

Gli Antri del Terrore

di Fabio Bono

Contesto storico

L'epoca della nostra avventura è il 930 T.E.

Il secolo precedente, a Gondor, si era insediata la dinastia dei re navigatori ed era già stata fatta la divisione dell'antico reame di Arnor; ma questi eventi, che avevano scosso gran parte del mondo conosciuto, non avevano minimamente influenzato la pacata vita degli abitanti del lontano mare di Rhun.

A dir la verità, nel piccolo villaggio di Bres, posto alle pendici delle montagne che incombono sul misterioso mare, all'interno della vallata formata dal fiume d'Argento, il cui nome era dovuto alla colorazione che assumeva la sua sorgente al riflesso dei tramonti estivi, qualche problema esisteva. Si trattava di un villaggio di boscaioli e cacciatori che spesso e volentieri barattava i propri "prodotti" con le derrate alimentari e gli utensili che venivano dai villaggi posti più a valle, verso la foce del fiume. Tale insediamento non era molto grande. Circa centocinquanta persone di tutte le età vivevano in rozzi e spartani edifici di legno. Forse non erano belli a vedersi, ma sicuramente erano funzionali all'uso a cui erano adibiti.

Trama

I valorosi avventurieri scopriranno che la figlia del locandiere, una gran bella figliola, è scomparsa in circostanze misteriose. Nelle stesse circostanze e nello stesso periodo dell'anno, negli ultimi due decenni, sono scomparse altre sei bellissime fanciulle dai villaggi della vallata del fiume d'Argento. Nell'indagare, perché è certo che non staranno ad osservare il trascorrere degli eventi con le mani in mano, i vostri eroi ricostruiranno i tasselli del mistero che condurranno la loro curiosità negli antri del terrore, alle sorgenti del fiume in questione. Qui dovranno affrontare l'immancabile cerchia di adoratori delle Tenebre che, con un rito esoterico, tentano di riportare in vita il signore dei demoni. Ce la faranno i baldi avventurieri a salvare Arda dal pericolo imminente?

Non vi resta che scoprirlo masterizzando alle vostre amate vittime ciò che seguirà!

Buona Lettura!

Parte 1 – Il Rapimento

E' il quindicesimo giorno del primo mese primaverile. Stanotte vi sarà luna piena, ma nessuno nella zona potrà ammirare la sua affascinante lucentezza a causa di una perturbazione che da oltre tre giorni imperversa sulla vallata del fiume d'Argento.

I PG giungono verso sera nel villaggio di Bres. Bagnati, infreddoliti ed abbastanza alterati a causa della stupenda stagione in cui hanno deciso di viaggiare, decidono di prendere alloggio nell'unica locanda del villaggio: la solita taverna che affitta camere ai poveri avventurieri di passaggio.

Questo è l'unico edificio del villaggio in muratura, almeno fino al primo piano. L'ambiente è caldo ed accogliente, il caminetto acceso ed il profumo dell'arrosto mette subito a loro agio i PG. L'oste, una persona gioviale di mezz'età, accoglie loro con un caldo sorriso invitandoli ad accomodarsi in un tavolo vicino al caminetto scoppiettante. In un batter d'occhio torna con delle calde coperte per permettere ai suoi ospiti d'asciugarsi e di mettersi più comodi. Il suo nome è **Hellid** e conduce la sua attività con l'aiuto della sua bellissima figlia **Tira**.

La locanda trabocca di ospiti, tutti abitanti di Bres, che ridono e scherzano sulle cose più disparate, ma gli unici ospiti che si soffermeranno per la notte saranno i nostri avventurieri.

I PG si stanno gustando la cena servita dalla miglior cameriera che abbiano mai incontrato quando, d'un tratto, si spalanca la porta ed entra nella stanza un uomo grondante acqua da tutte le parti. Di corporatura massiccia, castano, ha uno sguardo triste e sconsolato; il suo nome è **Rotornir**. L'ospite misterioso comincia a parlare con l'oste mentre questo gli offre da bere. Di colpo Rotornir alza la voce ammonendo Hellid e tutti gli uomini presenti nella sala della loro spensieratezza e della loro superficialità. Insiste sul fatto che dovrebbero ricordarsi delle ricorrenze, soprattutto se nefaste. Ricorda al pubblico che tre anni prima sua figlia Eilan sparì in circostanze misteriose in quella stessa notte, e che sei anni prima, nello stesso giorno, nelle medesime circostanze era svanita la figlia di un altro uomo che si era suicidato per il dolore. Accenna al fatto che lui non si è dimenticato della profezia di **Chiltrick il mago**, e che tutti dovrebbero tenere a mente quelle terribili parole. Ammonendo Hellid di sorvegliare sua figlia prima che sia troppo tardi, Rotornir esce dalla locanda sbattendo la porta alle sue spalle.

La scena aveva avuto il suo effetto: tutti nella locanda si erano ammutoliti ed ora parlavano quasi sottovoce degli ammonimenti dell'uomo e della storia che aveva raccontato.

(**Nota per il GM:** Come in tutti i paesi la gente mormora ed alcune delle notizie sono vere, altre false. Eccovi alcuni esempi a cui potrete ispirarvi se i PG chiederanno delucidazioni alla gente nella locanda.

1 – vera – Rotornir era un valoroso guerriero, ma la scomparsa della figlia lo ha profondamente cambiato. Da quando è tornato dalla ricerca di sua figlia non è più lo stesso, sembra sapere cose che gli altri ignorino. E' sempre stato molto amico di Chiltrick il mago.

2 – falsa – Probabilmente è stato lui stesso a far sparire la figlia con la collaborazione dello stregone Chiltrick. Difatti è l'unico genitore a non essere morto dopo la scomparsa della figlia.

3 – vera – La figlia di Hellid assomiglia incredibilmente ad una statua che si trova in una vallata che si dice maledetta, più a nord.

4 – falsa – Rotornir si è rassegnato alla scomparsa di sua figlia Eilan.

5 – falsa – Chiltrick abita poco lontano dal villaggio e sembra essere alleato coi demoni. Sono queste entità che gli danno la capacità di prevedere il futuro. E' stato lui che ha predetto la maledizione (NOTA: maledizione di cui nessuno parla volentieri) ed è sempre lui che fa rapire le ragazze da Rotornir.

6 – vera – La maledizione: ogni tre anni, la notte della terza luna piena dell'anno solare, scopare una ragazza vergine fra i 15 ed i 17 anni in circostanze misteriose. Poco tempo dopo i suoi genitori muoiono in altrettante situazioni misteriose. Questo è già successo sei volte. Chiltrick afferma di conoscerne la motivazione. E' per questo che molti lo accusano d'esser lui il responsabile delle sparizioni, ma nessuno ha il coraggio di scacciarlo dal villaggio.)

La paura si è insediata nell'animo degli ospiti della **locanda della Luna Blu** e dopo breve tutti cominciano a sfollare a gruppi di due o tre persone, timorosi di qualcosa che potrebbe celarsi nella profondità della notte. Proprio per tale paura le persone si rifiuteranno di dare notizie ai PG troppo curiosi o insistenti, ammonendoli che la curiosità accorcia la vita degli stolti e degli avventati.

Quando tutti avranno abbandonato la taverna, poiché l'oste e sua figlia si rifiuteranno di parlare intimoriti dalle parole di Rotornir, ben presto i PG decideranno di coricarsi. Prima di prender sonno,

udiranno i cavalli nitrire. Subito dopo seguiranno dei colpetti alle imposte della finestra che, spalancandosi improvvisamente, faranno entrare una folata d'aria gelida. Si tratta di un demone dell'aria che, invisibile ed impalpabile s'infiltrerà nella locanda. Fuori imperversa una tempesta cosicché i PG, dopo alcune sommarie ricerche, richiuderanno le imposte ed andranno a dormire, in caso contrario sprofonderanno in un sonno profondo a seguito di un incantesimo da parte del demone dell'aria.

Parte 2 – Le Ricerche

Durante la notte Tira sarà rapita dal demone dell'aria, mentre suo padre sarà ritrovato sul bancone, decapitato.

La mattina i PG si sveglieranno con una strana sensazione: la locanda sembra un po' troppo silenziosa, nonché nelle stanze aleggia un odore di morte e di putrefazione. Quest'ultimo è l'eau de toilette dello spirito malvagio.

Indizi nella locanda

1) La camera dell'oste e di sua figlia sono al piano terra. Dalla camera dell'oste fino al bancone vi sono numerose tracce di sangue dovute alle ferite riportate da Hellid ad una gamba, la quale è spolpata nella parte inferiore.

2) Camera dell'oste: Ampia stanza con una finestra con le persiane divelte. Ma la porta è chiusa dall'interno della stanza. In terra nei pressi della finestra vi sono macchie di sangue che non hanno niente a che vedere con quelle fuori dalla stanza: queste infatti sono del rapitore. Il sangue dell'oste, invece, ha imbrattato non solo il letto e le coperte, che presentano i segni di enormi artigli, ma anche tutta la zona circostante alla porta. Tutto attorno vi sono brandelli di tessuto e di carne di proprietà del povero Hellid. L'armadio è scardinato, la scrivania e la sedia sono rovesciati assieme a tutto ciò che era appoggiato su di essi: chiari segni di lotta. (I PG non si sono accorti di niente perché erano sotto l'effetto di un incantesimo di sonno del demone)

3) Bancone: Molti contenitori sono rotti o rovesciati per terra. Un cassetto, generalmente chiuso a chiave, è aperto, ma i soldi non sono stati toccati: si tratta di 30MS, 24MR, 20MB e 4MA. Il corpo della vittima giace sul bancone tenendo ancora in mano un coltellaccio. La testa è poco distante, immersa in una pozza di sangue. Nella bocca del defunto (Media di Percezione) vi è un foglietto arrotolato sul quale v'è scritto: "La tua morte è la mia vita". Sull'altro lato vi è inciso un pentacolo mezzo cancellato dal sangue. Vi è anche una scritta resa illeggibile dal sangue della vittima: ****ROT**** (In realtà vi sarebbe scritto OGLOROTH, ma i PG non hanno modo di saperlo).

4) Taverna: La stanza mostra evidenti segni di lotta. Le tracce di sangue divengono sempre più frequenti man mano che si va dalla stanza dell'oste al luogo della sua decapitazione.

5) Camera di Tira: La porta è aperta, il letto sfatto. Non vi sono segni di lotta. Sul cuscino vi è un panno bianco leggermente umido a causa della droga usata per farle perdere i sensi (Manovra normale di percezione + manovra molto difficile di erboristeria). In terra vi sono tracce di sangue (quello del rapitore, ormai caro GM avrai capito che il demone ha solo aperto la strada ad un uomo affinché rapisse Tira). Sotto il letto è finito un foglietto (normale di percezione) sul quale v'è scritto: "La luna ha cominciato la sua fase discendente e la profezia s'avvicina. Questa era l'ultima mossa. Finalmente potrò rinascere." Sull'altro lato del foglio vi è il disegno di un pentacolo con la seguente scritta: "Yshn Ogloroth". Ed infine sul letto, fra i pochi capelli neri, ve ne sono un paio bianchi molto più corti: quelli del rapitore (difficilissima di percezione).

Indizi dal capo villaggio: Un uomo vecchio ma di animo forte e coraggioso. Nell'udire la notizia della morte di Hellid e del rapimento di sua figlia sbianca di colpo. Balbettando e tremando come una foglia vaneggia qualcosa sul fatto che dovevano aspettarselo visto che Tira assomiglia tantissimo alla statua che si trova nella vallata della luna blu. Lui l'aveva sempre detto che questa somi-

glianza non avrebbe portato a niente di buono. Maledicendo Chiltrick e le sue profezia invita i PG a lasciar perdere e ad abbandonare subito l'impresa, metterebbero inutilmente a rischio la propria vita. Il capo villaggio si rifiuta categoricamente di parlare della profezia, della statua o della valle della luna blu. Si rifiuta anche d'indicare loro la strada per la vallata, sostenendo che questa storia ha già portato troppi lutti nella vallata del fiume d'Argento, in realtà teme la maledizione professata da Chiltrick.

Indizi forniti dalla gente comune: Saputa la notizia, e si sa le voci circolano veloci, il popolo inizierà a sparlare di Chiltrick, Rotornir e dei PG che si trovavano nella locanda. La gente pensa che i PG siano dei collaboratori del mago e perciò si rifiuteranno di parlar con loro, anzi guarderanno in cagnesco ed insulteranno i nostri eroi.

Indizi forniti da Rotornir: Quando verrà a conoscenza della notizia stringerà con rabbia l'elsa della sua spada ed inizierà a parlare fra sé e sé sulla stoltezza di Hellid che non ha voluto ascoltare i suoi avvertimenti e la profezia di Chiltrick. Si rifiuterà di parlare della sua storia e di sua figlia (tranne quando glielo chiederà il mago).

Rotornir porta sempre con sé un cristallo a scaglie sovrapposte che sembra quasi una stella di ghiaccio: dice che si tratta di un ricordo di sua figlia. Non se ne separerà mai e non lo farà mai toccare a nessuno (fino a quando verrà il momento in cui Chiltrick glielo ordinerà).

La storia di Rotornir e di sua figlia Eilan (La racconterà ai Pg solo quando Chiltrick glielo ordinerà di persona):

“Era una sera buia e piovosa, mi sembra ieri. Stavo rincasando dopo essermi soffermato alla taverna della luna blu per scambiare quattro chiacchiere con Hellid. La mia piccola Eilan, ormai morta, stava per essere rapita da un uomo non molto alto dai capelli argentei. Mi precipitai per evitargli di fuggire dalla finestra con il corpo esanime di mia figlia. Lo afferrai per il medaglione che ora porto al collo, ma fu tutto inutile. Immediatamente tornai alla locanda e, presi alcuni uomini con me, organizzai una spedizione per salvare la mia piccola. Ripercorremmo la valle del fiume d'Argento fino alle sorgenti senza trovare alcun indizio. Sulla via del ritorno fummo assaliti da una ventina d'orchetti che tentarono d'uccidermi. La furia della battaglia ci spinse in una vallata trasversale, la vallata della luna blu. Qui vidi, che i Valar mi proteggano, un'enorme statua che assomigliava a Tira, la figlia di Hellid. I miei compagni erano caduti ed anch'io stavo per soccombere alla furia del male quando, dal nulla, giunse Chiltrick. Con la magia mise in fuga i miei assalitori. Da allora gli devo la vita. Iniziai a sdebitarmi non dubitando più di lui e delle sue parole. Egli mi narrò la profezia. Tentai di divulgarla, di avvertire i miei compaesani e Hellid del pericolo che correvano, che correavamo. Ma tutto fu inutile, ci mancò poco che mi espulsero dal villaggio per vaneggiamenti. Mi accusarono di essere impazzito, di essere diventato un servitore delle forze del male. Così promisi a Chiltrick e a me stesso che non avrei più fatto menzione dell'accaduto fino a quando non sarebbe arrivato il momento propizio. E sembra che questo sia oramai giunto.”

Indizi forniti da Chiltrick: E' in casa, poco fuori dal villaggio, nei pressi anche dell'abitazione di Rotornir, al limitare del villaggio di Bres.

Si tratta di un vecchio non molto alto. Il suo corpo è provato dall'età, ma il suo sguardo è fiero e preoccupato. Sembrerebbe incapace di far del male ad una mosca. Si appoggia ad un bellissimo bastone intarsiato.

Si mostrerà scontroso e restio nel parlare coi PG. Accetterà passivamente ogni tipo d'accusa gli verrà rivolta. Continuerà a tartassare di domande i PG per sapere della loro vita, dei loro scopi e del perché si interessano tanto a questa stupida profezia. Deciderà di svelare ai PG le sue conoscenze solo se questi motiveranno le loro ricerche con delle valide motivazioni come la difesa del proprio onore, la vendetta della morte dell'oste, la paura della rinascita di un qualcosa di pericoloso per il mondo e per l'umanità.

(Subito dopo che Chiltrick avrà deciso di parlare con i PG giungerà Rotornir per informarlo che un gruppo di persone stava cercando di lui. Vedendo i PG porterà mano alla spada, ma Chiltrick lo rassicurerà sul fatto che si tratta di gente che può aiutarli. Detto ciò inviterà Rotornir a raccontare loro la sua storia).

1) Racconto di Chiltrick (alla fine della storia di Rotornir): “E’ giusto che ora vi racconti anche la mia storia. Tanti anni fa vivevo nel Bosco Verde il Grande e mi interessavo di studiare l’occulto ed i suoi segreti. Aveva al mio servizio un giovane di grandi capacità, **Deleorn**. Un giorno le mie ricerche mi fecero scoprire, nella zona di Dol Guldur, un libro evocatorio. Ben presto divenne l’oggetto dei miei studi e di quelli del mio assistente. Ma venne il giorno in cui Deleorn mi sottrasse il grimorio e partì alla ricerca di un posto che era descritto nel libro, luogo in cui si sarebbe potuto evocare il signore dei demoni. Egli mi lasciò una lettera in cui mi rivelava che era riuscito a trovare la vera chiave della sapienza che ben presto, con l’aiuto del signore dei demoni, l’avrebbe consacrato padrone del mondo intero, donandogli l’immortalità. Alla fine di questa lettera aveva cambiato nome: si faceva chiamare Yshn Ogloroth.

Temendo per l’intera umanità il risveglio di qualcosa d’innominabile, iniziai immediatamente le ricerche per individuare il luogo che era descritto nel libro. Seguì il mio le tracce lasciate da Deleorn e giunsi al mare di Rhun. Qui impiegai parecchi anni per scoprire questa vallata. Sono certo che il suo covo è in queste zone, anche se non l’ho ancora individuato. Quando salvai Rotornir ero proprio alla ricerca del nascondiglio di Deleorn. Credo che la statua ed il medaglione di Rotornir siano la chiave e la via, ma non ho idea di come adoperarli; cercate di scoprirlo, la luna scomparirà dal cielo solo 13 giorni dopo il rapimento: sarà allora che avverrà l’evocazione. Ormai sono troppo stanco per proseguire le mie ricerche ed anche il mio amico sente ormai gli anni sulle spalle. Ora tocca a voi salvare il mondo dal risveglio del signore dei demoni. Prendete il medaglione di Rotornir, vi sarà utile”.

(Le seguenti notizie saranno date solo se esplicitamente richieste dai PG)

2) Il rito evocatorio: Servono 7 ragazze vergini di età compresa fra i 15 e i 17 anni. L’ultima doveva essere identica ad un monumento che indicava il luogo dell’evocazione. Queste ragazze sarebbero dovute essere sacrificate secondo un rituale che non ricordo alla fine del plenilunio del primo mese primaverile, ogni tre anni. Mummificate sarebbero state poste ai vertici di una stella a sette punte.

3) Luogo in cui potrebbe nascondersi Deleorn: Nella vallata. Un giorno, in prossimità delle sorgenti, vicino ad una fattoria percepii qualcosa di strano. Andai a vedere, ma l’uomo che mi accolse non era affatto Deleorn, così proseguì nelle mie ricerche e per un motivo, o per l’altro, non feci più ritorno in quella zona. Si trova a quattro giorni di viaggio da qui.

(Rotornir dirà che quella casa è ormai disabitata da più di 40 anni e, che lui sappia, non dovrebbe viverci più nessuno).

4) Foglietti simili a quelli ritrovati: Sono identici a quelli ritrovato in grandezza, materiale e nell’incisione del pentacolo. Ma quelli di cui è in possesso Chiltrick sono firmati Y.O. e riportano le seguenti frasi: “La tua morte è la mia vita” e “ Il ritorno del maestro è sempre più vicino”.

5) La statua nella vallata della luna blu: Dietro la statua dovrebbe esistere un complesso sotterraneo. Nella seconda era, in quella vallata, ci fu una grande battaglia fra gli uomini e delle presenze demoniache che erano uscite dalle profondità della terra. Morì molta gente, ma alla fine si riuscirono a ricacciare le creature infernali da dove erano venute grazie al sacrificio di una giovane vergine agli dei. Gli uomini murarono per sempre l’entrata a quelli che da allora furono chiamati gli antri del terrore costruendo un enorme statua che raffigurasse colei che si era sacrificata per l’umanità.

Ma lo sciamano di una delle tribù che avevano partecipato alla guerra professò che l’ombra sarebbe risorta dagli antri del terrore quando sulla terra sarebbe tornato a camminare lo spirito della salvatrice del mondo. Come la sua morte aveva chiuso il portale, nel futuro la sua morte lo avrebbe riaperto. Per rendere più ardua l’impresa, lo sciamano ideò un complesso sistema per entrare nel complesso ed oltre l’entrata pose cinque prove mortali che avrebbero fermato chiunque avrebbe tentato d’arrivare all’altare del sacrificio. (Chiltrick non sa nulla sulle prove).

(Nota per GM: Se i PG si intrufoleranno di nascosto nell'abitazione di Chiltrick, troveranno i foglietti simili a quelli ritrovati ed un libro che narrerà loro la storia della statua e della vallata della luna blu.)

Parte 3 – Il viaggio

Indizi nella casa alle sorgenti del fiume d'Argento: E' in muratura e si trova a quattro giorni di viaggio dal villaggio di Bres. Da lì la vallata della luna blu dista altri sette giorni di viaggio. Deleorn non ci sarà. Nello studio segreto, fra i vari alambicchi ed elementi chimici vi sono vari appunti sul rituale da compiere per evocare il signore dei demoni. Si parla anche di un certo contro rituale, ma non vi è alcuna indicazione su come vada eseguito (Per leggere queste inutili informazioni serve una manovra di lettura rune). Inoltre nello stesso studio vi sono libri di medicina, evocatori, di astrologia, di demonologia ed uno che tratta delle divinità di Arda. A leggerli tutti, sempre con un tiro appropriato di lettura rune vi impiegheranno 4 ore per libro. Oltre a questi tomi ve ne è un altro molto più importante che tratta degli Antri del terrore. Ecco il passo che interesserà ai vostri beniamini: "... e fu così che la statua fu posta a protezione degli antri del terrore, Ma lo sciamano Abramelin, il traditore, convinto di poter controllare le creature al di là della statua, ideò un complesso sistema d'aperture. L'ultimo giorno del plenilunio, quando la luna scomparirà nel cielo, la luce di Potolo, la nana bianca, colpendo la stella del vento del nord, la sua simile, nel suo posto da re, aprirà la luce all'entrata del buio, ma temete: l'oscurità senza riverberi dell'abisso uccide."

Indizi nella vallata della luna blu: Si tratta di una stretta vallata verdeggiante, posta fra due strapiombi formati dalle montagne. Su quello di destra vi è la statua di una donna. Le sue dimensioni sono impressionanti, così come lo è la somiglianza con la fanciulla rapita. La statua regge un libro ed indossa una corona. (Raggiungere la corona è una manovra d'arrampicarsi difficilissima). Come dice il libro trovato da Deleorn, il medaglione di Rotornir va posto nella corona della statua. A mezzanotte circa, nel culmine della notte, la luce della stella Potolo colpirà il medaglione. Seguiranno una serie di variazioni cromatiche alla fine delle quali si aprirà una porta fra le gambe della statua. La porta rimarrà aperta solo per 10 minuti, poi si richiuderà e potrà essere riaperta solo con una manovra assurda da -100 di scassinare.

Parte 4 – Il rituale magico

Gli indovinelli che ostacolano il percorso e che possono facilmente condurre alla morte, sono incisi con lettere luminose nella pietra. Si necessita di un tiro lettura rune.

IL PRIMO: Il saggio che entrarà vorrà alcune prove superarle. Se la risposta sarà errata anche la morte sarà assicurata. Se si sa o non si sa l'importante è veder chi passerà. Se tenti tu vorrai a questa prima prova rispondere dovrai:

"Spingeva cinque buoi, arava un bianco campo con un bianco aratro, seminava un seme nero"

[G.M. Lo Scriba]

IL SECONDO: "Giro, giro, tondo, vuoto in mezzo esso è tondo; se ci metti dentro un dito sta al suo posto hai capito?" [L'Anello]

IL TERZO: "Alto il padre, aspra la madre, nero il figlio, bianco il nipote, il padre di legno, la madre di spina. Cos'è?" [La Castagna]

IL QUARTO: “. Dentro questa stanza ci sono due guardie : una dice la verità, l'altra dice il contrario della verità. Puoi fare soltanto una domanda ad una delle due guardie, e chiaramente non sai quale 'è la guardia che dice la verità.

Che domanda puoi fare per essere sicuro di non morire ?” (Se si sbaglia, colui che avrà sbagliato subirà un critico C da elettricità per un fulmine che partirà da una delle due porte che sono sorvegliate dalle guardie).

[Che cosa mi risponderebbe il tuo collega se gli chiedessi quale è l'uscita ? E si sceglie la porta opposta]

IL QUINTO: “Non ho suono ne valore, eppur senza me non c'è perché”. [La Lettera H]

La stanza del rituale magico: E' circolare con al centro una stella a sette punte nel centro.

All'estremità delle punte vi sono dei sarcofagi aperti con all'interno sei donne mummificate. Al vertice vi è un altare sul quale è deposta Tira, drogata ed ubbidiente. Nel centro del pentacolo vi è un mucchietto di polveri verdastre. Dietro al colonnato vi sono venti orchetti che assistono al rituale, il quale è ormai nella sua fase finale. Il sacerdote è un vecchio canuto che ha in mano una daga sacrificale. Sta recitando la fase finale dell'evocazione, poco prima del sacrificio.

“O divina oscurità, ascolta le umili preghiere di un tuo devoto servitore. Fai che la tua essenza torni a camminare sulla terra con le sue armate, liberala. La dea statuaria sta per aprire la porta del tuo ritorno. Venite venti di morte, assistite a questo sacrificio. Zyweso, wecato keoso, menathoy, zywet horosto zuy. Xono, zuwezet, zuy rumoy ruano duzy xeuerator. Meweth, xosoy, uzewoth!”

Detto ciò calerà il pugnale nel giovane corpo ed il sangue si dirigerà verso il cumulo di polveri. Deleorn si inginocchierà e continuerà a pregare. Quando il sangue raggiungerà le polveri si creerà un vortice, dal quale risorgerà il signore dei demoni (TR contro 60lvl) che affamato comincerà a divorare gli orchetti.

Come bloccare il rituale evocatorio: Nel quarto livello, nel laboratorio di Deleorn, vi sarà il libro sottratto a Chiltrick. Si tratta di un libro runico che indica tre modi per fermare il rituale:

- 1) Far entrare la luce del sole (Impossibile)
- 2) Salvare l'ultima vittima sacrificale
- 3) Pronunciare una controformula nel momento in cui il signore dei demoni sta prendendo forma: “O signore della morte, la tua faccia è un groviglio di viscere, il tuo respiro è il fetore dello sterco. La notte è velata e i templi ed i luoghi sacri sono silenziosi e bui, ma noi siamo la luce della verità e dell'aurora, il bene del mondo che scaccia l'eterno male. Noi siamo i profeti dei Valar e noi ti ordiniamo di tornare nel tuo fetore, o essere immondo e abbandona la sacra terra.” (Con un urlo disumano le polveri si disperderanno e tutti coloro che hanno un animo abietto bruceranno vivi).

Altre note particolari

- 1) Durante il viaggio verso la casa di Deleorn, la notte del terzo giorno i PG subiranno un assalto da parte di 12 orchi.
- 2) A protezione della statua vi sono due Trolls e quattro Orchi.

- 3) Statistiche: - **cittadino** lvl 1 **bo** 15 **bo/l** 5 **bd** 10 **mm** 0 **ta** na **pf** 20
- **orchetto** lvl 2 **bo** 65 **bo/l** 50 **bd** 25s **mm** 5 **ta** na **pf** 60
- **orchetto** lvl 3 **bo** 75 **bo/l** 55 **bd** 25s **mm** 5 **ta** cg **pf** 70
- **orchetto** lvl 4 **bo** 90 **bo/l** 65 **bd** 25s **mm** 5 **ta** cr **pf** 85
- **Troll** lvl 10 **bo** 142(2mani) **bo/l** 75 **bd** 15 **mm** 0 **ta** cg **pf** 236
- **non morto** lvl 2 **bo** 75(artigli/medi) **bd** 5 **mm** 10 **ta** na **pf** 65
- **spettro** lvl 20 **bo** 160(spada) 105(lampodardo) + sonno(12) **bd** 80 **mm** 35 **ta** na **pf** 190

- **Deleorn** lvl 15 **bo** 115 diretti, 30 base (tutte liste maghi) **bd** 20 **mm** 20 **ta** na **pf** 130
- **Chiltrick** lvl 20 **bo** 145 diretti, 40 base (tutte liste maghi) **bd** 20 **mm** 20 **ta** na **pf** 150
- **Rotornir** lvl 12 **bo** 190(spada) **bd** 55s **mm** 30 **ta** cm **pf** 200