



Il Mulino malefico

Avventura D&D 3.5 by Ivaldi Mirko "Stryker"

L'avventura inizia nell'ultima taverna (o altro loco dove i PG si trovino senza guai...). Quella sera ci sarà il bardo Thalagos che canterà riguardo ad una leggenda di un villaggio lì vicino, Tersile:

*Ed or vi narro la lunga storia
del malvagio mugnaio Hedrox
che nel villaggio sfortunato di Tersile
avea spadroneggiato.*

*Creste su creste fece su ogni minimo chicco di grano,
rubando ed estorcendo...*

*Nessuno più lo vide dopo il Cataclisma, ma ancor
oggi le oscure leggende narrano di gente che
scompare, di valenti cavalieri e di potenti
stregoni... e di lor mai nessuno ritornò.*

Ancor oggi il tesoro di Hedrox attende un nuovo proprietario...

Eventuali informazioni raccolte dal bardo sul tesoro saranno date automaticamente... dopo il pagamento di una debita quota alimentare (1-4 MA). Le info sono molto semplici: Hedrox sembra che 150 prima sia scomparso dal villaggio... e pare che con le ruberie ed i suoi mafiosi intrighi avesse accumulato una fortuna... che ancora adesso attende un proprietario.

Peraltro Tersile non è nascosto, anzi... in un giorno ci si arriva.

Viaggio verso Tersile

Quale che sia il modo di convincere i PG ad andare a Tersile (eventuale inserimento di altri PG durante la performance canora di Thalagos), questi ci metteranno 3 giorni (pioggia, nebbia).

Incontreranno un gruppo di briganti (10 ladri 1° livello armati di arco più 1 capoccia guerriero nano 5°)

Equip: Cotta di maglia perfetta, Ascia da guerra nanica 1d10 Crit. X3, Scudo medio +1, Balestra pesante +1, 20 quadrelli pesanti, zaino, torce, birra

Att. Base: Mischia 5+4+1= **+10**

Distanza 5+1= **+6**

A Tersile

I PG giungeranno a Tersile in tarda serata, dove potranno trovare ospitalità all'unica locanda, estremamente sporca, lurida e cara (1MO per un piatto di brodaglia, 2 MO per sala comune e 5MO sala singola...).

Le info raccolte qui sul mulino sono sempre le stesse: nessuno è mai tornato. Unica differenza i paesani affermeranno che in realtà il mulino, che sembra essere maledetto, non dovrebbe nascondere nulla.

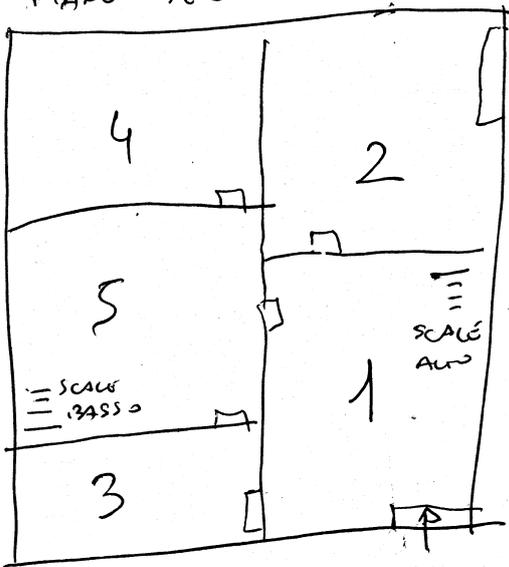
Il mulino

Il mulino si presenta diroccato ed ammuffito, ma la struttura sembra essere intatta.

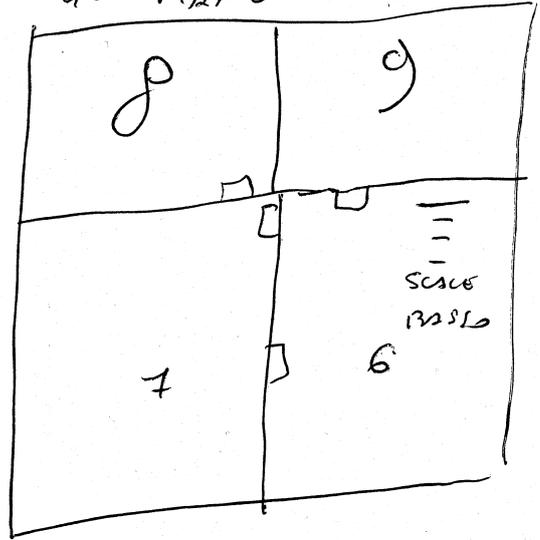
1. E' l'ingresso della struttura a 2 piani che in origine era la casa di Hedrox. L'interno del pianterreno è spoglio, eccezion fatta per tutta una serie di scritte sul muro in una lingua ignota a chiunque. Le scritte, ad un esame più approfondito, rivelano di essere leggermente in rilievo ed emanano un vago sentore di putrefazione; con eventuali esami si scopre che sono budella essiccate.
2. Le stalle del mulino. Scheletri bovini giacciono a pezzi sparpagliati per la stanza, mentre appeso al soffitto dondola un cadavere piuttosto fresco (circa 1 settimana) di gnomo. Il cadavere sembra che sia stato impiccato nelle proprie interiora...
3. Qui ci sono i cassoni dove veniva a finire la farina. I cassoni ci sono ancora, visibilmente coperti di rune e per metà colmi di polvere nerastra. Toccare la polvere porta ad un TS su Tempra (CD19), fallire significa perdere 1 PF all'ora da veleno; Si può tentare un TS successivo ogni mezza giornata, con CD migliore di 1 ogni mezza giornata.
4. Questa stanza era il deposito delle granaglie. Non c'è nulla, eccetto un mucchio di sacchi in un angolo. Se esaminati si disturberà un Oythug.
5. Le macine del mulino: le macine sono piuttosto in buono stato, ma coperte di una sorta di limo rossastro fortemente fetido. Tentare di muovere le mole sposterà la mucillagine ed

- inserirà nella stanza una Nube maleodorante NON magica (CD17). La porta verso il sotterraneo non ha serrature o simili ed è fatta in adamantio (!!!). Ha solo un incavo tutto sfaccettato (chiave che si trova a 9)
6. Questo è il soggiorno di Hedrox. Una immane rovina e distruzione pervade mobilia e similari, tanto che non c'è nulla.
 7. Stanza da letto. Curiosamente qui il letto è ben rifatto, mezzo pulito e ordinato. Il letto stesso è una trappola ad aculei (3d6 danni) (CD disinnescarla 23) e basta toccarlo. Il PS si trova abbastanza facilmente (CD 13)
 8. Questa sembra essere un archivio; libri mastri ed altro sono conservati ammassati sul pavimento. Sono tutti i movimenti economici di Hedrox, ma ogni libro è mezzo roso, tarlato e sporco di sangue. Una progenie vampirica femmina attaccherà i PG.
 9. Qui ci sono, in questa stanza, 6 bare vuote (eccetto una che c'è la progenie vampirica 8). Tutte le bare sono dotate di trappole elettriche (2d8 danni). La bara più piccola contiene un disco di acciaio brunito che coincide\apre la porta a 5. Distruggere le bare frutta 1200 PX.
 10. **da questo punto in avanti tutte le stanze sono decorate con affreschi di sangue!!!** Questa stanza è piena di pipistrelli.
 11. Questa stanza è una fornita armeria contundente, ma le armi sono tutte in pietra e di pessima fattura. (-2TXC e danni)
 12. Qui ci sta un rugginofago (Può essere utile combatterlo con le armi di pietra...)
 13. Il passaggio verso il basso è chiuso da un campo di forza. SUL campo di forza c'è scritto che solo chi dirà la parola potrà passare. La parola è DENTE e per scoprirla basta trovarla nello scritto qui sotto. La chiave è "L'oscurità profonda vi farà strada" (750PX per chi indovina!)
 14. Questa grotta è ricca di cadaveri dissanguati (c'è un'area di Nube Maleodorante depotenziata: CD 13)
 15. Qui ci sono 3 progenie vampiriche che attaccheranno a vista i PG;
 16. Anche qui ci sono progenie vampiriche (2). In aggiunta c'è anche un Golem di Carne (NB: questo golem è parzialmente decomposto, ha 15 PF in meno e -1 all'attacco, ma ha la ferita maledetta come i Golem di argilla; +1 GS)
 17. Qui c'è, assiso proprio sopra la sua bara, Hedrox... Vampiro (come Vampiro Manuale). Sul muro ci sono scritte col sangue, che inneggiano ad Hedrox maledicendo Chemosh. Nella bara in realtà NON ci sarà Hedrox.
 18. Per entrare in questa sala bisogna abbattere un muro (basta una prova di Forza con CD 24), ma il muro è comunque traforato e con una prova di Osservare si può intravedere qualcosa dietro (CD 18). Nella sala si trova la VERA bara di Hedrox... con il vampiro GIA' in piedi e pronto a dar battaglia (50% PF massimi...). La bara è una bara sacrilega che trasforma in vampiro chi ci dorme o si accoppia dentro... e naturalmente fa rigenerare a velocità tripla le ferite dei vampiri!!! Sotto la bara (1d4 di danni negativi se toccata a mani nude...per round!) c'è lo storico tesoro di Hedrox, ottenuto sia dalle truffe che dagli avventurieri precedenti. Ci sono:
 - 700 MO e 1000 MA
 - 4 rubini (200MO cad)
 - Ascia da battaglia +2
 - Scudo torre
 - Anello protezione +1

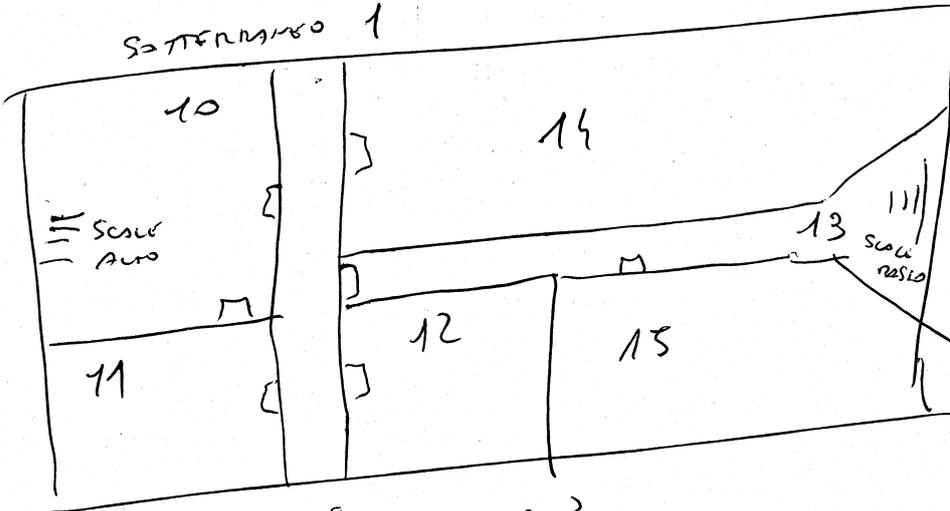
PIANO TERZO



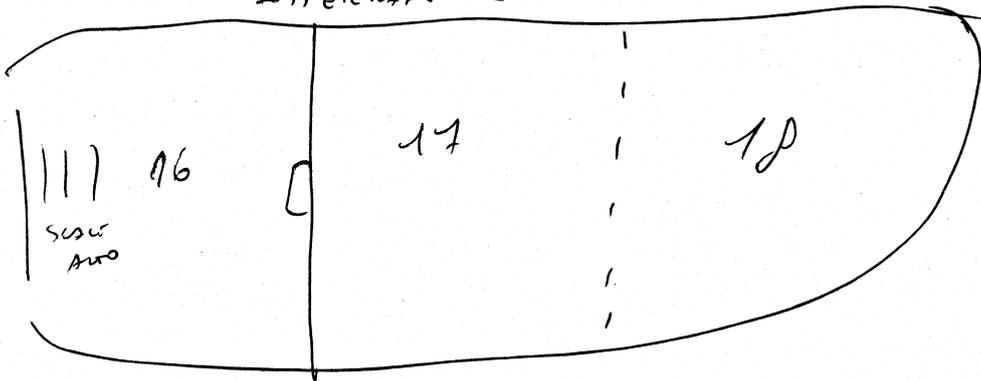
10 PIANO



SOTTERRANEO 1



SOTTERRANEO 2



*La magia Del sangue è la
disciplina più antica e
sicuramente la più malvagia;
si tratta di ricavare energia
dalla sofferenza e dalla morte
di esseri viventi senzienti,
sacrificandoli in modo
sanguinoso e violento.*

*L'oscurità profonda vi
farà strada*

H.R. UUUUUUUUUU