

DUNGEONS DRAGONS®

Il Bacio di Cyric



Avventura per Dungeons and Dragons 3.5
per 3-4 personaggi di 4-6 livello

A nord del Fiume Glaemril, che delimita il confine settentrionale di Val Fonda (Deepingdale), tra le intricate foreste del Cormanthor si trova la Forra di Guardianera. È un lungo e profondo crepaccio, circondato da alberi contorti e anneriti. Da quello che i maghi delle Valli e della Corte Elfica sono riusciti a capire, un tempo il crepaccio era la prigione di un enorme potere malvagio di decadenza e corruzione. Non è ben chiaro se si trattasse di Moander, ora defunto, o di qualche altra creatura malvagia. Non è nemmeno chiaro se il mostro sia ancora contenuto all'interno della sua prigione, in quanto nessuno ha mai osato calarsi nell'oscurità innaturale tra le ripide pareti del crepaccio. Ciò che è certo è che il crepaccio è un fulcro di potere per gli spiriti maligni e per le creature oscure. La follia colpisce le creature della foresta e le bestie magiche che sconfinano nella zona, che a volte vengono pervase da una furia assassina. I sacerdoti di Cyric, il Principe delle Menzogne, vengono rafforzati dalle energie che pulsano attorno al crepaccio. Talvolta si recano in pellegrinaggio alla Guardianera, ma anche loro non si trattengono a lungo.

La compagnia arriva ad Highmoon, capitale della Valle. I motivi per i quali sono giunti in questa cittadina possono essere i più svariati. Per esempio, potrebbero avere incontrato lungo la via un'erborista e sacerdotessa di Chauntea alla ricerca di un rarissimo fiore nero chiamato *Bacio di Cyric*. Si dice che il *Bacio di Cyric* cresca solo presso la Forra della Guardianera. Il polline di questo fiore nero, adeguatamente trattato, può essere usato per avere visione particolarmente vivide del passato e, addirittura, in qualche caso può riportare alla vita i morti!

Se il DM ha scelto di seguire questo aggancio per iniziare l'avventura, l'erborista (Tula Meralay) chiede ai PG di accompagnarla a Highmoon dove l'aspetta il fratello (Ambrose), membro della Milizia cittadina. I due progettano una spedizione alla Guardianera per raccogliere il prezioso fiore e utilizzarlo per cercare una traccia dei loro genitori, scomparsi misteriosamente qualche mese prima.

Tula e Ambrose Meralay sono i figli di una famosa coppia di avventurieri e arpisti attivi nella zona di Eagle Peak. I genitori dei due giovani sono stati rapiti dal Culto del Drago. Avevano infatti scoperto la presenza di cultisti ai confini del Deserto dell'Anuroch in un antico sito netherese nelle Terre di Pietra (*Stonelands*). Per evitare che i due impiccioni arpisti rovinassero i piani del Culto del Drago, furono rapiti e uccisi: i loro corpi lasciati a marcire tra le forre selvagge delle Terre di Pietra.

Una brutta sorpresa a Highmoon

Quando i PG arrivano a Highmoon, Tula si mette subito alla ricerca del fratello alla *Locanda della Luna Crescente*, dove avevano convenuto di incontrarsi. Ma all'appuntamento Ambrose non è presente e anche una breve indagine alla caserma della milizia non porta ad alcun risultato: il giovane sembra essere scomparso nel nulla.

Il sergente della milizia, un arcigno veterano di nome Derek Ammazza Goblin, rivela quel poco che sa sulla scomparsa della recluta Ambrose.

“Non sappiamo che fine abbia fatto Ambrose. Ieri ha disertato il suo turno di servizio e alcuni boscaioli l’hanno visto dirigersi oltre il guado del Glaemril verso nord, come se avesse avuto l’intenzione di andare alla Guardianera. Comunque gli ho mandato dietro tre coscritti, perché lo riportassero indietro. Non è tornato nessuno e, per le chiappe di Tymora, questa faccenda non mi piace per niente!”

Non appena appresa la notizia, Tula viene colta da un profondo sconforto e scoppia in lacrime. A questo punto, convinta che Ambrose sia stato ingannato e, forse, catturato dagli stessi criminali che hanno fatto sparire i loro genitori, rivolge alla compagnia un’accurata richiesta di aiuto.

Tremante, Tula si appoggia a una parete per non svenire. Il corpo esile della erborista è scosso dai singhiozzi e fatica a calmarsi. Quando sembra abbia recuperato le proprie facoltà, si rivolge agli avventurieri con voce rotta e gli occhi lucidi: “Ambrose è caduto in una trappola. Sono sicura che la sua vita è in grave pericolo e io devo fare di tutto per aiutarlo!”. Prendendo la mano di uno dei PG tra le sue, continua: “Mio fratello ed io avevamo in animo di intraprendere un breve viaggio verso la Guardianera, ma ora, senza la sua protezione non posso sperare di riuscirci da sola. Temo che la causa della sua scomparsa sia collegata a questo viaggio che intendevamo fare e anche al rapimento dei nostri genitori ... Vi scongiuro, in nome della Misericordiosa Chauntea di aiutarmi. Sono sola e non ho più nessuno che possa sostenermi”.

Detto questo, Tula Meralay racconta agli avventurieri l’antefatto narrato all’inizio dell’avventura. Se i PG si dimostrano restii ad accompagnare l’erborista di Eagle Peak alla Forra della Guardianera, Tula prometterà che con parte del polline raccolto distillerà un preparato in grado di ridare la vita ai morti e glielo donerà.

Quando e se il gruppo accetta di aiutare Tula, passate direttamente alla sezione *In viaggio verso la Guardianera*.

La sorte di Ambrose e dei coscritti

A Wigha, un chierico di Cyric affiliato al Culto del Drago, è stato affidato il compito di raggiungere Highmoon e catturare i figli degli impiccioni che hanno rischiato di rovinare i piani dell’organizzazione. Anche alle Vesti Porpora interessa recuperare il prezioso polline del *Bacio di Cyric* e, così, il gruppo comandato da Wigha ha deciso di inviare un falso messaggio ad Ambrose, spingendolo verso la Guardianera.

Per i cultisti è stato facile catturare il giovane guerriero. I tre coscritti, invece, sono stati uccisi dalle esalazioni velenose del fiato di Verdigris, un drago verde molto giovane che serve Wigha. Il necromante ha poi rianimato i corpi come zombi ju-ju.

Attualmente il gruppo dei cultisti si trova in prossimità della Guardianera. Non conoscendo il luogo preciso dove cresce il prezioso fiore, Wigha ha iniziato a torturare Ambrose, nella speranza di convincerlo a rivelarglielo. In realtà, solo Tula è in grado di trovare il luogo della forra dove raccogliere il *Bacio di Cyric*, dunque la vita di Ambrose è appesa a un filo.

In viaggio verso la Guardianera

Per raggiungere la Forra della Guardianera occorrono un paio di giorni di cammino nella foresta. Mentre sono in viaggio, Tula Meralay racconterà ai PG quello che sa di quel luogo spettrale. Il DM può utilizzare le informazioni riportate nell’introduzione di questa avventura. Durante i due giorni di cammino, il gruppo farà due incontri.

Le tracce di Verdigris

I coscritti inviati dal sergente Derek alle calcagna di Ambrose hanno incontrato la morte a circa mezza giornata di viaggio dal guado sul Glaemril. In una radura della foresta, infatti, il drago verde Verdigris è piombato su di loro, investendoli con una zaffata pestilenziale del suo fiato clorino. I tre sventurati sono morti sul colpo e sono poi stati rianimati da Wigha.

Quando i PG arrivano nei pressi della radura teatro dello scontro, avvenuto il giorno prima, leggete le seguenti note narrative.

Ancora prima di entrare in una stretta radura, nell'aria si avverte improvviso un fetore pestilenziale di cloro e ammoniaca che impesta la zona. La radura davanti, circondata da grandi alberi del crepuscolo e aghiformi, è deserta ma di recente vi è stata combattuta una violenta battaglia. Tra l'erba alta sono visibili numerose chiazze di vegetazione scolorita e avvizzita, come se fosse stata investita da una sostanza velenosa. Sul terreno sono inoltre visibili alcune tracce, forse lasciate da una bestia di grosse dimensioni.

Se i PG dichiarano di esplorare la radura possono trovare le tracce di zampe artigliate e quelle di parecchi umani, superando una prova su Cercare (CD 16).

Un avventuriero con l'abilità di Conoscenza della Natura o dei Mostri può riconoscere che le orme appartengono a un drago con una prova riuscita (CD 20); se la prova viene superata di 3 o più, riesce a stabilire che si tratta di un esemplare giovane; se la prova viene superata di 5 o più, capisce anche trattarsi di un drago verde.

Nella radura i PG trovano anche un laccio di tessuto verde che i membri della milizia di Highmoon si legano al braccio come segno distintivo e che uno dei coscritti ha perduto durante l'attacco.

La follia della Guardianera

Gli effetti malvagi provenienti dalla oscura forra hanno fatto impazzire un grosso e mostruoso cinghiale crudele. Scacciato verso Highmoon dalla presenza della spedizione del Culto del Drago, l'animale ha lasciato la Guardianera.

I cultisti hanno ferito il cinghiale con un paio di frecce, che spuntano ancora dal dorso della creatura.

Prima dell'incontro consentite una prova di Ascoltare (CD 12) a tutti i personaggi. Coloro che la superano, sentono avvicinarsi di corsa la bestia e non vengono colti di sorpresa.

Con un acuto grido, dalla boscaglia fitta emerge come una valanga una bestia mostruosa. Si tratta di un cinghiale di proporzioni eccezionali: alto al garrese quanto un uomo, dal dorso e sulla testa spuntano setole spesse e spinose. Un paio di frecce sono conficcate sul fianco dell'animale inferocito i cui grandi canini inferiori sono ricurvi e affilati come pugnali. Occhietti arrossati si fissano su di voi, mentre carica.

CINGHIALE CRUDELE

PF 47 (ferito) (7 DV)

N animale di taglia grande

Iniz +0; Sensi olfatto acuto, Ascoltare +8, Osservare +8

CA 15, contatto 9, colto alla sprovvista 15

Temp +8, Rifl +5, Vol +8

Velocità 12 m (8 quadretti)

Attacco in mischia morso +12 (1d8+12)

Spazio/Portata 3 m/1,5 m

BAB/Lotta +5/+17

Caratteristiche For 27, Des 10, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 8

Qualità speciali Ferocia

Talenti Allerta, Resistenza fisica, Volontà di ferro

Ferocia il cinghiale crudele è un combattente così indomito che continua a combattere senza penalità fino al raggiungimento dei -10 PF

L'animale è lungo oltre tre metri e mezzo e pesa all'incirca una tonnellata!

Il cinghiale crudele combatte fino alla morte.

Se viene sconfitto, i PG possono esaminare le frecce che gli spuntano dal fianco: si tratta di dardi scagliati da un arco. Le due frecce hanno piume nere e viola, ma nessun altro segno distintivo.

Il campo del Culto del Drago

Il corpo di spedizione inviato dalle Vesti Porpora del Culto del Drago è comandato dal chierico di Cyric Wigha ed è composto da un paio di assassini e da Verdygris. Di recente il gruppo è cresciuto grazie al trio di zombi juju che compongono la guardia personale del sacerdote.

I cultisti si sono accampati a circa due ore di cammino dalla Forra di Guardianera.

Uno degli assassini (una donna) è sempre di guardia, mentre l'altro è accanto a Wigha intento a torturare lo sventurato Ambrose.

Verdygris non è al campo e vi arriverà 1d4 turni dopo l'inizio dell'incontro.

Se i PG superano una prova contrapposta di Muoversi in silenzio contro quella di Ascoltare della sentinella, possono accorgersi di lei prima di essere avvistati, in caso contrario verrà lanciato l'allarme.

Al centro del campo è stato crocifisso il giovane Ambrose. Il prigioniero indossa solo un paio di calzoni di pelle e il petto, le spalle e le braccia sono scorticati e sanguinanti. Attualmente ha la testa rivolta verso il terreno e sembra privo di sensi.

Accanto allo strumento di tortura si trovano due uomini. Uno indossa abiti scuri e una fascia di cuoio gli trattiene i lunghi capelli grigi. In una mano ha un lungo coltello e a tracolla ha un arco corto e una faretra piena di frecce dalle piume nere e viola. Il suo compagno è decisamente più alto e massiccio: indossa una veste nera con gli odiosi simboli del Sole Nero e un pastrano purpureo. Sotto gli abiti è protetto da una corazza di piastre d'acciaio e in mano tiene un elmo coperto di spine metalliche.

A poca distanza, accucciati come lupi famelici, vi sono i tre coscritti mandati alla ricerca di Ambrose.

Sono chiaramente stati rianimati con la negromanzia: la pelle ha un colorito livido e i lineamenti sono contorti e tirati. Gli occhi, incassati innaturalmente nelle orbite, brillano di un'infernale bagliore verde.

Lo sviluppo dell'incontro dipende pesantemente dalle azioni del gruppo. In linea di massima, quando inizia un combattimento Wigha si tiene accanto uno degli zombi juju come guardia del corpo e manda i restanti due contro il personaggio che pare più armato e corazzato.

I due assassini del Culto del Drago, invece, si muovono per prendere ai fianchi un esploratore o un lanciatore di incantesimi del gruppo.

ASSASSINI DEL CULTO DEL DRAGO (2)

PF 11 ciascuno (2 DV)

Umani (damaran) ladri 2

NM umanoide di taglia media

Iniz +6; Sensi Ascoltare +5, Osservare +5

Linguaggi Damaran, Chondathan

CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 12

Temp +1, Rifl +5, Vol +0

Velocità 9 m (6 quadretti)

Attacco in mischia stocco perfetto +4 (1d6+1 crit 19-20/x2)

Attacco a distanza arco corto +6 (1d6)

BAB/Lotta +1/+2

Spazio/Portata standard

Opzioni di attacco Attacco furtivo +1d6

Equipaggiamento da battaglia pozione di Cura ferite leggere (1d8+5), bacchetta di Cura ferite leggere (35 cariche)

Caratteristiche For 12, Des 15, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8

Qualità speciali Eludere, Percepire trappole

Talenti Iniziativa migliorata, Arma focalizzata (stucco)

Abilità Acrobazia +7, Cercare +5, Disattivare congegni +7, Nascondersi +7, Muoversi in silenzio +7,

Intimidire +4, Percepire intenzioni +4, Utilizzare oggetti magici +7

Eludere se viene esposto a un effetto che normalmente permette di compiere un TS sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il TS non subisce danni

Percepire trappole sesto senso contro le trappole che fornisce un bonus +1 ai TS sui Riflessi e un bonus

Schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole

Equipaggiamento stocco perfetto, arco corto, faretra con 10 frecce perfette, armatura di cuoio borchiato

Nelle sacche dei due sicari si trova un totale di 23 monete d'oro, 39 monete d'argento e 58 monete di rame. Uno dei due porta con sé, attaccata alla cintura da un cordino di pelle, una lunga bacchetta in legno di betulla argentata con una piccola sfera di liscio cristallo azzurro sull'estremità, al cui interno splende una fioca luce ultraterrena. Si tratta di una *Bacchetta di Cura ferite leggere* con ancora 35 cariche rimaste.

ZOMBI JUJU (3)

PF 13 ciascuno (1 DV), **Riduzione del danno** 5/tagliente

NM non morto (umanoide) di taglia media

Iniz +6, **Sensi** olfatto acuto, scurovisione 18 m, Ascoltare +4, Osservare +4

Linguaggi comprendono il Chondathan ma non sono in grado di parlarlo

CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 12

Immunità effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti negromantici, a tutti gli effetti che richiedano un TS sulla Tempra (a meno che non abbiano effetto anche sugli oggetti). Non soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche

Resistenza allo scacciare +4

Temp +5, **Rifl** +6, **Vol** +0

Velocità 9 m (6 quadretti), scalare 4,5 m (3 quadretti)

Attacco in mischia spada +4 (1d8+1 crit 19-20/x2)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +1/+3

Caratteristiche For 16, Des 15, Cos -, Int 6, Sag 9, Car 11

Qualità speciale Immunità dello juju

Talenti Attacco poderoso, Iniziativa migliorata, Arma focalizzata (spada lunga), Robustezza, Riflessi fulminei

Abilità Scalare +6, Muoversi in silenzio +3, Nascondersi +3

Immunità dello juju gli zombi juju sono immuni al *Dardo incantato* e ai danni da elettricità

Equipaggiamento corazze di cuoio grezzo, spade lunghe

WIGHA, CHIERICO DI CYRIC E EMISSARIO DEL CULTO DEL DRAGO

PF 26 (5 DV)

Umano (chondathan) chierico 5

NM umanoide di taglia media

Iniz +0; **Sensi** Ascoltare +8; Osservare +8

Linguaggi Chondathan, Abissale, Nanico

CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 16

Temp +7, **Rifl** +1, **Vol** +8

Velocità 6 m (4 quadretti)

Attacco in mischia *Lama del Teschio* +5 (1d8+2 +2d6 contro avversari di allineamento Buono)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +3/+4

Azioni speciali Intimorire i non morti

Equipaggiamento da battaglia pozione di Sfocatura, pozione di Carisma, pozione di Velocità, Pergamena con incantesimi divini (*Cura ferite leggere* x5)

Incantesimi da chierico preparati

Livello 3 - *Infliggi ferite gravi*, *Scagliare maledizione*, *Cerchio di nausea*^{Libro delle Fosche Tenebre}, *Animare i morti*^D

Livello 2 - *Arma spirituale*, *Blocca persone*, *Aiuto*, *Arto avvizzito*^{Libro delle Fosche Tenebre}, *Dissacrare*^D

Livello 1 - *Arma magica*, *Comprensione dei linguaggi*, *Cura ferite leggere* x2, *Individuazione del bene*, *Camuffare se stesso*^D

Livello 0 - *Creare acqua*, *Individuazione del magico*, *Luce*, *Resistenza*, *Lettura del magico*

D: Incantesimo di Dominio; Divinità: Cyric, Domini: Morte, Inganno

Caratteristiche For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 12

Talenti Competenza nelle armi da Guerra (spade lunga), Scrivere pergamene

Abilità Intimidire +4, Diplomazia +7, Concentrazione +10, Percepire intenzioni +8

Equipaggiamento armatura completa, scudo di metallo pesante, Mantello della resistenza +1, *Lama del Teschio* (spada lunga +1 Sacrale), borsa con 100 monete d'oro e 46 Nobili sembianti di platino

Una volta eliminati i cultisti, Tula Meralay si precipiterà verso il fratello, ridotto in condizioni pietose dopo il crudele trattamento ricevuto per mano dei suoi aguzzini. Ambrose non è in pericolo di vita, ma ha diverse costole incrinates e qualche osso spezzato. Il volto è stato devastato da pugni e calci ed è talmente tumefatto da renderne quasi irriconoscibili i lineamenti regolari.

Sottratto al supplizio della crocefissione a cui lo avevano sottoposto i suoi aguzzini, Ambrose viene adagiato sul terreno dalle mani amorevoli della sorella, che singhiozza in silenzio per la costernazione: "Come ti hanno ridotto, fratello mio!", sussurra piano Tula, cercando di fare il possibile per detergere il sangue rappreso dal volto livido del congiunto.
Con un singhiozzo di dolore, Ambrose cerca di aprire gli occhi, anche se il sinistro è talmente gonfio che l'unico risultato che ottiene è un rivolo di sangue che dal sopracciglio scorre fino al mento. "Non temere Ambrose", lo rassicura l'erborista, "sono amici e mi hanno aiutata a ritrovarti e a salvarti"
Con grande fatica, il giovane guerriero di Highmoon si schiarisce la gola e, dopo avere bevuto qualche goccia d'acqua offerta da Tula, riesce a bisbigliare qualcosa: "I nostri genitori sono morti, Tula! Me lo ha detto quel porco con le insegne del Sole Nero. Si sono immischiati nelle trame del Culto del Drago e sono stati giustiziati", con un rantolo, Ambrose cerca di riprendere fiato, mentre la giovane sacerdotessa di Chauntea accusa il colpo, impallidendo.
"I cultisti stanno eseguendo degli scavi e cercando qualcosa tra le rovine di un antico avamposto netherese nell'altro versante dei Corni Tempestosi, non lontano da Eagle Peak", continua con voce raschiante Ambrose. "Quei cani hanno saputo di noi e sono venuti a finire il lavoro. Per i nostri cari genitori non possiamo fare più nulla, ma tu puoi ancora andare ad avvertire i nostri e metterli in guardia". Detto questo, Ambrose ha un sussulto e cade svenuto.

Nonostante le parole del fratello, Tula non si rassegna alla notizia della morte dei propri genitori e insiste con i PG per continuare verso la Forra della Guardianera e raccogliere i preziosi fiori neri.

Solo dopo avere sperimentato la potenza allucinogena e profetica della polvere del *Bacio di Cyric*, l'erborista sarà sicura che il racconto del prete di Cyric è fondato e non è solamente un crudele tentativo di schiantare le difese psicologiche del prigioniero.

L'arrivo di Verdigris

Durante il combattimento o subito dopo, giungerà al campo il giovane ma temibile Verdigris, un drago verde fedele al Culto del Drago e assegnato al sacerdote Wigha da alcuni mesi dalle Vesti Porpora.

Quando il mostro draconico entra in scena, leggete le seguenti note narrative.

All'improvviso l'ombra di una grossa bestia oscura la luce, mentre un fetore clorino ammorba l'aria. Il rumore di ali coriacee si fa più forte e una bestia draconica scende dal cielo con un sibilo odioso. Il mostro rettiliforme ha una mascella ricurva e dentata e fila di piccole corna sulle sopracciglia. All'altezza del mento cresce anche una sorta di cespuglio di corna. Il drago ha una cresta che inizia proprio dietro gli occhi e corre per l'intera lunghezza del corpo, raggiungendo la massima altezza dietro il cranio. Scaglie di un verde scuro, quasi nero, ricoprono il corpo di questa bestia dagli occhi giallastri, mentre si appressa soffiando minacciosa.

Il drago verde Verdigris non è uno stupido, anche se la sua giovane età lo rende particolarmente sicuro di sé e molto aggressivo. Attacca con furia chi si trova nella radura, senza badare, quando utilizza il proprio fiato clorino, se tra i bersagli si trova anche un alleato. Solo se viene ridotto a meno della metà dei propri PF, si ferma un round per cercare di capire quali sono gli scopi dei suoi avversari.

Il drago è affiliato al Culto del Drago per i privilegi che gode, ma non professa nessuna fedeltà nei confronti dei suoi alleati.

Se le cose dovessero mettersi male, Verdigris proporrà una tregua, salvo poi recuperare le forze e attaccare gli avventurieri non appena ripresosi dalla battaglia: dopotutto è una creatura subdola e mentitrice (con un rispettabile +13 nell'abilità di Raggirare)!

VERDIGRYS, DRAGO VERDE

PF 73 (8 DV)

LM drago (molto giovane) di taglia media

Iniz +0; Sensi visione crepuscolare, scurovisione 18 m, percezione cieca, Ascoltare +11, Osservare +11

Linguaggi Draconico

CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 17

Immunità Sonno, Acido, Paralisi

Temp +8, Rifl +8, Vol +6

Velocità 12 m (8 quadretti), volare 45 m (scarsa) (30 quadretti), nuotare 12 m (8 quadretti)

Attacco in mischia morso +10 (1d8+2)

Attacco in mischia completo morso +12 (1d8+2), 2 artigli +10 (1d6+2 ciascuno) e 2 ali +10 (1d4+2 ciascuna)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +10/+12

Opzioni di attacco Attacco poderoso

Azioni speciali Arma a soffio di gas corrosivo

Caratteristiche For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10

Qualità speciali Respirare acqua

Talenti Arma focalizzata (morso), Riflessi fulminei

Abilità Percepire intenzione +11, Cercare +6, Intimidire +11, Nascondersi +13, Raggiare +13, Muoversi in silenzio +10

Arma a soffio cono di gas corrosivo (acido) lungo 9 m, che infligge 4d6 danni, dimezzabili con un TS sui Riflessi (CD 16). Verdigris può soffiare una volta ogni 1d4 round

Descrizione breve Verdigris raggiunge le dimensioni di un piccolo stallone e con la coda arriva a misurare oltre 4,5 m. Dalle zanne lunghe e affilate esce di continuo uno sbuffo di vapore giallastro dal nauseabondo odore di cloro. Le scaglie del mostro sono di un verde molto scuro, lucidissime e relativamente di piccole dimensioni (come quelle di un palmo di un bimbo)

La Guardianera

Se il gruppo riesce a sconfiggere Verdigris e accetta di continuare a viaggiare con Tula, la Guardianera verrà raggiunta dopo circa un paio d'ore di cammino.

A ogni passo la vegetazione del sottobosco diventa sempre più intricata ed ostile. La giovane erborista sembra conoscere la via, anche se spesso si ferma per analizzare il muschio scuro che cresce sulle cortecce degli alberi più vecchi o per annusare qualche brezza umida.

E solo dopo parecchio tempo che Tula Meralay si volta verso di voi con un'espressione decisa sul giovane viso: "Siamo vicini", si limita a dire, prima di riprendere il cammino.

E dopo pochi minuti vedete il terreno cosparso di alberi e rovi che digrada bruscamente verso il basso dove, lungo un canalone simile a uno sfregio, si apre un burrone oscuro soffocato dalla sterpaglia e da vitalbe nere.

Dalle profondità di quella forra emana un puzzo di cose morte, di putredine e di segreti ripugnanti. Non una bava di vento agita le foglie e nessun animale sembra abitare questa parte dell'antica foresta: siete giunti alla Guardianera.

Dopo qualche giro nella zona, Tula trova finalmente quello che cerca. I fiori neri del *Bacio di Cyric* crescono sulle ossa muscose di un gigante di collina, morto da tempo, i cui resti affiorano dalla terra dura della forra. Lo spettacolo è insieme inquietante e meraviglioso, poiché il *Bacio di Cyric* ha coperto come un manto di velluto oscuro le spoglie del gigantesco cadavere, tra cui spiccano alcune grosse foglie carnose a forma di stella di un rosso cremisi.

Le foglie cremisi appartengono a una orribile Mandragora infera^{Manuale Mostri V} (*Demonthorn mandrake*), cresciuta tra le costole della gabbia toracica del gigante e in agguato in cerca di cibo.

Nella forra, inoltre, a poca distanza sono cresciuti anche un paio di Funghi fetidi^{Manuale Mostri V} (Fetid Fungi), che strisceranno fuori dal loro nascondiglio non appena la famelica pianta extraplanare avrà assalito i PG.

Se i giocatori dichiarano che i PG si guardano intorno, ammettete una prova contrapposta tra la loro abilità di Osservare con quella di Nascondersi della Mandragora (+0). In caso di fallimento

della prova contrapposta, o se nessuno dei PG dichiara di stare particolarmente all'erta, il mostro godrà della sorpresa.

Mandragora infera

PF 50 (7 DV)

NM vegetale (esterno) di taglia grande

Iniz +4; Sensi visione crepuscolare, scuro visione 18 m, percezione cieca, Ascoltare +4, Osservare +4

CA 17, contatto 9, colto alla sprovvista 17

Resistenza 10/elettricità, 10/fuoco

Temp +8, Rifl +2, Vol +1

Velocità 6 m (4 quadretti)

Attacco in mischia 2 schianti +8 (2d6+4 ciascuno)

Spazio/Portata 3 m/3 m

BAB/Lotta +5/+13

Opzioni di attacco Attacco poderoso

Azioni speciali Radici intrappolanti, Sacca sporigena

Caratteristiche For 18, Des 11, Cos 16, Int 7, Sag 9, Car 12

Qualità speciali Trattati dei vegetali

Talenti Iniziativa migliorata, Allerta, Attacco poderoso

Abilità Scalare +12, Muoversi in silenzio +4

Radici intrappolanti come azione di movimento, il mostro può estendere le proprie radici in un raggio di 9 m (6 quadretti). All'inizio del turno della Mandragora infera, gli avversari nell'area devono effettuare un TS sui Riflessi (CD 16) o essere considerati intralciati. Quando le radici sono estese, il mostro non si può muovere ed esse emettono di continuo un orribile strillo umano. Ritirare le radici è un'azione gratuita

Sacca sporigena come azione di movimento, il mostro può sputare una sacca piena di spore fino a 9 m di distanza, che esplose in un raggio di 3 m. Tutte le creature viventi che si trovano entro il raggio dell'esplosione subiscono 1d8 danni, causati dalle spine delle spore. All'inizio di ogni turno della Mandragora, le spore continuano a germinare spine, provocando 5 danni. Ogni round la vittima può effettuare un TS sulla Tempra (CD 16) per togliersi di dosso le spore. È anche possibile levarsi le spine di dosso definitivamente con un'azione di round completo o sciacquandosi con Acqua benedetta (sempre azione di round completo). Se una creatura di dimensioni medie o maggiori viene uccisa da questa infestazione, creerà una nuova Mandragora infera nel giro di 1d4 ore dalla morte

Trattati vegetali immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), al veleno, agli effetti del sonno, della paralisi, della metamorfosi e dello stordimento. Non soggetto ai colpi critici

Descrizione breve rossi rami spinosi crescono da un corpo centrale di viticci e radici aggrovigliate che sussultano e rabbriviscono. Grandi foglie carnose di un cupo colore cremisi a forma di stella circondano un orifizio da cui spuntano due appendici sinuose a appuntite.

Un personaggio con l'abilità di Conoscenza del Piani può effettuare una prova per ricordare alcuni particolari in più della Mandragora infera, così come indicato nella tabella di pag. 30 del *Monster Manual V*.

FUNGHI FETIDI (2)

PF 12 ciascuno (2 DV)

N vegetale di taglia media

Iniz -1; Sensi vista cieca 18 m, Ascoltare +0

Aura gas nauseabondo (9 m)

CA 13, contatto 9, colto alla sprovvista 13

Immunità acido, attacchi basati sullo sguardo, illusioni, colpi critici, veleno

Debolezze vulnerabilità al fuoco (riceve +50% di danni da attacchi basati sul fuoco)

Temp +4, Rifl -1, Vol +0

Velocità 6 m (4 quadretti)

Attacco in mischia tocco acido +1 (1d6 da acido)

Spazio/Portata standard

BAB/Lotta +1/+1

Opzioni di attacco Melma di decomposizione

Azioni speciali Avvolgere

Caratteristiche For 11, Des 8, Cos 13, Int 1, Sag10, Car 5

Attacchi speciali Morte esplosiva, Melma di decomposizione, Aura di gas nauseabondo, Avvolgere
Talenti Seguire tracce

Abilità Nascondersi +2 (+12 nella Guardianera), Sopravvivenza +2

Aura di gas nauseabondo le creature viventi entro 9 m dal fungo fetido devono superare un TS sulla Tempra (CD 12) o rimanere nauseati per 10 round

Morte esplosiva quando viene distrutto, un fungo fetido esplosivo spandendo gelatina acida in un raggio di 3 m, che infligge 1d4 danni a tutti coloro che si trovano nell'aria. Un TS sui Riflessi (CD 12) consente di dimezzare il danno (minimo danno 1)

Melma di decomposizione l'acido vischioso che ricopre il corpo del fungo infligge automaticamente 1 danno a coloro che lo toccano con parti scoperte del corpo o sono ingaggiate in lotta

Avvolgere come azione standard un fungo fetido può avvolgere una creatura all'interno del suo corpo. Il fungo semplicemente si muove nel quadretto occupato dall'avversario (che deve essere di taglia media o inferiore). La vittima può effettuare un Attacco di opportunità, ma così facendo rinuncia al TS sui Riflessi (CD 12) per evitare l'intrappolamento. Chi rinuncia o fallisce il TS si considera in lotta con il fungo e subisce ogni round 1 danno

Descrizione breve i funghi fetidi hanno le dimensioni di un grosso cane e somigliano a un bizzarro incrocio tra una limaccia e un fungo. La superficie di queste creature vischiose è chiazzata di rosso carminio, arancio e un pallido colore carne. Da parecchie decine di orifizi sparsi sulla superficie del vegetale vengono emesse di continuo bolle verdastre che, esplodendo con schiocchi sonori, liberano nell'aria un fetore di decomposizione rivoltante.

Se è presente nel gruppo un personaggio con le abilità di Conoscenza della Natura e Religioni può effettuare una prova per ricordare alcuni particolari in più di questi mostri vegetali, così come indicato nella tabella di pag. 56 del *Monster Manual V*.

Eventualmente, dopo lo scontro contro la Mandragora infera e i Funghi fetidi, e quando Tula Meralay ha già raccolto il prezioso polline dai fiori neri del *Bacio di Cyric*, il DM potrebbe presentare un ulteriore scontro. Un paio di algoidi emergono dalla Guardianera e inseguono il gruppo.

I PG possono scegliere di restare e combattere i mostri vegetali o abbandonare la zona. In questo caso, gli algoidi non proseguono e si ritirano nelle oscure profondità della Guardianera.

ALGOIDI (2): PF 42, 33, vedi *Tome of Horrors* pag. 6

Il Polline del *Bacio di Cyric*

Il polline del *Bacio di Cyric*, opportunamente trattato da un erborista esperto, consente di produrre una droga potentissima.

In questa forma il *Bacio di Cyric* si presenta come una polvere finissima e impalpabile, simile a talco, di un colore grigio metallico. Se la polvere viene bruciata, libera dei vapori mistici che, inalati, consentono di sperimentare gli effetti dell'incantesimo arcano di livello 6 *Conoscenza delle leggende* (livello di potere variabile 1d6+8), a patto di fallire un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25). Un personaggio può deliberatamente abbassare le proprie difese mentali per entrare nella trance, superando una prova sulla saggezza con CD 10. In caso di successo della prova, la CD del tiro salvezza sale a 30.

Ma il polline del *Bacio di Cyric* può essere impiegato anche in un altro modo prodigioso. Tramite trattamenti alchemici complessi e con l'intervento di un sacerdote, è possibile ottenere una pasta oleosa grigio nera, che emana un disgustoso odore di pesce morto.

Una dose di questo miracoloso intruglio applicata sulle labbra di un cadavere integro e defunto da non più di 24 ore riproduce gli effetti di un incantesimo dell'incantesimo divino di livello 5 *Rianimare i morti*.