

Un Vero Mortorio



Modulo d'Avventura per 4 PC di Livello 4-6

Autore: Jim Gillispie

Un malvagio negromante rinchiuso in un manicomio è morto, e ora è ritornato sotto forma di un potente mago non-morto, la sua pazzia ancora incrementata dalla morte: ha tramutato tutti gli altri pazienti in non morti suoi servi. Il manicomio è ora sotto il suo controllo. Un gruppo di avventurieri deve fermare il negromante prima che la sua follia dilaghi.

Un Vero Mortorio è il libero adattamento di **A Dead Man's Party** (di Jim Gillispie), una breve avventura per *Dungeons and Dragons* 3^o edizione, pensata per un gruppo di 4 giocatori di livello 4-6 (ma può essere facilmente adattata per gruppi diversamente composti); non è obbligatorio, ma semplifica la vita al gruppo se è presente un chierico o altro personaggio in grado di guarire e scacciare i non-morti.

Quest'avventura è progettata per essere inserita durante uno spostamento dei PG, e prende inizio nella Foresta di Dapplewood, al confine tra i paesi di Furyondy e Veluna (ma può essere inserita in qualsiasi ambientazione che contenga un'ambiente boschivo).

Background

Un tempo, Nigel Blackheart era un potente mago, specializzato nelle artie della negromanzia. Durante le Guerre di Greyhawk fu alleato di Iuz il Vecchio, una semi-divinità malvagia, fornendogli un'armata di non-morti. Tuttavia, venne catturato dai Cavalieri di Furyondy.

I cavalieri processarono Nigel per i suoi crimini: lo giudicarono pazzo, a malapena cosciente della realtà che lo circondava; i lunghi anni spesi a praticare la negromanzia avevano fatto sì che i suoi sensi percepissero di più il mondo dei morti che non quello dei vivi. Pertanto i Cavalieri rinchiusero Nigel in una prigione per i malati di mente: un manicomio.

Durante la sua prigionia, la pazzia di Nigel non fece che peggiorare, finché, otto anni dopo essere stato catturato, morì – con grande sospiro di sollievo da parte dei custodi del

manicomio, mentre lo seppellivano nelle catacombe del posto.

Ma il legame di Nigel col mondo dei morti gli consentì di tornare indietro come un potente Wraith, con la capacità di lanciare alcuni degli incantesimi che il mago aveva ricercato in vita. Nigel Blackheart uccise così i suoi aguzzini, e cominciò a trasformare i pazienti del manicomio in una banda di folli seguaci non-morti.

Una volta assicuratosi il controllo del manicomio, Nigel mise in atto le conoscenze che aveva ottenuto in vita: contattando gli spiriti che gli avevano costantemente sussurrato in quegli otto anni di prigionia, Nigel ha aperto nelle catacombe un passaggio verso il Piano Elementale Negativo. Si tratta, più che di un portale vero e proprio, di una fenditura, che non consente a nessuna creatura di oltrepassare il proprio Piano di appartenenza, ma che permette a ondate di energie negative di irradiarsi per il manicomio e l'area circostante.

Quest'energia negativa è la causa del riversarsi di numerose creature non-morte verso il manicomio. I cadaveri seppelliti nei cimiteri di zona risorgono e marciano verso l'antica prigione; Nigel sta infatti usando l'energia proveniente dal Piano Negativo per radunare un'armata di non-morti, con l'intento di muovere guerra a tutte le creature viventi, al fine di trasformare il mondo in un pianeta di non-morti.

Nigel è attualmente in attesa nel manicomio, circondato dei suoi seguaci, che l'armata di non-morti si raduni. Già si vede in marcia per distruggere ogni creatura vivente, per questo ha ordinato ai suoi seguaci di festeggiare la vigilia della sua impresa, e i non-morti del manicomio sono così dediti in una grottesca imitazione non-morta di una festa.

Sommario dell'Avventura

Il manicomio si trova in cima a una collina nel mezzo della Foresta di Dapplewood. I PG si ritrovano a esplorare il manicomio, che scoprono infestato da non-morti: l'armata e i seguaci di Nigel Blackheart. I PG assisteranno così (divertiti o disgustati/terrorizzati) ai

grotteschi festeggiamenti dei non-morti. Dopo aver esplorato il manicomio i PG apprendono la verità su Nigel e la fenditura nei Piani... devono fermare il suo malvagio piano prima che sia troppo tardi!

Agganci per l'Avventura

Ecco alcune idee per coinvolgere iPG:

- Fate semplicemente passare il gruppo attraverso una foresta, quindi fate partire uno degli incontri **Gruppo di Non-morti** o **Il Ranger della foresta** (vedi più avanti).
- Un nobile del posto da settimane ormai non riceve più notizie dal manicomio; chiede quindi ai PG di indagare.
- I PG si stanno riposando dalla precedente avventura, quando molti abitanti confidano loro di aver visto morti levarsi dalle tombe del cimitero vicino al paese e recarsi in direzione del manicomio. Chiedono quindi ai PG di fare qualcosa, offrendo 200 MO, tutto ciò che riescono a racimolare, come ricompensa.
- Uno dei PG legati a una divinità (un Paladino o un Chierico di una divinità buona) hanno una visione di un male incombente che grava sul manicomio; la divinità li esorta a combattere il male che lì si annida.

Gruppo di Non-morti [L] 5

Mentre i PG stanno attraversando la Foresta di Dapplewood (magari per recarsi al manicomio), leggete quanto segue:

La foresta si fa sempre più fitta e scura, bloccando quasi completamente la luce del sole. Gli alberi, qui, sembrano addirittura contorti dal dolore, come se una qualche forza maligna avesse deformato la loro natura. Anche se mancano diverse ore al tramonto, vi rendete conto che la foresta sarà per voi un'oscura landa di incubi.

Fate fare ai PG dei test di Ascoltare (CD 10) e Osservare (CD 12); e rivelate le seguenti informazioni in caso di successo in uno dei due test:

All'improvviso, notate un movimento poco più avanti, fra gli alberi. Avvicinandovi circospetti, riuscite a scorgere diverse figure che avanzano dinoccolate nel bosco. Sebbene l'aspetto sia vagamente umano, si muovono con una goffaggine e una malagrazia innaturali. Non sembrano essersi accorti di voi.

Quello che i PG hanno visto è un gruppo di zombi che sta marciando verso il manicomio. Un tempo erano abitanti di un villaggio vicino, come sembrano indicare i vestiti (o quel che ne resta) che indossano, sebbene sia i tessuti che la pelle siano in decomposizione. Sono attirati verso il manicomio di Nigel dall'energia negativa che fuoriesce dalla fenditura fra i piani.

Se il gruppo si accorge degli zombi, può attaccarli di sorpresa, oppure può decidere di seguirli: li porteranno fino al manicomio, dove si aggireranno per un po', in attesa che qualcuno li faccia entrare (vedi **Area 1** del Manicomio). Possono anche decidere di non seguirli subito: lasceranno comunque tracce ben visibili (tiro su *Seguire tracce* con CD 10).

Se i PG non si accorgono degli zombi, saranno loro a notarli, e li attaccheranno (ma non li seguiranno, se fuggiranno: il richiamo del manicomio è troppo forte).

Zombi (10)

GS 1/2 l'uno; Non-morto medio; DV 2d12+3 (PF 20, 19, 17, 16, 16, 16, 16, 15, 14, 12); Iniz. -1 (Des); Vel. 9 m; CA 11 (-1 Des, +2 naturale); Att. schianto +2 mischia (danni 1d6+1); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5 m; QS Non-morto, Solo azioni singole; AL N; TS Tempra +0, Riflessi -1, Volontà +3; For 13, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Talenti: Robustezza

QS Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Solo Azioni Singole (Str): gli zombi hanno riflessi scarsi e possono eseguire solo azioni singole, per cui possono o muoversi o attaccare, ma possono fare entrambe le cose se caricano (carica parziale).

Tattiche: essendo completamente privi di

intelletto, gli zombi non usano tattiche particolari; si limitano ad attaccare l'essere vivente più vicino che vedono.



Il Ranger della Foresta

Usate questa parte come secondo incontro in questi boschi (o il primo, se volete saltare il paragrafo **Gruppo di Non-morti**). Se i PG stanno seguendo le tracce degli zombi, fate accadere l'incontro prima che raggiungano il manicomio:

All'improvviso, alla vostra sinistra, in lontananza, udite la corda di un arco tendersi. Segue poi il sibilo di alcune frecce e il rumore di qualcuno che corre. Probabilmente uno scontro sta avendo luogo in una radura a 30 metri di distanza dal sentiero che state seguendo.

Se i PG decidono di investigare, leggete:

Quando sbucate nella radura, scorgete un uomo che indossa vesti di un colore verde scuro che si erge vittorioso sui corpi di diversi zombi. I cadaveri sono trafitti da numerose frecce, scagliate ovviamente dall'arco che l'uomo porta con sé. Si gira verso di voi, avendo avvertito la vostra presenza, ma il suo volto contratto si rilassa, dopo avervi squadato.

"Saluti, stranieri, e benvenuti nella mia foresta", dice. "Mi chiamo Zander, e temo che siate capitati nel momento sbagliato... la foresta brulica di questi esseri mostruosi!"

Zander è il ranger della foresta di Dapplewood; anche se non ha idea di quello che stia succedendo, non ha potuto fare a meno di notare i non-morti che si dirigono verso il manicomio. E' disposto ad aiutare i PG, ma non

si spingerà fino all'empio luogo, che si trova fuori della foresta, suo territorio, e cercherà di far desistere i PG che si dimostrino intenzionati a recarvisi (se comunque i PG insistono, li porterà al manicomio).

Se il gruppo desidera travestirsi prima di continuare l'avventura, riceverà l'aiuto di Zander (Camuffare +8 compreso il +2 dell'apposito kit). Un PG che si travesta da zombi può indossare solo armature leggere, e deve lasciare da parte armi o oggetti di grossa taglia, e zaini (il DM giudichi a sua discrezione cosa può e cosa non può portare con sé il PG, ricompensando le idee creative: nascondere un pugnale nello stivale, mettere un elmo sotto una parrucca etc.). Zander userà gli stracci indossati dagli zombi che ha scovato e ucciso: puzzano terribilmente, ma aiutano nel travestimento.

Il travestimento può costituire un grande aiuto, soprattutto per i gruppi di PG più deboli; se Zander fallisce un check, fateglielo rifare (gli altri PG potranno dire che il travestimento non sembra convincente).



Zander il Ranger: vedi l'Appendice PNG per maggiori dettagli.

La Foresta di Dapplewood (L) (vario)

Dopo l'incontro con Zander, i PG impiegheranno 2 ore circa per raggiungere il manicomio (a piedi, a cavallo basta 1 ora). Per ogni ora di viaggio, c'è un 25% di probabilità di un incontro con un gruppo di creature (tirate 1d6 per stabilire quale) che si sta dirigendo verso il manicomio: attaccheranno i PG a vista, ma non li inseguiranno se scappano, attirati come sono dall'energia negativa che fluisce dal manicomio. Se Zander sta accompagnando i PG, prenderà parte agli scontri.

Mostri Erranti della Foresta di Dapplewood:

- 1 - 1d10 Scheletri
- 2 - 1d8 Zombi
- 3 - 1d4 Ghoul
- 4 - 1d2 Ghast
- 5 - 1d3 Ombre
- 6 - 1d2 Wight

Il Manicomio

Il manicomio si trova in cima a una collina al centro della foresta; un sentiero che si inerpica sinuoso lungo la collina conduce all'ingresso (Area 1). La struttura è costruita in pietre di colore scuro, risultando massiccia, sinistra e minacciosa.

Per aggiungere drammaticità alla scena, fate giungere i PG quando è sera inoltrata, o notte, magari durante una tempesta, con lampi e tuoni che rendono più cupa l'atmosfera, e rendono maggiormente visibili le luci accese all'interno delle finestre sbarrate.

La mappa del manicomio si trova in fondo all'avventura (si può scaricare all'indirizzo <http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/mw/archive>), e il nord si trova in alto.

I muri dell'edificio difficili da sfondare (CD 35, Durezza 8, 90 PF – per una sezione di 3m x 3m); la CD per scalare le pareti è 20; tutte le porte sono di legno rinforzato e abatterle comporta una CD di 25, con durezza 9 e 20 PF (a meno che non sia diversamente scritto nella descrizione delle singole aree). A meno che non sia specificato, nessuna porta è chiusa a chiave, ma le finestre hanno tutte spesse sbarre di ferro (CD per forzarle 25, durezza 10 e 45 PF); i soffitti, se non specificato, si trovano a 3m di altezza.

Bracieri e torce appese alle pareti illuminano le stanze e i corridoi del manicomio (sempre salvo specifiche descrizioni).

Travestimenti:

Se i PG sono travestiti da zombi, possono ingannare le creature che dimorano nel manicomio: Non-morti privi di capacità cerebrali (scheletri e zombi) sono automaticamente ingannati, a meno che un non-morto dotato di intelligenza non li individui e ordini di attaccare i PG. Prima che i personaggi entrino nel manicomio fate un tiro di Camuffare per i diversi travestimenti di Zander sui PG, e usate il personaggio che ha ottenuto il risultato peggiore come CD per qualsiasi non-morto intelligente che li individua.

Non elargite PX ai personaggi per aver aggirato i mostri, a meno che non sia diversamente scritto nelle descrizioni delle

diverse aree.

Combattere nel manicomio:

I muri dell'edificio sono spessi, e le creature che lo abitano non sono esattamente silenziose, per cui considerate che, di base, nessun combattimento dei PG attira l'attenzione di non-morti nelle vicinanze (a meno che i PG non facciano un rumore davvero fuori della norma). Evitate comunque di arrivare a un punto in cui tutti i non-morti del manicomio attaccano insieme i PG: non avrebbero molte chance di sopravvivere.

Scacciare i Non-morti:

Se c'è un Chierico o un Paladino nel gruppo, cercheranno sicuramente di scacciare i non-morti. Quest'azione è forse la più difficile da gestire nell'avventura: dovete valutare sul momento dove i non-morti scacciati fuggano (eventualmente allertando altri non-morti). Usate la logica: se i PG entrano dall'unico ingresso e scacciano i non-morti, le creature non fuggiranno da quella porta, ma si rifugeranno in un angolo della stanza (a meno che i PG non lascino incustodita la porta); insomma, i non-morti seguiranno una via di fuga logica, dove questa sia presente. Ricordate ad ogni modo che i non-morti incorporei possono fuggire attraverso le pareti; quando l'effetto clericale svanisce, l'energia del portale fa sì che le creature ritornino nel luogo dove ritrovavano inizialmente.

1. Un saluto all'ingresso (LI 5)

I PG devono proseguire lungo un sentiero che s'inerpica tortuoso sul fianco della collina, e che porta direttamente all'entrata principale del manicomio. Quando si trovano a circa 50 m dalla porta, leggete quanto segue:

Il manicomio si erge in cima alla collina. E' un edificio di due piani, costruito con pietre di granito scuro; ci sono sbarre sulle finestre di entrambi i piani.

Man mano che vi avvicinate, vi accorgete che i due battenti del portone principale si trovano sopra una serie di gradini, e sono in ferro, massicce e imponenti.

Una strana folla è radunata vicino all'ingresso: una dozzina fra scheletri e zombi si aggira scomposta in prossimità dei gradini,

come se aspettasse di entrare. All'improvviso, le porte si aprono, e esce una figura umana. Il sollievo che avete provato nel vedere un uomo si spegne quando notate i tizzoni ardenti all'interno delle orbite e le carni marce e decadenti.

"Benvenuti, fedeli seguaci. Sì, benvenuti, invero... eh, eh, eh!", farfuglia la creatura alla folla di non-morti. "Siete tutti qui per celebrare il nostro Signore, non è così?"

La domanda riceve solo silenzio in risposta dal pubblico di scheletri e zombi. La creatura continua tuttavia a parlare, come se avesse udito le parole degli interlocutori.

"Lo sapevo. Prego, accomodatevi, e fate come se foste a casa vostra! Eh, eh, eh, eh, eh!" la creatura sghignazza mentre spalanca le doppie porte e si fa da parte con un platelae gesto di invito alla folla di accomodarsi all'interno.

Gli zombi e gli scheletri entrano con andatura dinoccolata, superando il macabro portiere.

Il guardiano è un ghoul. Se si accorge di una creatura vivente ordinerà agli scheletri e agli zombi di attaccare, unendosi anch'esso alla lotta.

Se i PG sono travestiti da zombi, possono aggregarsi alla folla di non-morti che entrano nel manicomio. Il guardiano è un acuto osservatore (Osservare +7), ma non sospetta minimamente che ci possa essere del pericolo, per cui non è all'erta (aggiungete +4 al tiro di Camuffare dei PG - solo per quest'incontro!). Fate un tiro di Osservare per il ghoul, con una CD pari al peggior margine di successo ottenuto dal PG in Camuffare. Se il tiro del ghoul riesce, individuerà i PG come viventi e ordinerà ai non-morti di attaccare; se fallisce, li scambierà per zombi e li farà entrare. Chiuderà le pesanti porte dopo che tutti saranno entrati.

Il guardiano rimane vicino all'ingresso per udire l'arrivo di altri "ospiti". Gli zombi e gli scheletri procederanno fino all'Area 6 e si uniranno alla "festa". Finché i PG mantengono i loro travestimenti, potranno andare dovunque e il portiere non dirà nulla, a meno che non si comportino in modo tale da insospettirlo. Il guardiano non è stupido: se nota uno zombi agire in modo evidentemente

fuori luogo (ad. es. un PG travestito che parla o lancia incantesimi), attaccherà subito.

Le porte principali non sono chiuse, ma c'è comunque una sbarra di ferro, che il ghoul può usare per sbarrarle dall'interno. Le porte si possono spezzare con un tiro CD 28, hanno durezza 10 e 60 PF.

Se i PG dovessero passare il ghoul guardiano senza combattere, date loro gli stessi PX che avrebbero ottenuto compattendolo (sono esclusi i PX di zombi e scheletri; inoltre, se i PG combatteranno in seguito il ghoul non prenderanno alcun PX).



Ghoul guardiano

GS 1; Non-morto medio; DV 2d12 (19 PF) Iniz. +2 (Des); Vel. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale); Att: Morso +3 mischia (1d6+1 danni e paralisi), 2 artigli +0 mischia (1d3 danni e paralisi); Spazio/Portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Paralisi, Creare progenie; QS Non-morto, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +0, Riflessi +2, Volontà +5; For 13 Des 15 Cos - Int 13 Sag 14 Car 16.

Abilità: Scalare +6, Artista della Fuga +7, Nascondersi +7, Orientamento +3, Saltare +6, Ascoltare +7, Muoversi silenziosamente +7, Cercare +6, Osservare +7.

Talenti: Multiattacco, Arma preferita (morso)
CS - Paralisi (Str): coloro che vengono colpiti da un ghoul devono effettuare un TS Tempra (CD 14) o rimanere paralizzati per 1d6+2 minuti. Gli Elfi sono immuni alla paralisi.

Creare Progenie (Sop): ogni essere ucciso (che non venga mangiato) da un ghoul, rinascerà come ghoul entro 1d4 giorni. Lanciare *Protezione dal Male* sul corpo previene quest'effetto.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.



Zombi (4)

GS 1/2 l'uno; Non-morto medio; DV 2d12+3 (PF 19, 16, 16, 14); Iniz. -1 (Des); Vel. 9m; CA 11 (-1 Des, +2 naturale); Att: schianto +2 mischia (danni 1d6+1); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5m; QS Non-morto, Solo azioni singole; AL N; TS Tempra +0,

Riflessi -1, Volontà +3; For 13, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Talenti: Robustezza

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Solo Azioni Singole (Str): gli zombi hanno riflessi scarsi e possono eseguire solo azioni singole, per cui possono o muoversi o attaccare, ma possono fare entrambe le cose se caricano (carica parziale).



Scheletri (6)

GS 1/3 l'uno; Non-morto medio; DV 1d12 (PF 10, 7, 6, 6, 6, 5); Iniz. -5 (+1 Des, +4 Iniz. Migl.); Vel. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 naturale); Att. 2 artigli +0 mischia (1d4 danni); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5m; QS Non-morto, immunità; AL N; TS Tempra +0, Riflessi +1, Volontà +2; For 10, Des 12, Con -, Int -, Sag 10, Car 11.

Talenti: Iniziativa migliorata

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Immunità (Str): gli scheletri sono immuni al freddo; ricevono inoltre solo la metà del danno da armi da taglio e da punta.

Tattiche: gli zombi e gli scheletri obbediscono agli ordini del ghoul. Il ghoul guardiano è piuttosto intelligente e sfrutterà al meglio le forze a sua disposizione.

2. Corridoio principale

Se i PG entrano dalle porte principali, o da quelle sul retro (lato nord del manicomio), leggete:

Quando mettete piede dentro il manicomio, notate che il corridoio è illuminato da un imponente braciere e da diverse torce alle pareti. Le mura interne sono costruite con gli stessi blocchi di granito nero usati per l'esterno.

La scalinata nell'angolo nord-ovest porta al corridoio del piano interrato (Area 15), mentre

le scale nell'angolo sud-est conducono al primo piano (Area 8).

La doppia porta nella parete nord dà su una piccola terrazza che si affaccia sul fianco posteriore della collina. I battenti sono fatti in ferro, come quelli dell'ingresso principale, ma non sono mai chiusi, a differenza degli altri.

Il fianco posteriore della collina è molto scosceso; è tuttavia possibile che i PG possano decidere di raggiungere il manicomio per questa via. La collina si inerpica verticalmente per 15m, ed è richiesto un tiro di Scalare (CD 15) per riuscire ad arrampicarsi. Ogni PG può effettuare un tiro di Ascoltare (CD 6) nei pressi della porta nell'Area 6 per udire la "musica" che si diffonde dall'interno.

Sviluppi: il ghoul guardiano dell'Area 1 normalmente rimane in attesa vicino alla doppia porta a sud. Se gli zombi e gli scheletri sono entrati (e i PG non si sono scontrati con essi), si dirigeranno lentamente nell'Area 6.

3. Sala delle tubature

Questa stanza è vuota, fatta eccezione per una serie di tubi disposti lungo la parete nord, che corrono dal soffitto al pavimento. I tubi servono per incanalare il sangue e i rifiuti delle stanze superiori nelle stanze di scarico al piano interrato. I PG non potranno saperlo se non tentando di aprire i tubi. Ce ne sono 3, ognuno dei quali ha un diametro di 15cm, richiedendo un tiro con CD 24 per essere rotti; hanno durezza 10 e 20 PF. Se spezzati, comincerà a fluire del sangue dallo spacco.

Gli scarichi che passano attraverso le grate sui pavimenti del piano di sopra confluiscono tutti in queste tubature. I tubi sono troppo stretti perché un PG possa infilarvisi, a meno che non diventi molto piccolo o di forma gassosa. I tubi portano nell'Area 19, 20 o 21 (da decidersi casualmente).

C'è anche una finestra sbarrata in questa stanza, che dà sul lato ovest della collina.

4. Camera da letto piccola (LI 3)

Una figura siede sul letto, la testa presa fra le mani. Non appena si accorge che siete entrati, leva il capo nella vostra direzione.

Non si tratta di un essere umano... per lo meno, non più. La carne sembra avere la consistenza del cuoio essiccato, mentre i denti irregolari sono lunghi e aguzzi. Vi fissa con un feroce sguardo maniacale.

Si tratta di un Wight, un tempo uno dei medici del manicomio. Adesso è colmo di odio per tutti gli esseri viventi. Se i PG sono travestiti da zombi, fate un tiro di Osservare per il Wight contro il peggior risultato ottenuto dai PG per travestirsi. Se non si accorge di niente, torna a prendersi il capo tra le mani, ignorandoli. Se li individua come essere viventi, li attaccherà strenuamente finché non sarà distrutto.



Wight

GS 3; Non-morto medio; DV 4d12 (32 PF); Iniz. +1 (Des); Vel 9 m; CA 15 (+1 Des, +4 naturale); Att: schianto +3 mischia (danni 1d4+1 e Risucchio di energia); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Risucchio di Energia, Creare Progenie; QS Non-morto; AL LM; TS Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +5; For 12, Des 12, Cos -, Int 11, Sag 12, Car 15.

Abilità: Scalare +5, Nascondersi +8, Ascoltare +8, Muoversi silenziosamente +16, Cercare +7, Osservare +8.

Talenti: Combattere alla cieca

CS - Risucchio di Energia (Sop): le creature viventi colpite con un attacco di schianto di un Wight ricevono un livello negativo. La CD è 14 per il Tiro Salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo.

Creare Progenie (Sop): ogni umanoide ucciso dal Wight diventa un Wight egli stesso in 1d4 round. Le progenie sono sotto il controllo del Wight che le ha create.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Tattiche: Il Wight attacca il PG più vicino e non si fermerà finché non l'ha ucciso.

5. Camera da letto grande

È una semplice stanza con due letti e un forziere. Le lenzuola sono insanguinate, sebbene non ci sia altra traccia di chi ha

occupato l'ambiente in precedenza. Il forziere è di legno e non è chiuso.



Tesoro: il forziere contiene un sacchetto con alcune monete: 43 MO, e 78 MA

6. Sala da ballo

Se i personaggi entrano in questa stanza dalla porta, o sbirciano dall'esterno da una delle finestre, leggete quanto segue:

Non riuscite a credere ai vostri occhi!

Questa stanza doveva essere un tempo un refettorio/cucina, ma ora è stata trasformata in una bizzarra sala da ballo. Le pareti e il soffitto sono decorati con festoni ricavati da intestini... sperate vivamente che non siano di origine umana! Un gruppo di zombi in un angolo "suonano" (sarebbe meglio dire "straziano") degli strumenti musicali. Altri non-morti si muovono legnosi al centro della stanza, in una macabra parodia di una danza.

Ci sono 4 zombi musicisti, che stanno tormentando un liuto, un flauto, una lira e un tamburello. La "musica" è simile al frastuono prodotto da bambini piccoli che si divertono a suonare. Una coppia di scheletri e una di zombi danzano al centro della sala. Le loro movenze sono goffe e sconnesse, solo lontanamente "a tempo" di musica. Sembrano impegnati in un valzer... o qualcosa che gli somiglia vagamente.

Su un tavolo c'è il rinfresco: un piatto con organi e occhi umani, e una ciotola di "punch" (in realtà, sangue).

A tutti i non-morti nella stanza è stato ordinato da Nigel Blackheart di suonare e danzare, pertanto continuano a fare ciò indipendentemente da quello che accade attorno a loro (a meno che Nigel non appaia nella stanza e comandi diversamente). I PG possono attaccare le creature a loro piacimento: non risponderanno (proprio perché non costituiscono una minaccia, i PG non riceveranno comunque nessun PX per il combattimento).



Tesoro: non c'è nulla di valore nella stanza, fatta eccezione per gli strumenti musicali che gli zombi suonano. Se i PG attaccano gli zombi stando attenti a non danneggiare gli strumenti (tutti di qualità

eccellente), li potranno rivendere per 50 MO l'uno.

Sviluppi: se il Ghoul guardiano non si accorge dei PG e li lascia entrare, gli zombi e gli scheletri (se non attaccati dai PG), si recheranno qui. Una volta entrati, si comporteranno come gli altri non-morti, e non combatteranno in nessun caso. I nuovi arrivati danzano da soli, invece che in coppia. Se volete rendere ancora più bizzarra la scena, potete descrivere i non-morti che fanno il trenino o ballano (a modo loro) la Macarena, etc.

7. Biblioteca (LI 3)

La porta di questa stanza è chiusa a chiave (Scassinare serrature CD 25). Se i PG intendono entrare con la forza, si tratta di una porta di legno rinforzata con ferro, con CD 25 per essere sfondata, durezza 5 e 20 PF. Tuttavia, la porta nasconde una trappola, che scatta quando viene aperta o sfondata.



Glifo di interdizione: GS 3; incantesimo *Scagliare maledizione* sulla creatura più vicina. Ogni round, il bersaglio ha il 50% di possibilità di agire normalmente, altrimenti non agisce affatto. L'effetto è permanente, e dura finché non viene rimosso; TS Volontà CD 16 per evitare l'effetto; Cercare (CD 28). Disattivare Congegni (CD 28).

La stanza è buia, a meno che non ci filtri la luce del sole (o di una limpida luna piena), o i PG non abbiano mezzi di illuminazione propri. Se i PG entrano, o osservano l'ambiente dall'esterno, attraverso una finestra, leggete quanto segue (se sono in grado di vedere a causa del buio):

La stanza sembra una sorta di biblioteca o ufficio. Al centro si trova una scrivania, sui cui giacciono occorrente per scrivere e qualche libro aperto. Sulla parete est riposa uno scaffale in legno con numerosi libri.

Il locale era un tempo l'ufficio dell'alto guaritore del manicomio, un venerabile chierico seguace di Rao. Il chierico fu poi ucciso da Nigel Blackheart. Il libro sulla scrivania è il suo diario, scritto in Comune; qualsiasi PG voglia spendere del tempo per leggere le annotazioni potrà apprendere la storia di Nigel Blackheart, della sua

detenzione, della sua follia, della sua morte (rivelate al PG le informazioni contenute nel **Background**). Il chierico è stato ucciso prima di poter descrivere la rinascita di Nigel come Wraith, i suoi piani malvagi o l'apertura della fenditura nel Piano Negativo. L'ultima annotazione del diario recita così:

"Sono passati diversi giorni dalla morte di Nigel Blackheart. Alcuni guaritori mi hanno riferito di aver udito strani suoni provenire dalle catacombe. Temo possa essere lo spirito inquieto di Nigel che non riesce a trovare pace."



Tesoro: sullo scaffale sono allineati numerosi testi sulla pazzia, patologie mentali e relative cure. I libri non hanno valore alcuno, se non per chi nutre interesse per la cura di infermità mentali. Nei vari cassetti della scrivania si trovano: 22 MP, un Kit di guarigione perfetto (8 usi residui), 2 pozioni di *Cura ferite moderate* e 1 di *Cura ferite serie* (entrambe con etichetta scritta in Comune), 2 pergamene di *Rimuovi paralisi*, 2 pergamene di *Ristorare inferiore*, 1 di *Ristorare* e 1 di *Dissolvi magie*. Tutte le pergamene sono di magia divina.

La scrivania contiene anche una piccola chiave di bronzo, che apre la porta segreta nell'**Area 20**.

8. Corridoio (primo piano)

Su questo corridoio si affacciano tutte le stanze del primo piano. Torce sulle pareti forniscono l'illuminazione; sul lato sud di questo piano si aprono 5 finestre con sbarre di legno. I PG che si fermano ad ascoltare in prossimità delle porte che introducono nell'**Area 14** possono udire il suono di mascelle che masticano e bocche che si avventano rumorosamente sul cibo (tiro su Ascoltare CD 18).

9. Incatenato alla parete (LI 3)

Queste 4 stanze (da 9A a 9D) sono piccole stanze con manette per mani e piedi sul muro a nord, e piccole grate di scarico nel pavimento. Nella 9A e 9B ci sono dei cadaveri (un tempo dei guaritori) incatenati alle pareti, che saranno usati come cibo dai ghoul dell'**Area 14**. Se i PG

usano *Parlare con i morti* su di loro, potranno apprendere (se pongono le giuste domande) dei piani di Nigel e della fenditura tra i piani. Nella 9C c'è un Ghast che fa finta di essere un cadavere incatenato alla parete. Se un PG si avvicina al ghast (entro 3m), subiscono gli effetti del fetore di morte e corruzione che emana.



Ghast

GS 3; Non-morto medio; DV 4d12 (25 PF) Iniz. +2 (Des); Vel. 9m; CA 16 (+2 Des, +4 naturale); Att. Morso +4 mischia (1d8+1 danni e paralisi), 2 artigli +1 mischia (1d4 danni e paralisi); Spazio/Portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Fetore, Paralisi, Creare progenie; QS Non-morto, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +6; For 13 Des 15 Cos - Int 13 Sag 14 Car 16.

Abilità: Scalare +6, Artista della Fuga +8, Nascondersi +8, Orientamento +3, Saltare +6, Ascoltare +8, Muoversi silenziosamente +7, Cercare +6, Osservare +8.

Talenti: Multiattacco, Arma preferita (morso)
CS - Fetore (Str): quanti si trovano entro 3 m da un ghast devono superare un TS su Tempra (CD 15) o subire una penalità di -2 a tutti gli attacchi, TS e check di abilità per 1d6+5 minuti.

Paralisi (Str): coloro che vengono colpiti da un ghast devono effettuare un TS Tempra (CD 15) o rimanere paralizzati per 1d6+4 minuti. Anche gli Elfi possono essere colpiti dalla paralisi.
Creare Progenie (Sop): ogni essere ucciso (che non venga mangiato) da un ghoul, rinascerà come ghast entro 1d4 giorni. Lanciare *Protezione dal Male* sul corpo previene quest'effetto.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Tattiche: Il ghast attende che un PG si avvicini tanto da subire gli effetti del fetore, quindi balza in avanti (in realtà non è incatenato, i ceppi non sono chiusi) e attacca chiunque sia visibilmente affetto dal suo tanfo. I travestimenti non hanno effetto sul

ghast, che sa bene che gli zombi non subiscono l'effetto del fetore.



Tesoro: il ghast indossa un *Anello di resistenza minore agli elementi (suono)*. Se i PG usano attacchi basati sul suono, il ghast riceve 15 PF di danno (derivato da tale fonte) in meno ogni round. Una volta scofnita la creatura, i PG possono impossessarsi dell'anello.

In 9D non ci sono corpi (ce n'era uno, ma i ghoul dell'Area 14 stanno attualmente banchettando con esso).

10. Sala Operatoria

Un tempo questa era probabilmente una sala operatoria o comunque una sala per qualche terapia di guarigione. Al centro della sala riposa un tavolo operatorio, su cui giacciono diversi strumenti chirurgici e fiale. Alcuni lavabi sono situati sulla parete est. Ci sono grate di scarico nel pavimento, che è leggermente inclinato, in modo da favorire il deflusso dei liquidi negli scarichi.



Tesoro: se un PG riesce in un tiro di Cercare (CD 10) e uno di Guarire (CD 10), raccoglie abbastanza materiale (bende, balsami etc.) per trarne un kit di guarigione.

11 Poltergeist (LI 2)

Questa stanza ha la stessa descrizione dell'Area 10. Tuttavia, è infestata da un fantasma, che non attacca i PG direttamente, ma usando i suoi poteri di telecinesi, anima vari oggetti presenti sul tavolo (bisturi, lame etc.) per ferire i personaggi. Il fantasma prende di mira chiunque entri nella stanza, indipendentemente dal fatto se siano esseri viventi o non-morti, per cui il travestimento non aiuterà i PG. Considerate le lame chirurgiche come minuscoli oggetti animati. Il fantasma rimarrà all'interno della parete, invisibile agli occhi del gruppo, a meno che non ricorra a incantesimi come *Individuare non-morti*. Il fantasma ha paura dei PG e non entrerà in nessun caso nella stanza per affrontarli. Se i PG fuggono, gli oggetti animati non li inseguiranno; se i PG sconfiggono gli oggetti animati, il fantasma fuggirà (sempre attraverso il muro) fuori

dalla sala, e non rientrerà finché non saranno andati via i PG.



Fantasma – Bisturi (4)

GS 1/2 l'uno; Costrutto minuscolo; DV 1/2d10 (1 PF ciascuno) Iniz. +2 (Des); Vel. Volo 12m (perfetto); CA 14 (+2 Des, +2 taglia); Att. Punta +1 mischia (1d3-1 danni); Spazio/Portata 80cm x 80cm/80cm; QS Costrutto, Durezza 10; AL N; TS Tempra +0, Riflessi +2, Volontà -5; For 8 Des 14 Cos - Int - Sag 1 Car 1.

CS - Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, malattia e similari. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Durezza: essendo fatti di metallo, questi oggetti sono molto resistenti; sottraete il valore di durezza dai danni che subisce: se la sottrazione restituisce un valore positivo, scalate i PF dell'oggetto di conseguenza.

Tattiche: Essendo creature minuscole, i bisturi devono entrare nella casella del nemico per attaccarlo (provocando perciò un attacco di opportunità). Il fantasma tenta di fare entrare tutti i bisturi nella casella dello stesso personaggio il medesimo round, in modo che non tutte le lame subiscano attacchi di opportunità (che comunque si verificheranno se un PG ha Riflessi da Combattimento).



Tesoro: il fantasma ha nascosto il suo tesoro nell'angolo nord-ovest della stanza, dietro un mattone sconnesso (Cercare CD 21); dietro, i PG troveranno una gemma del valore di 50 MO (quarzo rosa), 27 MR, una *Piuma di Quaal (Frusta)*, e una pergamena di *Ristorare superiore*.

12. Gabbie per animali

Questa stanza contiene diverse gabbie di ferro di grandi dimensioni, poste lungo il muro a nord. Molti piccoli animali, fra cui cani, gatti e topi, vi si trovano dentro. Le gabbie sono aperte, e sembra che gli animali siano stati massacrati strappando loro la gola. C'è una scia di sangue essiccato sul pavimento, che dalle gabbie si dirige verso lo scarico al centro della stanza.

Gli animali sono morti da ormai un po' di tempo, uccisi dai ghouls, che pur preferendo la carne umana, conservano gli animali come "razioni di emergenza". La stanza non contiene nulla di valore.

13 Animali Zombi (LI 3)

Questa stanza è simile all'Area 12, tranne per il fatto che le carcasse degli animali sono state riportate in vita (o meglio non-vita) dall'energia della fenditura tra piani. Non hanno cervello e sono ingannate automaticamente dal travestimento; ma attaccheranno i PG se non sono travestiti, o se questi attaccheranno per primi.



Ratti Zombi (6)

GS 1/6 l'uno; Non-morto minuscolo; DV 1/2d12+3 (PF 7, 7, 6, 6, 4, 2); Iniz. -1 (Des); Vel. 6 m; CA 11 (-1 Des, +2 taglia); Att: morso +2 mischia (danni 1d3); Spazio/portata 80cm x 80cm/80cm; QS Non-morto, Solo azioni singole; AL N; TS Tempra +0, Riflessi -1, Volontà +2; For 9, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Talenti: Robustezza

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Solo Azioni Singole (Str): gli zombi hanno riflessi scarsi e possono eseguire solo azioni singole, per cui possono o muoversi o attaccare, ma possono fare entrambe le cose se caricano (carica parziale).



Cani Zombi (4)

GS 1/4 l'uno; Non-morto piccolo; DV 1d12+3 (PF 12, 9, 9, 6); Iniz. -1 (Des); Vel. 9 m; CA 11 (-1 Des, +1 naturale, +1 taglia); Att: morso +1 mischia (danni 1d4); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5m; QS Non-morto, Solo azioni singole; AL N; TS Tempra +0, Riflessi -1, Volontà +2; For 11, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Talenti: Robustezza

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e

non muore per aver subito danni massicci.

Solo Azioni Singole (Str): gli zombi hanno riflessi scarsi e possono eseguire solo azioni singole, per cui possono o muoversi o attaccare, ma possono fare entrambe le cose se caricano (carica parziale).



Serpente Zombi

GS 1; Non-morto grande; DV 4d12+3 (PF 28); Iniz. -1 (Des); Vel. 12 m; CA 11 (-1 Des, -1 taglia, +3 naturale); Att. morso +4 mischia (danni 1d8+4); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/3m; QS Non-morto, Solo azioni singole; AL N; TS Tempra +1, Riflessi +0, Volontà +4; For 17, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Talenti: Robustezza

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Solo Azioni Singole (Str): gli zombi hanno riflessi scarsi e possono eseguire solo azioni singole, per cui possono o muoversi o attaccare, ma possono fare entrambe le cose se caricano (carica parziale).

Tattiche: le creature mancano di ragione e attaccano l'essere vivente più vicino a loro. Il serpente sfrutta la sua portata di 3m, non avvicinandosi più di tale distanza dall'avversario. Se comunque i PG si avvicinano oltre tale distanza, il serpente non è abbastanza intelligente da indietreggiare.

14. Il Banchetto (LI 4)

Quando i PG aprono una delle porte che danno sulla sala, leggete quanto segue:

Aperte le porte, notate quattro figure che si accalcano attorno a un tavolo rialzato, su cui è adagiato un corpo, da cui le creature strappano brani di carne (e non solo), mangiandoli. Una delle creature si volta verso di voi, scrutandovi con i suoi occhi che brillano come tizzoni ardenti.

Fate fare al ghoul un check di Osservare (contro il risultato peggiore di Camuffare dei PG). Se fallisce, il ghoul continua la cena, ignorando il gruppo. Se riesce, si lancia sibilando all'attacco, subito imitato dai

compagni.

La stanza è una sala operatoria, ma è stata asportata qualsiasi cosa di interesse per i PG.



Ghoul (4)

GS 1 l'uno; Non-morto medio; DV 2d12 (20, 17, 13, 8 PF) Iniz. +2 (Des); Vel. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale); Att. Morso +3 mischia (1d6+1 danni e paralisi), 2 artigli +0 mischia (1d3 danni e paralisi); Spazio/Portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Paralisi, Creare progenie; QS Non-morto, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +0, Riflessi +2, Volontà +5; For 13 Des 15 Cos - Int 13 Sag 14 Car 16.

Abilità: Scalare +6, Artista della Fuga +7, Nascondersi +7, Orientamento +3, Saltare +6, Ascoltare +7, Muoversi silenziosamente +7, Cercare +6, Osservare +7.

Talenti: Multiattacco, Arma preferita (morso)

CS - Paralisi (Str): coloro che vengono colpiti da un ghoul devono effettuare un TS Tempra (CD 14) o rimanere paralizzati per 1d6+2 minuti. Gli Elfi sono immuni alla paralisi.

Creare Progenie (Sop): ogni essere ucciso (che non venga mangiato) da un ghoul, rinascerà come ghoul entro 1d4 giorni. Lanciare *Protezione dal Male* sul corpo previene quest'effetto.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Tattiche: i ghoul bramano famelici la carne umana, e attaccano senza posa, inseguendo i PG se fuggiranno. Se i PG ingaggiano battaglia, i ghoul attaccano in coppia, scegliendo un PG e fiancheggiandolo.

15. Corridoi del Piano Interrato (LI 4)

Quest'area copre la maggior parte del piano interrato, essendoci molti corridoi tortuosi e vani che si intrecciano. Le altre aree sono indicate con un numero differente.

Il piano interrato è buio e sudicio, ricavato da blocchi di ganito scuro. Qui le torce alle pareti sono meno frequenti, ma sono sufficienti comunque a fornire un'adeguata, seppur fioca, illuminazione.

Ogni PG che si fermi ad ascoltare nei pressi dell'Area 17 (Ascoltare CD 13) può udire un tramestio di suoni secchi; fuori dell'Area 18 (Ascoltare CD 23) sentiranno dei rumori sordi, come leggeri tonfi; nei pressi dell'Area 19 (Ascoltare CD 12) sentiranno le risate e le voci dei ghouls all'interno, anche se non sapranno distinguere le parole.

Un Ogre Ghoul vaga per questi corridoi: i PG hanno un 50% di possibilità di imbattersi in esso per ogni minuto che spendono in quest'area. Un tempo, l'Ogre abitava nella foresta vicina, fino a che fu ucciso da un branco di ghouls. Risorto come non-morto, è stato attirato qui dall'energia che esce dalla fenditura. A differenza della maggior parte dei ghouls, non è particolarmente intelligente, né astuto; il suo compito, attribuitogli da Nigel Blackheart stesso, è quello di accompagnare i wraith "ospiti" ai loro "alloggi", assicurandosi che li trovino "di loro gradimento". In pratica, è un enorme maggiordomo goffo, e in effetti indossa dei vestiti che ricordano la livrea dei domestici.

Se non sono travestiti da zombi, l'Ogre attaccherà i PG a vista; se sono travestiti, fate fare un check di Osservare alla creatura contro il peggior risultato nel Camuffare tra i PG. Se non li smaschera, l'Ogre si avvicinerà e saluterà amichevolmente il gruppo in un Comune stentato. Chiede come stanno e se si stanno divertendo. Se i PG non rispondono al saluto, blatererà un po', quindi tenterà di condurli negli "alloggi per zombi" dell'Area 18. Se un PG risponde alle domande, l'Ogre si intratterrà volentieri a conversare. Comunque, dopo un po' di chiacchiera, si ricorderà che gli zombi non dovrebbero parlare; chiederà pertanto spiegazioni: se il PG tira fuori una scusa plausibile, fategli fare un tiro di Raggiare contro l'Ogre (Percepire inganni +1). Se l'Ogre fallisce, si beve la storia e continuerà a parlare finché vogliono i PG, altrimenti li attaccherà.

L'Ogre conosce molto di quello che sta accadendo, ma non è molto sveglio, per cui le sue risposte dipendono dalle domande che pongono i PG. Domande su Nigel Blackheart: "Maestro ha accolto molto importantissimi ospiti in pata-tombe". Domande sulla

fenditura: "Stanza buffa moltissimo importante per Maestro. Dovere tenere lontane cose da lì". Domande sul nome dell'Ogre o sul suo passato: "Mmm. Me no ricorda". Inventatevi pure altre risposte sul momento.

Se i PG riescono a raggirare l'Ogre e ad ottenere delle risposte, date loro gli interi PX che avrebbero guadagnato sconfiggendo la creatura (ovviamente, se in seguito combatteranno contro l'Ogre, non riceveranno nessun PX).



Ogre Ghoul

GS 4; Non-morto grande; DV 5d12 (35 PF) Iniz. +0 (Des); Vel. 9m; CA 16 (-1 taglia, +7 naturale); Att: Morso +9 mischia (1d8+7 danni e paralisi), 2 artigli +4 mischia (1d4+3 danni e paralisi); Spazio/Portata 1,5m/1,5m/3m; CS Paralisi, Creare progenie; QS Non-morto, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +4; For 22 Des 10 Cos - Int 7 Sag 12 Car 13.

Abilità: Scalare +12, Orientamento +2, Saltare +12, Ascoltare +5, Cercare +4, Osservare +4.

Talenti: Multiattacco, Arma preferita (morso)
CS - Paralisi (Str): coloro che vengono colpiti da un ghoul devono effettuare un TS Tempra (CD 14) o rimanere paralizzati per 1d6+2 minuti. Gli Elfi sono immuni alla paralisi.

Creare Progenie (Sop): ogni essere ucciso (che non venga mangiato) da un ghoul, rinascerà come ghoul entro 1d4 giorni. Lanciare **Protezione dal Male** sul corpo previene quest'effetto.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Tattiche: Se provocato, l'Ogre Ghoul può essere un avversario pericoloso. Userà la sua portata di 3m per paralizzare alcuni PG senza essere colpito, in modo da bilanciare numericamente lo scontro (essendo probabilmente in inferiorità numerica).



Tesoro: l'Ogre Ghoul porta una catenella con 1 grande chiave in ferro arrugginita e altre 3 chiavi più piccole. La chiave grande

apre l'ingresso per le catacombe (Area 23), e l'Ogre la usa per aprire la porta ai non-morti dotati di corpo (Nigel e le ombre passano attraverso le pareti). Le tre chiavi piccole aprono l'Area 16, 17 e 18.

16. Stanza Buia (LI 7)

La porta, di legno rinforzato (spezzare CD 25, durezza 5, PF 20) è chiusa con una semplice serratura di ferro (Scassinare serrature CD 20).

La stanza è una cella con diversi lettini, che un tempo ospitava alcuni malati di mente. Ora la stanza è completamente buia: molte Ombre risiedono qui, godendosi l'oscurità. Se un PG apre la porta, sul momento non accade nulla. L'interno è completamente buio e non si riesce a vedere senza la Scurovisione (e anche i PG con Scurovisione noteranno le Ombre solo riuscendo in un tiro di Osservare contro Nascondersi delle Ombre).

Qualsiasi PG tenti di introdurre una fonte di luce nella stanza sarà immediatamente assalito da tutte le Ombre, disturbate dall'intruso. Le Ombre non fanno caso al travestimento, e attaccano fino a che non sono distrutte (anche passando attraverso i muri per raggiungere i PG, in caso).



Ombre (4)

GS 3 l'una; Non-morto incorporeo medio; DV 3d12 (20, 19, 19, 13 PF) Iniz. +2 (Des); Vel. 9M, Volo 12m (buono); CA 13 (+2 Des, +1 deviazione); Att: Tocco incorporeo +3 mischia (1d6 danni temporanei a For); Spazio/Portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Danni alla forza, Creare progenie; QS Non-morto, Incorporeo, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +4; For - Des 14 Cos - Int 6 Sag 12 Car 13.

Abilità: Nascondersi +8, Orientamento +5, Ascoltare +7, Osservare +7.

Talenti: Schivare

CS - Danni alla forza (Sop): il tocco di un Ombra infligge 1d6 danni temporanei alla For ad una creature vivente. Se un ombra riesce a ridurre a 0 la For di una creatura, questa muore.

Creare Progenie (Sop): un umanoide con la For ridotta a 0 dal tocco di un'Ombra diventa a sua

volta un'Ombra sotto il controllo di quella che ne ha provocato la morte nel giro di 1d4 round.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Incorporeo: può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, col 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno di sorgente corporea. Può passare attraverso oggetti solidi a volontà e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Si muove sempre silenziosamente.

17. Stanza degli Scheletri (LI 6)

La porta, di legno rinforzato (spezzare CD 25, durezza 5, PF 20) è chiusa con una semplice serratura di ferro (Scassinare serrature CD 20).

Non appena aprite la porta, rimanete meravigliati: scheletri a non finire che impediscono di vedere l'altro lato della stanza; tantissimi scheletri pressati gli uni agli altri, che si girano tutti all'unisono per vedere chi è entrato...

All'Ogre è stato detto che "questa è la stanza degli scheletri", così ogni scheletro arrivato è stato spinto qui dentro, anche se non c'è più spazio per muoversi, pressati come sono. Una volta infilato uno scheletro qua dentro, l'Ogre chiude la porta.

Se il gruppo è ancora travestito, gli scheletri ci cascheranno, e faranno del loro meglio per stringersi ancora di più e fare un po' di spazio a nuovi arrivati. Non c'è modo di perlustrare la stanza senza spostare gli scheletri, e se i PG tentano di muoverli con la forza (o di distruggerne uno), attaccano tutti in massa - cosa che fanno anche nel caso in cui i PG non siano travestiti. Per fortuna, solo 2 scheletri alla volta possono passare attraverso la porta, quindi se i PG si posizionano correttamente, la lotta può diventare molto facile.

Scheletri (24)

GS 1/3 l'uno; Non-morto medio; DV 1d12 (FF 12, 12, 11, 11, 11, 10, 10, 9, 9, 7, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 5, 4, 4, 3, 2); Iniz. -5 (+1 Des, +4 Iniz. Migl.); Vel. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 naturale); Att: 2 artigli +0 mischia (1d4 danni); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5m; QS Non-morto, immunità; AL N; TS Tempra +0, Riflessi +1, Volontà +2; For 10, Des 12, Con -, Int -, Sag 10, Car 11.

Talenti: Iniziativa migliorata

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Immunità (Str): gli scheletri sono immuni al freddo; ricevono inoltre solo la metà del danno da armi da taglio e da punta.

Tattiche: gli scheletri attaccheranno senza tattica e senza ragionare.

18 Stanza degli zombi (LI 6)

La porta, di legno rinforzato (spezzare CD 25, durezza 5, PF 20) è chiusa con una semplice serratura di ferro (Scassinare serrature CD 20).

La stanza un tempo doveva essere la cella di un paziente. In alto, minuscole aperture – troppo piccole per essere definite finestre – danno sull'esterno, ma sono sbarrate. La stanza brulica di zombi che vagano qua e là... sbattendo adosso alle pareti o contro altri zombi!

Come per la "Stanza degli Scheletri", questa è la "Stanza degli zombi", così è stato detto all'Ogre. Tutti glizombiche giungono al manicomio vengono portati qui; non è comunque ancora affollata come la stanza degli scheletri.

Il travestimento inganna automaticamente gli zombi, se invece i PG si scoprono, gli zombi attaccheranno in massa; tentare di attaccare o spostare uno zombi fuori della stanza provocherà l'assalto di tutto il gruppo.

Zombi (16)

GS 1/2 l'uno; Non-morto medio; DV 2d12+3 (FF 24, 22, 21, 20, 19, 16, 16, 16, 16, 14, 13, 11, 10, 9, 7, 6);

Iniz. -1 (Des); Vel. 9 m; CA 11 (-1 Des, +2 naturale); Att. schianto +2 mischia (danni 1d6+1); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5 m; QS Non-morto, Solo azioni singole; AL N; TS Tempra +0, Riflessi -1, Volontà +3; For 13, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Talenti: Robustezza

QS Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Solo Azioni Singole (Str): gli zombi hanno riflessi scarsi e possono eseguire solo azioni singole, per cui possono o muoversi o attaccare, ma possono fare entrambe le cose se caricano (carica parziale).

Tattiche: gli scheletri attaccheranno senza tattica e senza ragionare.

19. Aspiranti Nobili (LI 7)

Un branco di ghouls ha fatto di questa sala la propria dimora, convinti che nel futuro regno di non-morti di Nigel Blackheart, potranno ricoprire ranghi nobiliari o incarichi importanti; si sono pertanto abbigliati con gli abiti più raffinati che hanno rimediato nel manicomio. Quando Nigel ha indetto i festeggiamenti, questi ghouls hanno preso alla lettera le istruzioni e stanno celebrando degnamente l'evento: bevono sangue umano da calici di cristallo, conversano in gruppetti... insomma si comportano come dei nobili altezzosi.



I "nobili" vengono serviti da alcuni zombi che portano vassoi con le bevande. Se i PG entrano travestiti da zombi, e non vengono scoperti, gli vengono dati un vassoio di bevande ciascuno. PG abbastanza furbi da comportarsi come "zombi camerieri" (in grado di controllare la repulsione per le creature non-morte) possono origliare conversazioni interessanti: "Non vedo l'ora che l'esercito di Blackheart sia pronto!", "Già, presto NOI saremo i nuovi dominatori del mondo!", "Banchetteremo ogni giorno con carne umana fresca!", "Non c'è da temere... il luogo della fenditura è ben protetto", "Dopo tutto, è proprio la fenditura ad attirare qui l'esercito del Maestro". Includete a piacere altri stralci di conversazioni che possano fornire indizi ai PG.

Gli zombi riempiono i bicchieri di sangue dall'armadio nel lato ovest della stanza, dove uno dei tubi dell'Area 3 trasporta il sangue in un barile. La porta per l'Area 20 è nascosta (Cercare CD 21), e sembra far parte della parete. I ghoul non sanno della sua esistenza. Se i PG vengono smascherati, i ghoul ordineranno agli zombi di attaccare, e si uniranno loro stessi alla lotta. Se i PG fuggono, gli zombi non li seguiranno, ma i ghoul sì, considerandolo un divertimento di classe (come la caccia alla volpe).

Ghoul (7)

GS 1 l'uno; Non-morto medio; DV 2d12 (16, 13, 13, 12, 11, 7, 6 PF) Iniz. +2 (Des); Vel. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale); Att. Morso +3 mischia (1d6+1 danni e paralisi), 2 artigli +0 mischia (1d3 danni e paralisi); Spazio/Portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Paralisi, Creare progenie; QS Non-morto, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +0, Riflessi +2, Volontà +5; For 13 Des 15 Cos - Int 13 Sag 14 Car 16.

Abilità: Scalare +6, Artista della Fuga +7, Nascondersi +7, Orientamento +3, Saltare +6, Ascoltare +7, Muoversi silenziosamente +7, Cercare +6, Osservare +7.

Talenti: Multiattacco, Arma preferita (morso)
CS - Paralisi (Str): coloro che vengono colpiti da un ghoul devono effettuare un TS Tempra (CD 14) o rimanere paralizzati per 1d6+2 minuti. Gli Elfi sono immuni alla paralisi.

Creare Progenie (Sop): ogni essere ucciso (che non venga mangiato) da un ghoul, rinascerà come ghoul entro 1d4 giorni. Lanciare *Protezione dal Male* sul corpo previene quest'effetto.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Zombi (4)

GS 1/2 l'uno; Non-morto medio; DV 2d12+3 (PF 21, 16, 16, 15); Iniz. -1 (Des); Vel. 9 m; CA 11 (-1 Des, +2 naturale); Att. schianto +2 mischia (danni 1d6+1); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5 m; QS Non-morto, Solo azioni singole; AL N; TS Tempra +0, Riflessi -1, Volontà +3; For 13, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Talenti: Robustezza

QS Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Solo Azioni Singole (Str): gli zombi hanno riflessi scarsi e possono eseguire solo azioni singole, per cui possono o muoversi o attaccare, ma possono fare entrambe le cose se caricano (carica parziale).

Tattiche: i ghoul manderanno prima avanti gli zombi, lasciando che sostengano il peso maggiore dell'attacco dei PG, poi si concentreranno su quello che considerano essere il PG più debole.

20. Magazzino segreto

La porta che dà su questa stanza è nascosta (Cercare CD 23) e chiusa (Scassinare serratura CD 30). Il buco della serratura è camuffato da piccola crepa nella malta. La chiave dell'Area 7 aprirà la porta.

La stanza è un nascondiglio segreto ideato dai Cavalieri di Furyondy, nel caso avessero dovuto usare il manicomio come base difendibile.



Tesoro: in un angolo, disposti ordinatamente sotto un telo, si trovano i

seguenti oggetti: 2 *Spade lunghe* +1, 2 scudi grandi di metallo perfetti, 1 *Corazza di bande*, 1 *Corazza di piastre adamantine*, un arco lungo composito perfetto, 10 *frece* +2, 10 fiale d'acqua santa, 3 *Pozioni di Cura ferite moderate*, 1 *Pozione di Grazia felina*, 1 *Pergamena di Rianimare morti*, *Stivali delle lande gelide* e *Guanti del potere dell'Ogre*.

21 Stanza di scarico (LI 3)

Questa stanza non ha caratteristiche degne di nota, a parte una porta nella parete nord. La porta conduce a un altro tubo di scarico, che raccoglie sangue in un barile.

Un *Wight* pazzo, un ex-paziente, attende nell'ombra qui. E' richiesto un tiro di Osservare contro Nascondersi del *Wight* per notarlo. Se non casca nell'eventuale travestimento dei PG, attacca all'istante cercando di ottenere la sorpresa. Se invece crede che i PG siano zombi, rimane nascosto a osservare. Se nota un comportamento sospetto (non da zombi) causerà un attacco immediato.



Wight

GS 3; Non-morto medio; DV 4d12 (26 PF); Iniz. +1 (Des); Vel. 9 m; CA 15 (+1 Des, +4 naturale); Att: schianto +3 mischia (danni 1d4+1 e Risucchio di energia); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Risucchio di Energia, Creare Progenie; QS Non-morto; AL LM; TS Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +5; For 12, Des 12, Cos -, Int 11, Sag 12, Car 15.

Abilità: Scalare +5, Nascondersi +8, Ascoltare +8, Muoversi silenziosamente +16, Cercare +7, Osservare +8.

Talenti: Combattere alla cieca.

CS - Risucchio di Energia (Sop): le creature viventi colpite con un attacco di schianto di un *Wight* ricevono un livello negativo. La CD è 14 per il Tiro Salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo.

Creare Progenie (Sop): ogni umanoide ucciso dal *Wight* diventa un *Wight* egli stesso in 1d4 round. Le progenie sono sotto il controllo del *Wight* che le ha create.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e

non muore per aver subito danni massicci.

Tattiche: il *wight* attacca cercando di ottenere la sorpresa, colpendo PG colti alla sprovvista, e continuerà finché non viene distrutto.

22. Portale di Energia Negativa (LI 5)

La porta di quest'ambiente non è chiusa, ma contiene una trappola che scatta se un qualsiasi essere vivente cerca di aprire la porta (i non-morti non subiscono gli effetti). Un fulmine attraversa il corridoio antistante la porta da est a ovest (colpendo tutti i PG nelle vicinanze).



Fulmine: GS 3; fulmine largo 1,5m, lungo 6m (3d6 danni); TS Riflessi (CD 13) per evitare l'effetto; Cercare (CD 26). Disattivare Congegni (CD 25).

Quest'ambiente è in realtà formato da due vani collegati, entrambi completamente buii. L'unica fioca illuminazione viene dal luccichio dei bordi del portale, ma personaggi senza Scurovisione hanno bisogno comunque di una fonte di luce per vedere. Se riescono a vedere. Leggete quanto segue:

Vedete un tubo di scarico fuoriuscire dal soffitto; nessun contenitore, tuttavia, è posto sotto di esso, e quello che ha tutta l'aria di essere sangue ristagna sotto il tubo. Sospesa tra la pozza di sangue e il tubo si trova una bizzarra "fetta" di scurità lunga qualche metro. Le estremità emanano una tenue luce bluastrea, ma il centro è quanto di più nero abbiate mai visto. Osservare questo strano fenomeno vi mette a disagio. C'è un'arcata alla vostra destra che porta in un'altra stanza, da cui udite provenire un confuso mormorio.

Il suono è il *Mormorio* di un *Allip*: i PG devono ora superare un TS o subirne gli effetti. L'*Allip* era una volta un paziente particolarmente folle, messo ora a guardia della fenditura da *Blackheart*; attacca subito i PG.



Allip

GS 3; Non-morto incorporeo medio; DV 4d12 (30 PF) Iniz. +5 (+1 Des, +4 Iniz. Migl.); Vel. Volo 9m (perfetto); CA 15 (+1 Des, +4 deviazione); Att: Tocco incorporeo +3 mischia (1d4 danni permanenti a Sag); Spazio/Portata 1,5m x

1,5m/1,5m; CS Mormorio, Risucchio di Saggezza, Pazzia; QS Non-morto, Incorporeo, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +4; For - Des 12 Cos - Int 11 Sag 11 Car 18.

Abilità: Nascondersi +8, Intimidire +11, Orientamento +4, Ascoltare +7, Cercare +7, Osservare +7.

Talenti: Iniziativa migliorata

CS - Mormorio (Sop): tutte le creature sane di mente che si trovano entro 18m dall'allip devono superare un TS Volontà (CD 16) o subire gli effetti di un incantesimo *Ipnosi* per 2d round. Si tratta di una compulsione sonora che influenza la mente. Le creature che hanno superato con successo il tiro salvezza non possono essere colpite dal mormorio dello stesso allip per 24 ore.

Risucchio di Saggezza (Sop): un allip infligge 1d4 punti di Sag ogni volta che colpisce col suo attacco. Per ogni colpo messo a segno, l'allip guadagna 5 PF. Se la Sag di un PG scende a 0, diventa incapace di agire finché non recupera almeno 1 punto di Sag.

Pazzia (Sop): chiunque contatti l'allip con una capacità telepatica o di controllo della mente subirà 1d4 danni temporanei alla Sag.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Incorporeo: può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, col 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno di sorgente corporea. Può passare attraverso oggetti solidi a volontà e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Tattiche: l'allip si avvicina e ignora i PG sotto gli effetti del *Mormorio*, concentrandosi sugli altri PG. Se il gruppo fugge dalla stanza, l'allip non li insegue, osservando il suo compito di custode della fenditura. Se l'allip è in difficoltà combattendo contro i PG, fategli toccare il portale per guarire le ferite.

L'oscurità che i PG vedono è la fenditura che

funge da passaggio verso il Piano Materiale Negativo creata da Nigel Blackheart e i suoi alleati. Ogni PG abbastanza incauto da toccare la fenditura deve superare un TS Tempra (CD 17) o morire; anche riuscendo, subirà comunque 3d6 danni. Se *Protezione dall'energia negativa* o *Interdizione alla morte* proteggono il PG, allora non subirà effetti, ma gli incantesimi svaniranno all'istante, con un lampo di luce.

La fenditura, letale per le creature viventi, è invece un toccasana per i non-morti: ogni non-morto che tocchi il portale guarisce 3d6 danni; non c'è limite al potere diguarigione del portale, e si tratta di un'azione standard (che non provoca attacchi di opportunità).

La fenditura è la fonte del potere di Nigel e degli altri non-morti nel manicomio. Esistono diversi modi di chiudere il portale:

- Se un Chierico o un Paladino "Scacciano" la fenditura, questa si chiuderà (Tiro Scacciare un non-morto di 8 DV).
- I PG possono tentare di dissipare la magia che tiene aperto il portale: Un tiro riuscito di *Dissolvi magia* (CD 17) farà chiudere il portale.
- Ogni fiala di acqua santa ha il 5% di possibilità di chiudere il portale. Tirare più fiale contemporaneamente aumenta le possibilità di chiudere la fenditura (es. 4 fiale. 20%), ma devono colpire il bersaglio allo stesso tempo (i PG hanno bisogno di inventarsi qualcosa per riuscire a farlo).
- Il potere di Nigel contribuisce a tenere aperto il portale: distrutto lui, si chiuderà la fenditura.

Circa gli effetti della chiusura del portale, vedete il paragrafo **Conclusioni**.

23. Catacombe (LI 7)

Le porte che conducono in quest'ambiente sono in legno, imponenti e massicce, nonché chiuse a chiave (durezza 5, 25 PF, spezzare CD 25, Scassinare serrature CD 25); L'Ogre Ghoul è in possesso della chiave.

Questa zona è diversa dal resto del manicomio. Le pareti sono di roccia squadrata, ricavate dal fianco della collina, e disseminate di

piccole aperture simili ad alcove, che contengono sarcofagi e scheletri. Sono con tutta probabilità catacombe, o comunque un ambiente sepolcrale usato dal manicomio. Bracieri ardenti illuminano l'area, permettendovi di vedere il passaggio dividersi davanti a voi.

Le catacombe sono un labirinto intricato, e quando i PG raggiungono l'angolo nord-est, leggete quanto segue:

Diversi non-morti sono radunati attorno a un trono fatto di casse. Si prostrano a più riprese a una figura seduta sul trono improvvisato, una sagoma ombrosa e apparentemente inconsistente con occhi di un rosso fiammeggiante.

La figura sul trono non è altri che Nigel Blackheart; assorbito completamente dalla sua stessa follia, è al momento incapace di percepire la presenza di esseri viventi. Ignorerà dunque i PG, a meno che non sia attaccato. I suoi leali sudditi, invece, sono in grado di accorgersi dei PG: se il gruppo rimane nascosto ad osservare, noteranno i non-morti di rango inferiore adulare e ubbidire alle richieste del Wraith. Se i PG non hanno ancora capito cosa stia accadendo, fate rivelare a Nigel il piano ai suoi sudditi.

Se i PG sono ancora camuffati e il loro travestimento non viene scoperto (nel qual caso vengono attaccati), i non-morti ordineranno agli zombi-PG di tornare nella loro stanza (**Area 18**). Se non ubbidiscono, o ribattono, i personaggi rivelano la loro vera natura, causando l'assalto di tutti i non-morti, tranne Nigel, che non si accorge di loro se non interagiscono direttamente con il Wraith.



Wight Guardie del Corpo (2)

GS 3 l'uno; Non-morto medio; DV 4d12 (33, 32 PF); Iniz. +1 (Des); Vel. 9 m; CA 15 (+1 Des, +4 naturale); Att: schianto +3 mischia (danni 1d4+1 e Risucchio di energia); Spazio/portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Risucchio di Energia, Creare Progenie; QS Non-morto; AL LM; TS Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +5; For 12, Des 12, Cos -, Int 11, Sag 13, Car 15.

Abilità: Scalare +5, Nascondersi +8, Ascoltare +8, Muoversi silenziosamente +16, Cercare +7,

Osservare +8.

Talenti: Combattere alla cieca

CS - Risucchio di Energia (Sop): le creature viventi colpite con un attacco di schianto di un Wight ricevono un livello negativo. La CD è 14 per il Tiro Salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo.

Creare Progenie (Sop): ogni umanoide ucciso dal Wight diventa un Wight egli stesso in 1d4 round. Le progenie sono sotto il controllo del Wight che le ha create.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.



Ghoul (4)

GS 1 l'uno; Non-morto medio; DV 2d12 (18, 15, 13, 12 PF) Iniz. +2 (Des); Vel. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale); Att: Morso +3 mischia (1d6+1 danni e paralisi), 2 artigli +0 mischia (1d3 danni e paralisi); Spazio/Portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Paralisi, Creare progenie; QS Non-morto, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +0, Riflessi +2, Volontà +5; For 13 Des 15 Cos - Int 13 Sag 14 Car 16.

Abilità: Scalare +6, Artista della Fuga +7, Nascondersi +7, Orientamento +3, Saltare +6, Ascoltare +7, Muoversi silenziosamente +7, Cercare +6, Osservare +7.

Talenti: Multiattacco, Arma preferita (morso)

CS - Paralisi (Str): coloro che vengono colpiti da un ghoul devono effettuare un TS Tempra (CD 14) o rimanere paralizzati per 1d6+2 minuti. Gli Elfi sono immuni alla paralisi.

Creare Progenie (Sop): ogni essere ucciso (che non venga mangiato) da un ghoul, rinascerà come ghoul entro 1d4 giorni. Lanciare *Protezione dal Male* sul corpo previene quest'effetto.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.



Ombra

GS 3; Non-morto incorporeo medio; DV 3d12 (19

PF) Iniz. +2 (Des); Vel. 9M, Volo 12m (buono); CA 13 (+2 Des, +1 deviazione); Att: Tocco incorporato +3 mischia (1d6 danni temporanei a For); Spazio/Portata 1,5m x 1,5m/1,5m; CS Danni alla forza, Creare progenie; QS Non-morto, Incorporato, Resistenza allo scacciare +2; AL CM; TS Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +4; For - Des 14 Cos - Int 6 Sag 12 Car 13.

Abilità: Nascondersi +8, Orientamento +5, Ascoltare +7, Osservare +7.

Talenti: Schivare

CS - Danni alla forza (Sop): il tocco di un Ombra infligge 1d6 danni temporanei alla For ad una creature vivente. Se un ombra riesce a ridurre a 0 la For di una creatura, questa muore.

Creare Progenie (Sop): un umanoide con la For ridotta a 0 dal tocco di un'Ombra diventa a sua volta un'Ombra sotto il controllo di quella che ne ha provocato la morte nel giro di 1d4 round.

QS - Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Incorporato: può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, col 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno di sorgente corporea. Può passare attraverso oggetti solidi a volontà e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Tattiche: questi non-morti sono i seguaci più leali e fanatici di Blackheart: si frapperanno fra i PG e il loro Maestro, per evitarli danni, e combatteranno senza posa. Se i PG fuggono, i ghoul e l'ombra li seguono, ma i wight guardie del corpo rimarranno a fianco del loro signore. Se un chierico tenta di Scacciare i non-morti, quelli che rimangono si uniscono tutti e attaccano insieme il chierico, per eliminare la minaccia.

Anche se tutti i suoi seguaci sono spazzati via, Blackheart rimane seduto immobile sul suo trono, pronunciando, di tanto in tanto, parole sconnesse sui suoi piani.



Nigel Blackheart:

Wraith maschio; Mago 4; 40 PF. Vedere l'Appendice PNG per le statistiche complete.



Tesoro: gli averi di Nigel gli sono sottratti quando venne imprigionato nel manicomio. Dopo essere ritornato come Wraith, è riuscito a recuperarli (con gli interessi). Tuttavia, non può più far uso dei suoi oggetti, a parte il suo libro degli incantesimi. Il tesoro è nascosto in una delle casse che compongono il suo trono. Arrivare al tesoro senza disturbare il Wraith è comunque un'impresa difficile. La cassa in questione contiene: il libro degli incantesimi di Nigel (vedere **Appendice PNG**), 3 perle da 100 MO l'una, uno smeraldo da 1000 MO, un bracciale d'oro tempestato di piccoli rubini del valore di 500 MO, una *Pozione di Intelligenza*, un *Anello di Controincantesimo* (scarico), un *Bastone dello charme* (12 cariche), e un *Amuleto del bonus all'armatura naturale +2*.

Conclusioni

Se i PG scelgono di combattere Nigel e lo sconfiggono, la fenditura si chiude.

Se i PG riescono a chiudere il portale nell'**Area 22** prima di confrontarsi con Nigel, tutti gli scheletri e zombi nel manicomio torneranno ad essere cadaveri inanimati. Gli altri non-morti nel manicomio, invece, fuggiranno nella foresta. Anche Nigel, eventualmente, potrebbe fuggire, giurando vendetta contro i PG (e fornendo un interessante spunto per avventure successive), oppure può imbattersi nel gruppo decidendo di combattere subito contro di loro. Se il gruppo di PG è mal ridotto dopo aver chiuso il portale, fate fuggire Nigel; se invece i PG sono ancora in forze, il combattimento con Nigel può costituire il climax dell'avventura. Se Nigel combatte nei pressi della fenditura, farà pieno uso dei suoi poteri curativi.

Se i PG chiudono il portale (in qualsiasi modo, anche sconfiggendo Nigel), ricompensateli con 1000 PX da dividere fra loro. Date 100 PX ai PG che siano riusciti abilmente a scoprire informazioni come la storia di Nigel o i suoi piani. Se i PG hanno chiuso la fenditura senza

sconfiggere Nigel Blackheart, date 200 PX al PG che ha contribuito maggiormente all'impresa. Oltre a ciò, i PG ricevono i PX per i non-morti sconfitti e le trappole disattivate.

Adattare l'avventura

Usate le indicazioni seguenti per adattare l'avventura al vostro gruppo. Se il gruppo di PG è composto da più di 4 membri o hanno livelli diversi, calcolate il livello totale che avrebbe un gruppo equivalente di 4 PG e seguite le indicazioni relative (es.: se il gruppo è di 6 PG, tutti di 4° livello, hanno un totale di 24 livelli, che equivale a un gruppo di 4 PG di 6° livello; per cui riferitevi alla sezione relativa a un gruppo di 6° livello)

Gruppo di 1° livello – non consigliabile: l'avventura risulterebbe troppo difficile. Se proprio volete, usate la sezione per gruppi di 2°/3° livello, ma fate partecipare il Ranger Zander all'esplorazione del manicomio, e ai combattimenti che vi si svolgeranno.

Gruppo di 2°/3° livello – dimezzate il numero di non-morti (numero minimo per incontro: 1). Nigel Blackheart non combatterà in nessun caso contro il gruppo. Chiudere il portale nell'Area 22 richiederà un tiro di Scacciare non-morti (5 DV), o un incantesimo *Dissolvi magie* (CD 14); l'acqua santa funzionerà come già descritto.

Gruppo di 4° livello – l'avventura rimane com'è, tranne per il fatto che Zander suggerirà ai PG di riugiarsi nella foresta per recuperare le forze, in caso di bisogno. Mentre il gruppo riposa, Zander veglierà su di loro (nel manicomio non c'è nessun posto sicuro per riposarsi... se i PG non lo capiscono, fategli incontrare qualche zombi vagante ogni ora).

Gruppo di 5° livello – è il livello pensato per l'avventura, che non subisce modifiche.

Gruppo di 6° livello – l'avventura non cambia, ma quando i PG chiudono il portale, è molto probabile che Nigel li raggiunga nell'Area 22 per combatterli.

Gruppo di 7° livello – L'avventura può ancora costituire una sfida: fate in modo che i non-morti scoprano il travestimento dei PG. Nigel è ben cosciente di quello che gli accade

intorno, e combatterà insieme ai suoi seguaci nell'Area 23.

Gruppo di 8°/9° livello – regolatevi come per un gruppo di 7° livello, tranne per il fatto che tutti i ghoul hanno 3DV, le ombre 5DV e gli wight 6DV. Date inoltre a Nigel altri 3 livelli da Mago. Aumentate la difficoltà per chiudere il portale: tiro di Scacciare non morti (10 DV); tiro di *Dissolvi Magie* (CD 19). L'uso dell'acqua santa rimane invariato. Incrementate infine i danni della trappola nell'Area 22 a 6d6.

Gruppo di 10° livello – regolatevi come per i gruppi di 8°/9° livello, ma rendete Nigel un Lich, con 9 o più livelli da mago. Fate pattugliare i corridoi ad alcuni spettri, come mostri erranti. Dovrete anche modificare i tesori delle Aree 7, 20 e 23, per renderli più remunerativi per il gruppo.

Manicomio

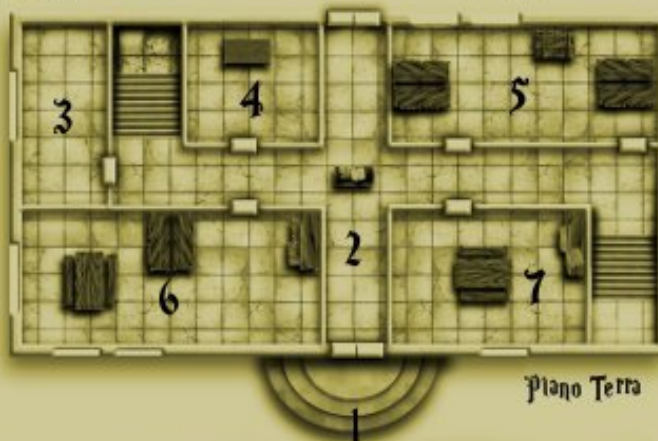
1 quadrato = 1,5 m

Legenda

-  Tavolo operatorio
-  Gabbia per cavie animali
-  Tombino
-  Braciere
-  Scale
-  Lavabo



Primo Piano



Piano Terra

Catacombe



Piano Interrato

© 2001 Copyright Wizards of the Coast, Inc. Permission granted to photocopy

Appendice PNG



Zander: Ranger Umano di 6° liv.; GS 6; Umanoide medio (180 cm); DV 6d10 (PF 44); Iniz. +3 (+3 Des); Vel. 9 m; CA 17 (+3 Des, +4 armatura); Att. Dist. +10/+5 (1d8+1/crit. X3, Arco lungo composito +1), Att. Mischia +6/+1 (1d8+1/crit. 19-20, spada lunga perfetta), o +6 (1d4+1/crit. 19-20, pugnale perfetto); CS Nemico prescelto (Giganti +2, Orchi +1); QS Seguire tracce; AL NB; TS Tempra +5 Riflessi +5 Volontà +5; For 13, Des.17, Cos 11, Int 16, Sag 16 Car 15.

Abilità: Empatia animale +6, Scalare +1, Camuffare +8, Addestrare animali +6, Guarire +5, Nascondersi +8, Orientamento +5, Conoscenze (natura) +8, Ascoltare +8, Muoversi silenziosamente +8, Cercare +4, Percepire intenzioni +5, Osservare +9, Utilizzare corde +5, Conoscenza delle terre selvagge +12.

Talenti: Schivare, Tiro ravvicinato, Tiro preciso, Tiro in movimento.

Proprietà: Cotta di maglia, spada lunga perfetta, pugnale perfetto, 20 quadrelli, arco lungo composito +1, 40 frecce, 5 frecce +1, kit di camuffamento, pozione di cura ferite leggere, 22 MR.

Incantesimi: liv. 1 (CD 14) – *Intralciare*, *Evoca alleato naturale I*

Descrizione: Zander è un attraente uomo con la barba che va per la trentina. Vive nella Foresta di Dapplewood da solo, gli animali del posto i suoi unici compagni. Non disdegna comunque il contatto con altri uomini, quando capita. Ha giurato di non lasciare mai indifesa la foresta, e questa è la ragione principale per cui non si reca nel manicomio.

Tattiche: In battaglia, Zander preferisce attaccare a distanza col suo arco magico. Se si trova in mischia, sfodera spada e pugnale e attacca usandole contemporaneamente (i bonus indicati sopra si riferiscono a questo stile di combattimento con due armi). Non usa incantesimi, se può evitarlo.



Nigel Blackheart, Wraith Mago: Mago (Negromante) Wraith di 4° liv.; GS 9; Non-morto medio (incorporeo, 168 cm); DV 5d12 + 4d4d (40 PF); Iniz. +7 (+3 Des, Iniziativa Migliorata); Vel. 9 m, Volo 18 m (buono); CA 15 (+3 Des, +2 deviazione); Att. Tocco incorporeo, +7 mischia (1d4 danni e risucchio permanente di 1d6 punti Costituzione); CS Incantesimi, Risucchio Costituzione, Creare progenie; QS Non-morto, Incorporeo, Resistenza allo scacciare +2, Aura innaturale, Debolezza alla luce solare; AL LM; TS Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +10; For -, Des 16, Cos -, Int 17, Sag 14, Car 15.

Abilità: Concentrazione +8, Nascondersi +11, Intimidire +10, Orientamento +6, Conoscenze (arcana) +10, Ascoltare +12, Cercare +10, Percepire intenzioni +8, Scrutare +9, Sapienza magica +10, Osservare +12.

Talenti: Combattere alla cieca, Incantesimi in combattimento, Riflessi da combattimento, Iniziativa migliorata, Padronanza degli incantesimi (*Raggio di indebolimento*, *Spaventare*, *Tocco del vampiro*).

Capacità Speciali: *Risucchio di Costituzione (Sop):* le creature viventi colpite dal tocco incorporeo di un Wraith devono effettuare con successo un TS su Tempra con CD 14 o perdere

permanentemente 1d6 di Costituzione. *Creare Progenie (Sop)*: ogni umanoide ucciso dal Wraith diventa un Wraith egli stesso in 1d4 round. Le progenie sono sotto il controllo del Wraith che le ha create.

Qualità Speciali: Non-morto: immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non subisce colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia, e non muore per aver subito danni massicci.

Incorporeo: può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, col 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno di sorgente corporea. Può passare attraverso oggetti solidi a volontà e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Aura innaturale (Sop): gli animali sia addomesticati che selvatici possono percepire la presenza innaturale del Wraith a 9 m di distanza. Non si avvicineranno maggiormente di propria volontà, e entreranno nel panico su costretti. *Debolezza alla luce solare (Str)*: il Wraith è completamente privo di poteri nella luce solare (non basta l'incantesimo *luce diurna*) e rifuggono da essa.

Proprietà: Libro degli incantesimi (liv. 0 - tutti; liv. 1 - *Incuti paura, Tocco gelido, Individuazione dei Non-morti, Identificare, Armatura magica, Dardo incantato, Raggio di indebolimento, Sonno*; liv. 2 - *Oscurità, Freccia acida di Melf, Spaventare, Mano spettrale*; liv. 3 - *Fulmine, Tocco del vampiro*).

Incantesimi: liv. 0 (CD 13) - *Frastornare, Mano magica, Aprire/chiudere, Raggio di gelo*; liv. 1 (CD 14) - *Incuti paura, Tocco gelido, Armatura magica, Dardo incantato, Raggio di indebolimento*; liv. 2 (CD 15) - *Oscurità, Freccia acida di Melf, Spaventare, Mano spettrale*.

Descrizione: questo Wraith è lo spirito inquieto di un malvagio negromante, Nigel Blackheart. Si presenta come una figura spettrale, una pallida ombra di ciò che era in vita, con due piccole luci rosse che brillano al posto degli occhi. Grazie allo stretto legame col Piano Elementale Negativo, ha mantenuto parte della sua abilità di lanciare incantesimi anche da morto, sebbene abbia perso molto del suo antico potere. Si è reimpossessato del suo libro degli incantesimi di base (che gli era stato sottratto quando venne imprigionato). Gli altri libri con gli incantesimi più avanzati sono andati perduti, e Nigel li crede distrutti. Ma crede anche di riuscire a trarre un potere ben maggiore grazie alla fenditura che ha aperto verso il Piano Elementale Negativo.

Tattiche: la pazzia di Nigel lo rende solo marginalmente consapevole dei viventi sul Piano Materiale. Non attaccherà i PG se non provocato (vedere l'**Area 23** per maggiori dettagli), e sarà pronto a farlo se i PG avranno chiuso la fenditura (vedere le **Conclusioni**). In combattimento, preferisce usare gli incantesimi (di protezione, se attaccato). Prima lancia *Armatura magica* per proteggersi, poi usa gli incantesimi d'attacco. Se li finisce, o non hanno efficacia, non disdegna di attaccare col suo tocco da Wraith. Una volta che ingaggia battaglia, Nigel non si fermerà finché non sarà distrutto (e passerà attraverso le pareti per raggiungere il suoi bersagli).