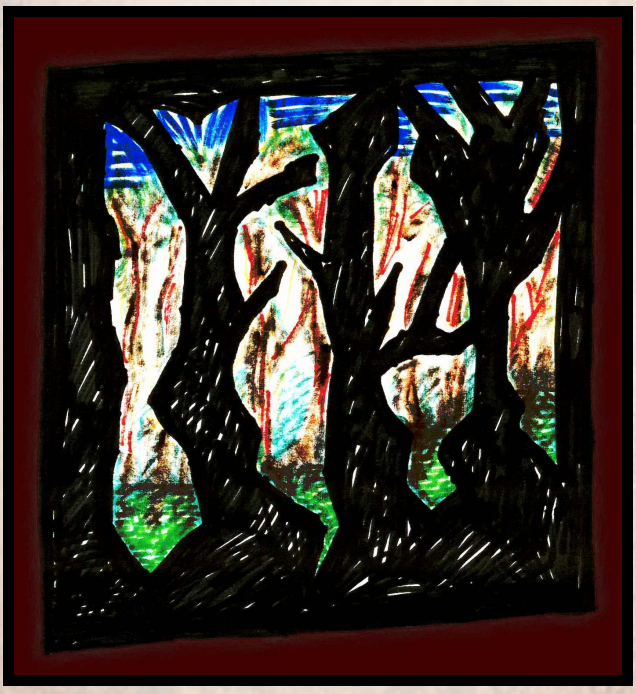
Paolo Di Pierdomenico
http://paolo.demiurgo.it *paolo@demiurgo.it*

L'Esercito Della Piaga



Avventura Fantasy per D&D v3.5

di Paolo Di Pierdomenico
illustrazioni di Sara Di Pierdomenico

"Vi sono temi di fortissimo interesse ma troppo terribili per essere oggetto di narrazioni. Il romantico puro deve evitarli se non vuole offendere e disgustare i propri lettori. Se mai, potranno essere trattati quando la solenne maestà del vero li santifica e sostiene. Noi fremiamo, ad esempio, con la più intensa voluttà di dolore a sentir raccontare del passaggio della Beresina, del terremoto di Lisbona o della pestilenza di Londra o del massacro di San Bartolomeo o del soffocamento dei centoventitré nel Black Hole di Calcutta. Ma in questi racconti è il fatto – è la realtà – è la verità storica che commuove. Fossero invenzioni le riterremmo ripugnanti."

Edgar Allan Poe
Il seppellimento prematuro
(trad. Elio Vittorini)

Immagine in copertina di Paolo Di Pierdomenico

SOMMARIO

Nota dell'autore **4**
0. Prologo per i Personaggi Giocanti **5**
1. Introduzione allo scenario **5**
Note Preliminari 5
Regole ed ambientazione 5
Iniziare a giocare 5
Lucernia 6
Retroscena 6
Obskull 6
Le profezie 6
Gestione delle informazioni 7
2. La missione **7**
L'incontro col Gran Falconiere 7
Prelevati 7
Kilmuth 7
L'accaduto 8
Messaggeri 8
Preparativi 8
Strane voci 10
La trama occulta 10
Cosa sta succedendo 10
Il piano 11
Anticipazioni 11
3. Il viaggio **12**
Primo giorno 12
Partenza 12
Tracce 12
Il rifugio 13
Secondo giorno 13
L'avamposto dei druidi 13
Il lago 15
4. Il castello della veggente **16**
Esplorazione 16
Entrare 16
Homuncolus! 16
Il cortile 17
Le torri 17
I sotterranei della torre sud 17
Laeda Myrror 17
Il laboratorio 17
La profezia 19
Prima di lasciare il castello 20
Il “Bestiario Malazalam” 20
5. Ritorno A Lucernia **21**
Il rituale 21
Viaggio di ritorno 21
Le mosse dei PG 21
Il cimitero 21
Il sacrificio di Luette 22
La battaglia 22
Scenario 22
Gli avversari 24
L'attimo cruciale 24
Affrontare il Naga 24
Le azioni di Violthar 24
Il destino di Lucernia 25

Già, e i maghi?..... 25
Finale classico..... 25
Finale alternativo (director's cut)..... 25
6. Epilogo..... 26
Epilogo?..... 26
Un nuovo cancelliere..... 26
Spunti per nuove avventure..... 26
Ringraziamenti..... 27
6. Appendici..... 27
A – Elenco dei nomi..... 27
B – Statistiche di creature e personaggi D&D 3.5..... 30

Nota dell'autore

L'autore desidera essere contattato per suggerimenti, correzioni, commenti ed impressioni riguardanti questo elaborato, ed è grato a tutti coloro che vorranno leggere e giocare questa avventura.

Limitazioni di copyright: E' vietato qualsiasi uso commerciale di questa avventura senza previo consenso dell'autore.

Autore: Paolo Di Pierdomenico
Indirizzo(2): via Manzoni, 2 - 64015 Nereto (TE)
Tel: 0861 82966 - Cellulare: 392 1499060
E-Mail: paolo@demiurgo.it
Home Page: http://paolo.demiurgo.it

D&D, Dungeons and Dragons, d20 System sono marchi registrati di proprietà della Wizard of the Coast, inc. I riferimenti a questi marchi e ad altro materiale derivato dai manuali della Wizard of the Coast, inc. presenti in quest'opera non sono da intendersi come violazione di copyright, ma sono conformi alla Open Game Licence (www.wizards.com/d20).

0. Prologo per i Personaggi Giocanti

Non è bello ricordare il vostro risveglio di stamane, e non dimenticherete mai questa orribile, ripugnante esperienza.

Vi stavate prendendo qualche giorno di meritato riposo dopo l'ultima stancante avventura nella felice cittadina di Lucernia, ma proprio nell'ultimo giorno della Fiera d'Inverno, quando centinaia di persone si recano nel piccolo centro per vendere e comprare prodotti d'ogni tipo e per stringere accordi commerciali prima dell'inizio del nuovo anno, il vostro risveglio, come quello di tutti gli abitanti del luogo, non è stato dei più festosi.

Avete subito avvertito uno strano prurito per tutto il corpo, ed alcuni di voi, grattandosi, hanno trovato ampi brandelli della propria pelle sotto le unghie.
La vostra immagine, quando vi siete guardati nello specchio di rame della locanda La Mano Guantata vi ha spaventato, disgustato, e riempito di orrore, come le molteplici urla di strazio ed il pestilenziale odore che giungevano dalla strada sotto la vostra finestra...

Lebbra!

Tutte le persone sono andate a dormire ieri sera piene di buonumore e di salute, e si sono svegliate all'alba urlanti e doloranti, coperte da terribili piaghe, rotolando dal letto, gemendo ed urlando, incapaci di reggersi sulle loro gambe... voi compresi.

1. Introduzione allo scenario

Note Preliminari

Regole ed ambientazione

Questa avventura è adatta ad un mondo fantasy medievale di tipo classico o anche ad ambientazioni più “dark”, con tanto di magie, divinità e non-morti. Si svolge in una cittadina che sorge in una valle piuttosto isolata, e prevede un viaggio nelle foreste circostanti per raggiungere un castello abitato da una maga e protetto da druidi della regione.

E' adatta a personaggi di livello medio, ma può essere facilmente calibrata sia per giocatori alle prime armi che per gruppi più esperti. E' stata originariamente giocata nei Forgotten Realms ma è qui presentata in maniera generica in modo da poter essere facilmente trasposta in qualsiasi set di regole ed ambientazione del genere.

Il testo illustra la trama, gli eventi ed i personaggi; tutto ciò che riguarda strettamente le regole di gioco, come tiri di abilità, tiri salvezza ecc. non è scritto esplicitamente nel testo: il master può facilmente dedurlo dal contesto. Una breve descrizione di mostri e personaggi con le statistiche abbreviate secondo le regole D&D v3.5 è comunque fornita in appendice.

Questo scenario è presentato in maniera piuttosto lineare, anche se l'avventura in realtà può prendere strade molto diverse e ovviamente concludersi in modo inaspettato. In particolare viene fornito un finale ufficiale ed uno alternativo molto più “aperto” a futuri sviluppi.

Iniziare a giocare

Il master può tuffare i PG direttamente nel vivo degli eventi grazie allo scioccante *Prologo*, risparmiandosi per una volta il classico, lento, trito inizio “da taverna”. Subito dopo, se vuole il master lo ritiene necessario, può concedere ai PG di giocare un breve flashback con alcuni avvenimenti dei giorni precedenti.

Se il gruppo di avventurieri non è già consolidato da precedenti avventure, i PG avranno modo di conoscersi nel corso di questa, dato che avranno da compiere una missione comune dettata dalle circostanze.

Lucernia

Lucernia è una piccola cittadina tra le colline e le foreste di una regione un po' isolata, ma incrocio di alcuni percorsi commerciali di media importanza. I PG alloggiano presso *La Mano Guantata*, l'unica locanda decente del posto. La cittadina non è circondata da mura, ma è difesa dalle frequenti scorrerie dei malvagi elfi scuri da un folto e ben armato drappello di guardie cittadine.

La città è governata da ***Simon De'krow*** un Cancelliere, formalmente capo della milizia e ministro della giustizia; il titolo di Cancelliere è ereditario ed è tramandato nell'antica famiglia De'krow.
La città inoltre è governata da un Consiglio di otto rappresentanti eletti dal popolo (uno per ogni importante corporazione di mestiere) che ha potere legislativo ed amministra le tasse.
La seconda carica per importanza è il Gran Falconiere, titolo tradizionale per indicare il generale effettivo della milizia, che prende in autonomia tutte le decisioni dispositive ed è un esperto di strategia designato dal Consiglio.

In città esistono tre o quattro templi o chiese dedicati a divinità buone o naturali, in particolare, di rilievo storico per le antiche battaglie è la chiesa di ***Scyld il Difensore***, dio guerriero della saggezza e della giustizia.

Inoltre agisce nell'oscurità una malvagia cricca di ladri e criminali, avvezzi al furto ed all'assalto delle carovane, detti semplicemente ***I Crepuscolari***.

La peculiarità e l'importanza del villaggio sono comunque date dalla presenza del circolo degli undici maghi (conosciuto come ***Gli Undici***) che anni fa ha deciso di stabilire in questa cittadina appartata la propria sede di studi. Gli Undici hanno edificato un complesso di torri vicino al centro della città, in cui l'ingresso è esclusivo e protetto da una gruppo scelto di guardie cittadine. I maghi stanno molto sulle loro, ma tutto sommato vivono in pace ed in serenità con il resto del villaggio, ed attirano spesso gruppi di giovani volenterosi di intraprendere la via dell'arcano (quasi nessuno però è accettato come apprendista).

La presenza degli Undici negli ultimi anni ha fatto sviluppare Lucernia da semplice villaggio di contadini ad un moderato luogo di cultura e studi accademici. Non sono pochi infatti i saggi e gli studiosi che si recano alle torri per consultare la biblioteca o portare avanti le loro ricerche.

Retroscena

Obskull

Si narra che più di duemila anni fa, una oscura potenza avesse dominato il mondo conosciuto, assoggettando tutti i popoli umani: il suo nome era Obskull, divinità degli insetti e della pestilenza. Era riuscito a spargere il suo fetido dominio, appestando tutti gli esseri viventi: contro questa potenza nessuna arma poteva combattere. Quando però era giunto ad un passo dalla distruzione finale, portando le razze umanoidi alle soglie dall'apocalisse, egli scomparve, senza lasciare traccia. Il suo potere si sparse per il mondo, e dividendosi venne assorbito da nove uomini. Il vuoto celeste lasciato dalla sua scomparsa fu riempito dall'arrivo di nuove divinità, quelle tutt'oggi venerate dagli umani.

Ma i nove che avevano assorbito il suo potere divennero la prima generazione dei sacerdoti che in segreto avrebbero dovuto preparare il suo ritorno, trasmettendo la sua essenza ai loro primogeniti, portando a compimento i nove segni inequivocabili che avrebbero annunciato il suo secondo avvento.

Tali segni erano noti anche ai nemici del culto (gli adoratori degli dei del bene) e quindi dovevano essere tenuti segreti. Ora però il tempo è giunto per il compimento delle scritture, ed gli adepti del dio dimenticato sono pronti a fare di nuovo conoscere il loro dio al mondo.

Le profezie

Ci sono quattro profezie finora avverate:

1. Venti anni fa, a ***Collecinto***, la nascita di una intera generazione di uomini deformi.
2. Cinque anni fa una obelisco nero è apparso nella piazza centrale della cittadella di

Arthelis. L'obelisco si stagliava verso il cielo oscurando il sole di mezzogiorno da qualunque direzione lo si osservasse. Il fenomeno è durato per una lunga ora ed ha indotto molti abitanti di Arthelis al panico, scatenando in alcune persone istinti di follia omicida e suicida.

3. L'autunno scorso una enorme cavalletta viola è sorta dalle acque al largo del porto meridionale di ***Muloch***, aggredendo ed affondando due navi da pesca, lasciando un solo superstite; il sopravvissuto al naufragio tuttavia è morto di febbre un giorno dopo l'evento.
4. Proprio questa notte, a **Lucernia**, la piaga della lebbra ha colpito l'intera popolazione cittadina.

Gestione delle informazioni

In effetti le informazioni qui riportate riguardo ad Obskull e le profezie sono più per l'utilità del master, il quale può usarle se lo ritiene opportuno. Nella lineare evoluzione di questa avventura i PG potranno infatti scoprire ben poco riguardo a Obskull e tutto ciò che ruota intorno alla setta segreta. Se tuttavia i PG, spinti dalla curiosità di comprendere appieno le motivazioni dei loro nemici, o per volontà di dare un senso ad alcuni indizi che incontreranno durante lo svolgimento della trama, svolgeranno ulteriori indagini e ricerche, potranno arrivare a scoprire qualcosa di più concreto. Alcune informazioni potrebbero essere estorte anche eventualmente a prigionieri della fazione nemica, o tramite mezzi magici, o attraverso impreviste evoluzioni degli eventi che possono scaturire dal gioco.

2. La missione

L'incontro col Gran Falconiere

Prelevati

I PG sono alloggiati alla locanda della Mano Guantata, ed appena dopo il loro traumatico risveglio un noto rappresentante della milizia locale giunge per raccoglierli ed accompagnarli dal Gran Falconiere. Nella locanda, come in tutta la città, regna il caos e non c'è tempo al momento per ulteriori spiegazioni.

Durante il non lungo tragitto dalla locanda al tempio di Scyld (lì si sono raccolte tutte le autorità, a scapito della consueta caserma o del palazzo del Cancelliere), gli avventurieri hanno purtroppo l'occasione di assistere a scene di disperazione, dove centinaia di persone malate si ammassano per le strade in preda al dolore ed in cerca di un qualsiasi aiuto. Al master il compito di dettagliare ulteriormente questa fase di gioco ed aggiungere se vuole qualche incontro specifico.

Passando per un ingresso secondario (quello principale è impraticabile dato che la folla in cerca di guarigione lo sta praticamente assediando) i PG vengono dunque introdotti nel tempio di Scyld, in una delle stanze consiliari giungendo quindi al cospetto del Gran Falconiere ***Uriel Kilmuth*** *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)*, generale delle guardie. Non dimentichiamo che, data la malattia già in stato avanzato, i PG dovrebbero essere allo stremo delle forze, a malapena capaci di camminare ed intendere, ed ogni minuto che passa devono rendersi conto che la loro morte si avvicina inesorabile.

Kilmuth

Uriel Kilmuth è un uomo di mezza età dall'aspetto distinto ed il portamento atletico, con braccia e mani forti e più di una cicatrice sul volto a testimoniare il suo status di uomo d'armi. Sembra godere di ottima salute, come anche un alto individuo vestito di una tunica sopra la cotta di maglia, e varie guardie presenti nella stanza, mentre discutono animatamente attorno ad un tavolo con sopra una spessa mappa di ottima fattura raffigurante la regione intorno alla città. Su un altro tavolo, in fondo alla sala, si trova supino un cadavere, sembrerebbe di un mezzelfo

scuro vestito di una tunica biancastra priva di fregi.

Non c'è tempo da perdere e Kilmuth dedica subito la sua attenzione ai PG quando questi entrano nella sala rivolgendosi loro con voce decisa che proviene da sotto la sua irregolare barba nera; si preoccupa innanzitutto che il tizio muscoloso – si tratta di ***Naron*** *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B),* priore del tempio di Scyld – esegua su di loro un potente incantesimo di cura. Mentre il sacerdote con alcuni suoi adepti si appresta alle preghiere rituali, Kilmuth spiega ai nostri eroi che stanno raccogliendo tutti i migliori avventurieri che si trovano in città affinché possano aiutare a risolvere la situazione. In sostanza avranno il privilegio e la grande fortuna di essere guariti dalla mortale malattia impegnandosi a rendersi utili svolgendo una piccola mansione per la difesa della città.

Data l'enorme affluenza di gente da tutte le regioni vicine per la Fiera D'Inverno, questa che capita ai PG è veramente una buona occasione. Come Kilmuth afferma infatti, i sacerdoti che sono in città non hanno certo tempo ed energie sufficienti a guarire tutta la popolazione: è un triste dato di fatto che la maggior parte degli altri malati è destinata a morire entro poche ore.

L'accaduto

Appena guariti gli avventurieri (è meraviglioso non avere più quelle piaghe addosso, anche se i PG non tornano certo al pieno delle forze), Kilmuth li fa avvicinare al tavolo centrale ed illustra la situazione indicando la mappa. La città di Lucernia sorge in una valle piuttosto isolata: ci sono fitti boschi su tre lati del perimetro, solo ad ovest si estende un area pianeggiante e coltivata. In particolare verso sud ci si dirige nel folto della foresta di ***Falinbè***, che prende il nome dalla dea dei boschi, nella direzione in cui corre rapido il fiume ***Munn****.*

Nonostante tutta la regione circostante sia pattugliata costantemente dalla milizia, ieri verso il tramonto è stato avvistato nei pressi della città un piccolo esercito di umanoidi (meno di un centinaio), perlopiù goblinoidi, recanti uno strano stendardo con un simbolo di un ragno turchese su un teschio nero. Gli osservatori (delle guardie in pattuglia) hanno notato anche una dozzina di uomini a cavallo, vestiti con tuniche chiare, che sembravano guidare e comandare l'armata. Chiamati i rinforzi, c'è stato uno scontro dove però le guardie hanno avuto la peggio.

Il mezzelfo scuro era insieme all'armata: il suo corpo è stato portato qui e grazie ad opportuni incantesimi, il priore del tempio di Scyld ha potuto ricavare alcune informazioni. Gli uomini dalla tunica bianca sono una qualche setta religiosa, ed avevano con sé un'antica pergamena con una formula da lanciare verso la città. Sono di certo responsabili della maledizione della lebbra. Il loro obiettivo sono le torri degli Undici e vogliono prendere il controllo della città!

Kilmuth sta radunando le forze, e mentre il Cancelliere sta cercando un accordo con i maghi delle torri per la difesa di Lucernia egli ha già inviato altri messaggeri alle città vicine per chiedere alleanza.

Messaggeri

Il compito dei PG sarebbe di andare a sud, lungo il corso del fiume Munn addentrarsi nella foresta di Falinbè e raggiungere la congregazione di druidi, che venerano la dea Falinbè, che presidia i boschi. I druidi devono essere avvertiti del pericolo e devono essere persuasi ad aiutare la città. Kilmuth consegna ai PG una lettera sigillata con un messaggio per il loro capo. I rapporti tra i druidi e la città di Lucernia sono più che amichevoli.

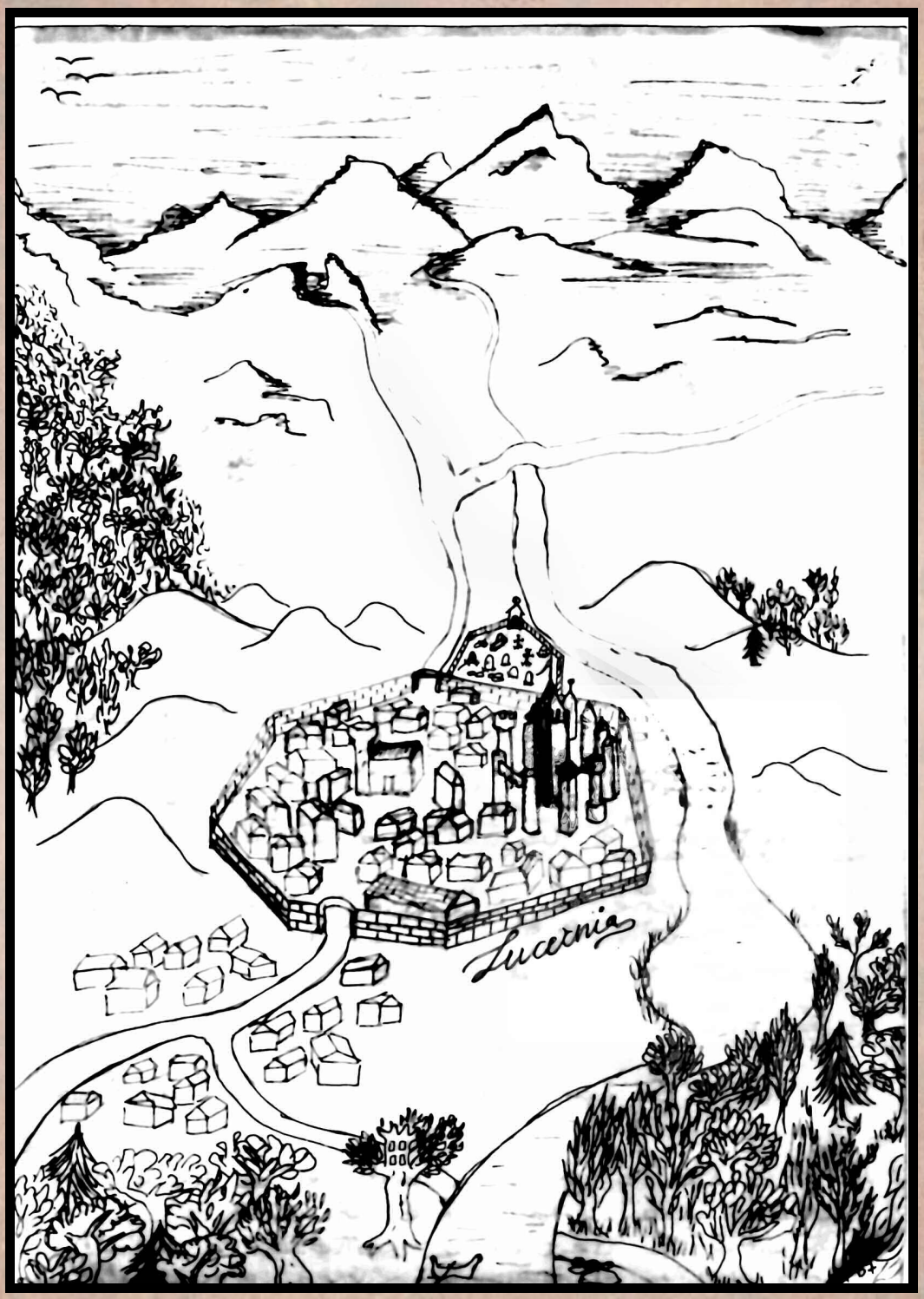
I druidi di Falinbè hanno un avamposto lungo le sponde del fiume a non più di due giorni di cammino. Si tratta di una torretta di legno di guardia ad una postazione di traghetto (da quel punto procedendo a sud il Munn è navigabile con basse chiatte per un lungo tratto). Poche ore di marcia più a sud e si giunge ad un lago al centro del quale c'è un isolotto dove sorge una sorta di castello o palazzo. E' la dimora di una famosa veggente, potentissima si dice: ***Laeda Myrroor***, che abita quel luogo sotto la protezione dei druidi. In effetti si sa che suo marito è un druido e con lei vive anche la sua giovane figlia.

I PG devono recarsi da lei poiché le sue arti magiche possono essere sicuramente d'aiuto. Già in passato avendo previsto fatti di rilievo aveva aiutato la città di Lucernia avvertendo del pericolo. In un caso alcuni anni fa si trattava di una pericolosa incursione di elfi scuri da nord, l'anno scorso invece ha predetto lo straripare del fiume e le alluvioni. I PG hanno il compito di incontrare Laeda, farsi dare tutte le informazioni utili alla causa ed eventualmente condurre la veggente in città (ovviamente solo se ella acconsente).

Preparativi

Il Gran Falconiere promette ai PG che se portano a termine la missione in tempo utile, alla

conclusione di questa brutta storia non mancherà di ricompensarli ulteriormente per l'operato. Tuttavia deve ammettere che il destino della città è incerto: non si conoscono le forze nemiche e le loro risorse. L'esercito di umanoidi, anche se le sentinelle non hanno riportato nuovi avvistamenti nei dintorni della città, potrebbe essere pronto a colpire presto. Per questo gli avventurieri devono partire e procedere con la massima urgenza.



I sacerdoti di Scyld possono fornire equipaggiamento in termini di armi ed armature più comuni, oltre a viveri ed acqua in quantità. Ci sono pochissimi animali sani in città (la potente maledizione ha colpito anche loro) e comunque il territorio dove i PG devono viaggiare non è

adatto all'uso di cavalli; quindi con ogni probabilità: niente cavalcature.

Se partono subito, dice loro il generale, i PG potranno raggiungere l'avamposto dei druidi prima del tramonto di domani. Lungo il fiume c'è un rifugio utilizzato normalmente dalle guardie in perlustrazione, ad un giorno di cammino dalla città. Essendo tutte le guardie rientrate entro le mura per l'emergenza, il rifugio è disponibile. Lì i PG potranno trovare un riparo per alcune ore di riposo durante la notte.

Strane voci

I PG possono raccogliere qualche ulteriore informazione nel poco tempo a loro disposizione prima della partenza, ascoltando quello che hanno da dire sulla situazione altri sacerdoti del tempio o altre guardie. Potrebbero anche incontrare un altro gruppo di avventurieri a cui è stato chiesto di compiere una missione analoga alla loro: di recarsi in qualche città come messaggeri. Addirittura Naron, il priore dalla chiesa di Scyld potrebbe sbottonarsi un poco, ma solo se i PG ci sanno veramente fare col ruolo da riuscire a ispirargli una certa fiducia.

Le informazioni che i PG possono conoscere tramite queste fonti sono alcune tra le seguenti.

- C'è preoccupazione riguardo al coinvolgimento dei maghi nella difesa della città. Loro non hanno mai fatto molto per Lucernia, si sono stabiliti qui solo per essere in un posto tranquillo e rimanere il più possibile indisturbati, isolati dal resto del mondo.
- Il capo degli undici maghi non si sa chi sia, è un individuo misterioso che non si mostra mai in pubblico. Non ha apprendisti. E' conosciuto come ***"L'Anziano"***, ma non si sa neanche il suo vero nome.
- Il Consiglio della città è diviso su molte questioni in due filoni principali: uno segue la linea permissiva impostata dal Cancelliere, l'altro vorrebbe maggior rigore concordando in questo col Gran Falconiere.
- Il Cancelliere è giovane, governa da soli due anni, è scapolo e non ha un'erede.
- La tattica adottata dal Gran Falconiere per affrontare l'emergenza è rischiosa: egli sta inviando molti avventurieri fuori città come messaggeri per chiedere aiuto. Avrebbe potuto assoldarli per la difesa della città anziché disperdere così tante forze. Comunque è opinione comune che senza un aiuto esterno la città non può resistere all'assalto dei nemici, stando alle forze stimate.
- Alcune "malelingue" si chiedono come mai il Gran Falconiere si preoccupi più di guarire avventurieri stranieri che la popolazione locale.
- Il Gran Falconiere comanda direttamente un corpo di guardie scelte di veterani (detti Falconieri, appunto), riconoscibili da fregi dorati a "V" sul pettorale dell'armatura, estremamente capaci ed a lui molto fedeli.
- I druidi della foresta sono un gruppo molto difficile con cui avere a che fare. La dea Falinbè è una divinità buona ma intransigente per quanto riguarda la salvaguardia della suoi boschi. I druidi pertanto tollerano difficilmente estranei nel loro territorio per paura che possano nuocere alla foresta, ma potrebbero essere di grande aiuto se li si convince che la perdita di una città amica come Lucernia potrebbe ripercuotersi anche su di loro.

La trama occulta

Cosa sta succedendo

E' il momento che il Master conosca cosa sta realmente accadendo in modo da poter condurre gli eventi in modo opportuno.

A Lucernia è in corso una sorta di "colpo di stato". Dietro il suo aspetto a modo, Kilmuth cela il suo vero carattere ambizioso e malvagio; egli non sopporta la politica con cui il Cancelliere ed il Consiglio dirigono la città: si limitano a difendersi dalle sempre più forti minacce esterne, non lasciano espandere la città rinunciando alla conquista di facili porti mercantili, tollerano la gilda di ladri senza intervenire a dovere. Inoltre c'è l'ambiguo rapporto con gli Undici: questi maghi inutili e pericolosi, pensa Kilmuth, possono fare a Lucernia tutto ciò che vogliono per il loro tornaconto e manovrano i membri del Consiglio come burattini.

Kilmuth da poco meno di un anno è stato segretamente iniziato a far parte della setta di Obskull, e vuole servire il suo malvagio dio ed i suoi oscuri superiori di rango nel culto, in particolare ***Violthar*** *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)*, il gran sacerdote che opera in questa regione. Attualmente a Lucernia non sono tollerati culti di divinità malvagie. La

popolazione, la milizia ed i cavalieri del tempio di Scyld perseguitano qualunque atto di venerazione non dedito alla bontà o alla neutralità.

La setta di Obskull incontra molte difficoltà nel muoversi, seppure in segreto. Una volta che Kilmuth avrà destituito il Consiglio e preso il posto del Cancelliere con pieni poteri, Lucernia potrà diventare un buon posto dove la setta possa stabilirsi, fare nuovi adepti, riorganizzarsi, pur agendo sempre nell'ombra. Ma questa non è l'unica mira della setta. I più alti chierici di Obskull hanno stabilito che il tempo è giunto per attuare una nuova profezia. La pergamena della Lebbra, scritta dall'antico gran sacerdote ***Hush*** è stata quindi pronunciata. Infine, gli adepti sanno che un antico libro sacro ad Obskull, contenente profezie e rituali scritto dallo stesso Hush è attualmente custodito nella biblioteca della torre degli Undici. Inutile dire che i sacerdoti di Obskull bramano enormemente venire in possesso di questo antico, occulto sapere.

Il piano

La pergamena della lebbra è stata pronunciata. Tutto è stato studiato fin nei minimi dettagli e ha richiesto mesi e mesi di preparazione. Nessuno dovrà mai sapere di Obskull né tantomeno dell'appartenenza di Kilmuth a questo culto.

La setta capeggiata da Violthar ha radunato un'orda di goblinoidi, un piccolo esercito, con cui controlla tutti i passaggi che da Lucernia portano verso i centri più vicini. Kilmuth sta mandando tutte le forze presenti in città che non sono sotto il suo comando come messaggeri verso l'esterno. Per ogni gruppo di avventurieri spediti in giro, c'è un agguato mortale pronto. Nessun aiuto arriverà a Lucernia dall'esterno quando tra quattro giorni l'esercito di Obskull attaccherà.

I druidi della foresta (come i PG scopriranno molto presto) sono stati uccisi, e anche la maga Laeda Myrroor. La piccola figlia di Laeda è stata rapita per compiere uno speciale rito sacrificale.
Tra quattro giorni la città sarà in parte riorganizzata e tutti i morti della lebbra saranno sepolti in tombe e fosse comuni nel cimitero di Lucernia. Grazie ad un potente oggetto magico in possesso della setta, il ***Pugnale Nero della Putrefezione*** *(vedi statistiche in appendice A)*, e grazie al sacrificio umano di una giovane vergine (la figlia di Laeda, appunto, che si chiama ***Luette***) i sacerdoti di Obskull faranno risvegliare i morti, che combatteranno numerosi al loro fianco, costituendo una grande e orribile armata.

L'esercito distruggerà la città, invadendola per saccheggiare le undici torri. Poi si dilegueranno lasciando che Kilmuth prenda il controllo assoluto del luogo. Se le difese cittadine dovessero tenere, il Cancelliere dovrebbe comunque essere ucciso in modo che il potere passi nelle mani di Kilmuth.

In definitiva è un ottimo piano, in cui rimane solo una piccola ma importante variabile: i PG e ciò che riusciranno fare per sventare la terribile minaccia.

Anticipazioni

L'avventura si suddivide fondamentalmente in tre parti: il viaggio d'andata, l'esplorazione del castello della veggente e il ritorno a Lucernia dove si svolge la grande battaglia.

Nel viaggio attraverso la foresta, i PG dovranno fronteggiare un agguato di un gruppo di umanoidi che tenteranno di assassinarli durante la notte. Giunti all'isola della veggente dovranno fronteggiare una pericolosa minaccia che si nasconde nel lago, che saranno costretti ad attraversare.

Anche nell'esplorazione della dimora di Laeda Myrroor i PG troveranno qualche sorpresa, ma conosceranno un piccolo amico che saprà aiutarli. Nel laboratorio sotto il castello il fantasma di Laeda, inquieto per il rapimento della giovane figlia Luette, saprà fornire ai PG una profezia che dovrebbe aprir loro un po' gli occhi circa quello che sta accadendo.

Tornati a Lucernia, auspicabilmente proprio quando sta per iniziare la battaglia, i PG dovranno cercare di fermare il rituale che sta facendo risvegliare l'armata dei morti: al cimitero dovranno cercare di salvare lla giovane Luette ed interrompere il sacrificio affrontando il suo mostruoso guardiano. Potranno infine unirsi alla battaglia e contribuire a migliorare la sorte della città... oppure condividerne lo sventurato fato.

3. Il viaggio

Primo giorno

Partenza

I PG si presume lascino la città al massimo un paio d'ore dopo il colloquio col Gran Falconiere. Vengono scortati lungo vie cittadine secondarie verso la parte sud della città. Da questo lato, le mura cittadine non sono altro che una solida ma semplice doppia palizzata di neanche tre metri in altezza. Dal lato nord la città ha mura di pietra fortificate, ma l'opera non è stata mai conclusa (come avrebbe voluto il Gran Falconiere) poiché il Cancelliere ha deciso di impiegare i fondi cittadini per altre priorità negli ultimi due anni.

Il perimetro delle mura non circonda la città intera: oltre ci sono ancora alcuni quartieri ed abitazioni, poi qualche fattoria nella breve pianura disboscata che separa Lucernia dal margine di Falinbè, la foresta meridionale. Quest'area appare stranamente statica e disabitata: fenomeno ovviamente dovuto alla lebbra. Se il Master desidera incupire ulteriormente l'atmosfera può far incontrare ai PG alcuni malati o dei cadaveri di persone o animali, insistere sulla desolazione del luogo o descrivere gli odori nauseanti della morte. La palese gravità della situazione dovrebbe spronare i PG, se ce ne fosse bisogno, e far loro considerare la serietà della missione assegnatali.

Gli avventurieri possono proseguire per il sentiero che costeggia il fiume dal lato est. Inizialmente la strada è ben battuta, ma dopo un paio d'ore di cammino si riduce ad un esile sentiero nei boschi, spesso inghiottito dalla vegetazione. Tuttavia non ci sono grossi ostacoli ed il percorso è in linea di massima pianeggiante, quindi se i PG viaggiano leggeri volendo possono procedere in maniera spedita. L'unico fastidio è la pioggia, un temporale che inizia poco dopo la partenza e che accompagnerà i PG fino all'alba del giorno successivo.

Tracce

Dopo circa mezza giornata di cammino dalla città, i PG si imbattono in una serie di tracce abbastanza evidenti del passaggio di un numeroso gruppo di goblinoidi. Sono le tracce dell'armata di Obskull che è transitata in questa zona circa due giorni fa.

Se qualche avventuriero ha particolari abilità nel leggere le tracce, potrà capire che il piccolo esercito era diretto verso la città, ed è passato per i boschi a distanza ma parallelamente al sentiero (probabilmente per evitare incontri con le guardie). In questo punto devono aver attraversato il sentiero, e le tracce sono ormai rese quasi incomprensibili a causa della pioggia. Le tracce visibili indicano la presenza di almeno una cinquantina di umanoidi, ma ci dovevano essere anche almeno una dozzina di umani e altrettanti cavalli che evidentemente erano condotti a mano. Un cavallo doveva essere di grandi dimensioni, uno stallone veramente notevole.

Una lettura particolarmente attenta può svelare inoltre il passaggio di alcuni umanoidi di stazza maggiore degli altri. Le tracce ulteriormente appesantite dal carico sono raggruppate in due serie di quattro: come se due gruppi di quattro grossi umanoidi portassero ciascuno una pesante portantina, come una cassa o altro. Si possono scoprire anche i segni del passaggio di una creatura che potrebbe essere un enorme serpente. Inoltre si può notare che alcuni alberi sul limitare del sentiero sono segnati con alcuni tagli sulla corteccia. Sono i segni lasciati dall'esercito per indicare il punto in cui attraversare, per i loro compagni che verranno dopo, ma questo i PG possono solo ipotizzarlo.

Se qualche PG ha a disposizione qualche incantesimo o abilità magica di divinazione retrocognizione da usare in queste circostanze, può scoprire (ad esempio attraverso una visione) che uno dei due carichi era un grosso baule, l'altro una gabbia coperta di dimensioni sufficienti a contenere un uomo. L'enorme stallone è un cavallo nero dagli occhi infuocati, veramente tenebroso, quasi demoniaco, condotto da un uomo calvo vestito di una tunica bianca. L'enorme rettile è il più difficile da individuare, si tratta comunque di un serpente nero lucido di dimensioni mostruose, che si muove velocemente con la parte anteriore dell'addome eretta. Tutti stanno bene attenti a stargli alla larga. La sua testa è grande quanto quella di un uomo, il corpo lungo oltre quattro metri.

Scoprire ora questi dettagli non è importante al fine dell'avventura, in effetti i PG non possono ricavare da questa situazione nessun particolare veramente utile al loro scopo, se non la supposizione che l'esercito sia già stato dove loro si stanno recando. Il Master può aggiungere

ulteriori dettagli, ma senza svelare troppo. Questa situazione va utilizzata fondamentalmente per creare aspettativa nei giocatori, per incuriosirli e possibilmente incutere loro un certo timore per i nemici.

Un errore miserevole per i PG per il proseguo dell'avventura sarebbe quello di voler seguire le tracce del passaggio dell'esercito: la cosa migliore che possano fare è proseguire nella loro missione fermandosi per il più breve tempo possibile. Qualunque PG con una minima cognizione della materia sa che tracce vecchie di due giorni, considerando che sta piovendo, scompariranno quasi del tutto prima che chiunque possa raggiungere chi le ha lasciate: questo semplice ragionamento dovrebbe dissuaderli dall'intraprendere una tale impresa.

Il rifugio

In base a quanto tempo hanno impiegato nel viaggio e a quanto si sono attardati durante il tragitto, i PG potrebbero giungere al rifugio delle guardie di Lucernia, indicatogli dal Gran Falconiere, al tramonto o quando è già buio. La notte e fredda, le nubi coprono luna e stelle e la pioggia continuerà fino al mattino.

Si tratta di una semplice ma ben costruita capanna di legno quadrata, due sole stanze di pochi metri di lato. All'interno c'è una stufa e un po' di legna secca, un tavolo, alcuni giacigli di paglia e stoffa un po' disordinati, buone lanterne ed olio di riserva. Una piccola credenza rivela alcuni viveri: carne salata e pane biscottato, delle pentole e delle ciotole, una fiasca d'acqua piena a metà ed un paio di bottiglie di vino dall'aspetto rispettabile. Da una fessura del soffitto gocciola un po' d'acqua, e dalle finestre di legno, senza vetri, qualche spiffero, ma niente di grave. La porta è teoricamente solida, ma senza catenacci e con un cardine difettoso.

Il rifugio è chiaramente una trappola. Un gruppo di ***hobgoblin*** *(vedi statistiche in appendice B)* è appostato all'esterno, in attesa che i PG siano addormentati, pronto ad agire. Il loro piano era quello di incendiare la baracca, ma vista la pioggia battente ripiegheranno su una incursione a sorpresa durante la notte.

I PG possono accorgersi del pericolo in vari modi: ad esempio se perlustrano molto accuratamente la zona possono scoprire la banda di hobgoblin in attesa, oppure possono con particolari abilità comprendere che la porta d'ingresso è stata manomessa e dunque mangiare la foglia. Se dovessero passare la notte all'esterno, i nemici attaccheranno il loro accampamento, guadagnando anche maggior vantaggio in posizione.

Il vino nella credenza è stato drogato con un blando sonnifero (inodore e insapore): chi lo beve in quantità sufficiente avrà problemi a svegliarsi e potrà essere meno lucido durante il combattimento.

In un modo o nell'altro lo scontro durante la notte è inevitabile, e gli hobgoblin combatteranno fino alla morte. Se qualcuno di loro dovesse essere catturato vivo, sarà difficile fargli rivelare alcunché, ma sarà chiaro che il capo dell'esercito, il tizio pelato con lo stallone nero, è quasi venerato come un dio (o meglio ritenuto un pericoloso demone) da tutti gli hobgoblin. Il suo cavallo è ritenuto una creatura sovrannaturale. Potrebbe inoltre venire fuori che egli ha al suo servizio un serpente nero grande come un uomo capace di parlare come un uomo, e che l'esercito conduce in una gabbia un prigioniero che gli umanoidi non sono autorizzati a divorare. Se i PG sono bravi abbastanza, potrebbero anche capire che il prigioniero è una bambina.

Secondo giorno

L'avamposto dei druidi

Il secondo giorno di marcia prosegue senza eventi di rilievo: i PG dovrebbero continuare a fiancheggiare il fiume Munn dal lato est anche se non c'è più alcun sentiero battuto. Man mano che si prosegue verso sud il letto del fiume si allarga notevolmente per l'affluenza di numerosi piccoli torrenti, e diventa in breve navigabile per dimensioni e profondità; le acque rimangono sempre molto rapide ma più scure, le rive più scoscese e sassose, la foresta più fitta. Il maltempo è cessato all'alba, e se tutto sta andando secondo i ritmi previsti, a metà pomeriggio i PG giungono presso l'avamposto dei druidi.

Si tratta di un posto di vedetta, costituito da una torretta di legno stretta ed alta poco più di sei metri che sorge proprio sulla sponda del corso d'acqua. Qui si trova anche un punto di traghetto, con una specie di banchina sufficiente per legare a riva due o tre chiatte. Sarebbe estremamente rischioso infatti raggiungere l'altra sponda a nuoto, ed ovviamente impossibile guadare, in qualunque punto per svariati chilometri sia a sud che a nord.

Quando i PG giungono sul posto, si accorgono immediatamente che questo è deserto. La torretta reca evidenti segni di un incendio che l'ha danneggiata nella sezione più alta, rovinando anche una artistico bassorilievo su legno raffigurante la dea Falinbè. Al porticciolo è ancorata una sola chiatta, parzialmente rovinata, i resti di un'altra sono ridotti a detriti e sparpagliati lungo la riva verso sud. Nessun druido è di vedetta.

Una perlustrazione della torretta può confermare questa prima impressione, ed un'analisi della costruzione e del terreno circostante rivela segni di uno scontro armato. E' possibile rinvenire frecce, lungo la sponda del fiume, di fattura umana, mentre lungo la torretta sono conficcati

parecchi dardi e altri proiettili di costruzione umanoide. A terra non c'è alcun cadavere: probabilmente se ci sono state vittime nello scontro i loro corpi devono essere stati buttati a fiume.

In pratica il Master sappia che gli umanoidi, parte dell'esercito di Obskull, sono arrivati a bordo di due chiatte da sud, ed i druidi di guardia hanno provato a difendere la posizione ma hanno avuto la peggio. I cadaveri dei druidi sono stati mangiati dai semiumani (si possono trovare pochi resti), mentre gli altri sono stati buttati a fiume.

In questo posto non c'è molto da fare. La chiatte utilizzate dai druidi sono degli zatteroni quadrati, governabili con una o due pertiche, con un albero con una grossa vela in mezzo. La chiatta ancora sana ha comunque l'albero spezzato e la vela lacerata, oltre a qualche danno minore alla base galleggiante. I PG dovrebbero avere l'accortezza di ripararla e proseguire navigando il Munn.

Riparare la base della chiatta è un semplice lavoro di carpenteria per il quale si possono riutilizzare le parti della seconda chiatta sfasciata, per cui basta un'ora di lavoro. Riparare l'albero e la vela ed allestire correttamente le cime per governarla è invece un mestiere che richiede abilità specifiche per essere portato a termine in tempi ragionevoli. Tuttavia avendo la corrente a favore albero e vela sono abbastanza superflui, almeno per il viaggio d'andata.

I PG sanno che devono raggiungere un'isola nel bel mezzo di un lago, quindi la chiatta è loro necessaria. Se dovessero proseguire a piedi, avranno bisogno poi di costruirsi un qualche tipo di imbarcazione o usare mezzi magici per attraversare il lago. Utilizzare la chiatta è un metodo molto veloce per procedere verso sud, specie se tra i PG ce n'è qualcuno con abilità pertinenti imbarcazioni o la navigazione. In caso contrario sarà d'obbligo per i PG procedere ad una velocità più prudente, utilizzando più pertiche in uno sforzo corale per evitare di incappare nelle frequenti rocce che affiorano lungo il letto del Munn. A seconda della loro abilità, i PG possono impiegare dalle tre alle cinque ore per raggiungere la dimora di Laeda Myrroor.

Il lago

In base alla loro precedente condotta nell'arco del viaggio, i nostri eroi potrebbero giungere al lago poche ore prima del tramonto o anche a notte inoltrata del secondo giorno dopo la partenza.

Il lago è uno slargo ovale del Munn, dove confluiscono anche altri torrenti, di dimensioni piuttosto ragguardevoli. Al centro del bacino d'acqua si trova un isolotto roccioso, lungo il perimetro del quale si ergono tre torri a forma di tronco di cono collegate da delle mura di cinta fatte di grosse ed irregolari pietre chiare: si tratta del castello della veggente. Dal mezzo della fortificazione, che in pratica racchiude tutta la piccola isola, si vede spuntare una cima rocciosa, una piccola scoscesa montagna di roccia che sembra come una quarta torre naturale al centro delle altre tre, artificiali.

Non è possibile a distanza vedere alcun segno di movimento presso il castello: nessuna guardia sulle torri. Per giungere all'isola è necessario ovviamente attraversare il lago. Queste sponde sono però abitate da delle sgradevoli e avverse creature: dei pericolosi ***troll d'acqua dolce*** *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)*. Se i PG stanno usando una chiatta o un'altra imbarcazione subiranno il loro attacco durante la traversata e poi sulla riva dell'isola, altrimenti se attraversano in altro modo li incontreranno sulla riva. L'unico punto in cui si può approdare all'isolotto è sul versante nord, dove c'è un'ampia spiaggia pietrosa. Gli altri lati sono a strapiombo sull'acqua.

I troll d'acqua, detti anche *Scrag*, sono esseri sgradevoli grandi due volte un uomo e dalla pelle simile a corteccia che attendono pazientemente di poter sorprendere le prede per organizzare un buon pasto e collezionare gemme e preziosi di cui sono veri collezionisti. Sono furbi a sufficienza per organizzare tranelli per far cadere gli avversari in mortali imboscate.

Un troll potrebbe galleggiare sulla superficie semi emerso, fingendosi un tronco secco, per avvicinare indisturbato l'imbarcazione e tentare di rovesciarla a forza. Questo è molto improbabile nel caso di una chiatta, ma gli scossoni potrebbero comunque far precipitare in acqua qualche PG. Le doti di nuoto e l'aver indosso un'armatura, in una tale situazione diventano fattori estremamente rilevanti: chiunque in armatura metallica non potrebbe sopravvivere per più di pochissimi minuti senza un aiuto.

I troll d'acqua dolce respirano sott'acqua normalmente essendo dotati di branchie; inoltre possono resistere in superficie per svariate ore in tutta tranquillità. Di solito agiscono in piccoli gruppi, per cui i PG ne incontreranno altri sulla riva dell'isola, magari mimetizzati nel fango o nel fondo pietroso, pronti a balzare fuori per artigliare ed azzannare. A volte lasciano alcune gemme preziose come esca per far avvicinare incaute prede al luogo dove sono appostati: è

un loro classico tranello che solitamente funziona a meraviglia con gli avventurieri...

Una volta giunti all'isola e superate le insidie dei troll, i PG possono quindi procedere con l'esplorazione della singolare dimora di Laeda Myrroor.

4. Il castello della veggente

Esplorazione

Entrare

I PG per prima cosa devono trovare una via d'accesso all'edificio. A meno che non agiscano con la massima furtività, però, mentre esplorano la riva alcuni coboldi ed alcuni orchi *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)* appostati presso una torre notando la loro presenza cominceranno ad attaccarli con armi a distanza (frecce, dardi, pietre). Questa è la prova per gli avventurieri che la dimora non è più certo sotto la protezione dei druidi della foresta. L'esercito di Obskull è stato qui non molti giorni fa, ed ha lasciato alcune riserve a presidiare l'edificio: una truppa di coboldi ed un drappello di agguerritissimi orchi.

Dall'altra parte dell'isola i PG possono trovare un'ampia zona in cui le mura sono crollate lasciando una bassa apertura ad arco irregolare. Da quel lato lungo la riva c'è anche una chiatta in ottimo stato tirata in secco. Sembra che non ci sia nessuno di guardia presso la breccia, ma in realtà i maligni coboldi hanno approntato una trappola per gli intrusi: una notevole mole di grossi blocchi di pietra e rottami sono stati posti sospesi su una piattaforma di legno in modo da poter essere fatti precipitare su chi varca la soglia. Orchi e coboldi sono nascosti, pronti a far franare la piattaforma ed a lanciarsi immediatamente all'attacco degli invasori.

Se i PG dovessero, come è probabile, entrare per questa via, troveranno comunque un inatteso aiuto: un piccolo esserino, alto come una zucca, simile ad un omino di argilla grezza; spuntato da chissà dove all'ultimo momento li avvertirà: “Ehi! attenti... è una trappola... credo... Ehi voi! Mi avete sentito? Sono quaggiù!”. Proprio allora i coboldi causeranno la frana ed i PG potranno in extremis tentare di buttarsi da un lato per fare in modo di non esserne investiti, ed evitare al tempo stesso di essere sorpresi dall'attacco.

Se i PG entrassero invece per un altra via, il master faccia comunque loro incontrare il piccolo amico, alla prima occasione opportuna. In qualunque modo entrino, appena individuati saranno attaccati in corpo a corpo dal grosso degli umanoidi presenti.

Homuncolus!

Lilo *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)*, così si chiama l'omino di creta, era stato creato circa un anno fa da Laeda, perché lo aiutasse in biblioteca ed in laboratorio. E' quello che i maghi chiamano un Homuncolus. Quando il castello fu attaccato e Laeda fu uccisa, lui si nascose, fondendosi con la pietra (potere magico che può usare a volontà). E' infatti l'unico superstite del massacro.

Ha tentato di abbandonare il castello per andare a cercare aiuto. Muovendosi tra le fessure per evitare spiacevoli sorprese è riuscito ad arrivare all'esterno incolume, ma qui ha scoperto di avere un'innata fobia per gli spazi aperti (agorafobia) e non è più riuscito a proseguire. Prima, infatti, aveva sempre vissuto nei sotterranei. Si è quindi fuso nella pietra aspettando l'arrivo di qualcuno.

Lilo, pur essendo un esperto conoscitore di minerali e sostanze varie, ha l'esperienza e le capacità di comunicazione di un bambino di sei anni. E' disposto a raccontare, a modo suo, la sua storia e la storia dell'assalto al castello ai PG, ma solo quando sarà al sicuro in un luogo chiuso. A tal scopo vanno bene anche posti come una sacca o una cesta col coperchio. Dopo il combattimento, se vogliono, i PG possono metterlo al sicuro e lasciarlo raccontare. Di Laeda non dirà che è morta, ma che dopo che le è stata portata via la figlia e' impazzita, vagava per i sotterranei, diceva frasi senza senso e si ostinava ad ignorarlo, così lui è andato via. Lilo infatti

non si è reso conto del fatto che Laeda sia divenuta uno spettro. Lilo non conosce i pericoli che aspettano i PG nel castello, sa soltanto che "è tutto un po' strano, ultimamente, lì dentro".

Lilo spiega che Laeda si trova nel laboratorio sotto la torre sud.

Il cortile

L'ampio cortile interno del castello, a base triangolare, doveva essere un bellissimo giardino officinale prima dell'arrivo degli umanoidi. Ora c'è rimasto ben poco. I PG tuttavia, se hanno le conoscenze necessarie, e se intendono impiegare almeno un'ora di ricerca, possono ancora trovare alcune piante piuttosto rare che possono essere utili nella preparazione di qualche infuso o pozione.

Le torri

Le torri e le mura sono le uniche costruzioni del castello. Non c'è nulla di particolare nelle torri nord-ovest e nord-est, i PG potrebbero preoccuparsi solo della torre sud, che ospita a detta si Lilo il laboratorio di Laeda, nel sotterraneo. Dall'entrata alla torre c'è una scala che scende e che sale, ma verso il basso il passaggio è ostruito da un crollo. Liberare il passaggio richiederebbe molto tempo, e potrebbe anche minare la stabilità della costruzione. Un certo studio della struttura potrebbe anche rivelare che il crollo è stato appositamente provocato per chiudere il passaggio. Nei sotterranei della torre c'è però una finestra, dice Lilo, che guarda verso il lago. Lui lo sa perché una volta si è affacciato ed ha avuto un tale capogiro da temere di precipitare tanto che non riusciva più a parlare né a muoversi (effetti dell'agorafobia).

La torre sud è a strapiombo sull'acqua, quindi l'unico modo di raggiungere la finestra dall'esterno è calarsi con una corda dalla cima della torre. Sulla cima della torre, al centro dello spazio, c'è una bellissima statua di due gargoyle, uno nero dalle classiche fattezze demoniache, l'altro bianco dalle sembianze quasi angeliche. Le due figure sono avvinghiate in una lotta, il complesso scultoreo rappresenta infatti l'equilibrio nello scontro tra il bene ed il male.

Violthar quando è stato qui si è preoccupato di “animare” il ***gargoyle nero*** *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)*, che attaccherà chiunque si avvicini. Una bella contromossa sarebbe animare anche il gargoyle bianco, se i PG sono in grado di operare tale incantesimo potranno evitare lo scontro dato che le due statue combatterebbero tra di loro ad oltranza, fino a sconfiggersi a vicenda.

I sotterranei della torre sud

L'unico modo di giungervi, quindi, è attraverso la finestra dal lato esterno, abbastanza piccola ma sufficiente per il passaggio di un uomo. E' stata sprangata in modo piuttosto blando, ed non è difficile sfondarla. La finestra si affaccia alla base delle scale. Da qui parte un unico corridoio di pietra di oltre mezzo centinaio di passi verso l'interno dell'isola. Lilo si trova qui a suo agio e può guidare i PG, anche se il tragitto è semplicissimo. Alla fine del corridoio una porta di legno chiusa, che dovrà essere sfondata o scassinata. C'è quindi una ampio salone di anticamera con altre due porte: una conduce al laboratorio, l'altra è una camera da letto raramente utilizzata da Laeda alcune volte in cui aveva necessità di riposare indisturbata. In questa stanze viveva anche Lilo.

Nell'anticamera però, Violthar ha preparato un'altra sorpresina. Dietro un muro illusorio sono in agguato due ragni giganti che attaccheranno i PG non appena questi si troveranno al centro della sala. Lilo riconosce la presenza del muro “che prima non c'era”, il che può allertare i PG.

Dopo essersi liberati di queste disgustose creature, i PG potranno procedere nelle altre stanze. La camera da letto non ha nulla di particolare. E' stipata di libri inerenti sostanze naturali, bestiari, e vari trattati di botanica, astrologia ed arcanologia scritti tutti in diversi linguaggi antichi. Questi tomi pur avendo un'utilità piuttosto relativa ed essendo molto difficili da decifrare, sono comunque di sicuro interesse per uno studioso.

Il fantasma di Laeda attende i PG nel laboratorio.

Laeda Myrror

Il laboratorio

Lo spirito inquieto di Laeda Myroor è vincolato ai sotterranei ed al laboratorio. Non trova pace poiché ha lasciato in vita una missione incompiuta: quella di salvare sua figlia.

Il laboratorio ha un soffitto a volta in pietra dove si raccolgono dense ombre in continua fluttuazione. C'è un freddo tagliente. L'aria è fumosa e si avverte il pungente odore dell'oppio. L'ambiente è scarsamente illuminato dalla luce di alcuni bassi ceri neri che sembrano non consumarsi e le cui fiammelle si agitano come fossero sferzate da un vento inesistente.

Lungo le pareti, scaffali intarsiati con ante in vetro azzurro rivelano al loro interno strani alambicchi, strumenti alchemici e sostanze botaniche in vitro; in fondo alla stanza uno spoglio e massiccio tavolo antico di legno scuro e ferro battuto, sopra il quale un bacile d'ottone

rovesciato, l'incensiere ed un'ascia conficcata al centro. Sotto il tavolo sembra esserci il cadavere di un uomo e molto sangue rappreso. Tra uno scaffale ed un altro sono collocati alti specchi d'argento dalle cornici d'ebano, tutti lievemente diversi per decorazioni e dimensioni, ciascuno con alla base disposto un cero acceso.

Quando i PG entrano nella stanza quadrata, Laeda si trova al centro esatto, spalle alla porta, immobile, capo chino, vestita di una sorta di sottile saio chiaro, braccia lungo i fianchi, le dita della mano destra dilatate e rigide, quelle della mano sinistra strette a reggere per i capelli increspati di sangue rappreso la testa mozzata di un uomo. La sua figura - la corporatura esile, i bianchi piedi scalzi, i lunghi capelli rossi crespi agitati dallo stesso impossibile vento – si ripete in tutti gli specchi e nei vetri e in tutte le superfici riflettenti, da qualunque angolazione si guardi, ed è sempre di spalle, come se la geometria non avesse più significato.

La scena è agghiacciante.

Nel silenzio assoluto rotto solo dal crepitio degli stoppini e dal battito dei cuori, il tempo si ferma. Laeda rovescia in un solo gesto la testa all'indietro, curvandosi appena, in modo non umano, come se avesse il collo spezzato. In questa posa mostra completamente il suo volto, dal livido pallore di un cadavere, rimanendo sempre di spalle. La fioca illuminazione dal basso conferisce al volto una sembiante ancora più spettrale e lo stesso accade in tutte le figure riflesse, tanto che i PG sentono l'improvviso disagio di decine di occhi puntati contro di loro: occhi interamente bianchi, ciechi, senza la luce della vita. Le ombre e i fumi cominciano a danzare follemente imprigionate nelle volte del soffitto sopra la bianca figura, mentre il vento sconvolge i rossi capelli gettati all'indietro.

I PG sono incapaci di reagire mentre Laeda fa loro assistere a ciò che è accaduto in una sovrapposizione di immagini negli specchi.

- Nel primo specchio: “Violthar! Violthar!” inneggiano i goblinoidi mentre mettono a ferro e fuoco il castello dei druidi, ammazzando chiunque opponga resistenza. E su un destriero nero enorme e folle, il condottiero, alto, calvo, senza sopracciglia, occhi piccoli da assassino ed un osceno sorriso sul volto.
- Secondo specchio: Laeda com'era in vita, insieme a suo marito, prendono la loro giovane figlia a scendono dal cortile nei sotterranei della torre sud scappando dalla battaglia ormai persa. Laeda fa crollare il passaggio con un incantesimo, suo marito spranga in fretta la finestra.
- Terzo specchio: Violthar entra nel laboratorio attraversando il muro come se fosse acqua. Insieme a lui un serpente dalle scaglie nere che striscia con l'addome eretto, grande quanto un uomo. Il serpente avvinghia Luette, la figlia della veggente, immobilizzandola. Laeda si scaglia inutilmente sul rettile. Violthar lotta con il padre, che viene immediatamente paralizzato da un incantesimo.
- Quarto specchio: Luette giace a terra priva di sensi. Violthar decapita il marito di Laeda. Il serpente si avvinghia attorno al collo della veggente strangolandola. Violthar sussurra a Laeda morente che per sua figlia la morte non sarà così immediata ed indolore.

Le visioni durano solo un'istante, in cui i PG comprendono tutto l'accaduto. Quando si riprendono, lo spettro di Laeda si trova di nuovo completamente di spalle, le ombre ed il vento caotico sembrano essersi attenuati. Il fantasma allarga le braccia ed inizia a parlare con una voce eterea e distante dal cui traspaiono la sua condizione aliena e tutto il suo dolore. Fin dalle prime enigmatiche parole, ai PG sarà chiaro che Laeda sta emettendo una profezia.

La profezia

« ... vedo due guardiani: uno scava con la pala, non ascoltate le sue parole. L'altro scava con gli artigli, non guardate mai i suoi occhi.

Ecco il luogo.
Il giusto mezzo tra il lupo e la dama, è lì che il rituale prende forma, nascosto da un gioco di specchi.

Una lama nera canta un richiamo che danna le anime soggiogandole, ed il sangue della vergine, irrorandolo, nutre l'armata putrefatta e ne esalta la potenza, per un blasfemo patto.

Inganno!
“Una facile vittoria”, “E' tempo del riscatto”, hanno detto!
Tradimento! Ma non sapevano che l'esigua forza del nemico sarebbe stata rinforzata dalle stesse anime che furono amiche!

Ripiegate! Girate i cavalli!
Ecco arrivano urlanti a trafiggervi le spalle, a schiacciarvi tra due magli!

Andrete al cimitero! Andrete... al... cimitero... per... me... !?!»

Su queste ultime parole, tutti i lumi nella stanza si spengono, ed i PG si ritrovano nel buio assoluto.

Prima di lasciare il castello

Una volta accesa una torcia o una lanterna, i PG vedranno come la figura di Laeda, sia scomparsa dal centro della sala, anche se le sue immagini riflesse continuano ad esistere negli specchi. Con queste immagini non è possibile interagire. Il cadavere a terra è il corpo senza testa del druido suo marito. Il corpo di Laeda e la testa del marito non ci sono, come se si fossero trasferiti fisicamente negli specchi. Nella testa dei PG risuonano ancora chiare le criptiche parole della chiaroveggente, quindi potrebbero agevolmente trascriverle per pensarci meglio a mente fresca. Lilo invece, a quanto pare non ha sentito un bel nulla.

Cercando nella stanza sarà possibile raccogliere alcune utili ma difficilmente identificabili pozioni magiche; peccato però che una di queste sia un pericoloso veleno, di quelli che riducono le forze a poco a poco ed uccidono in una settimana circa: si tratta dell'ultima sorpresa lasciata da Violthar contro eventuali intrusi.

C'è anche un piccolo indizio per chi cerca tracce con perizia: una specie di lamella nera, opaca, trapezoidale grande il doppio di una moneta, nel palmo della mano del cadavere del druido. Si tratta di una scaglia del serpente che i PG hanno visto nelle visioni degli specchi.

Il "Bestiario Malazalam"

Lilo (che ha cercato per tutto il tempo, bussando a questo o quello specchio, di attirare l'attenzione di Laeda, inutilmente) può suggerire di guardare nel "Bestiario ***Malazalam***", un antico tomo della collezione della veggente, scritto duecento anni fa dal famoso ("*famoso? Mmh, magari solo in certi ambienti*" tiene a specificare Lilo) illusionista girovago Malazalam. Il grosso manoscritto illustrato descrive un centinaio di strane razze e creature rare, perlopiù esseri pericolosi e malvagi.

Se qualcuno è in grado di leggere l'antica lingua in cui il tomo è scritto e decifrare l'assurda grafia impiegata, può ricavare alcune utili informazioni sulla creatura cui la scaglia apparteneva. Il libro non rivela tutto però, anzi il master sappia che le informazioni qui contenute, se pur corrette, sono sempre frammentarie; Malazalam ha la tendenza a "romanzare" e ad esagerare un po' tutto. L'illusionista girovago confessa nelle ultime righe della pagina di non aver mai incontrato quest'essere di persona ma di averne sentito raccontare da alcuni fortunati che l'avevano affrontato e se l'erano scampata (il che potrebbe anche essere incoraggiante).

Se nessuno riesce a leggere il tomo, i PG dovranno accontentarsi al più di vedere le figure e di leggere a stento il nome della specie: si tratta di un "***Naga oscuro***" *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)*, una creatura con un volto dalle fattezze umane ed il corpo da gigantesco serpente: se non altro non c'è dubbio che si tratta proprio della stessa razza: una scaglia identica a quella trovata dai PG è rappresentata in un preciso disegno.

Non c'è molto altro da fare nel castello, quindi i PG dovrebbero ben presto lasciare questo luogo e ripartire di fretta verso Lucernia.

5. Ritorno A Lucernia

Il rituale

Viaggio di ritorno

Il viaggio di ritorno non presenta particolari difficoltà. La chiatta ancorata sull'isolotto è in buono stato e può essere usata per risalire un tratto del fiume Munn. Se il master non intende utilizzare il viaggio per incontri secondari, la storia può saltare direttamente all'arrivo dei PG a Lucernia, due giorni dopo.

Normalmente, i PG dovrebbero giungere in città al tramonto, ma in base al tempo impiegato complessivamente durante il viaggio e al castello, il master potrà giudicare che l'arrivo avvenga in realtà con un paio di ore di anticipo rispetto al tramonto oppure addirittura a notte già fatta.

Le tempistiche con cui dovrebbero svolgersi gli eventi sono le seguenti:

- due ore prima del tramonto, le sentinelle appostate intorno alla città riporteranno che un piccolo esercito di goblinoidi si sta avvicinando alla città dal lato nord.
- Tutti i cittadini, quindi, capitanati dal Gran Falconiere Kilmuth cominceranno ad approntare le possibili difese. Il Cancelliere partecipa ai preparativi ed avvisa le truppe che Gli Undici maghi aiuteranno la città partecipando alla battaglia.
- Gli umanoidi attaccheranno la città al calar del sole, ed in quel momento avrà anche inizio il rituale, al cimitero, in base al quale i morti cominceranno a risvegliarsi.
- Pur essendo la popolazione decimata dalla lebbra, le sorti della battaglia cominceranno a volgere in favore dei difensori, anche grazie al supporto dei maghi che, dall'alto delle torri (senza esporsi troppo) scaglieranno fulmini, meteore e palle di fuoco verso i nemici.
- D'un tratto, i non-morti giungeranno dall'interno della città a combattere contro i cittadini. I maghi, senza alcun preavviso, cesseranno di lanciare incantesimi e scompariranno all'interno delle torri.
- A questo punto la sorte finale dello scontro dipenderà in buona parte dalle azioni dei PG.

Le mosse dei PG

Giungendo in città i PG potrebbero intraprendere due strade. La prima è quella di unirsi alla battaglia, il che significherebbe ignorare le parole della profezia. In questo caso, al momento opportuno, i non-morti giungeranno a centinaia alle spalle dei cittadini in difesa della città, e la battaglia sarà durissima da vincere, ed in tutti casi le vittime saranno inevitabilmente numerosissime. Lo stesso avverrà se i PG dovessero giungere in città troppo tardi, ovvero due ore o oltre dopo il tramonto.

La seconda e più plausibile possibilità è che i PG si rechino innanzitutto al cimitero, interpretando le parole della profezia. In questo caso dovrebbero riuscire ad interrompere il rituale durante il suo corso, per cui il numero di morti risvegliati sarà molto più esiguo. Se giungono in città due ore prima del tramonto, potranno addirittura evitare che il rituale abbia inizio.

Durante tutte le azioni dei PG il master dovrà preoccuparsi accuratamente di calcolare il tempo trascorso oltre il tramonto. A partire da quel momento e fintanto che il rituale non viene scongiurato, si risveglieranno dal cimitero circa due dozzine di non-morti per ogni turno (10 min. circa) di gioco, per le successive due ore.

Il cimitero

Il cimitero sorge in un'area periferica appena fuori città, dal lato nord-ovest, non molto lontano dal luogo in cui si svolge la battaglia.

Il cancello del cimitero è sorvegliato da due guardie scelte del corpo dei falconieri, i fedeli di Kilmuth, riconoscibili dalle loro divise. I due non hanno alcuna intenzione di far entrare nessuno nel cimitero, tanto meno degli stranieri: hanno avuto questo ordine direttamente da Kilmuth. Spiegheranno come Kilmuth teme che, “data la mala religione dei nostri nemici, i morti

possano essere profanati".

I PG potrebbero decidere di sbarazzarsi a suon di spada di queste guardie; in alternativa non dovrebbe comunque essere troppo difficile entrare di nascosto all'interno del perimetro recintato da un muro alto poco più di due metri.

In tutti i casi, all'interno, incontreranno l'uomo che si spaccia per ***custode del cimitero*** *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)*. Il suo modo di fare è convincente, è sporco di terra e sudato ed imbraccia una pala, ma in realtà si tratta di un sacerdote adepto di Obskull, infiltrato per tenere d'occhio l'andamento del rituale. La profezia mette esplicitamente in guardia i PG riguardo a questo individuo, quindi i PG dovrebbero saper gestire la cosa. Questi cercherà comunque di indirizzare in modo errato i PG o al limite proverà a chiamare le due guardie. Una situazione del genere dovrebbe probabilmente risolversi solo con le armi.

I PG in base alle loro abilità potrebbero impiegare del tempo ad individuare il luogo del rituale. Nel frattempo i morti probabilmente si stanno già svegliando. Se non hanno un'idea precisa data sempre dalla profezia, si aggireranno in lungo e in largo per il cimitero, tra fosse comuni, lapidi incise sul terreno e cappelle familiari decorate con bassorilievi e simulacri, cercando il luogo del rituale.

Prima o poi dovrebbero accorgersi di due cappelle vicine, a ridosso di una collinetta, una decorata con la statua di un lupo, l'altra con la statua di una fanciulla riccamente vestita. Si tratta del "lupo e la dama" della profezia, ovviamente, simboli di due casate del luogo. Nello spazio tra queste, una terza cappella, dall'aspetto trasandato, senza decorazioni e ricoperta da rampicanti: questa è la via da intraprendere. Basta sfondare o scassinare il vecchio cancello di ferro arrugginito per entrare un una bassa stanzetta con sinistre lapidi dalle scritte quasi cancellate dal tempo ed un altare disadorno, di appena tre metri di lato.

Sembra vuota, ma un passaggio per un cunicolo che penetra nel fianco della collina è invece celato da "un gioco di specchi" ovvero da un muro illusorio di fronte all'ingresso. Tutti i PG che sono convinti della presenza di un'illusione o di un passaggio segreto nella stanza hanno buone probabilità di accorgersi del (non nuovo) trucco magico.

Il sacrificio di Luette

Il buio è totale. Dopo un breve cunicolo i PG entrano in una sorta di caverna scavata nella terra, dal perimetro irregolare, alta circa tre metri e larga circa dodici. Una bambina forse di dieci anni, Luette, è appesa per i polsi ad una trave al centro dell'area, morta o priva di sensi, sospesa da terra, ferita; del sangue gocciola lentamente su uno strano oggetto sotto di lei, un artefatto di inquietante bellezza: un lucente pugnale dalla lama nera, piantato nel terreno.

Tra l'ingresso dal corridoio e la figlia di Laeda però si trova il secondo guardiano nominato nella profezia. Si tratta di una potente creatura del sottosuolo, un umanoide dalla corporatura massiccia e tarchiata che sfiora il soffitto con la tozza testa: un ***Umber Hulk*** *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)*.

E' un avversario temibile: un essere che vive solitamente nelle profondità del sottosuolo, un valido alleato di Violthar, che combatterà fino alla morte se necessario. Uno dei suoi poteri più temibili è quello di instillare il panico con il solo sguardo. I PG, messi in guardia dalla profezia, se dichiarano di non guardare in nessun caso la creatura negli occhi possono evitare questo attacco, tuttavia dovranno combattere con delle penalità. Un'altra tecnica, che comporta però maggior svantaggio per gli avventurieri, è quella di spegnere qualunque torcia o lanterna, e combattere nel buio assoluto.

Se i PG sopravvivono al difficile scontro, potranno interrompere il rituale e salvare Luette prima che muoia dissanguata. Ha bisogno di essere soccorsa, ma riprenderà i sensi (anche se in lacrime e sotto shock) e sarà fuori pericolo una volta effettuate le cure indispensabili e fermata l'emorragia delle numerose ma superficiali ferite. Nonostante tutto quello che ha passato, Luette sarà contenta di rivedere Lilo, e l'homunculus a questo punto vorrà restare con lei.

L'artefatto, il *Pugnale nero della putrefazione*, può essere preso dai PG, ma non può essere distrutto con alcun metodo "tradizionale".

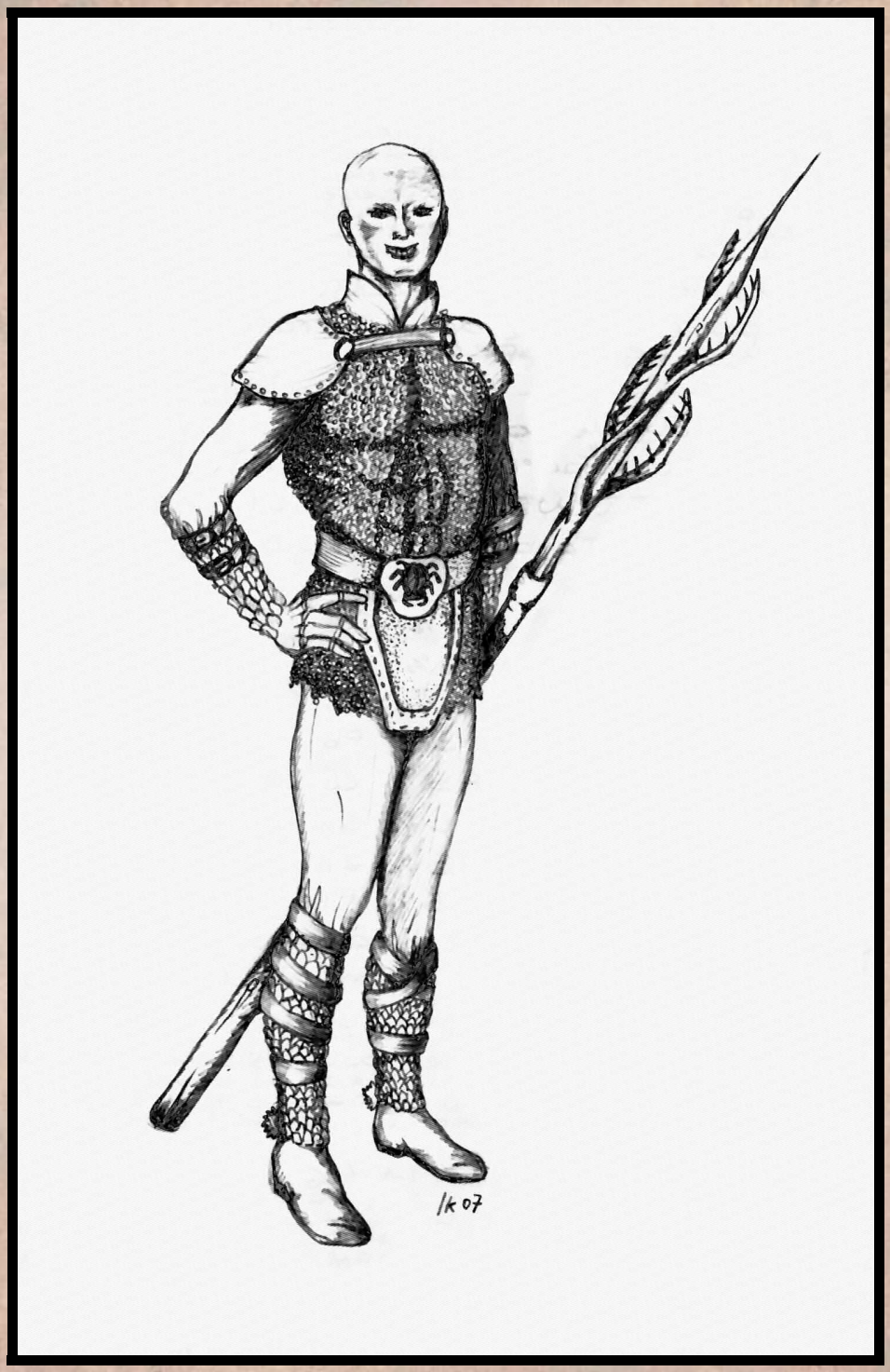
La battaglia

Scenario

Eventualmente dopo aver risolto i problemi al cimitero, i PG si uniranno alla battaglia. Il fronte

nemico giunge dal lato nord e cerca di spingersi verso l'interno della città. Le truppe cittadine, composte da guardie e da tutte le persone in grado di combattere, cercano di arginare l'avanzata difendendo la posizione. Alcuni maghi, dall'alto delle torri, contribuiscono non poco lanciando palle di fuoco ed altri incantesimi.

Le truppe cittadine di terra sono guidate dal Gran Falconiere Kilmuth, ma anche il Cancelliere è



schierato con una artistica armatura a capo degli arcieri, poco dietro a dove si svolge il corpo a corpo tra le prime file della fanteria.

Gli avversari

Il comando delle schiere degli invasori non partecipa direttamente alla mischia: un gruppo di sacerdoti ha occupato il fianco di un colle vicino, con adeguata copertura, e partecipano a distanza di sicurezza da frecce salmodiando incantesimi dalla posizione privilegiata. Anche le magie sembrano avere poco impatto contro di loro, evidentemente per l'effetto di protezioni magiche. In questo gruppo attira gli sguardi il capo dell'esercito, Violthar, che si erge terribile sul suo destriero enorme, folle e nero, tanto da sembrare una creatura degli inferi più che un normale cavaliere. E' apparentemente concentrato e assente, mentre il suo cavallo sembra a stento trattenersi dal lanciarsi giù dal pendio, quasi fosse assetato di sangue.

La strategia degli invasori è quella di impegnare i difensori senza esporsi troppo, per poi sferrare una carica non appena sarà giunto il rinforzo dei non-morti alle spalle degli avversari. A meno che i PG non abbiano completamente evitato il rituale del cimitero, un certo numero di ***zombie*** *(vedi descrizione e statistiche in appendice A, B)* sicuramente arriverà a creare scompiglio, ed insieme a loro lo spaventoso Naga Oscuro.

Se i PG non hanno arginato il fenomeno del risveglio dei morti, l'entità dei nemici e l'effetto sorpresa dovrebbe essere tale da non lasciare possibilità di vittoria ai difensori. Se invece i PG hanno bloccato il rituale, il master dovrà stimare il numero degli zombie che entreranno nel combattimento, e condurre gli esiti della battaglia di conseguenza. Di sicuro un certo effetto sorpresa si avrà sempre, con degli intensi attimi di panico da parte delle truppe in difesa. In questo frangente i nemici attaccheranno alle loro massime capacità. I sacerdoti concentreranno i loro incantesimi sul Cancelliere causandone la morte. Subito dopo, per motivi apparentemente misteriosi, i maghi cesseranno di apportare il loro aiuto e scompariranno del tutto, il che non giova di certo al morale dei cittadini.

L'attimo cruciale

Questo è il momento cruciale della battaglia. Sia che i PG siano già nella mischia, sia che arrivino di lì a poco, dovranno darsi da fare. Il modo migliore in cui potrebbero contribuire è quello di cercare di aiutare i difensori a tenere la posizione e a non farsi prendere dal panico.

Una mossa strategica potrebbe essere quella di coordinare il movimento degli arcieri (rimasti senza guida del Cancelliere), in avanzata. E' molto rischioso ma con una certa copertura della fanteria si possono portare i tiratori a entro il raggio sufficiente a colpire i sacerdoti sulla collina.

Un'altra tecnica efficace è quella di affrontare in prima linea i non morti ed il Naga, provenienti dal cimitero, per bloccare o attenuare il loro impatto verso il centro della mischia, il che causerebbe la massima confusione ed aprirebbe una breccia all'avanzata centrale dei goblinoidi.

Affrontare il Naga

Prima o poi, sul campo di battaglia, i PG dovranno affrontare il Naga. Questi andrà ad ingaggiare gli avventurieri, se loro non lo fanno per primi. Lo scontro con questo essere è per i PG il momento più duro della battaglia. Il Naga, se valuta di avere poche possibilità di vittoria, raduna a sé un gruppo di Hobgoblin ad appoggiarlo. Non è nei suoi piani combattere fino alla morte, ma se costretto dalle circostanze non fuggirà né tenterà di arrendersi, ma vorrà piuttosto far uccidere almeno uno dei PG (scegliendo quello apparentemente più debole).

Le azioni di Violthar

Comunque volga la battaglia, una volta “giocato” l'effetto sorpresa dei non-morti, Violthar lascerà la sua posizione di favore sulla collina è spronerà il suo stallone verso il centro della battaglia. Non vuole soffermarsi a combattere, ma solo attraversare il campo per entrare in città e raggiungere le torri dei maghi, per impossessarsi del libro del profeta Hush.

Il più arduo compito dei PG in questa avventura è in effetti impedire che Violthar entri in possesso di questo oggetto.

Se i PG cercano di intralciare Violthar, questi sceglie preferibilmente di non affrontarli ma di dirigersi verso il suo obiettivo, evitandoli, compito non troppo difficile vista anche la sua superiore cavalcatura.

Bisogna considerare che il suo obiettivo è il libro. A lui non interessa perdere la battaglia, anzi, considera questa possibilità come auspicabile, poiché consentirebbe a Kilmuth, suo alleato, di insediarsi al comando della città.

Il destino di Lucernia

Il destino della città dipende dalle sorti della battaglia. Se gli invasori dovessero avere la meglio, sarebbe una strage, e la città sarebbe rasa al suolo e bruciata. Ai PG non rimarrebbe altro da fare che tentare di salvarsi la vita, fuggire o nascondersi.

Se la battaglia a difesa della città è stata vinta, come è probabile, ai PG spetta gran parte del merito per aver senza dubbio evitato il totale sterminio o riduzione in schiavitù degli abitanti di Lucernia.

In questo secondo caso la città sarebbe apparentemente salva, e i PG potrebbero festeggiare la vittoria con i superstiti di Lucernia.

Tuttavia, il Gran Falconiere, festeggiato come un eroe, prenderebbe senza dubbio il controllo della città (essendo “provvidenzialmente” morto il Cancelliere), senza che nessuno sospetti del suo reale coinvolgimento. In questo caso il primo decreto di Kilmuth, sull'onda dell'odio suscitato dall'abbandono degli Undici del campo di battaglia, sarebbe di bandire per sempre qualunque mago da Lucernia e dare la caccia a tutti quelli che si dovessero avvicinare alla città.

I PG non hanno moli elementi per smascherare il Gran Falconiere, potranno cominciare a sospettare di lui dal giorno dopo, quando la sua soddisfazione per avere il controllo della città sarà palese ed i suoi metodi si riveleranno fin da subito tirannici.

Già, e i maghi?

Che fine hanno fatto i maghi delle torri? E' molto semplice. Con i loro poteri, si sono resi conto della potenza del nemico, ed hanno intuito che Lucernia sarebbe stata persa, comunque si fosse conclusa la battaglia. Perciò hanno deciso di fuggire con tutti i loro più preziosi averi utilizzando il teletrasporto.

Le vere motivazioni che hanno spinto gli Undici ad un così repentino ritiro saranno comunque ignorate dalla popolazione ed anche probabilmente per i PG rimarrà un mistero.

A tutti i cittadini sembrerà una scelta egoistica: in parte lo è... ma se i maghi fossero rimasti la battaglia sarebbe stata di certo più cruenta e letale anche per gli abitanti di Lucernia: Obskull avrebbe fatto volentieri una strage piuttosto che rinunciare al libro di Hush.

Finale classico

Sul finire della battaglia, i PG dovrebbero abbandonare il campo per inseguire Violthar all'interno delle torri incustodite dei maghi, fin dentro la biblioteca, dove dovrebbero affrontarlo e tentare di sconfiggerlo.

In questo modo inoltre possono venire a conoscenza del libro tanto ricercato dalla setta: il tomo scritto di pugno dal profeta Hush, una volta interpretato, rivela molte cose interessanti ed inquietanti riguardo Obskull ed i suoi seguaci, il ritorno del dio e le profezie al cui compimento la setta si sta adoperando. Aver sottratto queste informazioni alle grinfie del sacerdote rappresenta una vittoria piena dei nostri eroi indipendentemente dalle sorti della battaglia. I PG dovrebbero celare il manoscritto e occultarlo da tutti, preferibilmente fuggendo con esso fuori dalla città di Lucernia.

E' chiaro che dopo questi eventi i seguaci della malvagia divinità faranno di tutto per recuperare il tomo del loro profeta, e quindi l'avventura è assicurata.

Se Violthar tuttavia dovesse riuscire a scappare col prezioso oggetto, niente paura anzi... leggete anche il finale alternativo.

Finale alternativo (director's cut)

Il finale alternativo di questa avventura è fatto per lasciare ai PG, quasi sicuramente, un po' di amaro in bocca.

Questo finale prevede che Violthar con la sua infernale cavalcatura scappi via col libro dopo il blitz all'interno della torre dei maghi.

Violthar, apparso durante la battaglia con il suo terribile destriero, costituisce un perfetto nemico da far incontrare nuovamente ai PG in future avventure, quando saranno all'altezza (o quasi) di questo avversario. L'attesa del confronto finale renderà quel momento mitico e di grande intensità.

Se il master vuole favorire questo finale, può rendere Kilmuth un avversario troppo forte da

essere sconfitto. Il suo destriero potrebbe essere ad esempio un ***Nightmare*** *(vedi descrizione e statistiche nelle appendici A e B)* o addirittura, forse, una manifestazione parziale, un avatar, dello stesso dio Obskull.

6. Epilogo

Epilogo?

Un nuovo cancelliere

Se gli abitanti di Lucernia sono riusciti a difendere la città, Kilmuth non perderà tempo. All'alba del giorno dopo si autoproclamerà in piazza come nuovo sovrano di Lucernia. La popolazione, per la stragrande maggioranza, lo acclamerà festante, mentre solo alcuni sembreranno scettici e pessimisti per il futuro della regione.

Kilmuth prenderà possesso delle torri dei maghi come personale dimora, sua e delle sue guardie scelte. La sua prima tirannica legge sarà quella di vietare la pratica della magia, pena la morte, e di fatto tutti i maghi presenti a Lucernia saranno a rischio di vita, potrebbero addirittura essere linciati dalla folla. Inoltre farà giustiziare in piazza alcuni “disertori”, che erano fuggiti durante la battaglia, in realtà si tratta di membri dei Crepuscolari non graditi da Kilmuth.

Lucernia diventa da oggi, di fatto, una città governata con la forza delle armi da un tiranno. Un poco alla volta la malvagità di quest'uomo verrà fuori trasformando la ridente cittadina dedita al commercio ed alla magia in un teatro di oscure trame e soprusi.

I PG, in ogni caso, saranno ricevuti dal Gran Falconiere, che ascolterà il loro resoconto e sarà disposto a pagare eventuali cifre pattuite. Se i PG parlano del Pugnale Nero della Putrefazione, o se sono entrati in possesso del Libro di Hush, egli si “offre di custodirle” questi oggetti con una insistenza, quasi sconveniente. In pubblico non si spingerà comunque oltre lo scontro verbale, ma i PG dovranno guardarsi le spalle...

Se tra i PG c'è un mago, infine, egli gli ordinerà di abbandonare la città di Lucernia entro il tramonto, o essere giustiziato secondo la (nuova) legge.

Spunti per nuove avventure

- I PG vengono ingaggiati per perlustrare le torri dei maghi, e cercare di scoprire dove si siano improvvisamente “trasferiti”. In questo tempo avranno modo di scoprire di più sul nuovo cancelliere e sulla sua vera fede religiosa. L'unica testimone della fuga dei maghi e del furto del libro è una giovane apprendista con il vizio di origliare dietro le porte. La ragazza però è scomparsa, è stata rapita o si nasconde presso la gilda dei ladri per timore delle ritorsioni verso i maghi.
- I PG vengono avvicinati dalla gilda dei ladri. I “Crepuscolari” non gradiscono i cambiamenti avvenuti in città, e Kilmuth è un loro nemico votato. Una giovane ladra della gilda, infiltrata come apprendista maga all'interno delle torri, conosce le motivazioni dei maghi, e sa che Violthar, durante la sua incursione, è entrato nella biblioteca. Se riuscisse a perlustrare gli scaffali di libri, potrebbe capire quale volume è stato portato via. Ma per entrare in quella che ora è la nuova dimora del Cancelliere, serve un piano, e gente in gamba pronta a rischiare grosso.
- Luette è sotto shock, non ricorda quasi nulla della brutta esperienza, e sembra non riuscire a riprendersi. L'unica cosa che vuole è tornare al castello, per recuperare i corpi dei suoi genitori e seppellirli. Giunti nei paraggi del lago, però, i PG si renderanno conto che la fortezza è stata occupata da Violthar e i suoi seguaci, che hanno stabilito lì la loro base. Luette tuttavia conosce un passaggio segreto per entrare nei sotterranei senza essere visti. In questo modo i PG avranno l'occasione di tentare di dare un'occhiata al tomo di Hush, e scoprire le prossime profezie che i seguaci di Obskull vogliono realizzare. Nel libro inoltre, Hush ha rappresentato il volto di colei che definisce essere il più grande pericolo per la restaurazione del culto: il ritratto è identico al volto di Luette...

- I PG rintracciano un vecchio saggio, Teomede, esperto di magia e praticante delle arti arcane, che si nasconde in città ed ora vive come segregato per evitare i controlli delle guardie. Lui è uno dei pochi in grado di identificare i poteri del Pugnale Nero Della Putrefazione: infatti riconosce l'oggetto e la leggenda ad essa legata.
  Ma in cambio delle informazioni chiede ai PG di liberare suo nipote, giovane apprendista mago, catturato alcuni giorni fa e condannato a morte dall'ingiusta legge di Kilmuth. Ci sono solo due giorni di tempo, e la gilda dei ladri sta già progettando un'evasione collettiva dalla prigione, e potrà aiutare i PG per unione di intenti. Se i PG hanno successo sapranno di più su Obskull, sul profeta Hush (che ha costruito personalmente il terribile oggetto), e sul rituale del fiore nero: in particolare, per attivare il potere di risvegliare i morti, non basta il sangue di un essere umano, serve il sangue di un Tiefling (una creatura mezzosangue nata da un umano ed un essere dei piani inferiori). Luette quindi è una creatura speciale...

Ringraziamenti

Un ringraziamento a tutti i temerari giocatori ed i master si imbatteranno in questo scenario. Ed un ringraziamento particolare a tutti gli avventurieri che l'hanno giocata la prima volta: Nathaniel, Theoden, Meredith, Ilinskaya ed Iron Thunder Thor, tristemente sopraffatto dagli avversari all'epilogo di questa avventura.

6. Appendici

A – Elenco dei nomi

Lucernia
La cittadina dove si svolgono gli eventi di questo scenario.

La Mano Guantata
L'unica locanda di Lucerna degna di questo nome.

Obskull
Un antico Dio del male, oggi dimenticata quasi da tutti, che sta cercando di riconquistare un ruolo predominante nel pantheon delle divinità venerate. I suoi adepti, una setta segreta in forte espansione, hanno l'obbiettivo di portare a compimento le profezie che preludono al suo ritorno.

De'krow, Simon
E' il governatore di Lucernia, e porta il titolo di Cancelliere. In pratica è un vero sovrano della città per diritto di nascita, anche se il governo è in mano anche al consiglio delle gilde cittadine.

Scyld il Difensore
Una delle principali divinità del pantheon. I suoi fedeli sono combattenti o studiosi di legge, ed il loro compito quello di servire le società e far rispettare la giustizia.

I Crepuscolari
Una gilda segreta di ladri, molto attiva a Lucernia e dintorni. Hanno molta influenza nel commercio e nelle questioni politiche della città.

Gli Undici
Sono una congrega di undici maghi che da alcuni anni si sono stabiliti a Lucernia, edificando un complesso di undici torri come loro personale luogo di studi sulla magia. Pochi sono gli apprendisti ammessi in questa accademia: gli Undici conducono na vita molto

appartata e di loro si sa ben poco.

Arthelis

Una cittadina fortificata a circa una decina di giorni di viaggio a nord ovest di Lucernia. Qui si è avverata una delle profezie di Obskull.

Muloch

Una importante città di mare a circa due settimane di viaggio a sue di Lucernia. Qui si è avverata una delle profezie di Obskull.

Kilmuth, Uriel

E' il capo di tutte le guardie cittadine. Porta il titolo tradizionale di Gran Falconiere ed ha sotto il suo totale controllo un corpo di guardie scelte: i Falconieri, appunto. E' segretamente un adepto del culto di Obskull e mira ad uccidere il Cancelliere ed assumere il controllo completo della città di Lucernia.

Naron

E' il capo (il Priore) del tempio di Scyld a Lucernia. Coordina il lavoro di tutti i sacerdoti, che si dedicano alla difesa ed alla amministrazione della giustizia.

Falimbè

Così si chiama la folta foresta che si estende in una ampia area a sud di Lucernia. E' attraversata dal fiume Munn. Nell'area settentrionale della foresta vigila (ehm... vigilava) una comunità di druidi.

Munn

Il fiume sorge nelle montagne a nord-est di Lucernia, attraversa la città e corre verso sud nel mezzo della foresta di Falimbé. Il Munn è poco più di un torrente all'altezza della città, ma ad esso a valle si uniscono altro corsi d'acqua e la sua portata aumenta all'interno della foresta dove, da un certo punto in poi, è navigabile.

Laeda Myrroor

Una veggente che vive insieme ad una comunità di druidi all'interno della foresta di Falimbè. Le sue stupefacenti doti divinatorie sono molto ben note a Lucernia, dato che ella ha aiutato in passato la città a prevenire invasioni e disastri naturali.

"L'Anziano"

E' il mago capo degli **Undici.** E' un individuo misterioso che non si mostra mai in pubblico e non ha apprendisti. In pratica non si sa chi sia, è conosciuto come L'Anziano perché si dice sia molto, molto vecchio, ma non si conosce neanche il suo vero nome.

Violthar

E' il sacerdote di Obskull a capo del piccolo esercito che attanaglia Lucernia. Egli ha realizzato la profezia della Lebbra, e vuole prendere il controllo della città. Il suo obiettivo è quello di recuperare un arcano libro custodito in una delle undici torri dei maghi, scritto da Hush, un antico profeta della religione di Obskull.

Hush

Hush è stato uno dei più grandi sacerdoti della religione di Obskull. Negli antichi tempi in cui Obskull era una divinità potente e rispettata, Hush predisse la sua scomparsa e le profezie che avrebbero portato al suo ritorno dopo secoli. Gettò quindi le basi per la costituzione della setta iniziatica che ha continuato la sua segrete missione fino ad oggi.

Pugnale Nero della Putrefazione

Oggetto di grande valore artistico e mistico, è stato incantato da Hush stesso con un malefico potere attivato solo dal sangue di un tiefling. Risveglia tutti i cadaveri nel raggio di cinquecento metri. I non morti sono zombie, e vengono automaticamente controllati da chi ha dato inizio al rituale. In termini di gioco si tratta di un'arma magica +4 e conferisce al portatore 15 PF aggiuntivi se impugnato da chi ha un

allineamento Malvagio. Per tutti gli altri il pugnale è maledetto, ed ha effetti opposti. La maledizione ha inizio solo se il pugnale viene effettivamente usato contro un'altra persona, e non semplicemente entrandone in possesso.

Luette

E' la figlia di Laeda Myroor. Si presume che il padre sia un druido della foresta (lei crede sia così), ma la realtà è ben diversa: infatti la ragazza è in realtà un tiefling (creatura figlia di un umano e di un essere dei piani inferiori o esterni). Le origini misteriose di Luette offrono spunto per ulteriori avventure.

Lilo

E' un homunculus costruito ed animato da Laeda Myroor che lo ha addestrato ad essere il suo assistente in laboratorio. E' un assoluto esperto di minerali e un ottimo bibliotecario, tuttavia ha la capacità di ragionamento di un bambino, ed a volte la stessa avventatezza. E' affetto da una innata fobia degli spazi aperti (agorafobia).

Malazalam

Un leggendario viaggiatore e scrittore dell'antichità. Raccolse informazioni su molte razze, animali, popoli e leggende nelle sue innumerevoli avventure riportando senza distinzione dicerie ed esperienze provate all'interno dei suoi numerosi e preziosi tomi enciclopedici.

Naga oscuro

E' una creatura dal volto umano, con bocca dotata di canini lunghi ed aguzzi, e dal corpo da anguilla, a grandezza umana. Il corpo coperto da scaglie da rettile è di colore nero o blu scuro.

I naga oscuri sono dotati di una intelligenza in media superiore a quella umana. La coda è dotata di un pungiglione velenoso che può far perdere i sensi a chi viene colpito. Sono immuni al veleno e possono utilizzare le loro zanne per attaccare durante il combattimento. Sono in grado di lanciare incantesimi come maghi esperti e di usare oggetti magici. Infine, possono leggere la mente delle persone a loro vicine, mentre sono immuni da incantesimi analoghi.

Umber Hulk

Sono umanoidi grandi che vivono sottoterra, dei predatori intelligenti e dotati di potenti artigli in grado di scavare anche nella roccia. La loro corporatura è estremamente tozza e massiccia ed i loro movimenti piuttosto lenti: sono infatti in media alti circa due metri e mezzo con un metro e mezzo di spalle; tra la testa e le spalle non c'è collo. Hanno mandibole possenti con denti aguzzi triangolari, e sulla fronte una fila di quattro occhi grandi e rotondi, completamente neri che conferiscono loro un aspetto piuttosto disumano.

Chi guarda un Umber Hulk negli occhi può risultare così sconvolto da essere preso dal panico ed agire in preda alla confusione. Gli Umber Hulk possono vedere al buio, ed usano il loro morso e i loro pericolosi artigli nel combattimento.

Nightmare

Il nightmare è una creatura magica e intelligente, molto rara, simile nell'aspetto ad un grande destriero nero, con occhi e narici che brillano di una luce rossa, e zoccoli infuocati. E' a volte impiegata come portentosa cavalcatura da demoni o da altre importati creature degli inferi, di dove sono originari.

Pur non avendo ali, possono cavalcare nell'aria e comunicano in modo empatico col loro cavaliere. In combattimento sono avversarti temibili, attaccando sia con il morso che con i pericolosi zoccoli ardenti. Emettono dalle narici un fumo nauseante che infastidisce la visuale dei loro opponenti.

B – Statistiche di creature e personaggi D&D 3.5

In questa appendice vengono elencate le statistiche di mostri e personaggi nei vari incontri dell'avventura. Questi "numeri" sono stilati secondo le regole di D&D v3.5 e servono a scopo esemplificativo: il Master calibri la composizione e l'entità dei nemici in base all'esperienza dei personaggi per ottenere scontri di pericolosità adeguata.

Le seguenti schede sono riportate in conformità alla Open Game Licence, per maggiori informazioni: www.wizards.com/d20.

Naga Oscuro*(*Dark Naga*, *Large Aberration)

DV: 9d8+18 (58 pf),
CA: 14 (–1 Taglia, +2 Des, +3 Naturale),
INI.: +2,
VEL.: 12,
BAB/LOTTA: +6/+12,
ATT.: Pungiglione +7 mischia (2d4+2 + veleno),
ATT. COMPLETO: Pungiglione +7 mischia (2d4+2 + veleno) e morso +2 mischia (1d4+1),
FACCIA/PORTATA: 3m/1.5m,
ATT. SPECIALI: veleno, incantesimi,
QUALITA' SPECIALI: *Darkvision 60 ft., detect thoughts, guarded thoughts, immunity to poison, resistance to charm*,
TS: Tem +5, Rif +7, Vol +8,
CARATT.: For 14, Des 15, Cos 14, Int 16, Sag 15, Car 17,
ABILITA': *Bluff +9, Concentration +13, Diplomacy +7, Disguise +5 (+7 acting), Intimidate +5, Listen +11, Sense Motive +8, Spellcraft +12, Spot +11*,
TALENTI: *Alertness, Combat Casting, Dodge, Eschew Materials, Lightning Reflexes*,
INCANTESIMI (6/7/7/5; save DC 13 + spell level): 0—*daze, detect magic, light, mage hand, open/close, ray of frost, read magic;* 1st—*expeditious retreat, magic missile, ray of enfeeblement, shield, silent image;* 2nd—*cat's grace, invisibility, scorching ray;* 3rd—*displacement, lightning bolt.*

Umber Hulk *(Large Aberration)*

DV: 8d8+35 (71 pf),
CA: 18 (–1 taglia, +1 Des, +8 naturale), tocco 10, sorpreso 17
INI.: +1 Des,
VEL.: 12 (scavando: 12)
BAB/LOTTA: +6/+16,
ATT.: artigli +11 mischia,
ATT. COMPLETO: 2 artigli +11 mischia (2d4+6); morso +9 mischia (2d8+3),
FACCIA/PORTATA: 1.5m per 1.5m/3m,
ATT. SPECIALI: *Confusing gaze*,
DIFESE SPECIALI: *tremorsense*,
TS: Tem +6, Rif +3, Voll +6,
CARATT.: For 23, Des 13, Cos 19, Int 9, Sag 11, Car 13,
ABILITA': Arrampicarsi +17, Saltare +14, Ascoltare +11,
TALENTI: Multiattack.

Nightmare *(Large Outsider Evil, Extraplanar)*

DV: 6d8+18 (45 pf),
CA: 24 (-1 taglia, +2 Des, +13 naturale), tocco 11, sorpreso 22,

INI.: +6,
VEL.: 24, volando 48,
BAB/LOTTA: +6/+14,
ATT.: zoccoli +9 mischia (1d8+4 più 1d4 da fuoco),
ATT. COMPLETO: 2 zoccoli +9 mischia (1d8+4 più 1d4 da fuoco) e morso +4 mischia (1d8+2),
FACCIA/PORTATA: 3m/1.5m,
ATT. SPECIALI: *Flaming hooves, smoke*,
QUALITA' SPECIALI: *Astral projection, darkvision 60 ft., etherealness*,

TS: Fort +8, Ref +7, Will +6,
CARATT.: Str 18, Dex 15, Con 16, Int 13, Wis 13, Cha 12,
ABILITA': *Concentration +12, Diplomacy +3, Intimidate +10, Knowledge (the planes) +10, Listen +12, Move Silently +11, Search +10, Sense Motive +10, Spot +12, Survival +10 (+12 on other planes and following tracks)*,
TALENTI: *Alertness, Improved Initiative, Run*

Kilmuth, Uriel (male human Ftr8***)***

CR 8; DV 8d10+24; pf 68; Ini -1 (-1 Dex); Vel 12; CA 15 (+5 arm. maglie, +1 scudo); Att. +12/+7 mischia, o +7/+2 a distanza; TS Tem +9 (+6 Base, +3 Con), Rif +1 (+2 Base, -1 Des), Vol +3 (+2 Base, +1 Sag); AL LE; For 19, Des 11, Cos 17, Int 9, Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: *Climb +12, Craft (Weaponsmithing) +0, Hide -1, Knowledge (Religion) +1.5, Listen +1, Move Silently -1, Ride +7, Spot +1; Cleave, Combat Reflexes, Improved Critical (flail, light), Point Blank Shot, Power Attack, Quick Draw, Self Sufficient, Weapon Focus (flail, light), Weapon Focus (longsword)*.

Violthar (*male human Clr9****)***

CR 9; DV 9d8+9; pf 56; Ini -1 (-1 Dex); Vel 12; CA 15 (+7 arm. maglie magica); Att +8/+3 mischia, or +5/+0 a distanza; TS Tem +7 (+6 Base, +1 Cos), Rif +2 (+3 Base, -1 Des), Vol +7 (+6 Base, +1 Sag); AL LE; For 14, Des 11, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: *Heal +12, Hide -1, Knowledge (Arcana) +7, Knowledge (History) +12, Knowledge (Religion) +12, Knowledge (The Planes) +10, Listen +1, Move Silently -1, Spot +1; Combat Reflexes, Heighten Spell, Leadership, Persuasive, Spell Focus (abjuration).*

Domini*: Knowledge, Evil.*
Incantesimi al giorno*: 6/5+1/4+1/3+1.*

Gargoyle nero *(Medium Monstrous Humanoid - Earth)*

DV: 4d8+19 (37 pf),
CA: 16 (+2 Des, +4 naturale), tocco 12, sorpreso 14,
INI.: +2,
VEL.: 12, volando 18,
BAB/LOTTA: +4/+6,
ATT.: artigli +6 mischia (1d4+2),
ATT. COMPLETO: 2 artigli +6 mischia (1d4+2) e morse +4 mischia (1d6+1) e corna +4 mischia (1d6+1),
FACCIA/PORTATA: 1.5m/1.5m,
ATT. SPECIALI: -,
QUALITA' SPECIALI: *Damage reduction 10/magic, darkvision 60 ft., freeze*,
TS: Tem +5, Rif +6, Vol +4,
CARATT.: For 15, Des 14, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 7,
ABILITA': *Hide +7, Listen +4, Spot +4*,
TALENTI: *Multiattack, Toughness*

Troll d'acqua o Scrag *(Large Giant)*

DV: 6d8+36 (63 hp),
CA: 16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), tocco 11, sorpreso 14,
INI.: +2,
VEL.: 9, nuotando 12,
BAB/LOTTA: +4/+14,
ATT.: artiglio +9 mischia (1d6+6)
ATT. COMPLETO: 2 artiglio +9 mischia (1d6+6) e morso +4 mischia (1d6+3),
FACCIA/PORTATA: 3m/3m,
ATT. SPECIALI: *Rend 2d6+9*,
QUALITA' SPECIALI: *Darkvision 90 ft., low-light vision, regeneration 5, scent*,
TS: Tem +11, Rif +4, Vol +3,
CARATT.: For 23, Des 14, Cos 23, Int 6, Sag 9, Car 6,
ABILITA': *Listen +5, Spot +6*,
TALENTI: *Alertness, Iron Will, Track*

Coboldi *(Small Humanoid – Reptilian; 1st-Level warrior)*

DV: 1d8 (4 pf),
CA: 15 (+1 taglia, +1 Des, +1 naturale, +2 cuoio), tocco 12, sorpreso 14,
INI.: +1,
VEL.: 12,
BAB/LOTTA: +1/-4,
ATT.: lancia +1 mischia (1d6-1/×3) o fionda +3 a distanza (1d3-1),
ATT. COMPLETO: lancia +1 mischia (1d6-1/×3) o fionda +3 a distanza (1d3-1),
FACCIA/PORTATA: 1.5m/1.5m,
ATT. SPECIALI: -,
QUALITA' SPECIALI: Darkvision 60 ft., light sensitivity,
TS: Tem +2, Rif +1, Vol -1,
CARATT.: For 9, Des 13, Cos 10, Int 10, Sag 9, Car 8,
ABILITA': *Craft (trapmaking) +2, Hide +6, Listen +2, Move Silently +2, Profession (miner) +2, Search +2, Spot +2*,
TALENTI: *Alertness*

Guardie di Lucernia *(*male human Ftr2*)*

CR 2; DV 2d10+6; pf 24; Ini +0; Vel 12; CA 10; Att +5 mischia, o +2 a distanza; TS Tem +6 (+3 Base, +3 Cos), Rif +0, Vol -1 (+0 Base, -1 Sag); AL qualsiasi; For 16, Des 11, Cos 17, Int 8, Sag 8, Car 7.

Abilità e talenti: *Climb +4, Hide +0, Jump +7, Listen -1, Move Silently +0, Ride +1, Spot -1; Cleave, Improved Sunder, Power Attack, Weapon Focus (longbow).*

Guardie cittadine dei Falconieri *(*male human Ftr3*)*

CR 3; DV 3d10+6; pf 32; Ini +1 (+1 Dex); Vel 12; AC 11 (+1 Dex); Att +5 mischia, or +4 distanza; SV Tem +5 (+3 Base, +2 Cos), Rif +2 (+1 Base, +1 Des), Vol +2 (+1 Base, +1 Sag); AL LN; For 14, Des 13, Cos 15, Int 14, Sag 13, Car 10.

Abilità e talenti: *Handle Animal +6, Hide +1, Heal +2, Knowledge (Local) +4, Intimidate +2, Jump +9, Move Silently +1, Ride +1, Spot +1; Blind-Fight, Dodge, Combat Expertise, Weapon Focus (longsword).*

Custode del cimitero / Sacerdoti di Obskull *(*male human Clr3*)*

CR 3; DV 3d8+3; pf 19; Ini -1 (-1 Des); Vel 30 ft.; CA 9 (-1 Dex); Att +4 michia, o +1 a distanza; TS Tem +4 (+3 Base, +1 Cos), Rif +0 (+1 Base, -1 Des), Vol +5 (+3 Base, +2 Sag); AL LE; For 14, Des 9, Cos

12, Int 8, Sag 15, Car 13.

Abilità e talenti: *Diplomacy +7, Hide -1, Knowledge (Religion) +1, Knowledge (History) +1, Listen +2, Move Silently -1, Spot +2; Extend Spell, Improved Counterspell, Track.*

Domini: *Knowledge, Evil.*

Incantesimi al giorno: 4/3+1/2+1.

Naron priore del tempio di Scyld *(*male human Clr5*)*

CR 5; DV 5d8+5; pf 39; Ini +0; Vel 12; CA 10; Att +4 mischia, or +3 a distanza; TS Tem +5 (+4 Base, +1 Cos), Rif +1 (+1 Base), Vol +5 (+4 Base, +1 Sag); AL LG; For 13, Des 11, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13.

Abilità e talenti: *Craft (Alchemy) +7, Heal +9, Hide +0, Knowledge (Arcana) +8, Knowledge (*Nobility and Royalty*) +8, Knowledge (The Planes) +8, Listen +1, Move Silently +0, Spot +1; Brew Potion, Diligent, Spell Penetration.*

Domini: *Good, Knowledge.*

Incantesimi al giorno: 5/4+1/2+1/1+1.

Sacerdote di Scyld *(*male human Clr2*)*

CR 2; DV 2d8; pf 14; Ini +0; Vel 12; CA 10; Att +2 mischia, or +1 a distanza; TS Tem +3 (+3 Base), Rif +0, Vol +4 (+3 Base, +1 Sag); AL LG; For 12, Des 10, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 17.

Abilità e talenti: *Concentration +4, Hide +0, Knowledge (Arcana) +8, Knowledge (History) +1, Listen +1, Move Silently +0, Perform (Sing) +5, Spot +1; Improved Turning, Skill Focus (Knowledge (Arcana)).*

Domini: *Good, Knowledge.*

Incantesimi al giorno: 4/3+1.

Hobgoblin *(Medium Humanoid - Goblinoid; 1st-Level Warrior)*

DV: 1d8+2 (6 pf),
CA: 15 (+1 Des, +3 cuoio rinforzato, +1 scudo), tocco 11, sorpreso 14,
INI.: +1,
VEL.: 12,
BAB/LOTTA: +1/+2,
ATT.: Spada lunga +2 mischia (1d8+1/19-20) o giavellotto +2 a distanza (1d6+1),
ATT. COMPLETO: Spada lunga +2 mischia (1d8+1/19-20) o giavellotto +2 a distanza (1d6+1),
FACCIA/PORTATA: 1.5/1.5,
ATT. SPECIALI: -,
QUALITA' SPECIALI: *Darkvision 60 ft.*,
TS: Tem +4, Rif +1, Vol -1,
CARATT.: For 13, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 8,
ABILITA': *Hide +3, Listen +2, Move Silently +3, Spot +2*,
TALENTI: *Alertness*.

Orchi *(Medium Humanoid - Orc; 1st-Level Warrior)*

DV: 1d8+1 (5 pf),
CA: 13 (+3 cuoio rinforzato), tocco 10, sorpreso 13,
INI.: +0,
VEL.: 12,
BAB/LOTTA: +1/+4,
ATT.: Falcione +4 mischia (2d4+4/18-20) o giavellotto +1 a distanza (1d6+3),
ATT. COMPLETO: Falcione +4 mischia (2d4+4/18-20) o giavellotto +1 a distanza (1d6+3),
FACCIA/PORTATA: 1.5/1.5,

ATT. SPECIALI: -,
QUALITA' SPECIALI: Darkvision 60 ft., light sensitivity,
TS: Tem +3, Rif +0, Vol -2,
CARATT.: For 17, Des 11, Cos 12, Int 8, Sag 7, Car 6,
ABILITA': *Listen +1, Spot +1*,
TALENTI: *Alertness*.

Lilo *(Tiny Construct)*

DV: ½ d6+1 (2 pf),
CA: 17 (+2 taglia, +1Des, +4 naturale), tocco 16, sorpreso 16,
INI.: +4,
VEL.: 9,
BAB/LOTTA: +0/-11,
ATT.: artiglio (1d3-1),
ATT. COMPLETO: artiglio (1d3-1),
FACCIA/PORTATA: 0.5/0,
ATT. SPECIALI: -,
QUALITA' SPECIALI: *Meld into Stone at will*,
TS: Tem +1, Rif +2, Vol +3,
CARATT.: For 5, Des 13, Cos 13, Int 16, Sag 13, Car 14,
ABILITA': *Escape Artist +3, Hide +6, Knowledge (Alchemy) +3, Knowledge (Minerals) +9, Knowledge (Herbs) +3, Listen +3, Search +2, Spot +3,*
TALENTI: *Low-light vision*.

Zombie *(Medium Undead; Human Commoner)*

DV: 2d12+3 (16 pf),
CA: 11 (-1 Des, +2 naturale), tocco 9, sorpreso 11,
INI.: -1,
VEL.: 12 (non può correre),
BAB/LOTTA: +1/+2,
ATT.: Slam+2 mischia (1d6+1) o clava +2 mischia (1d6+1),
ATT. COMPLETO: Slam+2 mischia (1d6+1) o clava +2 mischia (1d6+1),,
FACCIA/PORTATA: 1.5/1.5,
ATT. SPECIALI: -,
QUALITA' SPECIALI: *Single actions only, damage reduction 5/slashing, darkvision 60 ft., undead traits*,
TS: Tem +0, Rif -1, Vol +3,
CARATT.: For 12, Des 8, Cos Ø, Int Ø, Sag 10, Car 1,
ABILITA': -,
TALENTI: *Toughness*

L'Esercito Della Piaga

di:
Paolo Di Pierdomenico
E-Mail: paolo@demiurgo.it
Home Page: http://paolo.demiurgo.it