

the **Rot** **King's** **Sanctum**

IL SACRARIO DEL RE MARCENTE

UN DUNGEON PER PERSONAGGI CON 2-3 DV

Da qualche parte nelle fogne sotto la città di Fine della Rupe c'è l'entrata nascosta per un tempio proibito. Questo empio luogo è consacrato a Nithis, il dio della decomposizione, e, nelle sue sale, gli individui seguaci del suo culto sono guidate da un chierico cospiratore che si fa chiamare il Re Marcente.

PERCHÉ ANDARCI

Il mercante scomparso

I PG sono avvicinati da **Ilda**, la sorella di **Melvin** (v. stanza 7): suo fratello è scomparso e lei chiede ai PG di trovarlo. Se i PG fanno domande sul fratello scomparso, scoprono che Melvin faceva affari con il Culto della Lacrima Nera. La loro indagine li conduce a un'entrata delle fogne in cui si suppone che Melvin sia entrato l'ultimo giorno in cui è stato visto.

La tomba dell'arcimago

I PG hanno scoperto una mappa: essa ha portato loro a credere che uno dei leggendari individui conosciuti come i nove arcimaghi aziriani sia sepolto sotto Fine della Rupe (v. stanza 16). La mappa indica ai PG l'area del tempio.

Il divino stratagemma

Un sacerdote della dea Kcyra ha il sospetto che nel suo clero ci sia un'infiltrazione di agenti appartenenti al Culto della Lacrima Nera. Egli ha assoldato i PG per scoprire dove si nasconde il culto e trovare una prova dell'infiltrazione (v. stanza 14) prima di portare i suoi sospetti alle persone che comandano il clero.

INCONTRI CASUALI

Ogni turno, o se i PG fanno un casino di rumore, chi fa da GM dovrebbe tirare un d6 per vedere se c'è un incontro casuale. Con un risultato di 1, bisogna tirare sulla tabella in basso.

d6 Incontri casuali

- | | |
|---|---|
| 1 | Un sacerdote della pestilenza e 1d4 seguaci del culto, con un sacerdote di Kcyra loro prigioniero |
| 2 | 1d6 scheletri ammuffiti che portano ceste di funghi raccolti (v. stanza 5) |
| 3 | Melvin in fuga (dalla stanza 7) |
| 4 | Velartiglio e Catrame (v. stanza 4) |
| 5 | 1d4 sciame di ratti, posseduti dal fantasma di una persona prigioniera che è stata sacrificata a Nethis |
| 6 | Il Re Marcente |

STATISTICHE DEI PNG

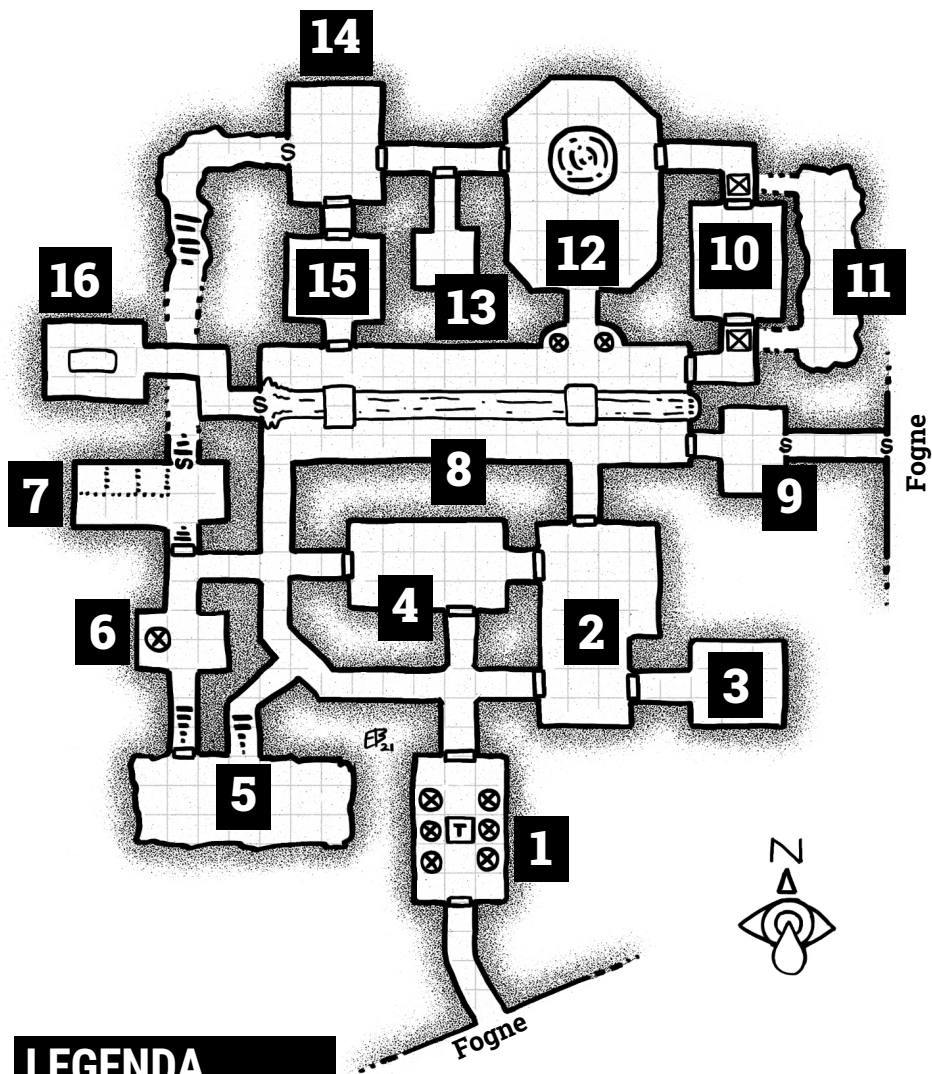
Le statistiche di ciascun PNG in questo modulo possono essere trovate a **pagina 8**.

ASPETTI GENERICI DEL DUNGEON

Se non diversamente indicato, le stanze del dungeon hanno le seguenti peculiarità:

Buie. Porte di legno. Pareti e pavimenti di pietra rozza. Aria umida e pregna di un lieve sentore dolciastro di decomposizione.

*Quest'avventura è stata progettata per essere giocata con **DURF** e ci sono riferimenti a materiale contenuto nel regolamento scaricabile gratuitamente su emielboven.it/ch.io*



LEGENDA

- | | | |
|-------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| 1. Sala d'ingresso | 7. Celle | 13. Stanza dei ratti |
| 2. Zona giorno | 8. Salone centrale | 14. Alloggi del Re Marcente |
| 3. Deposito | 9. Stanza vuota | 15. Biblioteca |
| 4. Posto di guardia | 10. Tesoreria | 16. Cripta nascosta |
| 5. Orti di funghi | 11. Tana dello strisciacogne | |
| 6. Statua sghignazzante | 12. Sacrario del tempio | |

1. SALA D'INGRESSO

Pesanti porte di bronzo. Sei statue di pietra di figure urlanti fiancheggiano le pareti di questa stanza. Il simbolo di Nithis, un occhio aperto che piange una singola lacrima, è lavorato a sbalzo sulla parete nord.

- Se si cammina sulla **piastra a pressione** nel mezzo della stanza, dalle bocche delle statue viene spruzzato gas paralizzante (TS su FOR o ci si paralizza per 2d4 turni) e le porte si chiudono di botto, il che allerta i **membri del culto** nella **stanza 2** e nella **stanza 4**. Le porte possono essere aperte usando una leva nel corridoio all'esterno della stanza.
- Ciascuna **statua** ha **due occhi di smeraldo** e ognuno vale 20 MO (360 MO in totale).

2. ZONA GIORNO

Poco illuminata. 2d6 **seguaci del culto** sono sempre qui. Ci sono 6 possibilità su 10 che sia presente anche un **sacerdote della pestilenza**. Nella parte sud di questa stanza si trovano un **fuoco per cucinare** e un tavolo con alcune sedie. Sul pavimento del lato nord c'è un gruppo disordinato di **sacchi a pelo**.

- Sopra il **fuoco per cucinare** ci sono dei **funghi** della **stanza 5** che sfrigolano in una padella.
- Se si esamina l'area attorno ai **sacchi a pelo** si trovano 45 MO e un **amuleto d'ottone** a forma di occhio (20 MO).

3. DEPOSITO

Questa stanza contiene **casce** con tuberi e carne secca.

4. POSTO DI GUARDIA

Poco illuminato. 1d8 + 1 **guardie cultiste** stazionano qui: sono comandate da due **ratti mannari a pelo nero** chiamati Catrame e Velartiglio. Catrame impugna una mazza +1 e Velartiglio indossa un **Anello respingi incantesimi**. La stanza è poco arredata, con alcune panche di pietra e un tavolo di pietra.

ANELLO RESPINGI INCANTESIMI

Gli incantesimi lanciati su chi l'indossa sono rispediti al mittente. 5 usi, dopodiché deve essere ricaricato rompendo una specchio in cui è riflessa la luna piena.

5. ORTI DI FUNGHI

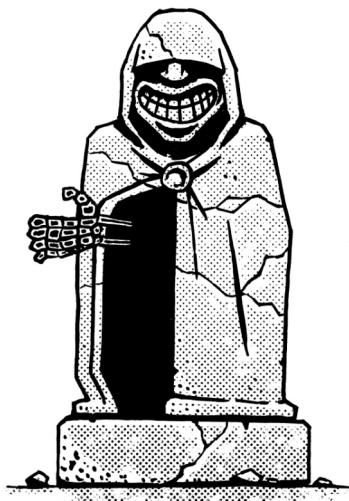
Il pavimento di questa stanza è ricoperto di terreno e di **pallidi funghi verdi**. A prendersi cura di questo orto di funghi sono **4 scheletri ammuffiti**. Gli scheletri non sono ostili a meno che non vengano provocati (attaccando o distruggendo il loro orto).

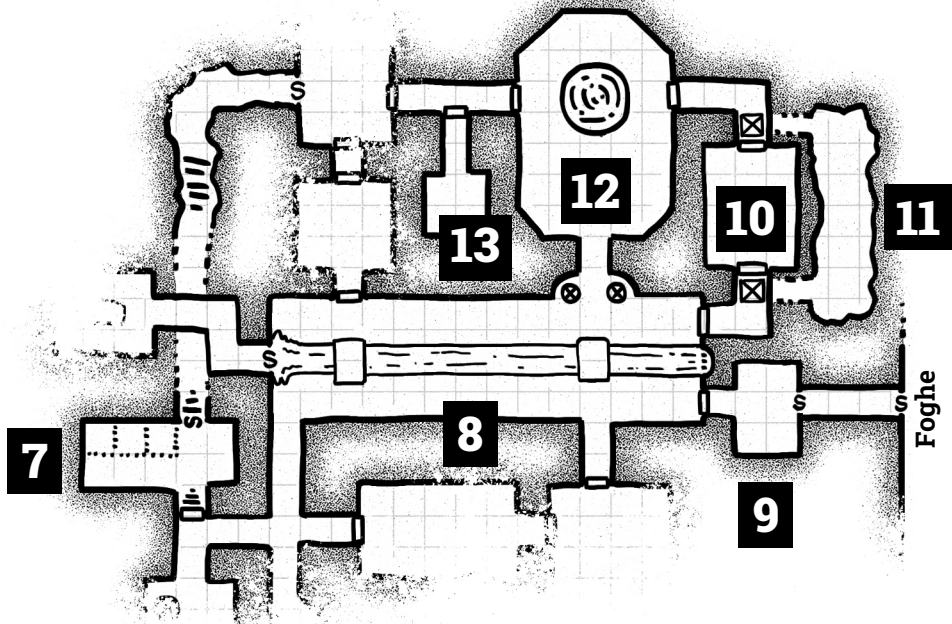
- Se si perlustra la stanza si scopre un **cadavere in putrefazione** sotto l'appezzamento di funghi. Ha un **borsello** con 135 MO.
- Mangiare i **funghi** può rivelarsi fatale (TS su FOR o si muore), a meno che non vengano prima cotti. I funghi cotti curano 1 Ferita ciascuno.

6. STATUA SGHIGNAZZANTE

Una **statua di pietra** di un uomo sghignazzante che porge la mano di un **braccio scheletrico** fatto di rame.

- Stringere la **mano di metallo** scambia il braccio di rame della statua con il braccio del PG che ha stretto la mano. Un braccio vivente così trapiantato nella statua non si decomporrà e funzionerà come di norma quando verrà nuovamente scambiato stringendo di nuovo la mano. Mentre è innestato in una persona vivente, il braccio di rame funziona come un normale braccio.





7. CELLE

Poco illuminate. **1d4 guardie cultiste**. In questa stanza ci sono **tre celle** ricavate con sbarre di ferro, che contengono **due individui prigionieri denutriti** e un piccolo gnomo mercante di nome **Melvin**.

- **Melvin** sa dell'**uscita segreta** nella stanza 9 e promette ai PG una ricompensa di 500 MO qualora venisse salvato. Non si preoccupa delle altre persone prigioniere.
- Una **porta segreta** nella parete nord conduce alla **stanza 15**.

8. SALONE CENTRALE

Poco illuminato. Questa grossa stanza è divisa in due da un canale pieno di un lento e poco profondo **fiumiciattolo di acido giallo-verde**: defluisce dal muro ovest e scompare dentro una grata di rame all'estremità orientale della stanza. **Due ponti di metallo** sono sospesi sopra il canale grazie a a lunghe catene di metallo che passano attraverso piccoli buchi sul soffitto. L'entrata alla **stanza 12** è fiancheggiata da **due statue** e sorvegliata da **2 guardie cultiste**.

- L'**acido** infligge 3 danni a round a chiunque lo tocchi.

- Vicino al ponte occidentale, in fondo al canale, è visibile attraverso l'acido una maniglia di rame ad anello: se si tira l'anello, l'acido smette di defluire dalla parete ovest e si apre una porta segreta per la stanza 16.
- Entrambe le **statue** situate all'entrata sorvegliata possono essere girate: se le si gira, i ponti vengono tirati verso il soffitto.

9. STANZA VUOTA

Questa stanza è vuota, eccetto che per una porta segreta nella parete est.

- Un occhio acuto può notare delle **orme** che vanno e vengono dalla parete est.

10. TESORERIA

Porte di ferro **CHIUSE**. Entrambi i corridoi sono protetti da una trappola, una **fossa profonda 7,5 m** (TS su DES o si cade subendo 6 danni) che conduce alla **stanza 11**. La stanza contiene **4 vasi antichi** (55 MO ciascuno), **due casse** e una **grossa mensola**.

- Una delle casse contiene un sacco riempito con 830 MO. L'altra ha una **spada ingioiellata** (150 MO) e un borsello con **cinque gemme** (55 MO ciascuna).
- Sulla **grossa mensola** c'è una piccola **statua** argentea con ametista che raffigura la dea dei sogni Saphria (350 MO di valore).

Ci sono anche **due pozioni**, una **custodia d'avorio**, una **scatola di pietra ruvida** e un **ottaedro di metallo** con rune che brillano debolmente su ogni faccia.

- Le **pozioni** sono una **Pozione di velocità** e una **Pozione di forma gassosa**.
- La **custodia d'avorio** è chiusa e contiene un borsello con 220 MO, **due pergamene**: **Palla di fuoco** e **Dispersione**, una **fa-retra con frecce magiche +1** (*Munizioni* che forniscono +1 ai tiri d'attacco e per i danni) e una **maschera di mithral** con otto piccoli occhi, la quale consente a chi l'indossa di camminare su pareti e soffitti.
- La **scatola di pietra ruvida** è vuota: se la si apre, rilascia nella stanza una nube di polvere sonnifera (TS su FOR o ci si addormenta per 2d4 turni).
- L'**ottaedro** è una **Scatola di Melchiorre**.

POZIONE DI VELOCITÀ

Dà a chi la beve un'azione aggiuntiva ogni round di combattimento per 1 turno.

POZIONE DI FORMA GASSOSA

Tramuta chi la beve in una nube di gas senziante per 2d4 turni.

INCANTESIMO: PALLA DI FUOCO

Scaglia una palla di fuoco che esplose in un punto vicino inliggendo 6 danni a chi si trova nell'area dell'esplosione (TS su DES per subirne solo la metà).

INCANTESIMO: DISPERSIONE

L'incantesimo o effetto magico preso come bersaglio si disfa e la sua energia magica viene rilasciata di nuovo nel mondo. Ciò cancella la magia (gli incantamenti permanenti sono disfatti solo per X turni), ma chi ha lanciato l'incantesimo deve tirare sulla tabella degli Svarioni per vedere in che modo la magia rilasciata l'influenza.

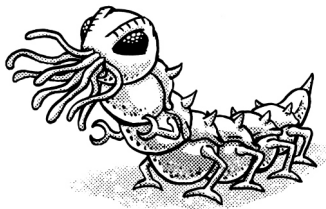
SCATOLA DI MELCHIORRE

Tamburellando sulle rune a lato, la scatola si apre e mostra una pietra nera semitrasparente che bisbiglia piano e a cui si possono porre domande da "sì o no", a cui risponderà onestamente. Ottenuta una risposta, le rune sulla scatola spariscono per 1d4 + 1 settimane, in cui la pietra non risponderà ad altre domande.

11. TANA DELLO STRISCIA-CAROGNE

Questa stanza è colma del fetore di cadaveri putrefatti e ospita uno **striscia-carogne** che ha imparato ad aspettare i pasti dalle trappole a fossa che conducono alla sua tana.

- In un angolo della stanza ci sono **tre cadaveri in decomposizione**, uno dei quali contiene **quattro sacche di uova di striscia-carogne** (chi pratica o studia alchimia o biologia potrebbe pagare 300 MO per ciascuna sacca di uova recuperata).



12. SACRARIO DEL TEMPIO

Molto illuminato. Questa sala col soffitto a volta ospita una **grossa vasca** riempita con del liquido nero. Appeso a una catena sopra il liquido c'è un **occhio d'ottone**, verde e con segni di corrosione, la cui pupilla piange lentamente lacrime di liquido nero nella vasca. **1d4 seguaci del culto** si trovano sempre qui, sorvegliati da un **sacerdote della pestilenza**. Ci sono 4 possibilità su 10 che sia in corso un rituale: in questo caso, sono presente altri **2d4 seguaci del culto** e un **sacerdote della pestilenza** (o il **Re Marcente** in persona) sta guidando il gruppo nella preghiera.

- Se si tocca il liquido nella **vasca** si perde 1 DV per round. I DV persi si recuperano riposando per un giorno o ricevendo cure magiche. Se i propri DV si riducono a meno di 0, si muore e ci si tramuta in un liquido nero che è trascinato nella vasca.

13. STANZA DEI RATTI

Questa stanza piena di macerie è la casa di **2d4 sciami di ratti** che vivono tra i rifiuti.

- Spendendo due turni per rovistare tra le macerie si rinviene una **scatola di polvere d'oro** (vale 45 MO; non c'è nient'altro), un **libro rosicchiato** con illustrazioni di animali da fattoria, 32 MO e **resti scheletrici** di una piccola scimmia.

14. ALLOGGI DEL RE MARCENTE

Molto illuminati. Questa stanza è la camera personale del **Re Marcente** e ci sono 6 possibilità su 10 d'incontrarlo qui. La stanza ospita una **piccola scrivania**, una sedia, un letto, un **grosso specchio** e **due forzieri**.

- Lo **specchio** è stato piazzato qui per respingere le presenze indesiderate: quando una creatura entra nella stanza senza essere accompagnata dal Re Marcente, un'**ombra** balza fuori dallo specchio e attacca.
- Ambedue i **forzieri** contengono gli **abiti e altri indumenti** indossati dal Re Marcente, ma nascosti dentro uno **scomparto segreto** ci sono un borsello contenente uno **smeraldo scuro** (95 MO), un **Tonico della Salute** (v. DURF) e un **pugnale + 1**.
- Sparpagliati sulla **scrivania** ci sono parecchi fogli: molti sono **lettere** tra il Re Marcente e un agente di Nithis di nome Zarek, che si è infiltrato nel clero di Kcyra, la dea della guarigione, e che scrive di un reliquia pesantemente sorvegliata chiamata 'Lacrima di Kcyra', la quale il mese prossimo sarà spostata da un tempio a un altro.
- Una **porta segreta** nella parete ovest conduce alla **stanza 7**.

15. BIBLIOTECA

CHIUSA. Poco illuminata. Eccetto che nei punti in cui sono stati fissati al muro alcuni reggillumme, per sorreggere un totale di quattro **candele nere**, le pareti di questa stanza sono coperte da **librerie**. Nel mezzo della stanza c'è un **leggio di ferro nero** con su un **libro** aperto. Il libro emette flebili bisbigli e un oleoso fumo nero s'innalza dalle sue pagine.

- Se un PG dedica un intero turno a esaminare le **librerie**, ha 2 possibilità su 10 di trovare una **pergamena magica**.

d6 **Pergamene** (v. DURF per i dettagli)

- | | |
|---|--|
| 1 | <i>Parlare con gli spiriti</i> |
| 2 | <i>Pioggia acida</i> |
| 3 | <i>Infliggi ferite</i> (v. pagina 8) |
| 4 | <i>Stretta di Yahzahar</i> |
| 5 | <i>Pisolino di Pippi</i> |
| 6 | <i>Dispersione</i> (v. stanza 10) |

Per scoprire di quale pergamena si tratta basta tirare sulla tabella qui sopra. Ogni pergamena si può trovare solo una volta.

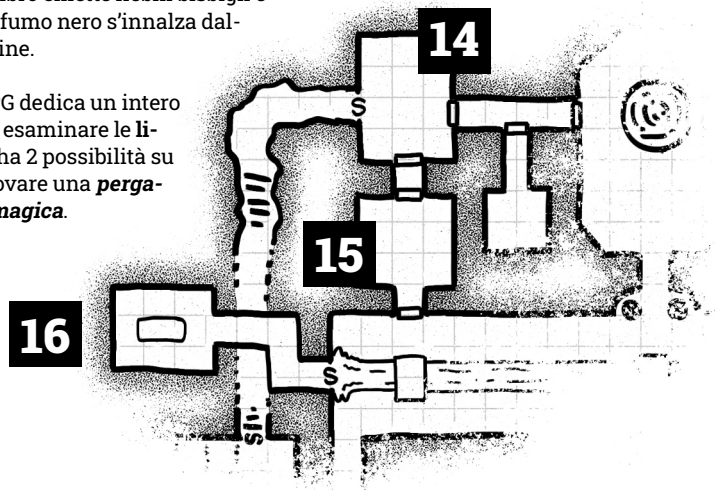
- Le **candele** sono **Candele illumina-tombe**.
- Il **libro** contiene il volere di Nithis. Se un PG prova a leggerlo, i suoi occhi iniziano a piangere lacrime nere e subisce 6 Ferite dirette, dimezzabili con un TS su VOL. Se sopravvive all'ordalia, guadagna 1 di VOL permanente. Funge solo una volta per PG.

CANDELA ILLUMINA-TOMBE

Mentre questa candela brucia, chi l'impugna è invisibile ai mostri non morti con 2 DV o meno. Brucia per 3 turni.

16. CRIPTA NASCOSTA

Nessun membro del culto sa di questa stanza. Piastrelle scheggiate di marmo nero ne rivestono pareti e pavimento. Nel mezzo c'è un grosso sarcofago di marmo bianco su cui sono scolpiti intricati motivi di nuvole e fulmini.



La parte superiore del sarcofago è decorata con un **crystallo luminescente** blu intenso e porta la seguente iscrizione in un antico dialetto: BARINZAR, PRIMO TRA LE NOVE, COLUI CHE HA SOGGIOGATO LA TEMPESTA.

- Sul **coperchio** c'è una trappola: se lo si apre o si manomette il **crystallo**, dei fulmini sono scagliati contro chi è nei pressi del sarcofago; infliggono 6 danni (dimezzabili con un TS su DES); poi, l'energia del crystallo termina. Un incantesimo *Dispersione* può disattivare la magia del crystallo.
- All'interno del **sarcofago** c'è uno scheletro avvolto in vesti marce, che ha con sé **due anelli argentei** (ciascuno di essi vale 35 MO), un **pugnale dorato** ornamentale (vale 200 MO) e un **amuleto d'oro** (vale 80 MO).

IL RE MARCENTE

Non molto si sa del cherico chiamato Re Marcente prima che salisse al potere tra le fila del culto di Nithis. Egli crede di essere uno strumento attraverso cui il dio del caos e delle malattie può plasmare il mondo.

Sotto il suo comando, il Culto della Lacrima Nera ha smesso di essere un culto di nicchia ed è cresciuto fino a divenire una forza capace di influenzare il mondo in superficie. Ha stretto un'alleanza con la comunità di ratti mannari nelle fogne e impiantato una rete di agenti nel clero delle altre divinità. Ciò dimostra che il Re Marcente è un leader astuto che non teme di accettare influenze esterne, se utili a perseguire gli scopi del suo dio.

Egli usa il tempio sotto la Rupe come sua base primaria, dover poter studiare il volere di Nithis ed elaborare i suoi piani.

NITHIS E KCYRA

Poiché si oppone al culto di sua sorella Kcyra, il culto del dio del caos Nithis è stato dichiarato fuorilegge nella città di Fine della Rupe e nella maggior parte della regione circostante.

A causa di ciò, chi è nel Culto della Lacrima Nera nutre un odio profondo verso chi è seguace della dea della guarigione. Il loro dogma religioso insegna che Nithis fu tradito da sua sorella quando lei prese per sé il potere sulla vita e sul risanamento, sebbene fossero stati promessi a Nithis dal Concilio della Creazione, il che lasciò al dio tradito soltanto il potere di disfare e corrompere l'operato della sorella.

Vicino ai resti ci sono **tre gemme blu** (160 MO l'una), una **Verga della cancellazione** e una custodia decorata per pergamene con **tre pergamene: Saetta** (v. DURF), **Palla di fuoco** (v. stanza 10) e **Muro di ghiaccio**.

VERGA DELLA CANCELLAZIONE

Questa verga risucchia l'incantamento da un oggetto magico con cui entra in contatto; poi, la verga si riduce in polvere.

INCANTESIMO: MURO DI GHIACCIO

Un muro di ghiaccio s'innalza da un punto vicino a chi ha lanciato la magia e può subire fino a 12 danni prima di rompersi. Il fuoco gli infligge il doppio dei danni. Chi si trova dove sorge il muro deve superare un TS su DES o resta intrappolato nel muro.



NITHIS

STATISTICHE DEI PNG

IL RE MARCENTE

Abilità 6 DV 5 (5 Armatura) ML 9

- ▶ **Mazza** 5 danni.
- ▶ **Convoca sciame:** 3 volte al giorno, il Re Marcente può liberare dai fori che coprono i suoi avambracci uno sciame di mosche.
- ▶ **Lancio di incantesimi:** il Re Marcente può lanciare gli incantesimi in basso.
 - **Infliggi ferite** (due volte al giorno) - Il bersaglio del tocco di chi ha lanciato l'incantesimo subisce X Ferite dirette.
 - **Stretta di Yahzahar** - Non più di X creature devono superare un TS su FOR o sono afferrate da una mano di ombre e trattenute sul posto per 1d4 round.
 - **Forma di sciame** - Chi lo lancia si trasforma in uno sciame di insetti, ratti o pipistrelli per non più di X turni.

SCIAME DI MOSCHE

Abilità 2 DV 1 (0 Armatura) ML 11

- ▶ **Sciame** 1 danno. Vince sempre i tiri in combattimento ravvicinato a meno che non lo si stia attaccando con fuoco o fumo.
- ▶ Danneggiato solo da fuoco, magie di sonno o fumo

MEMBRO DEL CULTO

Abilità 2 DV 1 (0 Armatura) ML 7

- ▶ **Pugnale** 3 danni.

GUARDIA CULTISTA

Abilità 3 DV 1 (3 Armatura) ML 7

- ▶ **Mazza** 4 danni.

SACERDOTE DELLA PESTILENZA

Abilità 4 DV 3 (5 Armatura) ML 9

- ▶ **Mazza** 4 danni.
- ▶ **Lancio di un incantesimo.** Può lanciare:
 - **Infliggi ferite** - Il bersaglio del tocco di chi ha lanciato l'incantesimo subisce X Ferite dirette.

STRISCIA-CAROGNE

Abilità 5 DV 3 (7 Armatura) ML 9

- ▶ **Tentacoli paralizzanti** 0 danni + **paralisi**.

Quando uno striscia-carogne colpisce un bersaglio, quest'ultimo deve superare un TS su FOR o si paralizza per 2d4 turni.

- ▶ Può camminare su pareti e soffitti.

CATRAME E VELARTIGLIO, RATTI MANNARI

Abilità 4 DV 3 (3 Armatura) ML 8

- ▶ **Mazza + 15** danni (Catrame).
- ▶ **Pugnale** 3 danni (Velartiglio).
- ▶ **Morso** 2 danni: le creature morse da un ratto mannaro devono superare un TS su FOR o contraggono la licanthropia. L'infezione diventa evidente dopo un giorno e dopo 3d8 giorni si diviene a tutti gli effetti dei licanthropi.
- ▶ **Richiama sciame:** possono convocare 1d3 sciame di ratti una volta al giorno, che arrivano in 1d4 round.
- ▶ **Anello respingi-incantesimi** (Velartiglio): v. l'oggetto magico.
- ▶ **Licanthropia:** possono passare dalla forma di un ratto umanoide a quella di un normale essere umano e viceversa. In forma di "rattoide" sono danneggiabili solo da incantesimi o da armi magiche o argentee.

SCIAME DI RATTI

Abilità 2 DV 0 (0 Armatura) ML 8

- ▶ **Morso** 3 danni.
- ▶ Teme il fuoco.

SCHELETRO AMMUFFITO

Abilità 3 DV 1 (3 Armatura) ML -

- ▶ **Rastrello** 3 danni.
- ▶ **Spore gialle:** quando viene colpito ci sono 5 possibilità su 10 che rilasci una nube di spore (se la s'inala, TS su FOR o morte).
- ▶ **Non morte:** non subisce gli effetti di charme o quelli che addormentano.

OMBRA

Abilità 3 DV 2 (0 Armatura) ML -

- ▶ **Tocco** 3 danni + **risucchio di Forza:** il tocco di un'ombra riduce la FOR di un PG di 1 punto finché questi non riposa per un giorno. Se la FOR di un PG scende sotto lo 0, il PG muore e risorge come ombra.
- ▶ **Non morte:** non subisce gli effetti di charme o quelli che addormentano.
- ▶ Colpibile solo da magie o armi magiche.