostro ombra non è stupido (Intelligenza 15); ha capito perfettamente cos'è e a cosa serve quell'arma e, piuttosto che uccidere crudelmente e casualmente i PG, cercherà soprattutto di non farli arrivare a prenderla.

Sa benissimo che se essi ci riescono per lui – e forse anche per Enemix – potrebbe essere la fine... (a voi deciderlo, DM)!

Nota dell'autore: in questo combattimento ho utilizzato una tattica bifronte: nei primi round (capiterà anche a voi, è fuori dubbio) i PG attaccavano senza esito il mostro e si sono realmente scoraggiati; in quei round, ovviamente,

IL SIGILLO DEL SERPENTE

non ho consentito a nessuno di raggiungere l'arma. Quando le loro speranze – ed i loro PF – si sono ridotti al lumicino, allora gliel'ho concesso!

Epilogo

È probabile che i PG abbiano preso la spada e ucciso il mostro. A questo punto, l'avventura è virtualmente terminata.

Shime reclamerà i Sacri Tomi e la spada (che del resto contiene le anime dei suoi amici più intimi ed è quindi ovvio che gli appartenga, almeno come oggetto di culto) ed elargirà in cambio, ad ognuno dei PG sopravvissuti,

1.000 MO ed un oggetto a testa scelto tra la lista che segue, prelevandoli dal tesoro e dell'armeria della setta.

Shime sa solamente che tutti gli oggetti presenti nell'armeria / tesoreria della setta sono magici, ma ignora le loro qualità e capacità. Si rende quindi necessaria una qualche individuazione o ricerca magica approfondita per cercare di cavare qualche informazione aggiuntiva su ogni oggetto. Il mio suggerimento è che voi, in quanto DM, facciate scegliere gli oggetti dai PG al buio, per creare più suspense e qualche sorpresa, siano esse più o meno belle.

Arma	Descrizione
<i>Anello Accumulatore di Incantesimi</i>	Contiene gli incantesimi <i>palla di fuoco</i> , <i>cura ferite leggere</i> , e <i>volare</i> .
<i>Arco Lungo</i>	Garantisce un bonus di +2 alle frecce scagliate. Inoltre, grazie ad un comando mentale del proprietario, può trasformarsi in una spada lunga +2. Tale trasformazione dura un solo round e può avvenire un numero illimitato di volte per giorno, ma solo una volta a turno.
<i>Bastone del Teschio</i>	È un bastone che termina in un teschio ghignante dai lineamenti demoniaci. Il teschio può magicamente <i>incutere paura</i> in ogni essere che lo guarda, quando debitamente ordinato (al costo di 1 carica). Gli altri poteri (che non consumano cariche), sono <i>protezione dal male</i> e gli stessi di un <i>mantello distortente</i> . La staffa ha 23 cariche e non può essere ricaricata. Utilizzabile solo dai Chierici.
<i>Borsa della Polvere Rivelatrice</i>	È una sostanza simile a sabbia, utilizzata per scoprire la causa di malattie, incidenti ed avvenimenti oscuri: tirandone un pizzico in un fuoco, la colonna di fumo risultante formerà un'immagine. Se l'accaduto è un evento sfortunato, la colonna formerà l'immagine della vittima. Se l'evento è stato causato da un essere, si formerà la sua immagine (se gli autori del malanno sono più di uno, appariranno tutti). Infine, se è dovuta ad un oggetto, ne mostrerà l'immagine. Tutte le immagini saranno nitide ed inequivocabili. Se vengono utilizzate tre dosi di polvere, la colonna di fumo si dirigerà verso la causa del male, disperdendosi dopo 30 metri. Per ogni pizzico in più, la colonna compirà altri 10 metri. Se il fumo raggiunge il malvivente lo circonda. La borsa contiene 13 dosi di polvere rivelatrice.
<i>Candele</i>	Tutti gli scheletri, zombie, ghouls e spettri subiscono 3d4 PF per round quando entrano nel raggio d'azione; presenze e fantasmi subiscono 2d4 PF e tutti gli altri non morti, compresi quelli speciali, subiscono 1d4 PF a round. Le candele sono 3, sono lunghe 30 cm e del diametro di 2 cm, con raggio d'azione 7 metri. Possono essere accese e spente quante volte si vuole, tenendo conto che la durata totale di ogni singola candela è di 15 minuti.
<i>Coppa del Reame</i>	Sembra un normale calice di legno ed invece neutralizza automaticamente tutti i veleni – o liquidi pericolosi – che vi vengono lasciati per almeno un round.
<i>Corazza di Piastre +1</i>	Consente a chi la indossa di restare a galla in qualunque situazione, senza affondare.
<i>Frecce +1</i>	12 frecce in totale.
<i>Martello da guerra +2</i>	Con un TpC naturale di 20, la vittima, oltre a subire i normali danni dell'arma, deve effettuare un TS vs. Paralisi con una penalità di -4 o rimane stordita per 1d4+1 round (se il TS ha successo, la vittima resta stordita solo 1 round). Questo martello è molto pesante e non è bilanciato per consentirne il lancio, ma comunque, il suo potere stordente funziona solo se usato in corpo a corpo.
<i>Mazza +1</i>	+3 contro i Draghi.
<i>Pugnale</i>	Può emettere un fulmine (lungo 27 metri) dalla punta fino a 4 volte al giorno (al massimo 2 volte a turno), che causa 2d8+1 PF a tutte le creature nella traiettoria (TS vs. Bacchette per metà danno). Le creature immuni ai fulmini non subiscono tali danni.
<i>Scudo +2</i>	
<i>Spada bastarda +2</i>	+3 contro i non morti.
<i>Spada Lunga +3</i>	
<i>Spda Lunga +1</i>	Può lanciare una volta al giorno l'incantesimo <i>cura ferite leggere</i> ed ha costantemente attivo l'incantesimo <i>individuazione del male</i> .

IL SIGILLO DEL SERPENTE

Si tenga presente di assegnare solo un oggetto per ogni PG. Se essi non accettano il cambio, potranno tenersi la spada, ma leggete bene quanto specificato nella sezione relativa in appendice. Che altro dire? Nulla... l'avventura è formalmente finita.

Come? Ah, già, Enemix. Che fine ha fatto quell'essere? Perché non è mai saltato fuori personalmente? Perché i PG non l'hanno ne affrontato ne tanto meno visto?

Beh... credo che per rispondere a tutte queste domande dovrete aspettare che essi crescano di qualche altro livello e ovviamente, una nuova, sconvolgente avventura!



APPENDICE

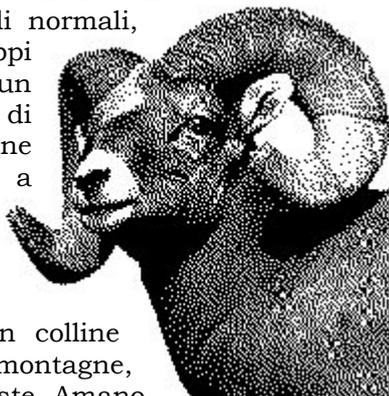
Nuovi mostri

Nota dell'autore: I mostri qui presentati sono liberamente tratti (e tradotti) da Dragon Magazine®. L'autore dell'avventura non intende infrangere alcun diritto di Copyright®, Trademark™ o Reserved® con il loro utilizzo, ritenendoli – in quanto materiale pubblicato anche nella sezione Download del sito Wizards™ – di libero dominio. Se tuttavia qualcuno si sente offeso, reclama la paternità, non intende vedere tale mostri pubblicati al di fuori dell'ambito Dragon Magazine®, me lo comunichi. Provvederò subito a modificare l'avventura in tal senso.

Ariete Gigante

Classe d'Armatura:	0 (testa) / 6 (corpo)
Dadi Vita:	5 (G)
Movimento:	54 m (18 m)
# Attacchi:	1 cornata
Ferite:	2d8
Numero di mostri:	1 (2d8)
Tiri Salvezza:	G5
Morale:	8
Tipo di Tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	975
Tipo di Mostro:	Animale Gigante (Raro)

Questi enormi arieti sono identici a quelli normali, vivono in gruppi composti da un eguale numero di maschi, femmine e piccoli ma a volte tendono a vagare per conto proprio. Vivono generalmente in colline rocciose e montagne, evitando le foreste. Amano la compagnia dei nani per i quali, a volte, rappresentano delle valide cavalcature. Normalmente, non sono bestie aggressive ma se un maschio ritiene il suo gregge in pericolo, controllerà il morale e, se positivo, caricherà gli aggressori. Da quel punto in poi, tali controlli non sono più necessari: combatterà fino alla morte, sua o del nemico. La tattica di combattimento dell'ariete è quella di caricare, attaccando quindi ogni 2



round. A fronte di questo, i suoi attacchi guadagneranno un bonus di +2 al TpC ed infliggeranno danni doppi. La conformazione delle corna è tale per cui anche strutture in legno o muratura leggera subiranno il doppio dei danni strutturali se subiscono una carica, lasciando la bestia completamente illesa. Sono inoltre immuni agli incantesimi che bloccano o rallentano, ma non allo *charme mostri*.

Danzatore Tremante

Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	4 o più (vedi tabella) (G)
Movimento:	18 m (6 m)
# Attacchi:	1 morso o 1 calpestamento o 1 terremoto
Ferite:	Speciale (vedi tabella)
Numero di mostri:	0 (1)
Tiri Salvezza:	Speciale (vedi tabella)
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Intelligenza:	2
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	Speciale (vedi tabella)
Tipo di Mostro:	Animale Preistorico (Raro)

I Danzatori Tremanti (o Trematori, o Tuonatori) sono dei grossi rettili – simili a brontosauri – muniti di sei zampe. Le zampe centrali hanno piedi artigliati che puntano verso l'esterno del corpo e ginocchia sovradimensionate; le altre, invece, hanno i piedi più larghi di quanto ci si potrebbe aspettare. Sono carnivori, e anche se mangiano le foglie delle piante, lo fanno solo per convincere le prede della loro innocuità. Adorano vivere isolati dagli altri esseri, in grosse zone che tendono ad aumentare di dimensioni con il loro invecchiamento.

Quando sono affamati – quasi sempre – fingono di girovagare da una pianta all'altra avvicinandosi senza dare nell'occhio al gruppo di prede. A quel punto piantano profondamente le zampe centrali nel terreno e, bilanciandosi su quei perni, iniziano ad oscillare avanti ed indietro, battendo sempre più violentemente sul suolo i larghi piedi delle zampe esterne. La violenza di questi impatti produce delle onde d'urto che si propagano nel terreno causando un piccolo terremoto nelle vicinanze.

Tabella di crescita del Danzatore Tremante

DV	4	8	12	16	20	24	28
Taglia	6 m (G)	9 m (G)	12 m (G)	15 m (G)	18 m (G)	21 m (G)	24 m (G)
Ferite da Morso	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12	1d12+2	1d12+4
Ferite da Calpestamento	1d8	2d8	3d8	4d8	5d8	6d8	7d8
Raggio terremoto	3 m	5 m	7 m	9 m	11 m	13 m	15 m
Taglia stordimento	60 cm	1,2 m	2 m	3,5 m	5 m	7,5 m	10 m
TS	G2	G4	G6	G8	G10	G12	G14
PX	270	1.400	5.000	9.000	13.000	17.000	21.000

Tale sisma ha l'effetto di stordire le creature più piccole e più vicine. L'oscillazione dura 1d4+2 round, durante i quali tutte le creature nell'area di effetto devono effettuare ad ogni round un TS vs. Pietrificazione oppure restano stordite per 2d4 round. Tali effetti sono cumulativi, fino ad un massimo di 20 round. Quando ritiene di aver stordito un numero sufficiente di vittime (circa 2d6 creature della dimensione massima che riesce a stordire), il Trematore cessa il dondolio ed inizia a inghiottirle vive, al ritmo di una al round e senza dover effettuare alcun TpC. Le prede in movimento vengono ignorate finché non attaccano; in tal caso il Tuonatore cercherà di calpestarle e morderle. Le vittime ingoiate moriranno di soffocamento se falliscono un test sulla Costituzione – da ripetere ad ogni round – o subiranno 3d8 PF da acido, sempre per round, a causa dei potenti succhi gastrici.

Memento Mori

Classe d'Armatura:	-3
Dadi Vita:	4*-14* (M)
Movimento:	54 m (18 m)
# Attacchi:	1 scarica elettrica
Ferite:	1d8 / punto energia
Numero di mostri:	1 (0)
Tiri Salvezza:	Ch4-Ch14
Morale:	12
Tipo di Tesori:	Nessuno
Intelligenza:	9
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	100 per DV
<i>Tipo di Mostro:</i>	<i>Non Morti (Non Comune)</i>

A differenza degli altri non morti – parodie di ciò che erano in vita – il Memento Mori (MM) ha origini e scopi completamente differenti: è creato infatti da un potente chierico per vigilare costantemente su un cadavere. Un MM si manifesta come un'apparizione traslucida del cadavere: in alcuni casi può accadere che appaia come un corpo mutilato e parzialmente decomposto, ma normalmente viene creato dopo che il morto viene composto per l'ultima dimora e quindi in uno stato accettabile. Dato che non ha corpo

materiale ma è pura energia, un MM può essere colpito solo da armi magiche e subisce solo un numero di danni pari al bonus dell'arma – se questo non è specificato, il DM trovi delle valide equivalenze. La maggior parte degli incantesimi non lo danneggiano, ad eccezione di quelli progettati specificamente contro i non morti e/o le creature magiche (ad es., *dissolvi magie* causa un numero di PF pari al livello del mago o chierico che lo ha lanciato).

Un MM è ben lontano da essere il non morto più potente, ma alcune forme di attacco aumentano le sue abilità. Una di queste è l'intimidazione: quando vede dei potenziali profanatori di tombe, il MM appare davanti al corpo protetto e avvisa i ladri di allontanarsi da quel luogo. Se questi non ubbidiscono immediatamente, lancerà una scarica elettrica su tutte le creature vive entro 6 metri da lui. Tale scarica non arreca danni, ma rizzerà i capelli degli astanti, che si vedranno il corpo pervaso da piccole, fastidiose scariche elettriche. A quel punto il MM, che ora appare contornato da una inquietante aureola azzurra, avviserà nuovamente i presunti ladri. Se questi continueranno ad avanzare – oppure se attaccheranno il MM o il cadavere da lui protetto – attaccherà, stando ben attento a non danneggiare il corpo custodito. Danneggiare tale corpo non ferirà il MM ma lo farà arrabbiare. Al momento della creazione, un MM è dotato di un certo quantitativo di energia, che può essere consumata toccando una vittima. Per ogni attacco deciderà quanti dadi (d8) di danni infliggere alla vittima e, solo se il colpo va a segno, tale quantitativo sarà sottratto per sempre dal suo residuo. Ogni d8 di danno inflitto causa la spesa di un punto energia. L'ammontare di questa energia è, però, considerevole: un MM avrà 1d10 di energia per ogni DV (ad esempio, un MM con 9 DV avrà 1d10x9 DV punti di energia). Dato che questa energia non è ricaricabile, il MM cercherà di non sprecarla con un paio di scariche da 20 o più d8 di danni, ma sonderà

gli avversari con una piccola scarica (da 1 o 2 d8) ed intimerà un altro avvertimento. Se la battaglia continua, aumenterà gli attacchi di 1 o 2 d8 continuando, però, a suggerire una ritirata ai presunti profanatori. Una volta che l'energia è esaurita, il MM potrà solo spaventare gli intrusi con la scarica innocua e con i cadaveri dei precedenti visitatori. Ma sicuramente non si allontanerà mai dal corpo del suo protetto, chiedendo ai vincitori di prendere solo il tesoro ma di non toccare le spoglie. Se il corpo viene distrutto, il MM morirà con esso.



La Spada delle Anime Brucianti

Questa spada è stata realizzata dalle divinità sfruttando i cadaveri, e soprattutto le anime, dei membri della setta fusi nella roccia – contenente molto ferro – dai poteri malsani di Enemix.

È una spada +3, +5 contro creature Caotiche, studiata appositamente per annientare gli autori della tragedia; contro di essi, infatti, la spada infliggerà sempre 1d20+5 PF e li rallenterà (tali effetti sono cumulativi).

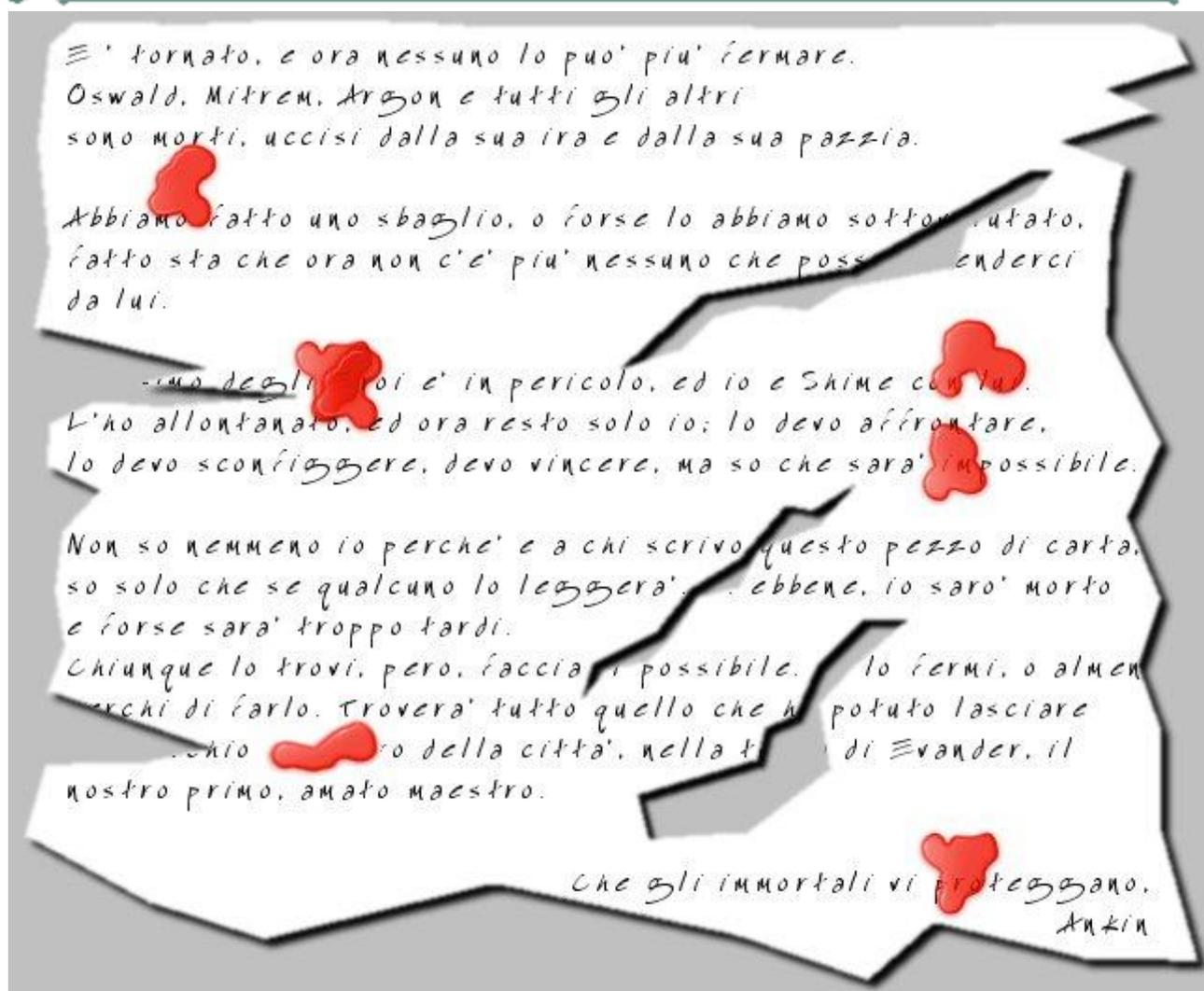
Infine, se l'arma viene impugnata da un essere Legale o Neutrale, tutto va per il meglio; se invece la afferra un Caotico, subisce 1d10 PF per round (dimezzati da un TS vs. Raggio della morte) e comunque, indipendentemente dall'esito del TS, può essere soggetto (nel 50% dei casi) ad un cambio allineamento temporaneo, ovvero fintanto che impugna l'arma.

NOTE PARTICOLARI

Se l'arma non viene consegnata a Shime, le divinità che l'hanno forgiata gli sottrarranno tutti i poteri (vale a dire le anime), rendendola così, entro 1d4 giorni, una "semplice" spada +1, non più soggetta all'allineamento o agli esseri malvagi. È, e resterà sempre, una "semplice, banale, normalissima" spada magica +1. Se, tuttavia, la spada torna nelle mani di Shime o di qualche appartenente della setta o viene utilizzata, sempre dai PG che la possiedono per... terminare il lavoro incompiuto (ovvero uccidere Enemix e gli altri scagnozzi), la spada, sempre entro 1d4 giorni, riacquisterà tutti i suoi poteri originari.



Indizi da consegnare ai giocatori



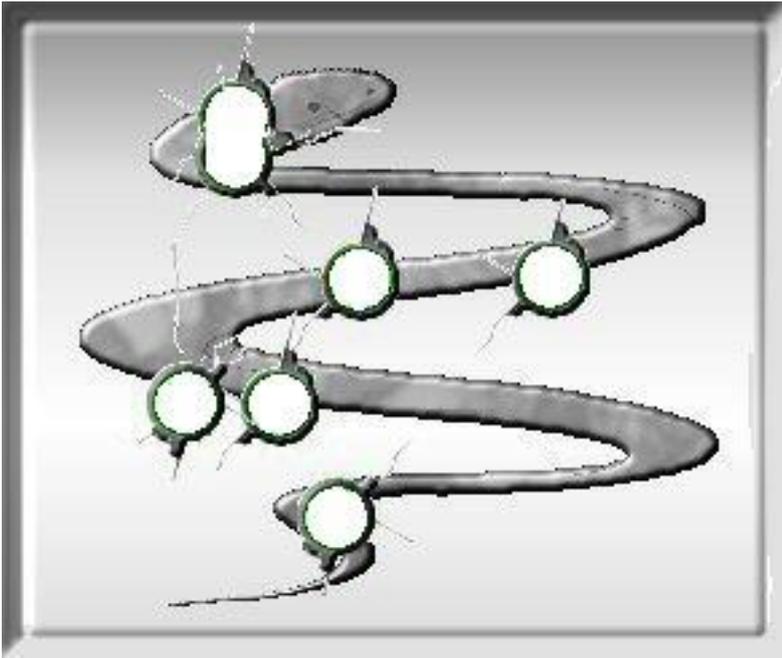
La pergamena di Ankin (Introduzione)

Alla pagina seguente:

Volume del Salmo degli Eroi – Delle Anime e dei Morti – Tomo XII (Parte III)

SALMO DEGLI EROI
DELLE ANIME
E DEI MORTI
TOMO XII

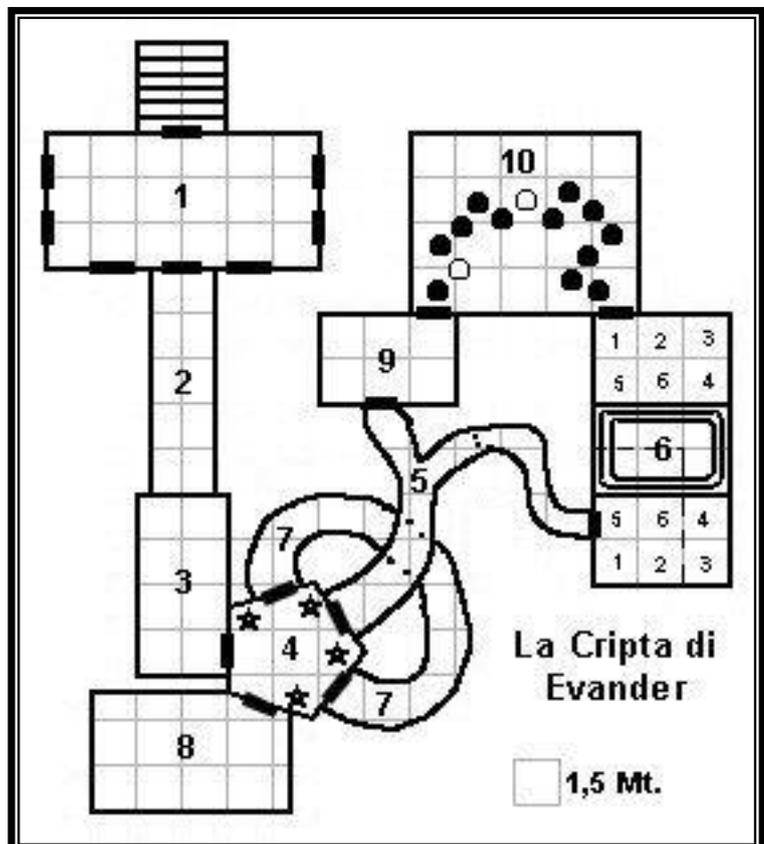




La targhetta di Ankin
(Introduzione)

N.B.: Le dimensioni degli indizi della targhetta e del tomo sono tali che, facendo corrispondere i fori della prima con la copertina del secondo, i giocatori possano leggere le lettere **E E N I M X**. Pertanto il DM deve ritagliare dalla targhetta lo spazio bianco all'interno dei fori prima di consegnarla ai giocatori e non deve, in nessun caso, alterare le dimensioni di questi due indizi in fase di stampa.

Mappa della Cripta di Evander
(Parte III), riservata al DM





7

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

#Att	Numero di attacchi per round
(G)	Taglia Grande
(M)	Taglia Media
(P)	Taglia Piccola
All	Allineamento
AS	Attacchi Speciali
C	Caotico
Ca	Carisma
CA	Classe d'Armatura
Ch	Chierico
Co	Costituzione
d	Dado (tipo di)
DM	Dungeon Master
Ds	Destrezza
DS	Difese Speciali
DV	Dadi Vita
E	Elfo
F	Ferite inflitte
Fr	Forza
G	Guerriero
H	Halfling
In	Intelligenza
L	Legale
La	Ladro
Liv	Livello
M	Mago
MA	Moneta d'Argento
ME	Moneta di Electrum
ML	Morale
MO	Moneta d'Oro
MP	Moneta di Platino
MR	Moneta di Rame
MS	Muoversi in Silenzio
MV	Movimento
N	Neutrale
Na	Nano
NA	Non Applicabile
NO	Nascondersi nelle Ombre
PF	Punti Ferita
PG	Personaggio Giocante
PNG	Personaggio Non Giocante
PX	Punti Esperienza
QS	Qualità Speciali
RaM	Resistenza alla Magia
RT	Rimuovere Trappole
Sg	Saggezza
SP	Scalare Pareti
SR	Sentire Rumori
SS	Scassinare Serrature
STr	Scoprire Trappole
SvT	Svuotare Tasche
Tg	Taglia
THACO.	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
TpC	Tiro per Colpire
TS	Tiro Salvezza
UC	Uomo Comune
VS	Vulnerabilità Speciali

GLI AUTORI

Ideazione e stesura:

Stefano "Abi" Olivieri

Stefano.Olivieri@siemens.com

Illustrazione di copertina:

Kevin Lau

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/k/e/kevin/kevin.html>

Illustrazioni nel testo:

D. Joshua Brown (pagg. 14, 27, 30) <http://elfwood.lysator.liu.se/loth/d/j/djbrown/djbrown.html>

Dimitry Bordugov (pag. 32)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/d/a/daemonicus/>

Kevin Lau (pagg. 9, 25)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/k/e/kevin/kevin.html>

Leonardo Bruni (pag. 19)

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/1/b/lbruni/lbruni.html>

Torsten Gunst (pagg. 16, 29, 36)

<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/g/u/gunst/gunst.html>

Mappe ed indizi:

Stefano "Abi" Olivieri

Impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2005 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale "Il Sigillo del Serpente".

Il copyright del testo è di Stefano Olivieri. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Il Sigillo del Serpente" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Il Sigillo del Serpente" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Il Sigillo del Serpente

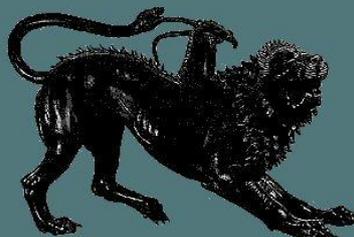
Stefano "Abi" Olivieri

Stavate soltanto cercando una locanda, ma in fondo a quel vicolo oscuro avete incontrato un vecchio morente che stringeva spasmodicamente in mano una misteriosa targhetta di metallo ed una pergamena macchiata di sangue.

Questo è solo l'inizio di una caccia al tesoro che ha il sapore di una vera e propria indagine poliziesca, che si snoda attraverso una serie di indizi, tracce e pericoli fino all'immancabile colpo di scena finale...

Una setta misteriosa ed inquietante i cui adepti sono stati tutti uccisi, una tomba perduta e da lungo tempo dimenticata, la malvagia ombra di uno stregone antichissimo ed i suoi terribili scagnozzi sono soltanto alcuni degli ingredienti di questa avvincente avventura.

Riuscirete a risolvere l'orribile mistero che agita il sonno dei cittadini della vecchia Katamash, oppure rimarrete vittime degli intrighi oscuri, dei mostri crudeli e delle mille trappole che si parano dinanzi a voi?



CHIMERA E