

# UNA STRAGE DI CORVI



---

## 1° AVVENTURA DELLA CAMPAGNA "Demoni"

DI STEFANO "ABIGAIL" OLIVIERI

ADATTA PER 4-6 PERSONAGGI DI 1° LIVELLO.

## INDICE

<b>Introduzione Alla Campagna</b> .....	2
<b>Introduzione</b> .....	3
<b>Note</b> .....	3
<b>Prefazione per il DM</b> .....	3
<b>Incontro dei PG</b> .....	3
<b>Incontro con Amarkan</b> .....	3
<b>La Verita'</b> .....	4
<b>Dimetri Sabonis</b> .....	4
<b>Preparativi</b> .....	5
<b>In Viaggio</b> .....	5
<b>Kérindar</b> .....	7
<b>Avvistamento</b> .....	7
<b>La Città</b> .....	7
Che Fare ?.....	8
<b>Luoghi di Interesse</b> .....	8
Chiesa.....	8
<b>Case disabitate</b> .....	8
Negozi Disabitati.....	9
Case Private.....	9
<b>Eventi</b> .....	9
Corvo.....	9
Lo Zoppo.....	9
IncurSIONe.....	10
<b>Conclusioni</b> .....	10

<b>Il Castello</b> .....	11
<b>Corvi, Corvi e ancora Corvi</b> .....	11
Gli Abitanti del Castello.....	11
<b>Dentro il Castello</b> .....	11
La Corte.....	12
<b>Gli Stabili</b> .....	12
1) La Caserma.....	12
2) Le Stalle.....	13
3) Il Magazzino.....	13
4) Il Corpo Centrale.....	14
Piano Terra.....	14
Secondo Piano.....	15
Sotterranei.....	17
<b>Scontro Finale?</b> .....	18
<b>Capolinea</b> .....	20
<b>Il Lago</b> .....	20
<b>La Fine</b> .....	21
<b>Appendice</b> .....	22
<b>PNG Principali</b> .....	22
<b>Amarkan (Neutrale)</b> .....	22
<b>Conte Dimetri Sabonis (Caotico)</b> .....	22
<b>Rupert, il Capitano (Caotico)</b> .....	22
<b>Sergenti (Neutrale)</b> .....	23
<b>Soldati (Vario)</b> .....	23
<b>Leggenda di Rouwen</b> .....	24

## INTRODUZIONE ALLA CAMPAGNA

Questo è il primo modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza, partendo da 0 PX. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente.

La trama basilare della storia è molto semplice: i PG vengono arruolati da un ricco mecenate per recuperare vari oggetti, sparpagliati in zone più o meno lontane e pericolose delle terre conosciute. Questi sette oggetti sono tutti magici e dotati di straordinari poteri, in grado di rendere più agevole la vita di un qualunque avventuriero.

Viene ora fornita una spiegazione storica e funzionale degli oggetti. Per via dei miei limiti di conoscenza, ho dovuto per forza inserirli in un contesto relativo al mondo di D&D. Il DM dovrà quindi adattare la loro storia e l'eventuale locazione per trasportarli in AD&D. I dati caratteristici ed i loro poteri, tuttavia, sono stati sottolineati per facilitarne il riscontro.



- **Vassoio di Zendrolion:** la leggenda vuole che qui dentro vi abbia cenato il Generale *Zendrolion Tatriokanitas* la sera stessa dell'incoronazione ad Imperatore di Thyatis. Il suo potere consiste nell'annullare gli effetti di tutti i veleni dei cibi che vi vengono posti all'interno.



- **Collana del Mare:** la storia di questo amuleto si perde nella notte dei tempi; sembra sia stato costruito da un vecchio in onore di una giovane pescatrice, della quale si era innamorato. Il potere della collana consiste nel mostrare nell'opale -usato come schermo- una freccia rivolta sempre verso l'oggetto o la persona richiesta.



- **Scudo di Brace:** questo scudo è stato forgiato dai nani di Rockhome, per volere di una divinità. Fornisce a chi la indossa un bonus difensivo di +4.



- **Elmo del Drago:** sembra che questo elmo sia stato rinvenuto vicino ad una calotta polare da un gruppo di esploratori elfi, più o meno vicino al passaggio verso l'Hollow World. L'elmo fornisce la protezione a tutti gli attacchi basati su forme elementali (acqua, fuoco, terra ed aria).



- **Stiletto Infernale:** realizzato a Glantri, era il pugnale utilizzato durante il tentato omicidio di un reggente di Alphatia. È un'arma +3 e si protegge da sola dietro una potente illusione: sembrerà infatti che il proprietario abbia in mano un flauto, anche quando attacca.



- **Piastra del Sole:** corazza di manifattura Elfica, perfettamente bilanciata e resistente. Conferisce la protezione di +3 a chi la indossa, con la possibilità di lanciare gli incantesimi Volare, Velocità ed Invisibilità tre volte al giorno.



- **Balestra di Gorin:** questa balestra fu utilizzata durante la grande invasione degli uomini bestia, molti anni prima dell'Incoronazione. La leggenda narra che il suo proprietario era in grado di uccidere molti esseri con un solo colpo. I suoi poteri consistono nel propagare un colpo riuscito ai prossimi 3 avversari in linea con la prima vittima colpita. È un'arma +2.

Ma non è tutto: se i sette oggetti vengono posizionati in modo da formare la sagoma sghemba di una figura umana, si adatteranno tra loro, riducendo o aumentando la propria dimensione e si fonderanno insieme in un unico corpo, formando una pregevole statuetta Naif, alta appena 15 centimetri. Essa apparirà come se fosse realizzata di una moltitudine di minerali luccicanti e scintillanti ma avrà la resistenza dell'acciaio; sembrerà graziosa e delicata, ma sarà mortale come nulla altro al mondo. La statuetta racchiuderà in essa, amplificandoli, alcuni dei poteri degli artefatti di cui sarà costruita: se messa a meno di 10 cm di distanza da una vettovaglia, anche liquida, ne annullerà gli eventuali veleni contenuti; mostrerà la direzione verso l'oggetto/individuo richiesto nel vassoio (divenuto uno scudo) e fornirà protezione a tutti gli attacchi basati su forme elementali. Garantirà inoltre un bonus di +3 sui TxC, sui danni inflitti, sulla Classe d'Armatura e sui Tiri Salvezza. Inoltre, indipendentemente dalla classe del proprietario, fornirà la possibilità di lanciare incantesimi come se si fosse un Chierico o un Mago (a propria scelta) di livello pari ad 1/3 del proprio. Consentirà infine un dialogo con l'immortale del realizzatore, una volta al giorno.

A proposito di immortali, tale divinità risulterà talmente bene impressionata dall'opera di colui che ricostruirà la statuetta che sarà costretta ad incoraggiarlo ed a patrocinare la sua strada verso l'immortalità.

Ma chi è il mecenate che incarica un gruppo di scapestrati a recuperare oggetti così preziosi? E come fa a conoscere tali poteri? E' *Amarkan*, un vecchio mago che ha concluso diversi patti con altrettanti demoni; come vedremo in seguito, però, egli non nominerà mai i poteri dei singoli oggetti ne tantomeno quello globale. Tuttavia, lui stesso è a sua volta una pedina nelle mani di un demone malvagio e bandito dai Mondì, di nome *Xaboo*.

È quest'ultimo infatti, che ha messo *Amarkan* al corrente dei vari poteri degli oggetti e della statuetta... è sempre lui, inoltre, che mira a impossessarsene, una volta realizzata ed è lui che vuole percorrere la strada dell'immortalità... È lui, insomma, che vuole regnare sul Mondo!



## NOTE

Come anticipato in precedenza, le mie scarse conoscenze di AD&D™ non mi consentono di ambientare correttamente l'avventura in tale scenario. Pertanto, è richiesto un minimo lavoro di adattamento al DM, soprattutto per quanto riguardano i nomi delle città, degli stati e dei luoghi, che saranno altrimenti validi solo per una campagna condotta su *Mystara*™.

All'interno dell'avventura sono utilizzate le solite convenzioni, qui riprodotte:

**DM:** Dungeon Master  
**PNG:** Personaggi non Giocanti  
**TxC:** Tiri per Colpire  
**AC:** Classe d'armatura  
**PX:** Punti Esperienza

**PG:** Personaggi Giocanti  
**M<x>:** Monete di <metallo>  
**TS:** Tiri Salvezza  
**PF:** Punti Ferita

## PREFAZIONE PER IL DM

Questo è il primo modulo di una campagna che condurrà i PG a raggiungere almeno il 5° livello di esperienza, partendo da 0 PX. L'intera campagna è divisa in otto avventure complete, altrimenti giocabili singolarmente. In questa, i PG faranno la loro conoscenza e verranno contattati da *Amarkan*, un vecchio mago pazzo e bramoso di potere, ma altrimenti innocuo, che li pregherà di recuperare per lui un prezioso vassoio d'argento (*"ricordo di un antenato"*). Il tutto, ovviamente, sembrerà ai nostri PG una cosa fortuita ed innocua, ma l'intera vicenda sarà orchestrata da Amarkan, che a sua volta – e a sua insaputa – è manovrato dal demone Xaboo.

L'avventura parte da La Soglia e si snoda in un'area piuttosto limitata, diciamo di una trentina di chilometri quadrati. Questo per il semplice motivo di rendere possibile lo spostamento ai personaggi – che si ricorda essere di 1° livello, con 0 PX ed altrettanti cavalli e MO.

Prima di iniziare l'avventura, però, è necessario spendere qualche ulteriore parola.

## INCONTRO DEI PG

Siamo arrivati ad un punto critico, almeno tra i miei pignolissimi e fiscali giocatori: l'incontro tra dei PG nuovi. I metodi per consentire l'incontro ad un gruppo di sparuti neo avventurieri sono svariati e lasciati intenzionalmente a discrezione del DM. Potrebbe essere opportuno, se il DM lo desidera, seguire alcuni consigli o scenari riportate di seguito.

1. La città natale dei PG – o della maggior parte di essi – viene tappezzata da volantini che esortano un gruppo di valorosi a presentarsi presso l'abitazione di Amarkan, per l'assegnamento di una missione ben retribuita.
2. I PG sono amici da lunga data ed insieme hanno deciso di divenire avventurieri. A quel punto, il DM ricorra ai soliti metodi (incontri casuali in taverne, mercati o negozi) per far incontrare loro il loro mecenate Amarkan.
3. I PG – che ancora non si conoscono – sono casualmente in una bettola, dove il vecchio Amarkan viene deriso da un gruppo di loschi figuri (tutti uomini normali, anche se di bassa morale). Ovviamente, il DM si ingegni al fine di ottenere il loro intervento a suo beneficio.

Nel prossimo capitolo verrà fatto riferimento al punto n.° 1 elencato qui sopra. I volantini saranno stati affissi dagli assistenti di Amarkan in, praticamente, tutti gli angoli della cittadina. È a discrezione del DM fare in modo che all'appello rispondano solo i PG o anche altri avventurieri PNG.

---

Avendo oprato per quest'ultima possibilità, ho deciso di impegnare i PG in combattimenti con dei loro cloni. Tali combattimenti non conducevano a morte ed i PF perduti erano automaticamente guadagnati al termine degli scontri. Ovviamente, guarda caso, tutti i PG hanno vinto contro gli altri avventurieri, venendo infine scelti per la missione!

---

Nel caso qualche PG non abiti in quella cittadina, il mio consiglio è che, casualmente, stesse *'passando da quelle parti'* e, una volta letto il cartello, non abbia potuto resistere alla tentazione.

## INCONTRO CON AMARKAN

Il testo del volantino riferiva di presentarsi, la mattina del tal giorno<sup>1</sup> davanti all'abitazione del *'prestigioso Consigliere Anziano Amarkan'*. Seguivano le istruzioni per raggiungere tale dimora (situata fuori dalle mura, sul limitare della foresta) e concludeva affermando che era prevista una congrua ricompensa nel caso la missione fosse portata brillantemente a termine.

---

<sup>1</sup> Potete ambientare l'avventura in un qualunque periodo dell'anno.



I PG –e gli eventuali PNG- giungeranno davanti all’abitazione del mago alla spicciolata, ognuno da una strada diversa. Anche quel viaggio potrebbe rappresentare un’occasione per presentare alcuni PG tra di loro o, per rendere ancora più credibile la cosa, per introdurre qualche PNG che poi verrà sconfitto e non parteciperà alla missione. Dipingete la villetta come una graziosa costruzione in legno e pietra, tinteggiata di recente e dall’aspetto più che gradevole, circondata da un prato ben curato con aiuole e piccoli cespugli. Il vecchio Amarkan farà la sua comparsa quando tutti i PG saranno arrivati, oppure quando ci sarà un discreto numero di persone fuori dalla sua porta.

L’uscio della villetta si apre all’improvviso, con un curioso cigolio. Ne fuoriesce un vecchio curvo, malfermo sulle ginocchia e con una lunga barba screziata. Con un lento inchino vi saluta e vi chiede se volete unirvi alla sua colazione: potrà donare a tutti voi una calda tazza di latte e del miele.

Non sottovalutate però, il vecchio Amarkan: nell’appendice, alla sezione ‘PNG Principali’, troverete alcune note che lo caratterizzano molto bene e che non mancheranno di stupirvi.

A questo punto, se gli aspiranti avventurieri sono troppi (ossia se avete scelto di aggiungere alcuni PNG), Amarkan lo riferirà pubblicamente, adducendo come motivazione che lui necessita solo di un gruppo formato da N (cioè quanti sono i PG) persone. Suggerisce che i baldi giovini si scontrino in singolar tenzone, con le modalità sopra descritte.

Alla fine degli scontri dovranno restare solamente i PG; siate clementi in questi piccoli duelli, perdonate loro qualche errore e barate con i dati dei vostri PNG, loro avversari. Fate in modo che i duelli siano equi e date loro la sensazione che abbiano vinto per un pelo, grazie alla loro abilità.

Quando tutti i duelli si saranno conclusi –potete giostrarli anche in contemporanea- i perdenti dovranno far ritorno alle rispettive dimore, ricompensati però da Amarkan, per l’interessamento e per il valore dimostrato, con un obolo di 5 MO. I restanti –ovvero i PG- saranno fatti accomodare in casa e solo a questo punto il vecchio esordirà con la seguente storia:

“Cari figlioli, come vedete non ho più l’età in cui tutto mi era possibile. Anch’io, un tempo, ero giovane, forte e spavaldo come voi. Non sapete che piacere mi ha dato vedervi accorrere al mio richiamo, se non altro, anche se non accetterete la mia offerta, mi sarò rifatto gli occhi nel poter osservare nuovamente dei coraggiosi avventurieri...”

Notate che Amarkan tende a far breccia nei PG; il suo tono melenso, cortese e adulatorio è una messa in scena voluta, mirata allo scopo di risultare un vecchio incapace di tale missione.

“Ma veniamo al motivo della vostra convocazione: una decina di anni or sono morì un mio parente. Tra tutte le cianfrusaglie, ha pensato bene di lasciarmi un vassoio d’argento, bello ma non prezioso. Ora, già dieci anni fa, io ero più vicino a come sono adesso che non a come siete voi: un vecchio. Non me la sentivo, così come a maggior ragione non me la sento ora, di affrontare un viaggio per recuperare quel vassoio... continuavo a ripetermi che ci sarebbe stata un’occasione per recarmi laggiù e per portarlo a casa, ma mi sbagliavo!

Le cose sono cambiate qualche settimana fa, quando una mia lettera, indirizzata ad una cugina del posto, non ha avuto risposta. Dovete sapere che da dieci anni ci siamo scritti con cadenza settimanale, indipendentemente dalle nostre condizioni fisiche e senza un giorno di ritardo. Nella sua ultima lettera, inoltre, lei non accennava affatto ad acciacchi o malesseri... anzi, sembrava proprio la solita zitellona. E sinceramente, la mancata risposta alla mia lettera mi è sembrata strana.

Quello che chiedo a voi è di accertarvi delle condizioni di mia cugina e, già che ci siete, di ritirare per me quel vassoio”.

## LA VERITA’

Avrete già immaginato –giustamente- che questa storia non corrisponde a verità. La realtà è la seguente: i contatti tra il demone Xaboo ed il vecchio mago Amarkan iniziarono poco più di un mese addietro. Il demone, apparentemente forzato dall’incantesimo evocativo del mago, lo convinse –giurando di aiutarlo in questo- a tentare la strada dell’immortalità, rivelandogli l’esistenza degli oggetti ed i loro magici poteri (ma in realtà sapete bene che anche quello di Xaboo è un bel doppio gioco). Così, quest’ultimo mese è servito ad Amarkan per preparare il piano ai fini di impossessarsi del primo pezzo dell’amuleto finale, ovvero quel vassoio.

Il vassoio, di fatto, non è mai appartenuto allo zio del mago che non esiste neppure, proprio come la finta cugina. Il vassoio appartiene invece ad un vecchio conte, tale *Dimetri Sabonis*

## DIMETRI SABONIS

È il signore del feudo di *Kérindar*, una località sita una trentina di chilometri a nord est da La Soglia, sulla cima di una piccola montagna posta sulle sponde dell’omonimo lago. Anche Dimetri, ovviamente, ha i suoi scheletri nell’armadio: giunto alla veneranda età di 65 anni, vorrebbe prolungare la propria vita a tempo indeterminato ed il mezzo utilizzato per raggiungere tale fine è la stre-

goneria. Un'intera ala del suo castello è stata difatti completamente adattata a tali scopi: laboratori, camere per esperimenti, celle, segrete, librerie occulte e via dicendo.

La sua ossessione è radicata in un'antica leggenda, che vede un corvo come protagonista. Questo corvo vivacchiava rubacchiando semi e granaglie nei campi arati e grazie a dei piccoli insetti. Il destino volle che, per un puro caso, ingollasse delle semenze altrimenti normali, solo che erano piantate in un campo che era una volta un cimitero: lo spirito dei morti –ancora presente– si riversò all'interno della bestiola, trasformandola in *Rouwen*, l'incubo alato, un corvo grande e grosso quanto un Roc ed assetato di carne ed anime. Il racconto termina profetando che Rouwen vive tuttora nel mondo ultraterreno e che, dato l'enorme fabbisogno di cibo, sarà disposto a ricompensare chi lo aiuterà in tal senso.

Ecco perché il conte Dimetri, basandosi solo sulla leggenda e su altre informazioni esoteriche e misteriose ha avuto inizialmente l'ispirazione di evocare tale corvo, senza però alcun esito. Decise quindi di cambiare rotta, decidendo di ricreare un corvo simile a quello della leggenda, partendo da esemplari normali.

Il paese di Kérindar è sita su una montagna, bassa ma irta; la cittadina è fortificata ed a poca distanza dalla cittadella, ovvero il castello del conte. I corvi però, scarseggiano in quei luoghi.

Dopo aver sperimentato i suoi intrugli su quelli esistenti –tra l'altro con esiti nefasti– il conte si trovò senza cavie. Passò quindi a sperimentare un nuovo incantesimo sugli esseri umani, per trasformarli in corvi e per poter quindi, nuovamente, ridare vita ad un nuovo Rouwen. Fondò quindi –in gran segreto– un corpo speciale, charmando o controllando alcuni suoi servitori; diede loro il nome di “*Tenebre Alate*”. Quel gruppo aveva il compito di praticare incursioni a Kérindar, recuperare esseri umani e depositarli direttamente nelle segrete del castello di Dimetri. In tal modo, il conte avrebbe potuto continuare i suoi esperimenti e la gente del posto non avrebbe mai sospettato di lui, anche perché egli stesso riferì ai suoi sudditi, per sviare definitivamente le tracce, di essere stato anch'egli più volte raziato dalle Tenebre Alate. Tutti i suoi esperimenti furono un fallimento.

Esasperato, Dimetri decise di provare su se stesso un nuovo intruglio recentemente preparato: l'unico risultato che ottenne fu quello di trasformarsi in *Corvo Mannara*.

Inutile dire che il vassoio, che Dimetri sa benissimo cos'è, ha giocato un ruolo fondamentale: era il luogo dove il folle conte preparava e mischiava i suoi intrugli, convinto che la potenza intrinseca dell'oggetto avesse agevolato i risultati attesi.

Nelle ultime settimane, infine, Kérindar vive ore di tensione: le Tenebre Alate hanno intensificato i loro raid ed ora non si limitano più a rapire qualche barbone o malavitoso. Adesso agiscono indiscriminatamente, sequestrando indifferentemente uomini, donne e bambini. La popolazione ha qualche sospetto, visto che i predoni non perdono più tempo in giri oziosi dopo le scorrerie ma dirigono direttamente al castello. Pertanto, l'intera cittadinanza ha auto decretato il coprifuoco da prima del crepuscolo a dopo l'alba; in pratica, però, nessuno esce più di casa ne, tantomeno, apre agli sconosciuti.

---

Questo è lo scenario che i PG si troveranno dinanzi, al loro arrivo a Kérindar.

---

## PREPARATIVI

Quando Amarkan termina di prospettare la missione, parla di ricompensa: 500 MO in totale, consegnati però al loro rientro, con tanto di vassoio. L'ammontare della gratifica non è negoziabile: Amarkan sostiene di non poter sborsare più soldi ma concede al gruppo di poter tenere tutti gli altri tesori, soldi o preziosi trovati nella missione.

Amarkan sarà anche in grado di rispondere alle loro domande, sostenendo la sua teoria dell'eredità del vecchio parente e della cugina scomparsa. Non si tradirà mai e non rivelerà i suoi veri intenti.

---

**Nota:** Tenete inoltre presente che Amarkan saprà poco, per non dire nulla, degli esperimenti condotti da Dimetri. Starà ai PG scoprire la verità quando giungeranno sul posto.

---

Sosterrà che la cugina (*Grazia Miran*) è una vecchia borghese, ritiratasi oltre quindici anni prima a Kérindar per accudire il vecchio zio. Lui non sa dove vive –ne tantomeno dove viveva lo zio– e non sa più che aspetto abbia, non vedendola da più di trent'anni. Dirà solamente che se non ha risposto alle sue ultime missive, qualcosa dev'essere accaduto. E deve essere stato qualcosa di grosso!

Questo gli servirà anche, inoltre, per giustificarsi dalle eventuali proteste dei PG quando –e se– torneranno dalla missione. Ma questo dettaglio lo vedremo più avanti...

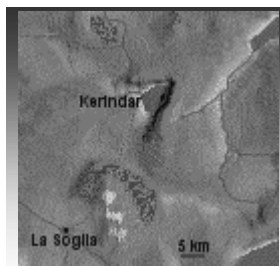
## IN VIAGGIO

È consigliato che i PG partano per la loro missione subito dopo il colloquio e gli eventuali chiarimenti con il vecchio Amarkan: il viaggio è di soli 30 chilometri, ma ricordate che essi non dispongono di alcun mezzo di locomozione. Quella distanza, mediamente, è proprio quella percorsa gior-

nalmente da un essere a piedi, se fosse tutta pianura. Invece, purtroppo per loro, la strada attraversa una montagna, un bosco e poi prosegue pianeggiante fino al piccolo lago di Kérindar. Si può benissimo stabilire che il viaggio duri due giorni interi e che il gruppo giunga nella cittadina più o meno nella stessa ora del giorno nella quale è partita da casa. Il primo giorno sarà il più difficoltoso, visto che si dovrà scalare il monte.

Il viaggio procede attraverso la zona settentrionale di Karameikos, notoriamente ricca di pericoli, mostri erranti e tribù umanoidi. Per vivacizzare da subito l'avventura, è pensabile che il manipolo di avventurieri si incontri "casualmente" con un gruppo di Goblin in cerca di selvaggina.

L'incontro avverrà la prima sera di viaggio, dopo che il gruppo si sia accampato poco oltre la vetta del monte appena scalato<sup>2</sup>.



MAPPA DEL VIAGGIO

L'aria si fa fresca. Ammirate il tramonto dalla vostra postazione: il cielo limpido sopra di voi si infittisce di nuvole che variano dal giallo al viola, passando per tutte le tonalità del rosso. Il sole, una sfera incendiata dietro di esse, sta lentamente sprofondando, inghiottito dalle alte montagne che costellano l'orizzonte, simili ai denti aguzzi di qualche enorme drago.

Improvvisamente, un rumore secco, di legno spezzato, si ode qualche decina di metri sotto di voi. La vostra mano corre sull'elsa della spada ed istintivamente serrate la presa dello scudo. Scrutate con attenzione le aguzze pietre sotto di voi, riparandovi dietro grossi macigni. Un nuovo rumore, stavolta più vicino, non vi coglie più di sorpresa e anzi guida i vostri sguardi verso un grosso cespuglio, a pochi metri di distanza.

Vedete sbucare una lepre adulta, seguita a breve distanza da una più piccola, poco più di un cucciolo. Forse, pensate tra di voi, abbiamo risolto il problema della cena.

In realtà, le lepri erano le mire di caccia di un gruppo composto da 6 Goblin, che le seguiranno fuori dal cespuglio dopo 2 round.

**Goblin (6):** AC: 6; DV: 1-1; Att: 1 Spadino; Danni: 1d6; TS: UN; Mor: 7; Int: 8; All: C; PX: 5

Al termine dell'incontro, frugando tra le carcasse dei Goblin, sarà possibile trovare un totale di **20 ME** e, all'interno di un sacco, due conigli già scuoiati.

Il viaggio procederà poi normalmente, per tutto il giorno e la notte successiva. Se il DM vuole, può tranquillamente far effettuare un nuovo incontro ai PG, basandosi sulla seguente regola. Se il risultato di 1d12 è compreso tra 1 e 3, l'incontro avviene. Si lascia al DM il tipo di mostro eventualmente incontrato, ricordando solo che questo avverrà, molto probabilmente, in pianura.

<sup>2</sup> Questo se partono subito dopo l'incontro di Amarkan; in caso contrario, incontreranno la sera sempre sulla montagna, ma la posizione effettiva la decida il DM.

## AVVISTAMENTO

Quando i PG giungono in vista del paese, si troveranno sulle sponde di un lago. Il brano qui sotto, che dovrete leggere o parafrasare ai vostri giocatori, è realizzato su un arrivo giornaliero e va adattato in conseguenza alle circostanze reali.

Il panorama è molto triste: nonostante il sole, una cappa di umidità sale dal lago e si ammantava in una distesa di grigio fumo. La brezza vi porta, da oltre le mura della piccola cittadina, i lenti e mesti rintocchi di campana, che sembrano ritmare i vostri passi. Intorno a voi, l'aria è fredda ed umida ed i verdi prati che vi hanno guidato da dopo la montagna, sono solo un bel ricordo. In loro vece è comparso un terreno acquitrinoso e desolante, con grosse pozzanghere fangose ed viscosi. Anche la presenza del lago, con quei grossi e stupendi faraglioni naturali, simili ai denti di un gigante sdraiato, non sembra migliorare l'atmosfera.

C'è una considerazione da fare relativamente al rintocco delle campane: esso continuerà in eterno. Dipende infatti dal fatto che il prete del luogo è stato brutalmente impiccato alle corde delle campane dagli esponenti delle Tenebre Alate; grazie ad una fortuita mancanza di equilibrio tra la differenza di pesi, il moto oscillatorio delle corde – delle campane – continuerà per lungo tempo.



renza di pesi, il moto oscillatorio delle corde – delle campane – continuerà per lungo tempo.

Anche i faraglioni, sebbene siano solamente degli abbellimenti naturali al paesaggio, vanno sottolineati. Sono delle grosse colonne naturali che si elevano dalle acque, a poca distanza dalla riva del fiume, nel punto in cui sono attraccate le barche degli abitanti. Se i PG decidono di dare un'occhiata, non troveranno nulla di particolare, solo che la sensazione (dovuta alla bellezza ed alla maestosità del posto) sarà stupenda.

Poco dopo aver incontrato il lago, la strada inizia ad inerparsi a zigzag lungo la montagna, fino al punto in cui si divide: a destra prosegue per poche decine di metri, verso un castello isolato e dall'aspetto tetto; a sinistra conduce, dopo meno di 200 metri, alle mura di cinta del paese. Come la mappa a lato indica, il tratto in salita è di circa 3,5 Km.; mentre la distanza tra il castello ed il paese di 200 metri in linea d'aria, di 300 a piedi. Il paese giace malinconico all'interno delle misere mura di protezione, sguarnite da quando il conte Dimetri ha fondato l'armata delle Tenebre Alate. Inoltre, lo strapiombo che c'è tra Kérnidar ed il lago sottostante supera i 100 metri, anche se i bordi della strada che fiancheggiano il baratro sono ben protetti. In città, il rischio di caduta viene invece annullato dalla presenza di un muro di cinta che, anche se sguarnito e malandato, offre sempre una protezione alta 6 metri, sufficienti per evitare di cadere. Quando i PG giungono in prossimità del bivio, leggete:

Salendo lungo le coste della montagna, la foschia ed il freddo si sono dileguati; ora il clima è sereno, l'aria calda ed il paesaggio gradevole; il sole scintilla sulle placide acque del lago ed i campi circostanti sono lussureggianti di vegetazione. Dopo un'ampia curva, vi trovate di fronte al castello che ha guidato la vostra strada: vedendolo da vicino vi fate l'idea che, sebbene sia massiccio e ben protetto, abbia un aspetto piuttosto tetto. Proseguite verso la prossima curva, posta a poche decine di metri dall'ingresso del castello; deducete che quello sia il bivio che conduca a Kérnidar. Ai lati della strada, semi nascosto in mezzo alla vegetazione, una piccola massa nera attira la vostra attenzione.

Quello è un corvo; il primo che i PG incontrano durante l'avvicinamento al paese. Da lì in poi, descrivete ad ogni passo come tutti i membri del gruppo scoprono nuovi pennuti morti, sparpagliati qua e là lungo la stradina e nel sottobosco adiacente.

Una volta giunti al bivio, i PG devono decidere se recarsi in città (che compare oltre un dosso, a breve distanza) o al castello. Il buon senso consiglierebbe loro di recarsi in città (hanno un compito da sbrigare), ma la curiosità ed il richiamo offerto da un castello sono molto potenti...

## LA CITTA'

Il panorama intorno alla città, diciamo dal bivio in poi, è piuttosto sgradevole: i terreni sono incolti e maltenuti; alcuni alberi giacciono sradicati o abbattuti ed i cadaveri di corvi giacciono dappertutto. Con un Controllo Saggezza riuscito, un PG potrà accorgersi che sulla strada (in terra battuta, ma comunque polverosa) vi sono molti segni di zoccoli, anche piuttosto recenti.

**Nota:** infatti, l'ultima incursione delle "Tenebre Alate" risale alla sera precedente.

Ma veniamo alla città: le mura di cinta non superano i sei metri d'altezza, ma in diversi punti toccano a malapena i tre e mezzo. Un Controllo Intelligenza potrebbe rivelare ai PG che non vi sono guardie in vista sul camminatoio. La cosa diverrà evidente quando i PG giungeranno a ridosso dell'unica porta in vista (l'altra è dalla parte opposta del paese). Le porte sono di legno con vistosi rinforzi di ferro, ma giacciono scardinate a terra, a pochi metri dal loro posto originario.

L'ingresso in città sembra dunque una cosa facile, ed infatti è così. Però, se la visuale offerta dall'esterno non era entusiasmante, quella interna è decisamente peggio.

Parafrasate o leggete il seguente paragrafo ai vostri giocatori, per rendere l'idea.

Oltrepassate le porte, perennemente accompagnati dai mesti rintocchi delle campane, vi trovate in un paese fantasma: nessuno in strada, a parte gli onnipresenti cadaveri di corvi. Tutte le case, piccole costruzioni in muratura ad un piano hanno porte e finestre serrate. La porta d'ingresso si apre sulla via principale, che attraversa l'intero paese, terminando all'altra entrata.

La garitta delle guardie è deserta, ad eccezione di qualche corvo morto; la strada è polverosa e gli sbuffi di vento, oltre ad alzare riccioli di polvere, agitano debolmente le piume degli uccelli, dando loro in tal modo l'aspetto di tanti macabri ballerini. Oltre al suono delle campane, un nuovo sordo battito, anch'esso ritmico, vi pervade: potrebbe essere il rumore di qualche anta che sbatte, proprio grazie al vento.

Ed è proprio così. Come anticipato, tutti gli abitanti –quelli ancora vivi, ovviamente- sono rintanati in casa e non apriranno a nessuno –PG compresi- per nessun motivo: il terrore e la paura di una nuova incursione delle Tenebre Alate è troppo forte. Le uniche eccezioni sono quegli abitanti che devono far rifornimento di provviste alimentari, ma oggi non compariranno.

L'arrivo del gruppo, infatti, è visto da loro come un segnale negativo: i poveri villici non sanno che i PG non hanno intenzioni ostili, ma li credono piuttosto appartenenti alle schiere degli oppressori.

Il rumore sordo che i PG odono all'interno del paese è proprio il battere di un anta, appartenente ad una casa non più abitata: i suoi abitanti sono stati catturati qualche giorno fa durante un raid.

### CHE FARE ?

In questo pezzo, l'avventura verrà descritta in maniera molto schematico, proprio per lasciare ai giocatori la massima libertà d'azione. Verranno riportati solo le descrizioni degli eventi che accadranno (correlati di collocazione temporale) e dei luoghi da loro accessibili.

I PG sono liberi di perlustrare la città come meglio credono, ma ricordate che non possono fare alcunché: il loro compito è quello di ritrovare un vassoio, ma lo devono cercare –grazie alle istruzioni ricevute- presso una persona che non esiste.

## LUOGHI DI INTERESSE

In questa sezione vengono presentate le descrizioni relative agli unici posti che i PG possono visitare in città: la chiesa e le case o i negozi ormai disabitati.

### CHIESA

La chiesa sorge nella piazza –in realtà è solo l'allargamento della via che collega le due porte della città- in centro al villaggio. La costruzione, ad una sola navata e dalla capienza di un centinaio di fedeli, è consacrata ad una divinità Legale (la scelta al DM), ed è... anzi, era governata da *Padre Leopold* (C3), ora attaccato alle campane per il collo.

Fuori dalla chiesa, nella piazza, vi è un pozzo. Un Controllo Saggezza riuscito farà scoprire ai PG che sia il pozzo sia il terreno adiacente sono bagnati, segno che è stato usato di recente.

L'interno della chiesa è buio, i ceri sono consumati ed il pavimento è sporco ed impolverato; come per la città, la porta d'accesso è sfondata. Dalla chiesa vera e propria si aprono due porte, dietro all'altare: una conduce al campanile, l'altra in sacrestia.

Nel Campanile, ai piedi delle scale, si può rinvenire il corpo senza vita di Padre Leopold, ancora attaccato alle corde delle campane e con la faccia gonfia e la lingua a penzoloni. Ai suoi piedi, una piccola sacca di cuoio contiene una **Pergamena Cura Ferite Leggere** e **20 MO**.

In Sacrestia, chiuso in un cassetto della scrivania, vi è il diario, del quale vengono riportati –nella colonna a lato pagina- alcuni stralci. Inoltre, appoggiata in bella vista su una credenza bassa vi è la sua arma, una **Mazza Ferrata +1** ed il suo **Simbolo Sacro**.

Dato che in chiesa sono reperibili importanti indizi, è consigliabile che i PG non vi si rechino subito.

## CASE DISABITATE

L'esempio tipico è la casa dalle ante che sbattono e come quella, in città ve ne sono altre 15: alcune con le porte aperte, altre sfondate, altre sbattenti. Tutte, però, sono accomunate dal numero di persone rinvenibili all'interno: zero!

### DIARIO DI PADRE LEOPOLD

#### Terzultima pagina

"Il Conte Dimetri ha oltrepassato tutti i limiti. Come ha potuto fare questo alla sua popolazione? Le cose vanno chiarite!"

#### Penultima pagina

"Quell'uomo è un folle: non solo non mi ha voluto ascoltare, ma mi ha persino minacciato."

#### Ultima pagina

"Domani tornerò al castello: questa strage di innocenti deve finire. Se non mi ascolterà, forse ascolterà il patriarca, quando lo avvert..."

*Le scritte sul diario terminano bruscamente.*

#### CASE DISABITATE

Rinvenimento	%
Viveri	50
Barricate	40
Segni di Lotta	25
Sangue	15

MP (1d4)	5
MO (1d6)	8
ME (1d10)	50
MA (2d8)	75
MR (2d20)	90



---

Tutte le altre case del paese sono serrate o sprangate: se i PG vogliono entrarvi, leggete il paragrafo "Case Private", riportato di seguito.

---

In alcune di queste case, addirittura, i PG possono capire –con un Controllo Saggezza– che in dispensa vi sono accumulate troppe derrate alimentari e troppa acqua per un uso comune. In altre, la presenza di barricate su porte e finestre confermerebbe tale ipotesi; in altre case ancora, nuovi rinvenimenti porteranno comunque a tali conclusioni. La tabella a lato indica le probabilità che hanno i PG di incappare in fenomeni particolari. I dati sono relativi ad ogni casa da essi visitata e non sono esclusivi. La seconda parte della tabella indica invece il tesoro rinvenibile e la probabilità della sua presenza, sempre relativa ad ogni casa e sempre non esclusivi.

### NEGOZI DISABITATI

Simili alle case, esistono le stesse probabilità di trovare tracce insolite e particolari compromettenti e poco chiari. Si faccia comunque riferimento alla tabella riportata per le case, senza controllare però la riga relativa ai viveri (senza senso per un negozio) e raddoppiando le monete d'oro (non le percentuali, però).

### CASE PRIVATE

I PG possono decidere in qualunque momento di far visita anche alle case abitate, ovvero quelle trasformate in bunker dagli impauriti cittadini. Tenete conto che se bussano e chiedono aiuto, informazioni o il permesso di entrare, non otterranno alcuna risposta. L'unico modo per entrare è quello di sfondare fisicamente la porta; il risultato è ottenibile con un Controllo Forza con una penalità di –5, per via delle pesanti travi usate per bloccare porte e finestre. Una volta entrati, i PG dovranno anche cercare gli abitanti che si saranno nel frattempo nascosti.

Per scovarli, sarà necessario che i PG effettuino un controllo per trovare "Porte Segrete o Nascoste" (normalmente, 1 su 1d6; 1-2 su 1d6 per elfi). Il DM decida in quale stanza i proprietari si siano nascosti –mediamente tale case hanno tre stanze: camera, sala e cucina. Tale controllo va ripetuto in ogni sala. Se i PG riescono a trovare i proprietari (mediamente sono nascosti in nicchie o doppifondi del pavimento e cose del genere) non otterranno alcun aiuto o informazione, anche se si comporteranno in maniera amichevole o fraterna. I proprietari, alla prima occasione, scapperanno dai PG per rifugiarsi presso qualche abitazione di amici o parenti.

### EVENTI

Vengono ora fornite le descrizioni dettagliate degli eventi degni di nota che accadranno nei giorni che seguono l'arrivo a Kérnidar dei PG.

#### CORVO

Questo evento accadrà la sera stessa del giorno d'arrivo dei PG in città. Leggete o esponete il testo che segue ai vostri giocatori, basato sulla convinzione che i loro personaggi siano ancora in città, impegnati in ricerche o nell'attrezzare un campo per la notte:

È ormai calato il sole sulla città fantasma. L'aria diviene fresca ed il vento, forse stanco per aver corso tutto il giorno, sembra essersi finalmente placato. La prima stella ha fatto la sua timida comparsa, quando un forte gracchiare echeggia nel silenzio. Vi dà l'idea che possa provenire dalla porta dalla quale avete fatto il vostro ingresso in città... ma eccone un altro, ed un altro ancora. Ora ne siete sicuri. Quel corvo, vivo, deve essere da quella parte, poco distante.

Infatti è così; solo che i PG giungeranno –se così decidono– sul posto quando sarà ormai un altro cadavere, irriconoscibile dagli altri. O no? Forse no. Per capirne la differenza è però necessario che abbiano successo in un Controllo Saggezza, ma con una penalità di –3, dovuto sia alla quisquilìa del particolare che al buio dovuto all'ora della sera.

Guardando bene i cadaveri dei corvi, è possibile notarne uno con un brandello di tela rossa (rossa con dei graziosi ricami bianchi in centro) incastrata nel becco. Ora, che i PG riescano a capire che questo sia l'ultimo cadavere della serie da un fiocco, mi pare impossibile. Ma l'aver notato quel pezzo di tela rossa servirà loro più avanti, cioè quando saranno a cospetto del Conte!

#### LO ZOPPO

Questo evento accadrà alla mattina successiva, quando e se i PG perlustreranno nuovamente la città. Per incentivarli a questo, potete ricordare loro che la sera precedente hanno solamente dato una rapida occhiata al luogo dell'evento "Corvo", spiegato qui sopra, per via del buio.

---

Potrebbe essere anche un buon pretesto per fargli ripetere il Controllo Saggezza, se gli era fallito.

---

Comunque, quando i PG si rimetteranno in marcia, uno di essi scorgerà (fate apparire la cosa casuale tirando qualche etto di dadi) con la coda dell'occhio uno zoppo che si infilerà furtivo nella

porta di un'abitazione, sbarrandosela alle spalle: non ci sarà verso di farsi aprire la porta né di parlare con lo zoppo; inoltre, il PG in questione non saprà nemmeno stimare l'età dello zoppo.

Se i PG vogliono entrare in casa, si legga il paragrafo "*Case Private*", poco sopra, ma è consigliabile che, una volta riusciti ad entrare, **non riescano tuttavia a trovare** lo zoppo.

Il vecchio zoppo era uscito da pochi minuti per andare ad attingere acqua dal pozzo, ma è stato spaventato dalla presenza dei PG ed ha quindi preferito rintanarsi nuovamente in casa.

### INCURSIONE

Dopo qualche ora dall'avvistamento dello zoppo, i PG saranno probabilmente impegnati in nuove ricerche o staranno meditando sull'abbandonare città e missione. Prima di descrivere l'evento, è necessario spendere qualche parola di preparazione: dato che in questo raid verrà rapito lo zoppo ed i PG non devono poter far nulla per liberarlo, è opportuno che il DM lo conduca solo quando essi saranno a debita distanza, preferibilmente all'interno del paese.

Anche oggi, come ieri, il cielo è limpido e l'aria è calda. Anche oggi, come ieri, il paese è deserto. Nessuno in vista, tutte le porte chiuse, tutte le finestre serrate. In cielo non vola una mosca ed il silenzio è opprimente (*se il chierico non è stato rimosso dalle corde delle campane, si possono ancora sentirne i rintocchi, anche se molto più lenti e più deboli*). Solo in lontananza si ode qualche cavallo, evidentemente al galoppo...

Cavallo?!? Galoppo?!? Dove c'è un cavallo, potrebbe esserci qualche uomo. Con questa convinzione vi scambiate degli sguardi di intesa e vi affrettate verso la fonte dei rumori. Ma dopo qualche metro, qualcosa vi fa addirittura correre: avete udito un rumore secco, di legna rotta, seguito a breve distanza da un urlo angosciato proveniente da una voce roca, forse di un vecchio.

iniziare a correre seguendo le voci confuse, i pianti, le suppliche e le imprecazioni. Quando svoltate un angolo, vedete la causa di tutto ciò: diversi cavalieri in sella, completamente vestiti di nero, stanno trascinando brutalmente un vecchio supplichevole verso la porta della città. Con sgomento, vedete che quell'uomo ha una sola gamba.

Ogni tentativo dei PG di fermare i cavalieri delle "Tenebre Alate" sarà infruttuoso. Quando essi sbucheranno nella via maestra, i cavalieri saranno già vicini alla porta della città; per questo ne loro ne il vecchio si accorgeranno dell'arrivo del gruppo, nemmeno se i PG dovessero gridare, strillare, o tirare sassi o frecce. Se hanno effettuato l'incontro "Lo Zoppo", noteranno che la casa dove l'hanno visto sparire ha la porta sfondata. All'interno, sistemate un nascondiglio protetto da un armadio –ora sfondato e a pezzi.

### CONCLUSIONI

I PG dovrebbero avere tutte le informazioni per portare a termine la loro avventura; analizzandole in dettaglio ed in ordine temporale, possiamo dividerle in due gruppi. Approfondiamo le prime, relative alle prime ore di permanenza a Kérindar:

- I PG potevano ipotizzare che tutti i cittadini del paese fossero scappati per qualche strano motivo (carestia, invasione, ecc.). Questo avrebbe potuto benissimo spiegare la mancata risposta della cugina all'ultima lettera di Amarkan.
- Controllando nelle case, non avevano rinvenuto il vassoio (è infatti nel castello). Questo indizio infatti, pareva confermare l'ipotesi di una fuga di massa, in quanto i fuggitivi si sarebbero portati appresso i loro ricordi più preziosi.

Analizziamo ora, invece, gli indizi che indeboliscono e contraddicono tale ipotesi, così come appaiono con il passare delle ore.

- Il diario di Padre Leopold, rinvenuto in chiesa, parla di accadimenti oscuri e persino di "*Strage di Innocenti*". Forse che i cittadini non siano scappati, ma siano piuttosto stati trucidati (come dimostrerebbe il cadavere del prete stesso)?
- La presenza di un vecchio zoppo, trascinato via da dei cavalieri neri, conferma che in effetti, la città potrebbe essere ancora abitata da qualcuno, magari rintanato e serrato nelle proprie abitazioni per qualche oscura ragione.

Quindi, una visita al castello parrebbe fortemente consigliata, anche perché, seguendo le tracce dei rapitori dello zoppo, porterebbero lì. Inoltre, come recitava il diario del parroco, lui stesso si era rivolto diverse volte dal conte.

Il DM dovrebbe agevolare queste riflessioni tra i giocatori, nell'arco della loro permanenza in città. Questo renderebbe l'avventura più stimolante e più divertente, e coinvolgerebbe i PG in una situazione molto particolare.

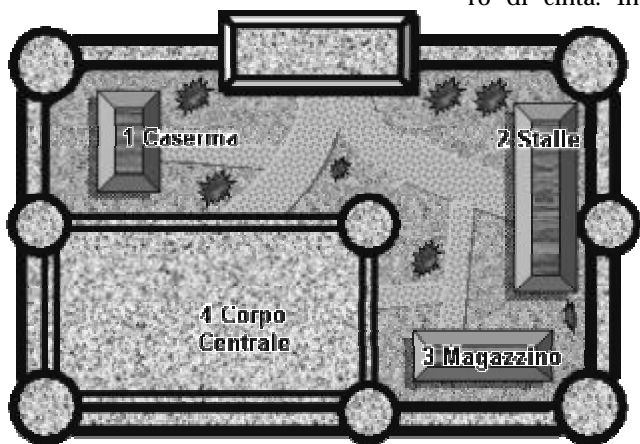
## CORVI, CORVI E ANCORA CORVI...

Sia che i PG decidano di seguire il gruppo di cavalieri neri e lo zoppo, sia che decidano di recarsi al castello in maniera autonoma, la seguente descrizione è appropriata. Anche nel primo caso, infatti, la differenza di velocità creerà in breve una distanza tale tra i due gruppi che, di fatto, la loro escursione fuori porta sarà riconducibile ad una visita decisa in maniera indipendente.

Il DM dipinga il tratto di strada dal bivio verso il castello come una distesa brulla, costellata da cadaveri più o meno mutilati e più o meno decomposti di corvi.

Arrivate al bivio della strada percorsa per giungere in città e piegate verso sinistra; poche decine di metri avanti a voi si erge, maestosa ed inquietante, la figura del castello. Ma quella distanza che vi separa dalle sue porte non è sicuramente piacevole da percorrere: ovunque, ad ogni passo, ad ogni metro, un corvo – o un pezzo di corvo – giace al suolo, privo di vita.

Il castello, di cui viene fornita una visuale generale presa dall'alto, è un complesso di modeste dimensioni (30 x 18 metri), costituito in effetti da quattro costruzioni principali racchiuse da un muro di cinta. In quest'ultimo è presente una porta maestra, che rappresenta l'unico accesso verso l'interno del castello.



Le quattro costruzioni sono la caserma, le stalle, il magazzino ed il corpo centrale, ovvero il posto dove risiede il conte, con le sue stanze private, i laboratori e le segrete.

Vediamo ora come dovrebbe essere la visita al castello da parte del gruppo. Innanzitutto, il tutto deve essere libero: se i PG decidono di fare prima una cosa piuttosto che un'altra, stravolgendo così tutti i vostri piani, poco male: il coltello dalla parte del manico l'avrete

sempre in mano voi. Il compito del PG è quello di trovare il vassoio e portarlo al buon, vecchio Amarkan; però, dopo le ultime vicissitudini passate in città, la loro sensibilità verso tale problema è stata forse modificata: adesso sarebbe importante scoprire anche cosa è accaduto agli abitanti, perché ci sono tanti corvi morti e perché quei pochi superstiti decidono di tappare in casa.

Il castello fornirà loro tutte queste risposte!

93027/00

### GLI ABITANTI DEL CASTELLO

Il castello è, al momento della visita dei PG, abitato da un certo numero di persone, tutte – o quasi, come vedremo in seguito, appartenenti al temibile gruppo armato delle “Tenebre Alate”.

Innanzitutto vi è il conte Dimetri Sabonis, la mente folle dell'organizzazione, ma lui sarà incontrato verso la fine del tour. Esistono poi cinque persone di servitù: *Ester* (la cuoca), *Jurghen* (il giardiniere), *Armando* (lo stalliere), *Eribert* e *Magda* (i due camerieri). Tutti loro eseguono anche le pulizie e partecipano ai raid delle Tenebre Alate.

Vi sono poi le guardie, 15 in tutto: *Rupert* il Capitano, 3 Sergenti e altri 11 semplici Soldati. Compito loro è la difesa del castello e, ovviamente, le incursioni in città per procurare cavie.

Non vi preoccupate, però, di memorizzare adesso i nomi, i ruoli ed il numero dei PNG: al momento opportuno, verranno nominati e descritti prontamente.

### DENTRO IL CASTELLO

Le porte del castello sono ovviamente chiuse e sprangate. Sul muro di cinta vi sono sempre 4 soldati armati di arco e frecce, due dei quali costantemente sulla parete Nord (sopra la porta) e gli altri due impegnati nei giri perimetrali di ronda. Sulle due torri laterali del muro nord e sopra la porta d'ingresso vi sono le bandiere con lo stemma del conte: drappi rossi, con dei pregevoli ricami bianchi in centro. Se ai PG non dice nulla, fategli realizzare un Controllo Intelligenza: a chi riesce verrà in mente quel pezzo di tela trovata la sera prima – o giù di lì – in bocca ad un corvo<sup>3</sup>.

Le porte, di per se, sono dei masselli spessi 15 centimetri ed in grado di resistere a violenti colpi di ariete e catapulte. Da lì non c'è verso di entrare, a meno che le porte non siano aperte. Passiamo alle

<sup>3</sup> Quelle bandiere, però, non presentano strappi, lacerazioni o parti mancanti. Il pezzo rinvenuto nel becco del corvo appartiene ad un drappo contenuto all'interno del castello, nella stanza degli esperimenti.

mura: sono alte circa 6 metri e spesse 3. Le torri sono di 3 metri più alte (ovvero 9 metri). A differenza di quelle cittadine sono in ottimo stato, in grado anche di resistere a prolungati attacchi d'artiglieria. Anche da quella parte, quindi, sembrerebbe che non ci sia nulla da fare.

Qualche speranza, tuttavia, c'è: intorno al castello c'è presente della vegetazione e delle rocce, grandi a sufficienza per nascondere un piccolo drappello di individui come, ad esempio, i PG. Stando nascosti, potrebbero addirittura effettuare un giro completo del castello senza farsi vedere; studiando le mosse delle sentinelle di ronda, potranno capire le seguenti cose:

- Le due sentinelle si muovono in sensi opposti: una in senso orario, l'altra antiorario.
- Ovviamente, si incrociano sempre in due punti: sopra le porte ed esattamente dalla parte opposta del muro di cinta.
- Il tempo impiegato da ogni sentinella per effettuare un giro completo è di 1,5 minuti, pari a 9 round (considerandoli da 10 secondi). Considerate che per metà di tale tempo le guardie camminano verso il muro anteriore, l'altra metà verso quelle opposte.
- Pertanto, risulta che per 4 o 5 round le mura posteriori sono sgombre da sguardi indiscreti. È anche vero che pure quelle laterali sono sgombre, ma per tempi inferiori (3 round) per via delle dimensioni inferiori rispetto agli altri lati. Per il muro anteriore, vale la pena di ricordare la costante presenza di altri 2 soldati armati.

Quel tempo potrebbe essere sufficiente ad un PG con una buona destrezza ad arrampicarsi sulle mura e controllare la situazione (alias, dentro il castello), quindi a tornare giù e a decidere una strategia. Quella migliore sarebbe di sfruttare la torre centrale del lato posteriore delle mura per nascondersi –il DM dovrebbe fornire qualche nascondiglio all'uopo- e di calarsi quindi all'interno del castello, sfruttando la relativa vicinanza con il magazzino. In quattro o cinque turni, tutti i PG potrebbero sparire dentro il castello, senza che le guardie se ne accorgano.

---

Come già detto, quest'avventura va giocata sul realismo. Fate in modo che i vostri giocatori vivano la trepidante emozione di farla in barba a qualcuno, con l'onnipresente timore di essere scoperti. Tirate i dadi e guardate torvi il giocatore che sta cercando di scavalcare il muro o create delle situazioni pericolose ma recuperabili (ad esempio, se il tiro di dado sul controllo destrezza fallisce di uno, stabilite che il PG sia riuscito a salire, ma che gli sia caduto lo zaino sul camminatoio, con le guardie a pochi metri, o cose del genere).

---

Come dicevo in precedenza, i PG possono scegliere un metodo alternativo per entrare nel castello. Lasciate fare a loro, agevolando e premiando le loro proposizioni se queste vi sembrano realistiche e realizzabili. Sarebbe meglio che le guardie non scoprano la loro presenza, almeno per un altro po', ma se il gruppo decide di presentarsi compatto alle porte e bussare, adeguatevi di conseguenza. Vengono comunque riportati, per precauzione, i dati relativi alle guardie:

---

**Soldati (4):** AC: 5; DV: 1; Att: 1 Arma; Danni: da arma; TS: G1; Mor: 7; Int: 9; All: N; PX: 18

---

Tenete conto che gli eventuali rumori di colluttazione tra i PG e le guardie saranno uditi anche dai soldati di riposo nella caserma, che si uniranno allo scontro con le seguenti modalità: 2 al 2° round di combattimento, altri 2 al 3°.

## LA CORTE

Una volta riusciti ad entrare, i PG devono muoversi –almeno negli spazi aperti- con altrettanta circospezione. In questo sono agevolati dalla relativa adiacenza dei vari stabili e dalla presenza di numerosi cespugli ed alberi (le macchie scure sulla cartina).

Nella corte non vi è nessuno, almeno per il momento: stabilite l'ora del giorno e calcolate che allo scoccare dell'ora successiva<sup>4</sup> quattro soldati a riposo nella caserma usciranno per dare il cambio ai loro colleghi smontanti. Inoltre, verso l'ora di pranzo o di cena, il cortile si popolerà, in quanto la servitù entrerà nel castello per mangiare, ma dopo aver portato il rancio anche ai militari acquarterati nella caserma.

## GLI STABILI

### 1) LA CASERMA

È una costruzione di 6 x 4 metri a due piani, realizzata in pietra –molto spessa- e dalle porte e finestre lignee, rinforzate da sbarre di ferro. Il pianterreno è composta da due stanze: la prima, più grande, contiene un tavolo e due brande. La seconda, più piccola, contiene una scrivania ed un let-

---

<sup>4</sup> Ad esempio, se decidete che i PG entrino nel castello alle 10.20, l'ora successiva saranno le 11.00; se invece i PG entrano alle 14.50, l'ora successiva saranno le 17.00 e così via)

to, per il comandante. Al secondo piano vi è invece una sola stanza, con 5 brande a castello e 3 letti normali, per i sergenti. Delle casse contenenti gli oggetti personali e delle rastrelliere con armi appese completano l'arredamento.

- Nella *stanza comune* vi sono le 4 guardie che dovranno dare il cambio a quelle di guardia: 2 stanno al momento dormendo, le altre stanno giocando ad una variante dei moderni scacchi.
- Nella *stanza del comandante* non vi è nessuno: il comandante è impegnato con il conte ad assistere ai suoi esperimenti. Sul tavolo vi sono sparpagliati dei fogli di carta (appunti, la valutazione della truppa, gli ordini del conte, ecc.); nell'armadio vi sono gli oggetti personali, oltre a **50 MO** ed un pendente in oro con rubino dal valore di **132 MO**.
- Nel *dormitorio*, invece, all'interno delle 11 casse vi saranno un totale di **15 MO**, **100 MA** e un **anello d'argento**, dal valore di **35 MO**. In ognuna delle tre casse dei sergenti vi saranno **1d10 MO** e **2d10 MA**. Null'altro. La stanza sarà deserta, in quanto gli altri 3 soldati ed i sergenti

I PG possono fare irruzione, se lo desiderano; i soldati hanno le seguenti caratteristiche:

**Soldati (4):** AC: 5; DV: 1; Att: 1 Arma; Danni: da arma; TS: G1; Mor: 7; Int: 9; All: N; PX: 18

Le statistiche delle guardie sono riportate in maniera più dettagliata in appendice, alla sezione "PNG principali". Se i PG decidono in tal senso, ricordatevi che allo scadere dell'ora, quando i quattro soldati di ronda –se sono ancora vivi– non riceveranno il cambio ed indagheranno, daranno l'allarme generale.

## 2) LE STALLE

Nelle scuderie vi sono alloggiati 20 cavalli (3 personalissimi del conte) e la carrozza. Al momento dell'ingresso dei PG, nelle stalle vi è anche *Armando*, lo scudiero, impegnato a strigliare due grossi cavalli da battaglia.

Indipendentemente dalle intenzioni dei PG, il palafreniere, la cui famiglia è fedele a quella del conte da lunghe generazioni, farà attaccare il gruppo dai due cavalli e cercherà di sfuggire da una finestra, al fine di avvisare le guardie di ronda. Se queste sono morte, si dirigerà alla caserma e, in caso di altri cadaveri, entrerà direttamente in casa, sprangandosi la porta alle spalle. Ecco le statistiche dei due cavalli e dello stalliere:

**Armando:** AC: 7; DV: 1; Att: 1 Tridente; Danni: 1d8; TS: G1; Mor: 7; Int: 9; All: N; PX: 12

*Armando ha destrezza +1 ed indossa una corazza di pelle imbottita; ha un tridente –utilizzato per raccogliere il fieno– ma non ha scudo.*

**Cavalli da Guerra (2):** AC: 7; DV: 3; Att: 2 Zoccoli; Danni: 2x 1d6; TS: G2; Mor: 9; Int: 2; All: N; PX: 35

*I cavalli attaccheranno i due PG più vicini a calci.*

Per il resto, nella stanza vi sono altri 17 cavalli da guerra e 3 da corsa, tutti in ottime condizioni (ecco risparmiati un bel po' di soldi per i PG). Vi è inoltre una bella carrozza (dal valore di **300 MO**) per adibita al trasporto di sole due persone.

## 3) IL MAGAZZINO

L'interno del magazzino è rappresentato da un unico, grosso locale contenente scorte alimentari (viveri, granaglie, acqua, birra, vino, alcolici, ecc.). Su alcune scaffalature vi sono inoltre dei sacchi di iuta e tela contenenti biancheria per la casa (coperte, lenzuola, asciugamani, ecc.) e una scatola di metallo contenente utensili ed attrezzi da lavoro (seghe, martelli, ecc.). Appoggiati alla parete vicino alla porta di ingresso vi sono degli attrezzi da giardinaggio.

I PG non troveranno alcunché di utile, a meno che non dichiareranno esplicitamente di 'cercare'; a quel punto, con il solito risultato di 1 su 1d6, potranno scoprire una botte –uguale ed in mezzo a tutte le altre– che, in realtà, è incernierata al pavimento e se opportunamente ruotata, rivelerà una nicchia contenente il bottino che Eribert e Magda, i due camerieri, sottraggono dal castello, ad insaputa del conte. Nella botola vi sono: **15 MO**, una **Statuetta d'Argento** (raffigurante un pegaso, dal valore di **13 MO**), una **Collana Dorata (27 MO)** ed un **Pugnale d'argento**.

Dopo 1 turno di permanenza dei PG, Jurghen (il giardiniere) entrerà nel magazzino per raccogliere i suoi attrezzi ed iniziare a lavorare; si accorgerà subito della loro presenza e, avendo un carattere spavaldo e temerario, li attaccherà subito.

**Jurghen:** AC: 8; DV: 1+2; Att: 1 Falcetto, 1 Martello; Danni: 1d6 +1, 1d6 +1; TS: G2; Mor: 11; Int: 7; All: C; PX: 19

Armando ha forza +1 ed è specializzato nel combattimento con due armi<sup>5</sup>. Indossa una corazza di pelle imbottita e brandisce un falcetto da giardinaggio (paragonato ad uno spadino) ed un martello.

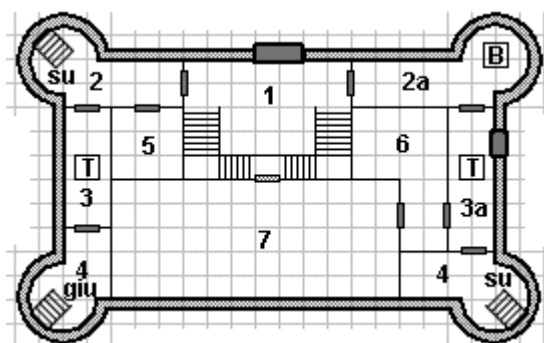
## 4) IL CORPO CENTRALE

Siamo infine giunti a dare un'occhiata all'interno del castello vero e proprio. Come si anticipava all'inizio del capitolo, la costruzione non è estremamente grande (lo spazio interno misura 18 x 10 metri, se si escludono le quattro torri angolari), ma costruita seguendo lo stile conforme a tutte le roccaforti, nell'eccezione più consona del termine.

Il corpo centrale si divide in 3 piani, 1 dei quali (il sotterraneo, descritto per ultimo) riservati ad uso personalissimo del Conte Dimetri Sabonis.

### PIANO TERRA

In questo piano vi sono i corridoi d'accesso alle quattro torri, le cucine e la sala dei ricevimenti, oltre all'atrio dell'abitazione, dove vi sono infine presenti le scale per accedere al piano superiore.



#### 1. L'ATRIO

Le dimensioni di questa stanza sono 7 x 5 metri. La porta doppia (larghezza 2 metri) sulla parete Nord apre sul cortile; vi sono presenti altre 3 porte, una per ogni parete: quella ad Est e quella ad Ovest sono chiuse a chiave e conducono al corridoio per le torri; quella a Sud, invece, apre nel salone di ricevimento. Sui lati Est ed Ovest, infine, partono le scale che conducono al primo piano del castello.

L'arredamento della stanza è piuttosto misero: la stanza stessa è in pietra, impreziosita solamente dal tappeto centrale e dalle ringhiere delle scale, in ferro battuto a mano e dai pomoli placcati oro.

Di guardia, nella stanza, vi è uno dei tre sergenti, di cui seguono le statistiche base (per la descrizione approfondita, si rimanda all'Appendice, alla sezione "PNG Principali").

**Sergente:** AC: 2; DV: 2; Att: 1 Arma; Danni: da arma +1; TS: G2; Mor: 9; Int: 9; All: N; PX: 38

Questo sergente (come gli altri 2) ha forza e destrezza +1 ed indossa una corazza a bande. Normalmente, utilizza una spada normale ed uno scudo.

Si faccia attenzione che se l'allarme è già stato dato, la porta d'accesso è chiusa e va abbattuta. Inoltre, sempre in tal caso, la guarnigione difensiva sarà costituita, oltre che dal sergente, anche da chi ha dato l'allarme (lo stalliere piuttosto che le guardie), da un altro sergente ed un soldato.

#### 2, 2A. CORRIDOI PER LE TORRI

Essendo i due corridoi molto simili, verranno descritti in un unico punto; rimarcando ovviamente le differenze. Entrambi sono in pietra e completamente spogli, eccezion fatta per alcune rastrelliere contenenti spade e lance. Il corridoio [2] presenta due porte sulla parete sud: una apre su un nuovo corridoio (area 3), l'altra sul dormitorio (area 5). Il corridoio [2a], invece, ha una sola porta, sempre sulla parete sud, che conduce ad un altro corridoio (area 3a).

La torre [2] presenta delle scale che saliranno al piano superiore; la torre [2a], a parte un'armatura, è apparentemente vuota; in realtà contiene una botola che conduce alle cantine. La botola è rinvenibile con le normali chance o perlustrando l'area 7 al Secondo Piano.

#### 3, 3A. CORRIDOI DI COLLEGAMENTO

Vale lo stesso discorso fatto per i precedenti corridoi. Il corridoio [3] ha due sole porte, sulle pareti Nord (area 2) e Sud (area 4); il corridoio [3a] ha quattro porte, sulle quattro pareti. Le due aggiuntive, conducono in cucina (area 6, quella ad Ovest) ed all'esterno (quella ad Est), in prossimità del magazzino.

Entrambi i corridoi hanno delle trappole a pressione; tali trappole possono essere disinnescate da ogni porta, ruotando la maniglia prima in senso opposto a quello d'apertura e poi aprendo normalmente (un ladro ha le normali possibilità per capire la presenza di una trappola, ma il doppio per rimuoverla, essendo molto semplice). Se la trappola non viene disattivata, quando il primo PG giungerà in zona, si aprirà una botola largo quasi quanto tutto il corridoio, causando la caduta per 1d4 PF di danno.

<sup>5</sup> Porta 2 attacchi a round, per ognuno dei quali necessita un tiro di iniziativa distinto: il primo (falcetto) senza penalità, il secondo (martello) con penalità di -2.

Non tutto il male viene per nuocere: in fondo alla botola del corridoio [3a], infatti, giace un **Anello di Protezione +1**, perduto da uno dei due camerieri durante un loro furtarello.

#### 4. TORRI

Queste torri differiscono solo per un particolare: in quella ad Est le scale conducono in alto, in quella ad Ovest portano in basso. Per il resto, le stanze sono in pietra e vuote, salvo le solite rastrelliere contenenti spade e lance.

#### 5. DORMITORIO

È una stanza di 3x3 metri, arredata con una piccola scrivania, una sedia e due brande. Viene utilizzata dalle guardie per riposare tra un turno notturno e l'altro. Se i PG vi entrano di giorno non troveranno nessuno e, anzi, essendo munita di una robusta porta dotata di chiave, è un ottimo posto per riposarsi. Se viceversa, vi entrano di notte, troveranno un soldato ed un sergente intenti a riposare, ma sempre all'erta (nessun attacco di sorpresa per i PG)!

**Soldato:** AC: 5; DV: 1; Att: 1 Arma; Danni: da arma; TS: G1; Mor: 7; Int: 9; All: N; PX: 18

**Sergente:** AC: 2; DV: 2; Att: 1 Arma; Danni: da arma +1; TS: G2; Mor: 9; Int: 9; All: N; PX: 38

*Questo sergente (come gli altri 2) ha forza e destrezza +1 ed indossa una corazza a bande. Normalmente, utilizza una spada normale ed uno scudo.*

#### 6. LE CUCINE

La cucina è una sala ampia 4 x 3 metri, con una appendice di 2 x 3 metri in direzione sud; quest'ultima contiene, in pratica, solo le porte per la sala (area 7) e per il corridoio (area 3a).

Oltre a stoviglie, fornelli, e pentoloni, nella cucina vi è anche un acquaio e la cuoca, *Ester*, una donnone grande e grosso ma dal viso gaio e luminoso. Attenzione, perché in realtà è una maga, disposta al sacrificio personale per proteggere il duce Dimetri.

**Ester (M1):** AC: 9; DV: 1; Att: 1 Pugnale; Danni: 1d4; TS: M1; Mor: 11; Int: 14; All: C; PX: 30; Incantesimo: *Dardo Incantato*.

Lei farà di tutto per sembrare una massaia impaurita dai PG, ma appena potrà utilizzerà il suo incantesimo, per poi cercare rifugio giù dalle scale presenti nella torre di Sud Est.

#### 7. LA SALA DEI RICEVIMENTI

Questa ampia sala (12 x 5 metri) contiene dei divani, una libreria, un grosso tavolo per 8-10 persone, un caminetto e alcuni mobili più bassi. Nella stanza vi è inoltre *Eribert*, uno dei camerieri. A differenza degli altri membri delle Tenebre Alate, lui non si sacrificherà per il conte ma anzi, se si vedrà alle strette, offrirà il suo tesoro (vedi paragrafo "3) Il Magazzino") in cambio della vita. Se i PG accettano, Eribert li condurrà attraverso la cucina, sperando in un aiuto della cuoca, ma negherà l'evidenza se i PG lo accuseranno poi di aver teso loro una trappola; semplicemente, dirà che non sapeva che Ester era in cucina. Se i PG lasceranno andare il maggiordomo, questo scapperà in cortile, cercando di avvertire le guardie dell'intrusione, prima di allontanarsi definitivamente dal castello. Ovviamente, se la sua refurtiva è ancora presente nel magazzino, le preleverà prima di fuggire.

Se i PG cercheranno tra i libri, avranno il 10% di probabilità per turno di rinvenire i seguenti libri interessanti (effettuare un controllo percentuale per ogni libro):

- **Cacciare nelle Foreste:** scritto in comune; se studiato (1 mese), conferisce la possibilità del 75% di procurare cibo per 1 persona all'interno delle foreste. Valore: **1.023 MO**.
- **Guida alla Salmodia:** scritto in comune; se studiato (1 mese), offre il 50% di apprendere lo Skill Cantare. Valore: **1.612 MO**.

### SECONDO PIANO

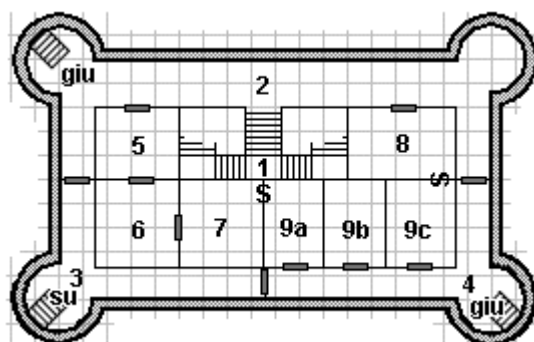
In questo piano vi sono le camere del conte e quelle della servitù; gli immancabili corridoi d'accesso per le quattro torri, oltre alle scale per scendere a pianterreno ed un distaccamento del corpo di guardia.

#### 1. LE SCALE

Le scale conducono a pianterreno.

#### 2. CORRIDOIO NORD

Questo corridoio fianeggia il lato Nord del castello e collega le due torri di Nord Est e Nord Ovest. È spoglio, ad eccezione delle solite rastrelliere contenenti le solite armi. La torre di Nord Ovest presenta le scale per scendere a pianterreno; l'altra è deserta.



### 3. ANGOLO SUD OVEST

Questo corridoio a 'L' conduce alla torre di Sud Ovest, nella quale vi sono presenti le scale per accedere al ballatoio esterno (vedi la fortificazione esterna).

### 4. ANGOLO SUD EST

Questo corridoio a 'L' conduce alla torre di Sud Est, nella quale vi sono le scale per scendere a pianterreno; sul lato lungo del corridoio si aprono tre porte che conducono alle camere della servitù (aree 9a,b,c).

### 5. ANTICAMERA

In questa stanza, di 3,5 x 3 metri, il conte intrattiene gli ospiti di riguardo. Vi sono degli scaffali, una scrivania ed un paio di comode poltrone: una dietro la scrivania e l'altra di fronte ad essa. Quella di fronte è particolare, essendo munita di manette sui braccioli e sui piedi d'appoggio; normalmente nascosti –celati in scomparti appositi della poltrona- sono comandati da un pulsante posto sotto la scrivania del conte. Servivano per immobilizzare l'eventuale ospite ritenuto o divenuto improvvisamente minaccioso.

### 6. ANTICAMERA DA LETTO

In questa stanza di 3,5 x 3,5 metri vi è un grosso armadio contenente i vestiti del conte ed i suoi effetti personali. In questa stanza vi è anche presente *Magda*, l'altra cameriera. Il comportamento di Magda sarà simile a quello di Eribert (vedi *Piano Terra*, area #7). Al momento, la cameriera stava riordinando le camicie del conte, cercando qualcosa da sottrarre che non desse troppo nell'occhio, ma in maniera infruttuosa. In effetti, tra la biancheria di Dimetri e nella stanza non vi è nulla di valore, ad eccezione degli abiti stessi.

### 7. CAMERA DA LETTO

Altra camera di 3,5 x 3,5 metri, stavolta contenente un letto, un camino ed uno scrittoio. Nell'angolo Nord Ovest vi è anche un passaggio segreto (solite modalità e probabilità di trovarlo) che conduce nell'area 9a. Tra le carte presenti sullo scrittoio vi sono i vari appunti del conte relativi agli esperimenti condotti. Data la loro quantità, il DM inventi sulla falsariga di quelli proposti a lato. Sulla scrivania vi è anche il seguente appunto –molto forzato- indispensabile per consentire ai PG di identificare la botola presente nell'area 2a dei *Piano Terra*.

"Per Magda: Non devi ruotare i due quanti quando pulisci l'armatura a pian terreno!!! Questa è l'ultima volta che te lo dico!!!"

Nella stanza, esattamente in prossimità del passaggio segreto, vi è la toilette personale del conte, divisa dalla stanza con un séparé in vimini a soffietto, quasi costantemente tirato in modo da coprire gli igienici. *Nota marginale:* tali igienici sono collegati alle fognature tramite tubi di piombo; il conte tiene moltissimo all'igiene personale.

### 8. CORPO DI GUARDIA

All'interno di questa guardiola vi sono un sergente ed un soldato. Essi attaccheranno subito, indipendentemente dalle azioni dei PG per il semplice motivo che nessun intruso avrà mai l'autorizzazione di recarsi al secondo piano, se non accompagnato dal conte in persona.

**Soldato:** AC: 5; DV: 1; Att: 1 Arma; Danni: da arma; TS: G1; Mor: 7; Int: 9; All: N; PX: 18

**Sergente:** AC: 2; DV: 2; Att: 1 Arma; Danni: da arma +1; TS: G2; Mor: 9; Int: 9; All: N; PX: 38

*Questo sergente (come gli altri 2) ha forza e destrezza +1 ed indossa una corazza a bande. Normalmente, utilizza una spada normale ed uno scudo.*

Non vi è nulla di particolare, salvo le brande ed il tavolaccio di legno, con incise sopra sconcerie e volgarità tipiche da camerata e, ovviamente, il passaggio segreto che conduce alla stanza 9c.

### 9A. STANZA DELLA SERVITÙ

In questa stanza dormono Jurghen ed Armando. Vi sono i due letti e due armadi, una piccola scrivania ed una sedia. Racimolando tra i vari oggetti personali è possibile trovare un totale di **8 MO** e **24 MA**. Nell'angolo a Nord Ovest vi è un passaggio segreto che conduce nella camera da letto del conte (area 7), ma i due ne sono ignari.

### 9B. STANZA DELLA SERVITÙ

In questa stanza dormono le due donne impiegate al castello: Ester e Magda. Vi sono due letti, due armadi, un piccolo tavolino da trucco ed una sedia. Racimolando tra i vari oggetti personali è possibile trovare un totale di **6 MO** e **2 Rubini** minuscoli, da **18** e **25 MO**.

### 9C. STANZA DELLA SERVITÙ

In questa stanza dorme Eribert. Vi sono due letti (uno era per un terzo cameriere, licenziatosi anni addietro) e due armadi, una piccola scrivania ed una sedia. Racimolando tra i vari oggetti

#### DIARIO DI

#### DIMETRI SABONIS

##### Esperimento 3

Femmina, 49 anni. Iniettato liquido 3Ax. Risultato: morte istantanea.

##### Esperimento 13

Maschio, 20 anni. Iniettato liquido 2B. Risultato: metamorfosi totale, morte in 4 ore

##### Esperimento 19

Maschio, 31 anni. Iniettato liquido 2B1. Risultato: metamorfosi parziale, morte in 6 ore



personali è possibile trovare un totale di **3 MO** e **14 MA**. Nell'angolo a Nord Est vi è un passaggio segreto che conduce al corpo di guardia (*area 8*), ma Eribert ne è ignaro.

## SOTTERRANEI

In questa parte di castello sono presenti, di fatto, due livelli completi: il primo è accessibile dalla scala presente nell'*area 4* (Torre Sud Ovest) del *Piano Terra* ed è esclusivamente una cantina. Il secondo, ben più importante, è accessibile solo tramite la botola presente nell'*area 2a* del *Piano Terra*. Il meccanismo per aprire tale botola è esplicitamente descritto nell'appunto lasciato dal conte alla domestica Magda (vedi *area 7 Secondo Piano*): è sufficiente ma necessario *ruotare in senso antiorario* i due guanti della statua ferrea, presente nella zona. *Ruotandoli in senso orario*, suona un allarme nei sotterranei; ruotandone uno in un senso e l'altro nell'altro non produce alcun risultato.

### 1. LA CANTINA

Questa è l'unica stanza dei sotterranei tranquillamente accessibile, tramite le scale presente nell'*area 4* (Torre Sud Ovest) del *Piano Terra*. Contiene, ovviamente, i vini più pregiati (ogni bottiglia potrà essere valutata 5d10 MO, ovvero dalle **5** alle **50 MO**), ripartiti per annata e per tipologia su diversi scaffali in legno.

### 2. IL CORRIDOIO

Questo corridoio collega la botola che sbucca dall'*area 2a* (Torre Nord Est) del *Piano Terra* alle varie stanze del sotterraneo riadattato dal conte a laboratorio personale. In questa stanza, nella torre, vi è una campanella collegata ai guanti della statua sita al piano superiore. Ogni effrazione (ovvero il ruotarli in senso orario), emette un rintocco, non udibile a distanza, ma perfettamente chiaro alla guardia sempre presente. La quale avrà il tempo di avvisare il sergente e l'altra guardia della stanza 3.

**Soldato:** AC: 5; DV: 1; Att: 1 Arma; Danni: da arma; TS: G1; Mor: 7; Int: 9; All: N; PX: 18

### 3. GUARDIOLA

In questa guardiola vi sono costantemente l'ultimo sergente e un soldato, che saranno avvisati dell'arrivo dei PG o dal soldato di guardia nella stanza 2 -se udirà la campanella- o dagli inevitabili rumori di lotta.

**Soldato:** AC: 5; DV: 1; Att: 1 Arma; Danni: da arma; TS: G1; Mor: 7; Int: 9; All: N; PX: 18

**Sergente:** AC: 2; DV: 2; Att: 1 Arma; Danni: da arma +1; TS: G2; Mor: 9; Int: 9; All: N; PX: 38

*Questo sergente (come gli altri 2) ha forza e destrezza +1 ed indossa una corazza a bande. Normalmente, utilizza una spada normale ed uno scudo.*

### 4. LABORATORIO DI DIMETRI

In questa stanza vi sono alambicchi, pozioni, boccette, fiale, fornelli e chi più ne ha più ne metta. Il tutto è utilizzato da Dimetri per preparare i filtri da somministrare alle vittime, nel tentativo di trasformarli in *Rouwen*, l'incubo alato, ovvero una nuova istanza del corvo mitologico.

Oltre a quanto citato, vi sono altri resoconti degli esperimenti e qualche schizzo sull'anatomia generale del corpo umano e dei corvi, con tanto di appunti precisi e dettagliati.

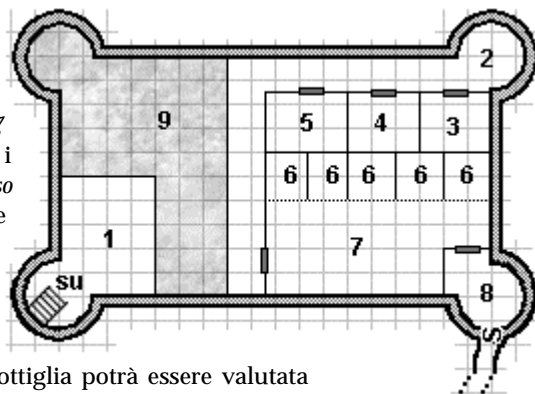
### 5. UFFICIO DI DIMETRI

In questo ufficio vi è una scrivania, ma passa sicuramente in secondo piano; per terra infatti, tracciata con del sangue, vi è una stella a cinque punte racchiusa in un cerchio. In mezzo, vi sono diversi cadaveri di corvi, alcuni visibilmente e ovviamente massacrati in modo brutale (È frutto dell'implosione che avviene a tergo degli esperimenti falliti dal Conte).

Inoltre, sulla scrivania vi è un drappo rosso, parzialmente strappato (quello che il corvo rinvenuto in città aveva nel becco) ed un tomo, aperto sulla pagina che narra della leggenda del corvo Rouwen. I PG potranno a questo punto speculare sulle azioni del conte e sul perché gli abitanti di Kérindar erano terrorizzati e deportati al castello. Il racconto viene riportato per intero in una sezione dedicata presente in Appendice.

### 6. CELLE

Sono cinque piccole, semplici, spoglie ed umide celle, di quasi 2 x 2 metri. In tre di esse vi è contenuto un essere umano. Con un Controllo Intelligenza, i PG potranno riconoscere in uno di questi il vecchio zoppo, già incontrato in paese. Quando i tre prigionieri si accorgeranno della presenza del gruppo, si metteranno a gridare implorando aiuto.



Questo consentirà anche al Conte ed al Capitano di rendersi conto della loro presenza, mandando a pallino l'eventuale attacco di sorpresa dei poveri PG.

## 7. AREA ESPERIMENTI

Questa grande stanza contiene lettini, macchinari a vapore e file di scaffali contenente siringhe, fiale e pergamene (sono dei semplici appunti, ma lasciate che i PG si illudano!). Nella stanza sono presenti i due fautori del piano: il Conte Sabonis ed il Capitano Rupert.

Inizialmente, i due saranno talmente impegnati ad iniettare una sostanza in un essere umano – un abitante della cittadina – che non si accorgeranno dell'arrivo dei PG, che penseranno quindi di avere un round di tempo per l'attacco di sorpresa. Sul più bello, però, uno dei tre prigionieri (vedi area 6, qui sopra) si accorgerà del loro arrivo e si metterà a gridare aiuto.

Per la descrizione del combattimento e delle caratteristiche del Conte e del Capitano, si rimanda alla lettura del paragrafo “*Scontro Finale?*”, riportato qui sotto.

## 8. TORRE SUD EST

È la stanza dove il conte Sabonis cercherà la fuga. Una porta segreta si apre su un cunicolo che, dopo alcune centinaia di metri, conduce al lago.

## 9. TERRA

Questo è il terrapieno che costituisce il terreno su cui poggia il castello. È solo terra, solida e compatta e non è accessibile ai PG, a meno che non decidano di perdere tempo a scavare. In tal caso, comunque, non troveranno nulla.

## SCONTRO FINALE?

Eccoci giunti, quindi, allo scontro finale. Finale? Ma sarà, poi, quello finale? Tutto lascia credere di sì, almeno per i PG. In realtà, no! Iniziamo con il fornire i dati dei due avversari dei nostri:

**Capitano:** AC: 1; DV: 4; Att: 1 Spada, 1 Scudo Lama; Danni: 1d12 +2, 1d4 +2; TS: G4; Mor: 11; Int: 11; All: C; PX: 150

*Il Capitano ha forza e destrezza +1, indossa una corazza di piastre ed ha uno **Scudo Lama**. Brandisce una **Spada Normale +1** (livello di studio *Skilled*, per chi segue le regole di progressione nello studio delle Armi, o l'equivalente in AD&D™) ed indossa un **Anello protezione dai Fulmini**.*

**Conte (Umano):** AC: 9; DV: 5; Att: 1 Pugnale; Danni: 1d4; TS: M5; Mor: 9; Int: 15; All: C; PX: 190

*In forma umana, il conte è un mago del 5° livello, senza oggetti magici ad eccezione di una **Bacchetta Dardi Incantati**, con sole 3 cariche residue e che preferisce conservare. Gli incantesimi memorizzati sono i seguenti:*

*1° Liv.: Tenebre, Dardo Incantato*

*2° Liv.: Immagini Illusorie, Creazione Spettrale*

*3° Liv.: Velocità*

Passiamo ora, alla spiegazione di quanto avverrà, a partire dal momento, inevitabile, di quando i due si accorgeranno della presenza del gruppo.

Il conte inietterà violentemente la pozione –tramite un ago– nel prigioniero agonizzante, disteso sul lettino, mentre ordinerà al capitano di difenderlo, visto che ormai è prossimo al momento della verità. Il capitano, ovviamente, obbedirà.

Guidate il combattimento con il capitano, tenendo conto che si butterà a capofitto contro chiunque tenti di avventarsi contro il conte. A tal proposito, disponete la mobilia della stanza in modo tale che il conte risulti piuttosto protetto, per un periodo di qualche round (tale è il tempo che la pozione impiega ad agire).

Dopo 2-3 round (calcolate voi, a seconda di come stanno andando le cose –sia che sia troppo bene che troppo male– per i PG), leggete quanto segue:

*“Fermi, stolti” vi grida il vecchio Conte “state per assistere a qualcosa di impossibile...”*

Il paziente, riverso in agonia sul lettino cessa improvvisamente di gridare; lentamente inizia a rimpicciolire e al tempo stesso, il suo corpo si riempie di lunghe penne nere; dopo qualche secondo, la trasformazione è completata: ora è un corvo. Subito dopo, Sabonis intona una strana nenia, ed il corvo sembra ipnotizzato dalle sue parole...

Ma è una frazione di secondo: subito dopo, un sordo brontolio causa il tipico tremore da terremoto; stentate a tenervi in piedi e qualcuno addirittura cade ⟨tirate dei dadi per stabilire chi⟩. Pezzi di roccia iniziano a staccarsi dal soffitto e cadono violentemente a terra ⟨tirate altri dadi e dite che nessuno è stato colpito⟩, seguiti da impetuosi sbuffi di polvere e terra. L'espressione del conte cambia, ora sembra terrorizzato.

*"Sono mesi che cerchi di disturbarmi, umano" la voce, calda e spettrale, proviene dal corvo, che nel frattempo si è librato a mezz'aria e lì resta, immobile con le ali aperte, circondato da una strana quanto surreale aureola rossa "ora sono stufo, della tua inutile carneficina".*

Un lampo scende dal becco del corvo, colpendo di striscio il conte, che urla dal dolore. Sembra sul punto di cadere, ma poi si rialza, con un'espressione disumana: ora non è più un essere umano, è qualcosa di mostruoso, una via di mezzo tra un uomo ed un corvo, ed i suoi occhi sono neri come il buio e vuoti come l'inferno.

Ma non avete il tempo di guardarlo in dettaglio: con un grido atroce, il capitano si getta su di voi.

Riprendete il combattimento con il capitano, tenendo conto che ad ogni round vi sono le seguenti possibilità:

- 10% che si stacchi un pezzo di soffitto. Se avviene, c'è il 5% che cada addosso ad un contendente; se il caso, stabilite tirando dei dadi a chi cade addosso –conteggiate anche il capitano- ed effettuate un TxC contro AC 9 meno la destrezza della vittima (il capitano ha destrezza 13, +1). Se il blocco colpisce, infligge 2 PF, dimezzabili con un TS vs. Raggio della Morte.
- 5% di probabilità che qualcuno cada a terra, per via delle scosse telluriche. Se avviene, stabilite tirando dei dadi chi cade –conteggiate anche il capitano.

Se qualcuno dichiara esplicitamente di voler osservare cosa accade tra il corvo e Sabonis, non potrà combattere (perché deve spostarsi per vedere, facendo attenzione ai blocchi che piovono ed alle scosse). Ditegli nell'orecchio che Sabonis scompare dietro la porta in basso a Sud Est (quella che conduce alla torre, *area 8*), seguito dal corvo. Se il PG vuole recarsi da solo, sarà fermato da una scossa di terremoto.

Tutto il gruppo deve essere compatto, ad inseguire il Conte Dimetri Sabonis!!

Quando il combattimento sarà terminato, lasciate che tutto il gruppo si muova in tal senso. Se tutti hanno preferito combattere e nessuno ha visto dove Sabonis fuggiva, fate in modo che la porta che conduce all'*area 8* sia rimasta aperta. È ipotizzabile che Dimetri abbia quasi un minuto di vantaggio.

Se il gruppo non intende seguirlo, fate presente che i pezzi di soffitto che si staccano sono sempre più grossi e che non sarà facile tornare verso l'uscita (è la verità, la percentuale che il castello crolli parte dal 30% e cresce del 15% ad ogni round successivo).

Pertanto, ancora una volta siamo riusciti a condizionare le azioni del gruppo secondo la nostra volontà ma senza darlo tanto a vedere...

Ci sono due cose importanti:

- 1) Il **Vassoio d'argento**, che è anche il motivo per cui hanno vissuto tutto questo. È su una mensola, vicino alla porta d'uscita, pieno di erbe, spezie e droghe (sarà però sufficiente una bella lavata per rimetterlo a posto).
- 2) I **prigionieri delle stanze 6**. Per ognuno liberato, assegnate al gruppo 20-30 PX (in totale, non a testa). Questi, però, non seguiranno i PG lungo il cunicolo, ma torneranno verso l'uscita dal castello (riuscendo ad uscire indenni prima del crollo). Se i PG decidono di liberarli, il castello non crollerà subito: iniziate il conteggio da 30% da quando l'ultimo prigioniero sia stato liberato. **Attenzione**, però; se il castello crolla, i PG muiono: fate in modo di rendere credibile il crollo imminente, infliggendo anche dei PF, ma non ammazzateli, poveri cristi!!

## IL LAGO

Il cunicolo prosegue dalla porta segreta per quasi mezzo chilometro –da percorrere con le torce o fonti di luci accese, prima di sfociare sul lago, molto vicino alle acque. È un luogo umido, freddo e dall'acustica amplificata: ogni passo dei PG genera un sonoro e permanente rimbombo.

Quando il gruppo ha percorso poche centinaia di metri, esso udrà un fragoroso rumore proveniente dalle spalle: il castello è infine caduto.

Inoltre, quando il gruppo sarà distante poche decine di metri dall'uscita, dite loro che dall'esterno provengono rumori e strilla convulse, pianti, tonfi e grida. Improvvise ombre, inoltre, sembrano temporaneamente la luce provenire dall'uscita del tunnel, come se qualcosa di molto veloce girasse continuamente lì davanti. Quando il gruppo esce dal tunnel, descrivete la situazione come segue:

Siete finalmente usciti da quel tetro e lugubre cunicolo, solo per saltare in braccio ad una visuale che, sinceramente, ve lo fa rimpiangere: decine, centinaia, migliaia di corvi stanno volando in ogni punto del cielo, al punto da renderlo solo vagamente riconoscibile. Sembra che quegli uccelli si formino dappertutto: dai faraglioni, dall'acqua, da sopra di voi e da dietro di voi.

I cittadini di Kérindar, impazziti dalla paura e dal terrore, stanno preparando le barche per sfuggire, segno che anche il paesino deve essere sottoposto a questa invasione. Alcune barche, già in acqua, stanno raggiungendo a fatica il largo, seguite ed attaccate da un nugolo di uccelli.

I corvi sono stati evocati o riportati in vita da Rouwen stesso, che sta volteggiando, nascosto nella moltitudine, sopra il gruppo. Davanti ai PG, inoltre, vi è anche Sabonis; potete scegliere voi stessi il motivo: o si è accorto di essere seguito –l'eco della grotta fa miracoli- o si è accorto di aver dimenticato il vassoio, dei cui poteri è ben consapevole. In entrambi i casi, vedendo il gruppo –con il piattino- attaccherà subito.

<b>Conte (Mannaro):</b> AC: 6; DV: 5; Att: 2 Artigli, 1 Becco; Danni: 2x1d4, 1d4; TS: M5; Mor: 9; Int: 15; All: C; PX: 290
---

*In forma mannara, il conte è sempre un mago del 5° livello, ma stavolta senza oggetti magici. Gli incantesimi memorizzati sono i seguenti:*

*1° Liv.: Tenebre, Dardo Incantato*

*2° Liv.: Immagini Illusorie, Creazione Spettrale*

*3° Liv.: Velocità*

*È inoltre immune a tutte le armi che non siano d'argento, almeno per i primi 3 round...*



Durante il combattimento, i corvi piomberanno in picchiata contro Sabonis, ma c'è il 10% di probabilità che colpiscano un PG. Se avviene, stabilite tirando dei dadi chi viene colpito ed effettuate un TxC contro l'AC della vittima. Se il colpo va a segno, infligge 2 PF, dimezzabili con un TS vs. Raggio della Morte. Al 3 round, Rouwen interverrà ed i corvi smetteranno di attaccare Sabonis. L'intervento della divinità, che colpirà sicuramente, causerà la trasformazione di Sabonis in forma umana, quindi colpibile da tutti i PG, senza restrizioni di armi magiche o d'argento.

## LA FINE

Dopo la morte –si spera– del conte Dimetri, i corvi si placcheranno e scompariranno, così come sono comparsi. Rouwen, invece, si poserà su una pietra a breve distanza dai PG e guarirà i feriti, così come riporterà in vita le vittime. Li ringrazierà per il loro intervento, complimentandosi per il coraggio e la forza dimostrata. Ricompenserà ognuno di loro tracciandogli un segno invisibile –con un’ala– sulla fronte: tale segno consentirà al PG di poter parlare con un corvo una volta al giorno (non cumulabile) e di essere riconosciuto come “amico dei corvi” in tutte le circostanze, con i benefici non esplicabili adesso, ma adattabili di volta in volta dal coscienzioso DM.

Ora, i PG possono scegliere di tornare a casa di Amarkin per riconsegnarli il vassoio o continuare a cercare –ovviamente senza esito– l’inesistente vecchia cugina del mago. Se tornano in città, il vecchio zoppo (che si è salvato anche se i PG non lo hanno liberato) li indicherà come eroi e liberatori e l’intero paese organizzerà un festeggiamento di tre giorni in loro onore.

Se poi, quando giungono dal vecchio Amarkin gli riferiranno che la cugina non esisteva e che forse non era mai esistita in quel paese, lui sosterrà che la faccenda è molto strada, in quanto le lettere – mostrerà loro anche dei falsi, da lui abilmente realizzati– sono da lei pervenute per addirittura diversi anni. Concluderà dicendo che forse è scappata anzitempo e che avrà utilizzato un nome falso, ma l’importante era ottenere il vassoio. Metterà a tacere il tutto offrendo ai PG 750 MO al posto delle 500 pattuite e proponendo di indagare in merito.

## PNG PRINCIPALI

### AMARKAN (NEUTRALE)

**FOR: 7 (-1); INT: 17 (+2); SAG: 11 (-); DES: 10 (-); COS: 12 (-); CAR: 15 (+1)**

È il vecchio mecenate dei PG, nonché procacciatore di giovani talenti per raggiungere i suoi scopi, relativi all'immortalità. Al di là dell'apparenza –un vecchio grinzoso con una lunga barba screziata– è, in realtà, un mago demonologo -13° livello- autodidatta.

In questa sede non è necessario stabilire le sue caratteristiche, possedimenti e statistiche, in quanto non è previsto un combattimento dei PG contro di lui (in caso questo avvenga, sarebbe a lui sufficiente una *Palla di Fuoco* per annientarli). Sarà sufficiente sintetizzare la sua storia più recente.

Il vecchio, durante l'evocazione di un demone (Xaboo), si è lasciato raggirare: convinto che il demone gli stesse raccontando i poteri di svariati oggetti per aiutarlo a raggiungere l'immortalità, non si è accorto –e tuttora ne è ignaro– che i fini del demonio erano ben altri. Quando il vecchio Amarkan finirà di raccogliere i vari oggetti (grazie ai PG), il demone se ne impadronirà e, uccidendo il mago, avrà via libera alla scalata verso il potere immortale.

### CONTE DIMETRI SABONIS (CAOTICO)

**FOR: 9 (-); INT: 15 (+1); SAG: 10 (-); DES: 14 (+1); COS: 12 (-); CAR: 8 (-1)**

È un vecchio conte, reso folle dalle sue ossessioni relative all'immortalità e alla potenza assoluta sugli altri. Assillato da una vecchia leggenda (vedi sezione successiva), la sua intenzione è di evocare lo spirito del Corvo Rouwen per raggiungere i suoi fini. Per ottenere il suo intervento, il conte ha messo in pratica un piano losco: trasformare i cittadini in corvi, ai fini di impressionare prima e di emulare poi, il leggendario uccello. Durante tali esperimenti, però, il conte è stato contagiato da un siero imperfetto, trasformandosi così in un licanthropo, ovvero un corvo mannaro.

In forma umana, il Conte ha le seguenti statistiche:

**Forma Umana:** AC: 8; DV: 5; Att: 1 Pugnale; Danni: 1d4; TS: M5; Mvm: 18; Mor: 9; Int: 15; All: C; PX: 190

È un mago del 5° livello, in possesso di una **Bacchetta Dardi Incantati**, ma con 3 sole cariche residue. Gli incantesimi scritti sul suo libro sono superflui, in quanto il libro non è reperibile; quando i PG lo incontreranno, però, lui avrà memorizzato le seguenti magie:

1° Livello: *Tenebre, Dardo Incantato*

2° Livello: *Immagini Illusorie, Creazione Spettrale*

3° Livello: *Velocità*

In forma mannara, il conte apparirà come un uomo con sembianze corvine: il naso e la bocca saranno uniti a formare un becco; le braccia ed il tronco saranno coperti da piume e si verrà a creare un rado piumaggio per formare l'ala, tra il braccio ed il corpo. I piedi si trasformeranno in zampe, con dei possenti e lunghi artigli, pronti a ghermire la preda.

**Corvo Mannaro:** AC: 4; DV: 5; Att: 2 Artigli, 1 Becco; Danni: 2x1d4, 1d4; TS: M5; Mvm: 25 (5); Mor: 9; Int: 15; All: C; PX: 290

Il movimento elevato è inteso volando; a terra, il conte si muoverà di soli 5 metri a round. In tale forma, inoltre, tutti gli attacchi portati da armi non magiche o non d'argento saranno inoffensivi.

### RUPERT, IL CAPITANO (CAOTICO)

**FOR: 15 (+1); INT: 11 (-); SAG: 11 (-); DES: 14 (+1); COS: 15 (+1); CAR: 9 (-)**

È un guerriero del 4° livello, arruolato otto anni prima dal Conte Sabonis. Visto lo stesso modo di vedere le cose –l'allineamento lo testimonia– i due si sono trovati molto bene insieme e sono diventati presto amici. Oltre a consigliere del conte, Rupert è capo della guarnigione e delle temute –almeno nel paese di Kérendas– *Tenebre Alate*, ai cui raid non si unisce quasi mai.

**Capitano:** AC: 1; DV: 4; Att: 1 Spada, 1 Scudo Lama; Danni: 1d12 +2, 1d4 +2; TS: G4; Mor: 11; Int: 11; All: C; PX: 150

Il Capitano indossa una **Corazza di Piastre** ed ha uno **Scudo Lama**. Brandisce una **Spada Normale +1** (livello di studio *Skilled*, per chi segue le regole di progressione nello studio delle Armi, o l'equivalente in AD&D™) ed indossa un **Anello di protezione dai Fulmini**.

## SERGENTI (NEUTRALE)

**FOR: 14 (+1); INT: 9 (-); SAG: 9 (-); DES: 14 (+1); COS: 9 (-); CAR: 9 (-)**

I sergenti sono tre e sono stati assunti da Rupert in persona. Sottintendono tutti i doveri di vigilanza verso il castello e sono il braccio destro del Capitano, di cui fanno le veci in caso di sua assenza dal castello.

**Sergente:** AC: 2; DV: 2; Att: 1 Arma; Danni: da arma +1; TS: G2; Mor: 9; Int: 9; All: N; PX: 38

Indossano una corazza a bande e, normalmente, utilizzano una spada normale ed uno scudo. Sono, in linea di massima, loro che guidano i raid delle Tenebre Alate.

Opzionalmente, è possibile che ogni sergente abbia una o più **Pozione Curativa**, a scelta del DM.

## SOLDATI (VARIO)

- **STATISTICHE MEDIE** -

I soldati sono mercenari cambiati, mediamente, ogni due o tre stagioni. Eseguono le corvée, le guardie ed i lavori più consoni alla loro professione. Compongono la falange armata e più pericolosa delle Tenebre Armate

**Soldato:** AC: 5<sup>6</sup>; DV: 1; Att: 1 Arma; Danni: da arma; TS: G1; Mor: 7; Int: 9; All: N; PX: 18

Mediamente dispongono di varie armi: balestre, archi e lance quando sono di guardia sulle mura; spade e scudo altrimenti. Le statistiche (in particolare AC) si riferiscono a quest'ultimo caso. Indossano tutti una cotta di maglia.

<sup>6</sup> ± 1 a seconda del valore di destrezza. OPZIONALE!

## LA LEGGENDA DI ROUWEN, IL CORVO

... e così il vecchio Corvo si cibò per giorni e giorni di sementi custoditi tra le ossa dei cadaveri morti di quella devastante piaga chiamata Peste: aveva trovato una miniera di semi e grassi insetti in quello che, nell'antichità, era un cimitero!

Lo spirito dei cadaveri, desiderosi di libertà, videro nel Corvo un nesso con la vita e si impadronirono del suo corpo, grazie alle sementi che contenevano il loro spirito.

Da allora, il corvo divenne tristemente famoso con il nome di Rouwen, l'Incubo Alato. Si narra che dovunque ci fosse un morto ammazzato, la sua ombra veniva percepita di sfuggita, insieme al suo roco gracchiare: la sua missione divenne quella di favorire le morti ingiuste ed immeritate, al fine di raccogliere le anime dai nuovi, infausti cadaveri!

La loro vita sarebbe continuata con lui e dentro di lui, difensore delle Anime Perse e protettore degli Spiriti Inquieti

La gente mormora, ma non senza un fondo di verità, che chi lo nutra con il cibo da lui preferito –la morte dei giusti– verrà da lui premiato con l'avverarsi della ricompensa desiderata, qualunque essa sia!!

Ovviamente, la leggenda è formata da un castello di menzogne costruito su fondamenta vere. La parte reale è il Rouwen stesso, realmente esistente ed addirittura adorato da svariate comunità primitive, presenti nelle isole sperdute e che credono fortemente nella vita delle anime dopo la morte fisica. L'invenzione, invece, riguarda il rapporto con i cadaveri e con le loro anime inquiete e si basa probabilmente sull'ideologia diffusa che la gente ha dei corvi: esseri biechi ed inquietanti.



Il fatto poi che i morti ammazzati venivano spesso rinvenuti sul far dell'alba, in paesaggi spettrali, magari vicino a rivoli d'acqua malsani o tristi brughiere –territorio dei corvi– ha influenzato la parte leggendaria ed irreale della vicenda. La verità, alla fine, è solo la seguente.

Il compito di Rouwen è quello di proteggere le anime delle persone seviziate, torturate e infine ammazzate ingiustamente durante il loro viaggio verso il Regno dei Morti. Ritiene che essi siano i giusti e gli unici degni di entrare in un posto nobile come l'oltretomba.

Il fatto che un essere malvagio come il conte Sabonis abbia sfruttato, torturato e trucidato gente innocente ed indifesa, al fine di ottenere un aiuto da parte sua ha scatenato la sua ira. Lui difende le anime, non incoraggia le uccisioni; lui protegge i giusti, non aiuta i folli sanguinari; lui è dalla parte dei deboli e degli oppressi: vedere gente martoriata, trasformata in corvi e barbaramente trucidata, non gli ha certo fatto piacere. In fin dei conti, lui è sempre un dio corvo, reso furioso da...

“UNA STRAGE DI CORVI”.

( Fine )