

Paolo Di Pierdomenico

# Il Castello del Malgiudizio

---



---

Avventura per giochi di ruolo Fantasy.  
Adatta per (Advanced) Dungeons and Dragons  
per un gruppo di 3-6 personaggi di livello 1-3

---

# Sommario

## Avventura

- 1) **Note preliminari**
  - a) Copyright
  - b) Autore
- 2) **Presentazione dello scenario**
  - a) Ambientazione
  - b) Stile di gioco
  - c) Schema dello scenario
- 3) **Introduzione**
  - a) Iniziare a giocare
  - b) Lucernia
  - c) I nomadi
  - d) Il dono
  - e) Assassinio
- 4) **Retroscena**
  - a) Obskull
  - b) I falsari
  - c) L'anello
- 5) **Informazioni**
  - a) Teomede
  - b) Un possibile incarico
  - c) Spiati
- 6) **Il viaggio**
  - a) Imboscata
  - b) La carovana dei nomadi
  - c) Collecinto
- 7) **Al castello**
  - a) Visioni e fantasmi
  - b) Luoghi di interesse
  - c) Spettri inquieti
- 8) **Il battistero**
  - a) Imno
  - b) Scontro con la banda
  - c) I prigionieri
  - d) La scacchiera
- 9) **I sotterranei**
  - a) Ingresso ai sotterranei
  - b) Le caverne
  - c) Cosa sta accadendo
- d) **Gli abitanti delle segrete**

- e) Il vegliardo
- f) Incontro con i mongrelman
- g) Luoghi importanti nei sotterranei
- h) Il fondo del pozzo
- i) Il tesoro degli Skolhem
- j) Il tempio segreto di Obskull
- k) La tana dei mongelman

**10) Conclusione di una leggenda**

- a) Il risveglio del cavaliere
- b) Giustizia è fatta
- c) Il discorso di Irvig
- d) Gli oggetti donati
- e) Spunti per nuove avventure

## Appendici

### **A. La Ballata del Castello del Malgiudizio**

- Si narra che...
- Aspravalle
- I superstiti
- Levard Skolhem e la giustizia
- Medamia
- Beccodoro
- L'accusa
- Il giudizio
- La sentenza
- Il voto del cavaliere
- Irvig
- La furia di Irvig
- La rivolta dei sudditi
- La sete di vendetta
- La beffa del sire
- Fine della ballata
- Le inquiete anime

### **B. L'enigma della scacchiera**

- Descrizione
- Soluzione

---

## Note Preliminari

### Copyright

Questo elaborato è di proprietà dell'autore, Paolo Di Pierdomenico. E' consentito prelevare ed effettuare copie per uso privato. E' consentita la redistribuzione solo se in forma completamente gratuita. Sono vietate la vendita, la distribuzione e la pubblicazione sotto qualsiasi forma se a fini commerciali quando non avvengano con l'esplicito consenso dell'autore. E' vietata in ogni caso la diffusione dove non vengano riportati correttamente il nome e cognome dell'autore e questa nota di copyright per intero.

© Copyright 2000/2004 - Paolo Di Pierdomenico

### Autore

L'autore desidera essere contattato per suggerimenti, correzioni, commenti ed impressioni riguardanti questo elaborato, ed è grato a tutti coloro che vorranno leggere e giocare questa avventura.

Autore: **Paolo Di Pierdomenico**

Indirizzo(2): via Manzoni, 2 - 64015 Nereto (Teramo);

Tel: 0861 82966

Cellulare: 392 1499060

E-Mail: [paolo@demiurgo.it](mailto:paolo@demiurgo.it)

Home Page: <http://www.demiurgo.it/paolo>

---

## Presentazione dello scenario

### Ambientazione

Questa avventura è adatta ad un mondo fantasy medievale di tipo classico, con tanto di magie e divinità. Si svolge in una regione con villaggi sparsi e zone selvagge o poco abitate, e in un castello abbandonato. E' pensata per un gruppo di giocatori ai primi livelli, come primo capitolo di una campagna più vasta ma giocabile come uno scenario singolo. Originariamente è stata giocata nei Forgotten Realms di AD&D, ma è qui presentata in maniera più generica, in modo da essere facilmente trasposta in qualsiasi ambientazione del genere.

Il testo illustra la trama, gli eventi ed i personaggi; tutto ciò che riguarda strettamente le regole di gioco, come tiri di abilità, tiri salvezza ecc. non è scritto esplicitamente, ma il master può facilmente dedurlo dal contesto a seconda del sistema usato ed in base al suo giudizio. Questo con l'intento di rendere più scorrevole la lettura e più facili gli adattamenti.

Il gruppo ideale per questa avventura comprende un bardo (o una figura

simile, esperto di leggende popolari o storia locale) ed un sacerdote di fede buona, dato l'intrigo religioso che è alla base della trama. Gruppi diversamente composti tuttavia possono comunque giocare con successo lo scenario.

### Stile di Gioco

La trama prende le mosse da una tipica leggenda sui castelli abbandonati, e quindi lo stile appropriato di gioco dovrebbe essere quello fiabesco ed un po' truce. In particolare, il Castello del Malgiudizio deve rievocare l'atmosfera sinistra del luogo abbandonato, pieno di ombre in cui si nascondono gli antichi fasti e le passate crudeltà, pronte ad affiorare e germire i personaggi.

Il master pertanto è incoraggiato ad impostare le descrizioni e le situazioni su questa traccia stilistica, secondo i gusti e la sensibilità dei suoi giocatori. Non mancano elementi di comicità, in modo da mischiare in modo un po' grottesco divertimento e tensione, in un chiaroscuro tipico delle fiabe nordiche.

### Schema dello Scenario

Questo scenario è presentato in maniera piuttosto lineare, facile da giocare anche per gruppi alle prime armi. Si articola principalmente in due fasi: nella prima, i giocatori verranno a conoscenza della leggenda e di altri fattori interessanti riguardanti il Castello; nella seconda, esploreranno il Castello e tenteranno di risolvere gli enigmi ad esso legati.

Il finale dovrebbe essere la risoluzione della leggenda presentata all'inizio dell'avventura, e deve quindi essere giocato come un momento mitico. Se tutto va bene, a ciascun personaggio verrà affidato un compito o una testimonianza da portare avanti: potrebbe essere l'inizio di una nuova campagna. Il master otterrà il massimo da questo modello personalizzando gli eventi finali per il suo specifico gruppo di personaggi giocanti.

La leggenda **La Ballata del Castello del Malgiudizio** fa da sfondo a tutta l'avventura. E' riportata nella **Appendice A** di questo testo, ma il Master dovrebbe leggerla fin dall'inizio per entrare in clima con l'ambientazione e per comprendere meglio gli eventi narrati nei successivi paragrafi.

---

## Introduzione

### Iniziare a giocare

Il gruppo d'avventurieri dovrebbe essere già formato all'inizio dell'avventura. In alternativa, il master li faccia incontrare nella cittadina di Lucernia, dove si svolgono i primi eventi introduttivi.

Il master inoltre consegni il testo della Ballata del Castello del Malgiudizio al bardo del gruppo (o al personaggio più appropriato) prima di iniziare a giocare, in modo che questi potrà raccontarla ai compagni, magari con parole sue, quando gli sembrerà opportuno. La Ballata è riportata nell'**Appendice A**.

### Lucernia

Lucernia è una piccola cittadina tra le colline e le foreste di una regione un po' isolata, ma incrocio di alcuni percorsi commerciali di media importanza. I pg probabilmente alloggiano alla Mano Guantata, l'unica locanda del posto. La cittadina non è circondata da mura, ma è difesa dalle frequenti scorrerie dei malvagi elfi scuri da un folto e ben armato drappello di guardie cittadine.

In città esistono tre o quattro templi o chiese dedicati a divinità buone o naturali, in particolare, di rilievo storico per le antiche battaglie è la chiesa di Scyld il Difensore, dio guerriero della cavalleria e della giustizia (più o meno equivalente a Tyr dei Forgotten Realms).

Inoltre agisce nell'oscurità una malvagia cricca di ladri e criminali, avvezzi al furto ed all'assalto delle carovane, conosciuti semplicemente come i Crepuscolari. La peculiarità e l'importanza del villaggio è sono comunque date dalla presenza del circolo degli undici maghi (conosciuto come Gli Undici) che anni fa ha deciso di stabilire qui, in questa cittadina appartata, la propria sede di studi. Gli Undici hanno edificato un complesso di torri al centro della città, in cui l'ingresso è esclusivo e protetto da una gruppo scelto di guardie cittadine. Vivono in pace ed in serenità con il resto del villaggio, ed attirano spesso gruppi di giovani volenterosi di intraprendere la via dell'arcano (quasi nessuno però è accettato come apprendista).

La presenza degli Undici negli ultimi anni ha fatto sviluppare Lucernia da semplice villaggio di contadini ad un luogo di cultura e studi accademici. Non sono pochi infatti i saggi e gli studiosi che si recano alle torri per consultare la biblioteca o portare avanti le loro ricerche.

### I Nomadi

Da alcuni giorni sono giunti a Lucernia una comunità di nomadi: si tratta di gente senza fissa dimora che viaggia da una città all'altra (si dice che duecento anni fa un drago enorme distrusse il loro luogo d'origine, oltre le Desolate Sabbie dell'ovest). Spesso sono visti di cattivo occhio nelle città dove si fermano, perché è risaputa la loro abilità nel furto. Tuttavia la

maggior parte di loro è gente pacifica, artisti di strada e di circo, musicisti, artigiani.

Mentre i pg attraversano la strada principale della cittadina, incontrano per l'appunto una coppia di giovani artisti che sbarra loro la strada cercando di coinvolgerli in una allegra danza. Un giovane di circa dodici anni suona con talento il violino, e la ragazza ventenne (sua sorella) danza agitando a ritmo un tamburello.

Succede questa cosa: il giovane violinista, di nome Aubek si infatua a prima vista di un pg femminile del gruppo (se non c'è alcun personaggio femminile tra gli avventurieri, allora il master dovrà invertire i ruoli: sarà la sorella Samha ad innamorarsi del più avvenente dei pg, ed il seguito della storia va adattato di conseguenza).

Se il personaggio in questione si lascia coinvolgere nella danza, si accorgerà delle attenzioni prestategli dal giovane violinista, che comunque è troppo timido per agire o parlare. Le lascerà però una rosa alla fine della canzone, arrossendo subito e fuggendo via (trascinandosi dietro la sorella).

## Il dono

Aubek è giovane, ma ha doti di furtività piuttosto spiccate: si informa riguardo all'alloggio dei pg, e quella notte, mentre il personaggio di cui si è infatuato dorme, entra di nascosto nella locanda e bussa alla sua porta. Quando il personaggio in questione apre, non trova nessuno sulla soglia, ma sente dei rumori di passi in fondo al corridoio. Se va a controllare, non trova nessuno. Ritornando nella sua stanza, troverà il regalo di Aubek sul letto. Il master faccia in modo che un eventuale inseguimento di Aubek fallisca.

Si tratta di una lettera d'amore in poesia, mielosa e sgrammaticata, ma mossa da uno slancio sincero. Ed in una scatolina d'avorio, un piccolo gioiello: un anello. Su una leggera montatura d'oro, è incastonata una gemma dallo strano rilievo geometrico: il materiale della pietra non è identificabile, ma assomiglia ad una sorta di madreperla di un pallido colore vermiglio. E' evidente che deve trattarsi di un pezzo non comune, e di gran valore.

## Assassinio

La mattina dopo, all'alba, i pg vengono bruscamente svegliati da un gruppo di guardie cittadine, che li riuniscono per interrogarli: durante la notte infatti, come i miliziani diranno ai pg, Aubek è stato brutalmente assassinato. E' stato pugnalato più volte al petto, poi minuziosamente perquisito. A quanto pare, secondo la testimonianza di sua sorella, non mancava niente a parte un particolare anello. La sorella ha detto alle guardie che era intenzione di Aubek regalare quell'anello ad uno dei pg.

Se i pg fanno vedere alle guardie l'anello e raccontano l'accaduto di quella notte, queste non confischeranno il prezioso. Se invece mentono e tengono loro nascosto il curioso oggetto, le guardie archiveranno il caso come un furto. Cercheranno in ogni modo di essere sbrigativi: hanno già troppi

grattacapi di questi tempi, e preferirebbero non immischiarsi tra le faccende e le faide dei nomadi.

Dopo il fattaccio, i nomadi affrettano la loro partenza, tanto che la sera stessa saranno già in viaggio per chissà dove. Dato che le guardie sono convinte che l'assassino del ragazzo è stato qualcuno della sua stessa etnia, le indagini non avranno seguito. Dopo la partenza dei nomadi, comunque, non ci saranno elementi per proseguire le indagini.

I pg dovrebbero formulare l'ipotesi che l'assassino di Aubek cercasse di impossessarsi dell'anello. Questo dovrebbe bastare per indurli ad informarsi maggiormente sulla natura del prezioso.

---

## Retroscena

### Obskull

Si narra che più di duemila anni fa, una oscura potenza avesse dominato il mondo conosciuto, assoggettando tutti i popoli umani: il suo nome era Obskull, divinità degli insetti e della pestilenza. Era riuscito a spargere il suo fetido dominio, appestando tutti gli umani: contro questa potenza nessuna arma poteva combattere. Quando però era giunto ad un passo dalla distruzione finale, portando le razze umanoidi alle soglie dall'apocalisse, egli scomparve, senza lasciare traccia. Il suo potere si sparse per il mondo, e dividendosi venne assorbito da nove uomini. Il vuoto celeste lasciato dalla sua scomparsa fu riempito dall'arrivo di nuove divinità, quelle tutt'oggi venerate dagli umani.

Ma i nove che avevano assorbito il suo potere divennero la prima generazione dei sacerdoti che in segreto avrebbero dovuto preparare il suo ritorno, trasmettendo la sua essenza ai loro primogeniti, in attesa dei segni inequivocabili che avrebbero annunciato il suo secondo avvento.

Tali segni erano noti anche ai nemici del culto (gli adoratori degli dei del bene) e quindi dovevano essere tenuti segreti. Uno di questi segni fu la nascita di una intera generazione di persone deformi. Questo avvenne poco più di venti anni fa in un antico villaggio ora abbandonato, Collecinto.

Il signorotto locale, a quei tempi, Levard Skolhem, era un seguace di Obskull, e nascose il fatto, facendo segregare i malformati nei sotterranei del suo castello. Per i successivi eventi narrati nella Ballata del Castello del Malgiudizio, Levard fu sconfitto e Collecinto abbandonata.

### I falsari

Attualmente una banda di falsari ha stabilito nel castello abbandonato di Collecinto la sua base operativa. Essendo isolato e ritenuto infestato, tale castello è il posto ideale per produrre false monete d'oro.

I falsari hanno accordi con una tribù di goblin e con gruppi di altri umanoidi che vivono nei boschi limitrofi, che attaccano tutte le carovane ed i viandanti alla loro portata per scoraggiare ulteriormente l'avvicinarsi di

chiunque nei paraggi. Hanno anche accordi con i nomadi, che si preoccupano di far circolare le monete false in tutta la regione. Non tutti i nomadi sono a conoscenza della faccenda.

Un gruppo di nomadi, capeggiati da un certo Goxavar, che si era recato al castello per questi loschi affari, ha trovato accidentalmente in una nicchia segreta un anello prezioso. Il giovane ma intraprendente ladruncolo Aubek l'ha rubato alcuni giorni fa, ed ha pensato di regalarlo ad uno dei pg. Goxavar ha ucciso Aubek per vendicare il furto subito. L'assassino non è però riuscito a ritrovare l'anello tra gli oggetti della vittima, e lo sta ancora cercando.

## L'anello

L'anello apparteneva a lord Levard Skolhem, e serviva da sigillo e da chiave per un passaggio segreto che porta ai sotterranei del castello. Ai pg il compito di scoprire la reale funzione dell'anello, recarsi al castello ed affrontare i falsari ed i loro alleati. Potranno così accedere ai sotterranei e trovare una conclusione alla leggenda legata al Castello del Malgiudizio.

---

## Informazioni

### Teomede

I pg, dunque, cercheranno di informarsi sull'anello. Dovranno recarsi da un saggio o da qualche png che possa aiutarli. In particolare potrebbero essere indirizzati da Teomede.

Teomede è un anziano e sbadato mago giunto da poco a Lucernia per aprire un negozio di erbe e componenti per incantesimi. Sta attrezzando il suo laboratorio in questi giorni. Si dice in giro che Teomede sia un grande esperto di oggetti magici inusuali, e l'anello è appunto magico. Se i pg si recano da lui con l'anello e glie lo lasciano esaminare, egli dirà che si tratta dell'anello di un nobile dell'antica e decaduta famiglia degli Skolhem, che regnarono a Collecinto per due o tre generazioni. Tentando di datare l'oggetto, sembra però appartenere con probabilità all'ultimo degli Skolhem, il terribile Levard. A questo punto il bardo del gruppo dovrebbe ricollegare con la Ballata del Castello del Malgiudizio, e raccontarla ai compagni.

Teomede dice che l'incisione a fronte della pietra madeperlacea dell'anello è probabilmente una chiave per una serratura nascosta, e che sull'anello c'è un incantesimo che serve probabilmente ad attivare magicamente qualche meccanismo.

### Un possibile incarico

Teomede colleziona oggetti magici inusuali, ed è disposto ad acquistare l'anello per mille monete d'oro (è disposto ad offrirne fino a millecinquecento). Ha tuttavia sentito dire del pugnale magico appartenuto agli Skolhem, capace di effetti magici molto potenti e non meglio identificati.

Si tratta di certo di un oggetto maledetto particolare, un pezzo unico per i suoi studi e la sua collezione. Si offre di acquistare pugnale ed anello a tremila monete d'oro (e' disposto ad arrivare fino a quattromila). Naturalmente i pg dovrebbero prenderlo dal tesoro degli Skolhem, ma questo non è stato mai ritrovato. Inoltre il cosiddetto Castello del Malgiudizio, a quanto dice la leggenda, è infestato da fantasmi, ed è molto pericoloso.

Se i pg decidono di vendere l'anello e di chiudere così la faccenda, l'avventura è finita (ma che razza di avventurieri sarebbero?). Se invece decidono di andare al castello, Teomede insiste affinché recuperino per lui quell'oggetto, e ci tiene a specificare che si tratta di un pugnale maledetto, consacrato a chissà quale divinità del male, e dunque che è meglio per i pg non maneggiarlo troppo, se non vogliono andare incontro a guai seri ed irreversibili.

Teomede è in grado di fornire ai pg spiegazioni abbastanza precise su come raggiungere il posto, o addirittura una mappa.

## Spiati

Goxavar ha intuito che l'anello potrebbe essere nelle mani dei pg ed ha assoldato alcuni ladri dei Crepuscolari per sorvegliarli. Se i pg vanno in giro senza nascondere l'anello o parlandone apertamente, Goxavar lo varrà di certo a sapere. Una spia di Goxavar tenterà di ascoltare il colloquio dei pg con Teomede. Il master gestisca la situazione come meglio ritiene. I pg potrebbero accorgersi di essere spiati ed evitare che questo accada. Oppure potrebbero addirittura uccidere la spia o meglio catturarla e, se sono abili, ottenere da essa delle informazioni utili: una descrizione di Goxavar (è caratteristica la bruciatura, forse dovuta all'acido, che gli ha recentemente spappolato l'orecchio sinistro e parte del volto) ed il motivo per cui erano seguiti: "*Goxavar rivuole l'anello*" - nient'altro.

Tuttavia se i pg non prendono alcuna precauzione particolare, avranno probabilità quasi nulle di evitare i pedinamenti. Al master il compito di gestire questa situazione al meglio.

Goxavar pagherà poi i ladri dei Crepuscolari che hanno lavorato con lui con monete false, credendo di passarla liscia. Nel giro di pochi giorni, però, i componenti della gilda si accorgeranno dell'inganno. Il nomade si sarà così creato dei subdoli nemici che nel futuro vorranno vendicarsi.

---

## Il viaggio

### Imboscata

A questo punto i Pg dovrebbero mettersi in viaggio alla volta di Collecinto. Il viaggio dovrebbe durare circa due giorni. Le informazioni che i pg hanno riguardo all'ubicazione del villaggio abbandonato sono valide ma non troppo dettagliate.

Goxavar prepara per i pg una bella imboscata, appena sono abbastanza lontani dalla città (un giorno di viaggio). Manda contro di loro un gruppo di una decina di goblin guidati da Hmbag, il figlio del capotribù. Egli nel frattempo torna con un gruppo di nomadi suoi comparri collaboratori presso il Castello del Malgiudizio, per ritirare una nuova scorta di monete false. Anticiperà i pg almeno di una mezza giornata.

Il master conduca lo scontro con i goblin tenendo conto che questi (soprattutto Hmbag) preferiranno arrendersi piuttosto che morire. Hmbag cercherà di avere salva la vita. Se dovesse essere lasciato libero, preparerà una nuova imboscata contro i pg nel loro viaggio di ritorno (sempre che ritornino). Hmbag fornisce ai pg tutte le informazioni che sa riguardo a Goxavar. Non sa niente dei falsari, ma sa solo che la sua tribù viene pagata da un paio di mesi per tenere lontane le persone dal Castello del Malgiudizio. Non rivelerà nulla riguardo alla sua tribù, tantomeno l'ubicazione della loro tana. Se preso prigioniero tenterà di fuggire ad ogni minima occasione.

Se i pg sono molto, molto in gamba possono scoprire che i goblin hanno in tasca monete d'oro false. Se lo fanno notare a Hmbag, capiscono che questi non ne sapeva niente. Se scoprono o intuiscono anche che Goxavar sta pagando tutta la tribù dei goblin con monete false, possono farlo notare a Hmbag che sarà molto arrabbiato per l'imbroglio. Se Hmbag (o qualche altro goblin del gruppo) viene lasciato libero di tornare alla propria tribù, tutta la comunità dei goblin si ribellerà a Goxavar ed ai falsari, ed alla prima occasione li attaccherà con l'intenzione di ucciderli nel modo più atroce per aver osato ingannarli. I goblin potrebbero addirittura appostarsi intorno al Castello del Malgiudizio nel giro di un paio di giorni (non entrerebbero mai perché credono che il castello sia infestato dagli spettri). Al master il compito di gestire, ignorare o espandere le possibilità di questa situazione.

### La carovana dei nomadi

Verso la fine del secondo giorno di cammino, giunge il momento per i pg di lasciare la strada principale per addentrarsi nell'esplorazione tra le colline in direzione nord: su una di queste (non visibile dalla strada) si dovrebbe infatti trovare il villaggio abbandonato di Collecinto, ed il Castello del Malgiudizio. Mentre si accingono appunto al cambio di direzione e decidono quale percorso sia meglio intraprendere, si avvicina da dietro una curva della strada una piccola carovana che viaggia in senso opposto a quello dei

nostri eroi: i pg possono tentare di nascondersi o più probabilmente fronteggiare comunque l'incontro. Se si nascondono la carovana passa indisturbata. Se si nascondono malamente, quelli della carovana fanno comunque finta di non vederli e passano avanti.

La carovana è composta da una decina di persone: otto nomadi a cavallo e due su un piccolo carro coperto. Tra questi c'è Goxavar, ben incappucciato per coprirsi il volto. Se i pg hanno ottenuto in precedenza una sua descrizione, e cercano esplicitamente di riconoscerlo in qualcuno della carovana, possono ragionevolmente riuscirci nonostante Goxavar cerchi di non mostrarsi.

Se i pg non sono nascosti, uno dei nomadi, a mo' di portavoce, li saluta amichevolmente, come si usa tra viandanti. La carovana non ha intenzione di attaccare i pg, a meno che non siano questi ultimi a cominciare uno scontro. Se in qualche maniera riconoscono, accusano o insultano apertamente Goxavar, i nomadi invece attaccheranno. Se chiedono solo indicazioni su dove si trovi il villaggio di Collecinto, il portavoce spiegherà loro il percorso da seguire. Dirà un percorso corretto ma non il più breve. Se chiedono da dove venga e dove sia diretta la carovana, il portavoce dirà che la carovana proviene da una città a sud ed è diretta verso Lucernia.

Se per qualche motivo si arriva allo scontro armato, Goxavar tenterà subito di mettersi in salvo, e gli altri nomadi comunque preferiranno la fuga alla morte. Se presi prigionieri, non saranno disposti a rivelare nulla, neanche se minacciati di morte. Se possono, i nomadi cercano di mettere in salvo il carretto, altrimenti lo abbandonano. Se i pg riescono a vederne il carico, scoprono che si tratta di circa cinquemila o seimila monete d'oro. Se sono in grado di riconoscerle (ad es. con l'abilità di valutare tesori), capiscono che sono tutte false.

Se l'incontro non sfocia in battaglia, la carovana proseguirà per la sua strada. Goxavar però tornerà di nascosto al villaggio di Collecinto per preparare ai pg una sorpresina. Se i pg seguono le indicazioni fornite dai nomadi (e quindi prendono una strada più lunga) o sono lenti ad esplorare la zona per cercare il villaggio, Goxavar sarà in grado di anticiparli, altrimenti no. Quando giungono a destinazione i pg possono eventualmente capire che il percorso seguito non era certo il più breve (fate eseguire un tiro d'abilità, ad esempio su Orientarsi).

## Collecinto

Il villaggio fortificato di Collecinto sorge sul cucuzzolo di una collina. Al centro si nota lo spartano castello fatto di pietre rosse sbiadite dal tempo e coperte di edera. Non c'è alcun segno di attività nel paese, che sembra infatti essere costituito solo da abitazioni diroccate e completamente abbandonate. La torre del castello svetta più in alto di ogni altra costruzione. Il vento soffia forte e pungente. Fanno da sfondo le massicce montagne ad ovest, piuttosto vicine, la cui mole causa nella zona un prematuro tramonto del sole. Tutto il luogo è cinto da mura per la maggior parte ancora in piedi, che descrivono un cerchio intorno alla cima della collina, e giustificano il nome del posto.

I pg possono entrare da più punti franati nella cerchia di mura, o possono scalarle, se preferiscono. Comunque il modo più semplice è seguire il sentiero mal tracciato che sale il pendio scosceso: dilungandosi in larghe curve conduce a quella che un tempo doveva essere la porta della città, ora ridotta ad uno scalinato arco di pietre pericolanti. I pg devono entrare nel villaggio ed attraversarlo per giungere al maniero.

Se Goxavar ha anticipato i pg dopo l'incontro con la carovana, ora è già lontano, ma ha preparato una sorpresa per loro: un coboldo sul tetto di una casa diroccata fa crollare, al passaggio dei pg che attraversano il polveroso paese, un mucchio di mattoni: i nostri eroi possono salvarsi ed evitarli, oppure subire dei leggeri danni ed essere storditi per alcuni round.

Contemporaneamente, dall'altro lato della strada, un gruppetto di coboldi esce allo scoperto per attaccare di sorpresa: sono stati così galvanizzati dal discorso che Goxavar gli ha fatto e così abbagliati dalla cifra che ha promesso come ricompensa se avessero sconfitto i pg che combatteranno fino alla morte.

Superata questa difficoltà, i pg possono percorrere senza problemi le vuote vie del paese e giungere al famigerato Castello del Malgiudizio.

---

## Al castello

### Visioni e fantasmi

Mentre i pg attraversano il paese abbandonato con i sensi all'erta per prevenire un (altro) possibile agguato, e si avvicinano al castello, il master si sfizi nella descrizione di particolari per costruire un'atmosfera di suggestiva attesa, con vocianti spifferi di vento, ombre immaginarie, scricchiolii ed echi indistinti, come si conviene ad un luogo infestato. In particolare sembra ad uno dei pg (ed uno solo) di udire un rumore improvviso di battere d'ali, e di scorgere nel buio una figura di uccello che spicca il volo dalla torre del castello. Non era niente più di un'ombra in realtà, ma sembrava un falco... oppure è stata solo un'impressione dovuta alla tensione, è comprensibile, si è trattato di un attimo. Chi lo sa?

I pg in breve giungono nel cortile del castello, ricoperto da erbacce e ortiche e cosparso di rottami e macerie. Nel centro del cortile c'è un pozzo che ha visto solo polvere per molti anni. Avvicinata dal basso a breve distanza, la torre sembra incombere sui nostri eroi, anche perché, a causa del vigoroso vento, le nuvole in veloce movimento sullo sfondo del cielo, danno l'impressione che la costruzione precipiti in avanti. Uno dei pg (ed uno solo) che guarda in questa prospettiva, viene colto da un attimo di capogiro. In quel preciso istante gli sembra però scorgere una bianca figura passare davanti alla più alta finestra della torre, con un lumicino in mano. Non era niente di più di un bagliore, in realtà, ma sembrava una donna bendata... oppure è stata solo un'impressione dovuta alla vertigine, l'ombra di un nembo sulla vetrata, è comprensibile, si è trattato di un attimo. Chi lo sa?

Tutte le finestre del castello hanno delle grate robuste di ferro, ma c'è comunque più di un modo per entrare nella costruzione: scalare la facciata

ed arrampicarsi sul tetto, ad esempio, oppure smontare i mattoni sconnessi di un davanzale e rimuovere una grata. Il modo più semplice tuttavia è quello di passare per l'ingresso principale: il massiccio portone rinforzato è incrinato e deformato dal tempo, ed è solo accostato. Tale portone è pesante e va tirato con forza, inoltre avrebbe bisogno di una buona oliata: infatti dopo il relativo silenzio del cortile i cardini dell'anta sembrano un coro di urla di dolore nelle orecchie dei pg, tanto è sgradevole e straziante il loro cigolio. E in lontananza dall'interno sembra davvero giungere un grido stridulo e sgraziato, come in risposta... ma in fondo forse si è trattato solo di un eco generato dalle ampie volte del maniero ed amplificato dalla suggestione del momento... chi può dirlo?

## Luoghi di interesse

In qualunque modo i pg entrino nel maniero, o in qualunque ordine esplorino le stanze, il master sappia che ci sono solo alcuni punti interessanti:

1. **La torre**, nella cui ultima stanza si trova l'innocuo (ma vero) fantasma di Medamia, bendata ed avvolta in un bianco sudario, che vaga silenziosa alla ricerca dei suoi occhi perduti. Ignora completamente i pg, infatti non percepisce affatto la loro presenza. Di tanto in tanto tra sé e sé sussurra le seguenti parole:

*"Se solo avessi i miei occhi... la mia innocenza potrebbe salvarlo, la mia pietà ed il mio perdono potrebbero scaldarlo..."*

L'interpretazione di questa frase enigmatica può rivelarsi di cruciale importanza per i pg nella parte finale dell'avventura. Va aggiunto solo che dalla cima della torre si può scorgere il tetto del battistero e il profondo e scuro pozzo, di cui parla la leggenda, ricavato tra i due edifici: da quell'altezza sembra davvero essere senza fondo.

2. **La camera da letto**, dove si trovano i resti di un paio di cadaveri corrosi dall'acido vicino ad uno sportellino segreto del muro. Lo sportellino è aperto, e l'incavo nel muro contiene solo alcune scartoffie, che sembrano dei documenti ufficiali firmati da Levard Skolhem. L'acido che ha sciolto i corpi era scaturito da alcune fessure del soffitto: si trattava di certo di una trappola per proteggere l'alcova segreta. Se i pg hanno ottenuto in precedenza una descrizione delle cicatrici di Goxavar, possono supporre a ragione che egli sia stato qui (infatti è da questo nascondiglio che ha preso l'anello).
3. **Il salone d'ingresso**, dove li aspetta l'incontro con Imno e le sue illusioni, descritto in dettaglio nel prossimo paragrafo.
4. **Il battistero adiacente**, dove si trova la banda di falsari. Questo incontro è descritto in seguito.

In questo scenario non è presentata una descrizione stanza per stanza del

castello. Il master può facilmente immaginare il luogo, un tempo eccentricamente fastoso, ormai abbandonato da anni e semidistrutto dall'ultima battaglia di rivolta che si è qui tenuta, e fornire una fisionomia ragionevole ed una atmosfera appropriata ad ogni angolo del castello.

## Spettri inquieti

Nel castello, per la precisione nel battistero, dove si trova la sala della giustizia, una banda di imbrogliatori ha installato il laboratorio per forgiare le monete false. Hanno avuto la fortuna di catturare Imno, un brownie (ovvero una sorta di folletto burlone dei boschi) dai notevoli poteri. Minacciando di uccidere Firmamento, il suo famiglia (una lucciola) e di spaccare Andante, il suo adorato violino, lo hanno costretto a lavorare per loro. Il suo compito è di tenere lontani eventuali intrusi (come i pg) facendogli credere che il castello sia infestato. A tal fine Imno utilizza i suoi poteri magici per creare delle macabre visioni di mostri e spettri onde terrorizzare i visitatori indesiderati. Il che, comunque, lo diverte moltissimo.

Quando i pg si aggirano al piano terra Imno si preoccupa di generare cigolii, rumori di catene e macchinari, risate isteriche come in lontananza, rumore di zoccoli di cavallo al trotto che si avvicinano ed altri effetti simili. Se i pg avanzano oltre il salone, crea l'illusione di un orrendo scheletro che si trascina strisciando sul pavimento, trascinandosi con le braccia (lo scheletro non ha bacino né gambe); una strana luce rossa si accende nelle sue orbite vuote ed un ghigno si dipinge sul suo teschio quando sussurra con voce sgradevole agli intrusi: *"...aaaaah! Morirete! Anche voi morirete e soffrirete e patirete! Sssi! Oh sssi..."* e poi scompare alla vista dei pg trascinandosi dietro un angolo. Se questo non basta, genera l'illusione di un falco dallo sguardo demoniaco, il becco sporco di sangue, che si getta in picchiata su uno dei personaggi lanciando il suo stridulo grido distorto.

Se anche questo non basta, copre il pavimento della stanza (dove si trovano i pg in quel momento) di nebbia bassa e fitta, e fa udire dei rumori striscianti tutt'intorno al gruppo, provenienti da sotto la coltre. Poi un attimo di silenzio. Poi d'improvviso una serie di contorti fantasmi di nebbia spuntano dal basso urlando, ridendo e pronunciando frasi di sventura con voci agghiaccianti, girando tutti intorno agli avventurieri. Nel contempo, una grande figura nera (alta fino al soffitto) di un uomo incappucciato, occhi fiammeggianti d'odio e di follia, artigli ossuti al posto delle mani, si lancia urlando contro i pg, tentando di ghermirli (e mancandoli sempre di poco). Se i pg non fuggono immediatamente, da un punto strategico (ad esempio una porta laterale) spuntano due veloci figure mostruose ed armate di asce bipenni per attaccarli: si tratta in realtà di due guerrieri della banda dei falsari travestiti (molto bene) da mostri tipo grossi zombi. Nel caso in cui questi due fossero sconfitti, si arrendono per salvarsi la vita, smascherandosi. Sono pronti a dire tutto quello che sanno riguardo alla banda di falsari di cui fanno parte, pur di salvarsi (in fondo sono solo due giovani ladruncoli, neanche tanto malvagi).

In ogni caso, nel momento in cui i pg danno a vedere di essersi accorti che le sinistre apparizioni sovranaturali sono in realtà solo delle innocue

illusioni, o se inducono i due assalitori a smascherarsi, Imno smette di usare i suoi poteri. Tutti i rumori e le visioni scompaiono in un istante, e si sente nella stanza una vocina come di bambino stufo che dice: "Uffa, non siete divertenti!". E dopo un po' il brownie, fino a quel momento invisibile, compare nella stanza vicino ad un pg facendo "Bu!" senza troppa convinzione.

---

## Il battistero

### Imno

Imno cerca subito di fare amicizia con i pg, e se questi sono con lui simpatici e sanno stare ai suoi (continui) scherzetti, chiede loro di aiutarlo a liberare il suo amico Firmamento ed a riprendersi il suo violino Andante.

Imno rivela ai pg che c'è una banda che produce monete false nel battistero dietro al castello. Dice loro che i capi sono fratello e sorella, hanno con loro tre schiavi per lavorare le monete, ed una guardia composta da svariati umanoidi, hobgoblin e coboldi.

Se i pg si decidono ad accompagnarlo, lui esulta, e dice loro di aspettare un attimo. Scompare (diventa invisibile) e dopo poco appare di nuovo con in mano un paio di mozziconi di candela. Dice che è necessario che i pg ne ricavano dei tappi per le orecchie, ma non dice perché. I pg farebbero bene a seguire il suo (insistente) consiglio, ma così tappati hanno alcune difficoltà in più a muoversi, a combattere e soprattutto a comunicare: riescono a sentirsi solo se si urlano a squarciagola nelle orecchie, tuttavia possono facilmente usare dei segni convenuti.

### Scontro con la banda

A meno che i pg non abbiano agito in maniera estremamente silenziosa e celere, gli hobgoblin che fanno da guerrieri per la banda sono già in allarme. Due di questi si sono piazzati nel cortile interno, dietro agli stipiti della porta che dà verso il castello, per prendere di sorpresa chiunque passi di lì. Se i pg hanno le orecchie tappate, è molto difficile che non cadano nel tranello. Altri due sono di fronte alla porta del battistero, pronti ad intervenire. Ci sono anche tre coboldi, di solito alla guardia dei prigionieri e del violino: uno è rimasto nel salone del battistero, altri due si sono appostati nei resti degli edifici in fondo al cortile armati di balestre (non si faranno scrupoli a tirare nella mischia, col rischio di colpire i propri compagni, qualora la situazione si facesse difficile).

L'unico modo di accedere al battistero è quello di passare nel cortile, quindi lo scontro è assicurato. Gli hobgoblin sono ben equipaggiati: indossano armature di metallo e impugnano pesanti asce bipenni da battaglia. Appena i pg oltrepassano la porta, gli hobgoblin appostati cercano di prenderli di sorpresa e di sbarrare loro la strada. Se i pg riescono a metterli in difficoltà o ad irrompere nel cortile, giungono subito in corpo a corpo gli altri due davanti alla porta del battistero, mentre i coboldi cominciano a tirare frecce

con le loro balestre.

Appena l'ingresso del battistero è libero, Imno, resosi nel frattempo invisibile, approfittando della confusione della battaglia, entra dentro il salone e cerca subito di recuperare la sua lucciola ed il violino. I due capi falsari e l'ultimo coboldo di guardia non si accorgono di lui perché impegnati a tenere a bada i prigionieri. Nel giro di tre round Imno inizia a suonare Andante, intonando una allegra canzoncina che narra le sue imprese da birboncello nella foresta, con tanto di rime puerili e battute idiote. Il brownie si piazza con il suo strumento magico sopra una balaustra di un'alta finestra, con la lucciola Firmamento che danza intorno all'archetto decorato con foglie e fiorellini secchi di tutti i colori.

Tutti coloro che sentono la musica devono sforzarsi incredibilmente per riuscire a resistere all'impulso irrefrenabile di danzare. Chi cade nell'incantesimo inizia a danzare sempre più velocemente ed in maniera frenetica, fino allo sfinimento (il che avviene entro una ventina di minuti), ovvero fino a cadere a terra privi di sensi e di forze.

Per via della cera nelle orecchie almeno alcuni pg dovrebbero salvarsi dal magico concertino. Per interrompere la danza bisogna che la musica termini. I pg "tappati" possono legare, immobilizzare, stordire o uccidere i membri della banda mentre sono presi dalla febbre del ballo, e poi tentare di far smettere Imno, che dopo settimane di lontananza dal suo strumento è intenzionato ad andare avanti con le sue canzoncine demenziali per almeno un'oretta. Anche i prigionieri sono probabilmente affetti dall'incantesimo, e se i pg non riescono a far cessare la musica, devono trascinarli a forza lontano o tappargli in qualche modo le orecchie per salvarli dalla stremante frenesia.

## I prigionieri

Per effettuare il loro sporco lavoro la banda di falsari aveva rapito cinque persone, che ora finalmente i pg possono liberare dopo alcuni mesi di lavori forzati. Il master si preoccupi di delineare meglio questi png per mettere in scena della comparse più realistiche. E' importante solo uno dei prigionieri: Mayfay, una giovane e determinata elfa guerriera. Venuta tempo prima al castello in cerca di avventure insieme al suo compagno, la banda di falsari aveva imprigionato lei ed ucciso lui. Ora Mayfay è propensa a vendicarsi. Sarà ben felice di preoccuparsi personalmente di riconsegnare i malfattori alla giustizia.

I prigionieri inoltre sono piuttosto denutriti ed hanno bisogno di cure, ed in questo i pg potrebbero aiutarli. Dicono di essere in debito con loro e se ci fosse occasione in futuro saranno ben lieti di sdebitarsi. E' un buon momento per far giocare di ruolo i Pg e per gettare basi per amicizie che potranno in futuro (non in questa avventura) rivelarsi utili per i Pg.

## La scacchiera

I pg si trovano quindi nel battistero, in quella che veniva chiamata Sala della giustizia. La stanza è molto ampia ed alta, di forma ottagonale. Sulla

parete di fronte all'ingresso si trova una grande scacchiera affrescata: in ogni casella c'è una lettera, con disposizione casuale, e sopra la scacchiera una scritta nascosta. La scacchiera e la scritta sono riportati nell'**Appendice B**.

Nel resto della stanza, oltre a varie macerie, frammenti di vetrate, arazzi scoloriti e semidisfatti, ci sono gli attrezzi e tutto il necessario per la fucina dei falsari, alcuni giacigli, alcuni sacchi colmi di monete false, alcune casse di viveri e bevande. In una nicchia nel muro ci sono anche i resti di quello che doveva essere un altare dedicato ad una qualche divinità, ma è impossibile stabilire quale perché non c'è alcuna statua né iscrizione leggibile. Sotto la base di questo altare c'è un forziere ben chiuso con una piccola parte del bottino accumulato dai falsari durante la loro attività.

Inoltre in un angolo insieme ad altra robbaccia c'è un vecchio baule pieno di scartoffie ingiallite. Per vagliare tutto il contenuto ci vorrebbero molte ore, ma Mayfay ha già avuto occasione di vedere che non c'è niente di interessante, se non alcuni documenti redatti da Levard che parlano di mostri rinchiusi nelle segrete condannati a lavorare come schiavi perché deformati e portatori di sventure. I pg possono verificare che il loro anello è il sigillo con cui sono stati apposti i sigilli ad alcuni documenti firmati da Levard Skolhem.

Se i pg manifestano le loro intenzioni di tentare l'ingresso ai sotterranei, o comunque di voler rimanere nel castello, Mayfay cercherà di convincerli a non restare: secondo lei non ne vale la pena, quel luogo è sventurato e davvero infestato. Grazie al suo udito molto acuto l'elfa sostiene di aver percepito, durante le silenziose notti di prigionia, delle urla strazianti e dei pianti provenire dal sottosuolo.

---

## I sotterranei

### Ingresso ai sotterranei

Ben presto i prigionieri rifocillati decideranno di partire. Non desiderano rimanere in quel luogo un attimo più del necessario. Ringraziano i pg e vanno per la loro strada. Anche Imno, che è felicissimo di aver ritrovato Firmamento e Andante, non vede l'ora di tornarsene nel bosco, quindi dopo aver tirato qualche scherzetto a mo' di saluto, diventa invisibile e va via. Per entrare nei sotterranei i pg devono risolvere l'enigma della scacchiera come descritto nell'**Appendice B**, ma grazie all'anello che hanno con loro questo è un compito banale.

Risolto l'enigma una larga botola si apre nel pavimento nella zona sottostante la scacchiera, tanto che tutti coloro che si trovano vicino al muro cadono quasi sicuramente nel trabocchetto. Sotto la botola c'è uno scivolo che scende in profondità ed arriva fino ai sotterranei. Si tratta di un cunicolo molto liscio, scosceso, quasi verticale all'inizio, e lungo, perché i sotterranei si trovano alcune decine di metri sotto al castello, nel profondo della collina. Chi vi cade viene inghiottito dall'oscurità e non riesce ad aggrapparsi per arrestare la discesa, poiché non c'è alcun appiglio e tutto avviene troppo rapidamente.

Chi non cade nello scivolo si accorge subito che la botola ha un meccanismo di chiusura, che però il tempo e l'umidità ha inceppato, pertanto la botola è rimasta aperta, anche se rischia di richiudersi da un momento all'altro. E' ovviamente possibile tenere la botola aperta semplicemente incastrando nell'apertura qualche oggetto, oppure agendo sul meccanismo di chiusura per neutralizzarlo del tutto - operazione che può essere fatta soltanto a botola aperta. Se gli avventurieri rimasti nel battistero non vogliono lasciare da soli i propri compagni scivolati nei sotterranei, dovranno tenere la botola aperta almeno il tempo necessario per raggiungerli, buttandocisi dentro. Nel caso decidano di usare corde per discendere lentamente o per assicurarsi una possibilità di risalire, il master consideri che lo scivolo esegue più di una curva nel suo percorso, ed è quindi lungo circa 40 metri.

### Le caverne

Lo scivolo porta in una piccola caverna buia e allagata da circa mezzo metro di acqua fangosa e putrida. L'aria è stantia e sa di marcio. Cadendo dallo scivolo i pg possono anche procurarsi qualche livido, anche se l'acqua attutisce l'impatto. L'oscurità è totale, quindi è assolutamente necessario accendere una luce (le torce potrebbero essere bagnate) o usare qualche potere per vedere al buio. L'alternativa nient'affatto invitante è quella di procedere a tentoni.

La caverna, oltre allo sbocco dello scivolo, presenta due aperture: un ampio corridoio frontalmente ed un cunicolo sulla sinistra. C'è inoltre una porta segreta (molto difficile da individuare, impossibile se i pg sono al buio) che

porta al **Tempio segreto** (vedi paragrafo relativo).

Dal corridoio filtra una flebile corrente d'aria. Percorrendolo si scopre che è ostruito da una frana dopo una decina di metri. Dal fatto che attraverso i massi franati (impossibili da rimuovere in un tempo ragionevole) filtri un po' d'aria si può dedurre che doveva portare all'esterno. In effetti avrebbe condotto sul fianco della collina.

L'altro passaggio è più angusto e sconnesso. Tutti i corridoi e le stanze dei sotterranei sono in parte costruiti ed in parte naturali, ci sono dislivelli (salite, discese) nel suolo, a volte allagato. Su questo passaggio si aprono due o tre cunicoli laterali che portano ciascuno ad una caverna naturale spoglia e senza altri passaggi.

Solo uno di questi cunicoli è interessante, poiché porta ad una caverna dove si possono trovare svariati scheletri. A prima vista possono sembrare resti umani, ma una analisi più dettagliata fa osservare la statura più bassa ed alcune parti deformi (arti, teschi). Alcuni resti devono risalire ad anni precedenti, un paio sembrano più freschi e potrebbero risalire agli ultimi mesi. L'aria è appestata da un forte odore di putrefazione. I corpi sono inoltre collocati nella caverna in maniera non casuale, come se fossero stati deposti, e di fronte a molti di loro si trova un mucchietto di pietre disposte vagamente a triangolo. Si tratta in effetti di una sorta di cimitero.

### Cosa sta accadendo

A questo punto sono necessarie alcune spiegazioni per il master, per gestire al meglio la situazione. Dove sono finiti i Pg? cosa c'è nei sotterranei? Per capirlo è necessario raccontare il vero finale della vicenda narrata nella Ballata del Castello del Malgiudizio (**Appendice A**, se non l'avete letta è indispensabile che lo facciate adesso).

Alla fine di quella leggenda, lord Levard Skolhem scompariva in un passaggio segreto nei sotterranei, per lo stesso scivolo dal quale sono giunti in queste caverne i pg. Voleva fuggire attraverso il corridoio che porta al fianco della collina, ma non senza aver prima preso con sé una consistente parte del tesoro degli Skolhem, nascosto qui sotto. Purtroppo però una frana aveva ostruito questo passaggio, e quindi Levard si trovava in trappola. Si nascose pertanto nel tempio segreto.

Bisogna fare presente che Levard era un adoratore di Obskull. Infatti il malvagio dio si era rivelato a lui facendo avverare una delle prime profezie che annunciavano il suo ritorno: i membri di alcune famiglie di Collecinto erano stati trasformati in mostri (ovvero, in termini di gioco, in Mongrelman). Dato che l'avverarsi della profezia doveva rimanere segreto, Levard aveva rinchiuso i Mongrelman nei sotterranei del suo castello, sfruttandoli per costruire un grande complesso di cunicoli che è poi rimasto incompiuto.

Irvig scese anche lui nel sotterraneo, per dare la caccia all'ultimo degli Skolhem. In questa delicata situazione, per modificare le sorti del proprio discepolo, intervenne Obskull in persona, che coi suoi poteri nascose Skolhem al cavaliere. Irvig dunque, accompagnato dal suo scudiero Etan,

non riuscì a compiere la sua vendetta. Per lui era inoltre impossibile risalire in superficie (per farlo è necessario avere l'anello di Skolhem). Per questi motivi impazzì. Etan morì nei sotterranei, non prima di aver liberato i Mongrelmen dalle loro prigioni.

L'intervento diretto di Obskull negli affari degli uomini era un fatto del tutto straordinario: per questo Scyld, dio della giustizia decise di non restare a guardare, ma di intervenire a sua volta in favore del suo campione Irvig: conferì alla mitica Ghiacciacciaio, la spada del guerriero, un potere magico di ibernazione. In preda alla follia, Irvig si trafisse con tale lama, trasformandosi in una statua di ghiaccio.

I Mongrelman, incapaci anche loro di lasciare le segrete, venerarono la statua come una divinità. Ogni giorno comparivano per magia (ad opera di Scyld) ai piedi della statua acqua e cibo in quantità sufficiente per sostentarli, ed hanno vissuto in uno stato semi selvaggio fino ad oggi.

Obskull similmente fornì viveri a sufficienza a Levard per tenerlo in vita. Levard infatti si trova ancora nelle segrete: in questi è invecchiato ed il suo aspetto sembra quello di un vegliardo a causa della lunga privazione di luce e di movimento. Inoltre anche la sua ragione è vacillante.

Le due divinità conclusero così la loro sfida, in una specie di pareggio, lasciando le cose in sospeso, sapendo che un giorno il destino avrebbe fatto accadere degli eventi che risolvessero la situazione a favore dell'una o dell'altra parte. Con l'arrivo dei pg nei sotterranei, questo giorno è finalmente giunto.

### Gli abitanti delle segrete

Levard Skolhem quindi vive qui nei sotterranei dai tempi della leggenda. Ogni giorno trova nel tempio segreto viveri sufficienti al suo sostentamento, ed evita di avvicinarsi troppo ai Mongrelman, che vede come esseri ostili.

I Mongrelman al tempo stesso, ogni mattina trovano ai piedi della statua di ghiaccio da loro venerata cibo ed acqua necessari al sostentamento della piccola comunità (alcune famiglie, per un totale di circa venticinque individui). I Mongrelman sono uomini dalle fattezze deformi ed a tratti bestiali, ma non sono cattivi né stupidi - dal punto di vista dell'intelletto e della mentalità sono degli uomini a tutti gli effetti.

Lunghi anni di vita solitaria nelle segrete però hanno reso il vecchio Skolhem meno scaltro ed ancora più pazzo, ed hanno donato al giovane sovrano della leggenda un aspetto da vecchietto centenario esile e malconco, quasi cieco e a malapena capace di reggersi in piedi. Può essere facilmente scambiato per un povero innocuo vegliardo, ma in lui cova ancora tutta la malvagità di un tempo. Sfrutterà quest'arma nel suo incontro con i pg per tentare di ingannarli.

Lunghi anni di prigionia e di vita isolata sottoterra hanno reso anche i Mongrelman molto diversi dal comune. Sono superstiziosi, schivi e deboli di costituzione e salute, sono regrediti ad un linguaggio primitivo di gesti e versi comprensibile solo tra loro. Possono essere facilmente scambiati, per questi motivi, per degli esseri mostruose ed ostili. Ai pg l'arduo compito di

non cadere nel pregiudizio e comprendere la vera natura e la disperazione di queste creature sfortunate e bisognose d'aiuto.

Dalle segrete inoltre c'è accesso al fondo del profondo pozzo dove venivano precipitati i condannati, dove c'è la tana di un altro centenario abitante dei sotterranei: si tratta di una creatura fangosa e vorace che è capace di restare appiattita e nascosta nella terra sul fondo del pozzo fin tanto che una preda ignara non vi è sopra. A quel punto attacca di sorpresa con numerose fauci dentate, cercando di sbranare ed poi inghiottire ed inglobare le sue prede. Agisce senza intelligenza ma con istinto di combattimento, e sarà un difficile avversario per i pg se decidessero di recuperare i diamanti, ovvero gli occhi di Medamia, inglobati ma mai digeriti dal mostro del pozzo. (Nota di gioco: idea basata sul mostro "Fauci Mostruose" dei Forgotten Realms; il master può usare le statistiche di questo se lo crede opportuno)

### Incontro con il vegliardo

Skolhem ha già avuto sentore dell'arrivo dei pg nei sotterranei, e li raggiunge nella caverna-cimitero dei mongrelman. Il master descriva questo personaggio per quello che a tutti gli effetti traspare dalla sua figura: un debole e stanco vecchio, dalla lunga barba e dalla pelle sottile e pallida, gli occhi quasi del tutto coperti di cataratta, la voce flebile e stentata. Levard cercherà il più possibile di suscitare la pena dei pg, muovendosi curvo e lento, respirando affannosamente e tossendo ogni tanto, dimostrandosi gioioso di vedere qualcuno che possa salvarlo e disponibile a fare qualsiasi cosa per aiutarli. Si proporrà pertanto come guida ed accompagnatore nel proseguo dell'esplorazione da parte dei pg dei sotterranei.

Levard intuisce che è meglio tenere segreta la propria identità, e dirà piuttosto di essere Etan, lo scudiero di Irvig sopravvissuto per grazia di Scyld nelle segrete per tutti questi anni.

Levard vuole indurre i pg a riportarlo in superficie, ha fiducia nella sua follia che se riesce in questo lo aspetta un futuro glorioso da gran sacerdote del presto redivivo Obskull.

Per questo cercherà di esporsi il meno possibile e di tenere i pg lontani dalla statua di ghiaccio dicendo che Irvig ormai è morto. Cercherà inoltre di far credere agli avventurieri che i mongrelman sono mostri malvagi ed ostili (le sue dure parole a riguardo potrebbero far sospettare la sua malvagità), e cercherà piuttosto di attirare la loro attenzione sul tesoro degli Skolhem.

I pg possono avvedersi o sospettare della sua identità solo per via di alcuni indizi: a volte dai suoi discorsi traspare la sua malvagità, che può essere però scambiata per una sorta di bizzarria senile. In tasca il vecchio ha inoltre l'anello degli Skolhem del tutto simile a quello in possesso dei pg. Se inoltre i pg trovano il passaggio segreto dalla sala del tesoro al tempio di Obskull, possono sorgere altri sospetti. Se interrogato su Irvig o sul suo passato da scudiero, Levard resta vago o generico, dando la colpa alla scarsa memoria causatagli dalla vecchiaia e dalla vita di stenti e privazioni.

Inoltre Levard ha preso il vizio di parlare da solo con se stesso, e se i pg dovessero avere per qualche ragione la possibilità di ascoltarlo mentre lui si crede solo, potrebbe dire frasi compromettenti riguardo la sua vera identità. Se e quando dovesse essere scoperto, Levard farà appello piagnucolando alla sua condizione pietosa per strappare una grazia dai pg ed ottenere comunque la libertà.

## Incontro con i mongrelman

Anche i mongrelman si sono accorti dell'arrivo dei pg nelle segrete. Appena gli avventurieri escono dalla caverna-cimitero nei cunicoli di passaggio, possono scorgere alcune figure che si ritraggono nell'ombra e li osservano a distanza. I mongrelman sono schivi, silenziosi e sospettosi, specialmente se Levard è con i pg - infatti i mongrelman non hanno dimenticato i tempi in cui il signore di Collecinto era il loro aguzzino e carceriere. Non attaccheranno e preferiranno in ogni caso scappare e nascondersi piuttosto che combattere, ma saranno pronti a difendersi se la loro vita o quella di altri membri della loro comunità dovessero essere seriamente minacciate.

Il master dia qualche indizio ai pg della possibilità che non si tratti di creature ostili: potrebbero scorgere la figura di una madre mongrelman con un bambino che piange che si ritira tra le pieghe di una roccia, oppure lasciare balenare alla luce di una torcia lo sguardo impaurito ma intelligente di una di queste creature. Levard comunque cercherà di esortare i pg ad evitare i "mostri", e di far loro credere che di certo le deformi creature stanno tramando di attirarli in una trappola per sopraffarli.

Se i pg non si lasciano convincere dal vecchio e sospettano della natura buona dei mongrelman, potrebbero tentare di avvicinarli. Per farlo però è necessaria una azione che dimostri amicizia nei loro confronti. Alla fantasia dei pg arrivare ad un metodo efficace: un regalo da loro apprezzabile, una guarigione ad un mongrelman ferito, l'offerta di condividere del buon cibo o la possibilità di comunicare con loro (magari grazie a degli incantesimi o ad una spiccata empatia - qualche pg potrebbe ad esempio intuire che il triangolo di pietre è per i mongrelman simbolo di pace) sono tutte mosse che potrebbero dare qualche frutto.

Se i pg riescono ad avere un contatto con qualcuno dei mongrelman, la loro natura sarà palesemente rivelata: si tratta più di animali impauriti che di bestie selvagge come Levard li descrive. Un mongrelman divenuto amico dei pg potrebbe condurli fino al centro della loro tana, dove c'è la statua di ghiaccio di Irvig a cavallo (ovvero Irvig ed il suo cavallo ibernati).

## Luoghi importanti nei sotterranei

Dei sotterranei non è fornita una mappa: il master può comunque trovare utile realizzarne una in base alle informazioni di questo capitolo. Basti sapere che si tratta di un intricato intreccio di cunicoli, solo in parte lavorati (con pavimeto e soffitto a volta) che presentano quattro zone principali:

- **L'ingresso ai sotterranei:** con vicine le prime grotte e la grotta-cimitero

dei mongrelman, già descritte in precedenza. Seguendo le caverne ed i cunicoli successivi si può accedere alla zona della vecchia prigione oppure alla zona della tana dei mongrelman.

- **La vecchia prigione:** questa ampia sala era anni fa utilizzata come prigione per i mongrelman, in seguito liberati per i sotterranei dall'azione di Irvig. Ai margini della sala ci sono numerose celle scarse e praticamente vuote: tutti i materiali utili (ferri, giacigli, lo scarso mobilio di un tempo) sono stati riutilizzati dai mongrelman nelle loro tana. Da questa sala si può accedere al complesso della tana dei mongrelman oppure, attraverso un passaggio segreto ed uno stretto cunicolo in forte discesa, alla zona delle stanze segrete.
- **La zona delle stanze segrete:** vi si accede per via di uno stretto e basso cunicolo, su un lato del quale si apre un passaggio chiuso da una grata arrugginita che porta al fondo del pozzo (con un dislivello di quasi dieci metri). Alla fine dello stretto cunicolo c'è un altro passaggio segreto per accedere alla stanza del tesoro degli Skolhem. Da qui una porta ben celata costituisce l'accesso al tempio segreto di Obskull. Da quest'ultima stanza, inoltre, una ripida scala a chiocciola sale fino ad una porta segreta (visibile ed apribile solo dall'interno) che immette nella zona dell'ingresso dei sotterranei, proprio alla base dello scivolo da cui sono arrivati i pg.
- **Il complesso della tana dei mongrelman:** si tratta di una zona molto vasta in cui è facile disorientarsi, costituita da un fitto intrecciarsi di cunicoli in dislivello e caverne in parte naturali, a volte allagate. Probabilmente comunque non sarà affatto necessario che i pg la esplorino interamente. I mongrelman vivono tutti in alcune caverne centrali non molto distanti dalla sala della vecchia prigione, e la più centrale e spaziosa di queste, dove si trova la statua di ghiaccio di Irvig, è adibita a zona sacra di culto.

Nei paragrafi seguenti sono descritte alcune delle stanze più importanti qui nominate, dove possono accadere le cose più interessanti. Nell'esplorazione delle caverne il master tenga presente che Levard sa bene dove si trovano tutti i luoghi d'interesse e tutti i passaggi segreti. Il vegliardo cercherà di guidare i pg nella zona della prigione, del pozzo e del tesoro e cercherà invece di non farli incamminare per il complesso della tana dei mongrelman. Soprattutto tenterà con ogni stratagemma di evitare che giungano nella sala della statua di Irvig o nella stanza del tempio segreto di Obskull.

### Il fondo del pozzo

A circa metà del cunicolo che porta dalla sala delle prigioni alla zona delle stanze segrete si apre lateralmente una apertura chiusa da una grata arrugginita, che non rappresenta un serio ostacolo. Al di là della grata si entra nel perimetro circolare del pozzo, che si trova più in basso dell'apertura di circa una decina di metri. I pg, conoscendo la leggenda, potrebbero volerci scendere per cercare qualche traccia dei diamanti. Anche la frase pronunciata dal fantasma di Medamia potrebbe farli muovere in

questo senso.

Per compiere l'impresa i pg dovranno affrontare il mostro del pozzo, come descritto sopra nel paragrafo **Gli abitanti delle segrete**. Se sconfiggono il mostro, poche ricerche sono sufficienti a rivelare i due diamanti che affiorano da un lembo del sottile e limaccioso corpo della creatura uccisa. Una volta ripuliti dal fango, si rivelano essere due magnifiche pietre gemelle, indubbiamente di gran valore, splendenti e pure come i pg non hanno mai visto prima.

I diamanti possono essere usati per risvegliarla la statua di Irvig, ed i pg potrebbero capirlo interpretando la frase pronunciata da Medamia nella torre. Se tuttavia i pg per qualche motivo non conoscono tale frase a questo punto dell'avventura (ad esempio potrebbero non essere andati nella torre), sarà bene che il master faccia comparire qui (il vero e proprio luogo della sua morte) il fantasma della giovane signora. Una possibile variante è che il fantasma si impossessi temporaneamente del corpo di un pg (preferibilmente femminile): questo rivivrà così in prima persona la passata scena della sentenza di morte ed il fatale volo di Medamia dalla torre. Ripresosi dalla possessione, il pg in questione sarà di certo sconvolto e sentirà la vocina sussurrante di Medamia ripetere la famosa frase nella sua testa prima di riprendere del tutto conoscenza. Ricordo che tale frase è riportata nel paragrafo **Luoghi di interesse**.

## Il tesoro degli Skolhem

La sala del tesoro degli Skolhem racchiude parte delle ricchezze accumulate dalla famiglia negli anni di reggenza a Collecinto. La stanza è stipata di mobili di lusso, cristalli statue, argenteria, opere d'arte, oro e gioielli. I pg possono arraffare tutto quello che vogliono, ma converrà loro portarsi dietro dei beni trasportabili: gli oggetti di maggior valore e minor ingombro sono alcuni gioielli e delle antiche tele di quadri d'arte sacra che arrotolate occupano poco spazio. Se i pg si appesantiscono troppo, il master ne prenda mentalmente nota: potrebbero trovarsi in seria difficoltà al momento di uscire dai sotterranei.

Se Levard è col gruppo, non si preoccuperà del "saccheggio", non è più interessato alle sue ricchezze e se non è stato smascherato interpreta la sua parte fino in fondo.

Il motivo per cui i pg sono qui è formalmente per il compito di cercare il pugnale nero, come richiesto da Teomede: tuttavia nel tesoro (come anche nei sotterranei e nel resto del castello) non ve n'è traccia. Era stato trafugato tempo addietro da qualcuno dei nomadi, anche se i pg non possono saperlo.

Se Levard viene interrogato circa il pugnale maledetto, dirà che non ne sa niente, che non ne ha mai sentito parlare ne tantomeno l'ha mai visto.

Nascosta dietro un arazzo c'è una porta che conduce al tempio segreto di Obskull. Se i pg frugano nel tesoro, ci sono buone probabilità che la trovino per coincidenza. Se cercano specificatamente passaggi nascosti, la riuscita è assicurata. Levard tuttavia dirà che non ci sono altri passaggi, e cercherà di

sviare delle eventuali ricerche.

## Il tempio segreto di Obskull

Se i pg trovano la porta nascosta nella stanza del tesoro, possono accedere al tempio di Obskull. La stanza è a forma di poligono a nove lati e rischiarata da un diffuso e sinistro bagliore bluastro pulsante, anche se nessuna fonte di luce è visibile. L'alta volta ad arco acuto e le colonne gotiche lungo i muri in corrispondenza dei vertici del poligono danno subito l'idea di un luogo mistico. Tutti gli interni sono realizzati in marmo nero striato di cremisi, il che fa sembrare l'ambiente come percorso ovunque da vene sanguigne. Affacciandosi all'interno si viene come assorbiti da un grande silenzio, ma è possibile udire un ronzio in crescendo in sottofondo, come quello generato dall'avvicinarsi di uno sciame d'insetti. Nel tempio non ci sono odori di nessun tipo, in forte contrasto con la polverosa stanza del tesoro.

In corrispondenza di ciascuna delle nove pareti ci sono nove colonnine che fungono da piedistallo per delle strane sculture. Tre di queste sono visibili, ma le altre sei sono oscurate, come se da qualunque parte vengano guardate sembrano in controluce, per cui si può solo osservare una scura sagoma. Le tre colonnine illuminate rappresentano: un volto mostruoso (simile a quello di un mongrelman), una cavalletta ed un obelisco. Le sculture in realtà rappresentano le nove profezie del ritorno di Obskull, le tre illuminate quelle che si sono già avverate (vedi il paragrafo **Obskull**). Le tre colonnine illuminate inoltre proiettano ciascuna tre lunghe ombre verso il centro della stanza, dove si intersecano in un punto di oscurità totale.

Se qualcuno dei pg entra nella stanza, appena si avvicina a qualcosa di particolare (un'ombra, una parete, una colonnina) per ispezionarla, scatena la reazione delle forze guardiane del tempio, che si materializzano sotto forma di scheletri putrefatti. Tali scheletri possono venire fuori silenziosamente quanto rapidamente dalle pareti o dal pavimento, ed attaccano con fare gurdingo ma deciso gli intrusi. Se Levard è nella stanza, non sarà però ingaggiato dai guardiani.

Ciascuno scheletro guardiano non è difficile da sconfiggere, ma per uno che viene frantumato, altri ne compaiono, senza un limite massimo. Le loro uniche armi sono gli artigli e gli occhi fiammeggianti, da cui di tanto in tanto possono sparare dei dardi di fuoco molto dannosi e difficili da schivare. L'unica soluzione per i pg per risolvere lo scontro è quella di lasciare la stanza.

Per le persone presenti nella stanza, ad eccezione di Levard, ad ogni minuto che passa il ronzio di sottofondo cresce di volume fino a diventare assordante dopo circa dieci minuti. Da quel momento in poi la permanenza all'interno del tempio può dei seri danni fisici per lo stordimento. Dopo circa un quarto d'ora all'interno della stanza, i pg presenti possono rischiare di perdere i sensi, dopo venti rischiano la morte. Per riprendersi dai danni del ronzio bisogna aspettare circa un tempo triplo rispetto al tempo trascorso all'interno della stanza.

Gli scheletri guardiani sono qui per cacciare gli intrusi, per cui non si

frapporranno in una eventuale ritirata da parte dei pg, ma li lasceranno andare. In nessun caso usciranno fuori dal tempietto.

In una parete di fronte all'ingrasso si trova una porticina che conduce ad una scala a chiocciola ripida verso l'alto, alla fine della quale una porta (visibile ed apribile solo da questo lato del muro) porta all'ingresso dei sotterranei, alla base dello scivolo da cui sono giunti i pg

La struttura e l'iconografia del tempio rappresentano e propiziano il ritorno del dio Obskull. Per i pg sarà di difficile interpretazione, ma potranno probabilmente più in là nella campagna raccogliere ulteriori informazioni e ricollegarle a ciò che hanno qui visto. Il master che non abbia intenzione di utilizzare questi spunti nella sua campagna si senta libero di rielaborare la scena in qualcosa di più significativo.

### La tana dei mongrelman

Un fitto intrecciarsi di caverne e cunicoli bui costituisce la zona abitata dai mongrelman. L'area è piuttosto vasta, ma sono poche le cose di cui i pg dovrebbero interessarsi. I mongrelman vivono nelle caverne più spaziose in giacigli preparati alla meno peggio, in uno stato quasi bestiale. La caverna centrale è invece utilizzata come luogo sacro. In questa sala si trovano Irvig ed il suo cavallo Piediferro, ibernati come in una statua di ghiaccio dalla magica spada del cavaliere. Oltre a questo, nella sala ci sono molti mucchi di pietre ed altri oggetti apparentemente insignificanti che i mongrelman hanno donato alla statua in segno di venerazione. Essendo questo un luogo dal significato mistico per loro, regna un grande silenzio e tutti mostrano la loro devozione muovendosi piano, inginocchiandosi alla statua ecc. I pg dovrebbero tenere lo stesso comportamento compito se vogliono farsi amici i mongrelman.

Ogni giorno ai piedi della statua i mongrelman vedono comparire per magia cibo ed acqua sufficienti alla loro giornata (grazie al divino intervento di Scyld, che compie questo piccolo miracolo quotidianamente), e quindi considerano il cavaliere di ghiaccio come una divinità. Se i pg giocano bene le loro carte, in questa stanza dovrebbe svolgersi la scena finale, che verrà descritta successivamente, quando gli avventurieri saranno in grado di far risvegliare il cavaliere. Se Levard viene con i pg all'interno di questa caverna, starà attento a non avvicinarsi mai troppo alla statua e ad evitare persino di guardarla, se gli è possibile, poiché il vegliardo teme molto il cavaliere.

In una piccola nicchia scavata nella roccia sul fianco della caverna si trovano inoltre i resti di Etan lo scudiero: un mucchietto di ossa, le sue vesti, le armi e la sacca, il tutto coperto ed avvolto in più strati di velluto blu che i mongrelman hanno reperito da qualche parte.

---

## Conclusione di una leggenda

### Il risveglio del cavaliere

Se i pg giungono nella sala della statua di ghiaccio ed hanno con loro i diamanti-occhi di Medamia, possono allora risvegliare il cavaliere ibernato. Nella sala avvertono una presenza evanescente, ed in breve vedono apparire il fantasma di Medamia nei pressi della statua. Medamia ripete la frase:

*"Se solo avessi i miei occhi... la mia innocenza potrebbe salvarlo, la mia pietà ed il mio perdono potrebbero scaldarlo..."*

A questo punto se i pg porgono a Medamia i due diamanti, ella li prende in mano e si porta le mani al volto. Quindi si toglierà la benda rivelando i suoi stupendi occhi cristallini, che brillano di lacrime.

Non appena una sua lacrima tocca la statua del cavaliere,, ha inizio un processo di disgelo della durata di un paio di minuti. Sotto gli occhi esterrefatti dei pg e dei mongrelman - ed eventualmente del vecchio Skolhem - cavallo e cavaliere cominciano lentamente a riprendere vita ed a muoversi, finché Piediferro non si impenna nitrendo con grande impeto, per poi acquietarsi di nuovo.

Irvig, abbracciato ora dal fantasma di sua sorella Medamia, smonta da Piediferro, mentre il cavallo non sembra reggere all'improvviso 'ritorno in vita' e dà segni sempre più evidenti di debolezza, finché cede sulla ginocchia delle zampe posteriori. La cavalcatura sembra d'un tratto essere invecchiata di molti anni, e questo vale anche per Irvig, che sembra avvizzire a vista d'occhio. Questi si guarda intorno, silenzioso, nella sala, brandendo ancora nella destra la lama spezzata.

### Giustizia è fatta

Per prima cosa si avvicina al vecchio Levard Skolhem (se presente) che è praticamente paralizzato dalla paura. Ha tuttavia compreso ed accettato dentro di sé il destino che lo aspetta. Irvig si ferma di fronta al suo avversario e con voce pietosa, senza alcuna traccia d'odio - non più - ma con una nota di stanchezza nella voce dice:

*"In nome di Scyld, dio della giustizia, io ti sottraggo la tua misera vita, Levard Skolhem. Tu hai assassinato mia sorella Medamia, tua sposa. Ecco infine si compie anche la mia vendetta."*

E con un rapido gesto taglia la gola del vegliardo, che cade riverso al suolo senza neanche il tempo poter esalare l'ultimo respiro.

Poi Irvig aggiunge, rivolgendosi a Medamia:

*"Ora va, sorella mia, la tua anima è libera dal vincolo che ti legava a questo luogodi tetra sofferenza. Va finalmente, e riposa in pace. Dovrai attendere per breve tempo il momento in cui io ti raggiungerò"*

Detto questo il fantasma di Medamia si avvinghia in un ultimo abbraccio al fratello, nel frattempo dissolvendosi come se fosse fumo, verso l'alto.

A quel punto il buon destriero di Irvig si è ormai completamente abbandonato al suolo, morente, ed il cavaliere gli si avvicina per accarezzargli la criniera onde calmarlo e rassicurarlo nel momento del trapasso.

## Il discorso di Irvig

Porto l'ultimo saluto all'amato Piediferro, Irvig si rivolge ai pg, li ringrazia solennemente per il loro aiuto ed invoca su di loro la benedizione di Scyld. I pg possono vedere come l'armatura si faccia sempre più pesante sulle spalle dell'antico cavaliere, che appare ora già molto debole, curvo ed aggrinzito: sembra che stia recuperando in pochi minuti tutti gli anni trascorsi fuori dal tempo, in ibernazione.

*"Negli anni in cui ho dormito nel ghiaccio" - dice il cavaliere - "ho fatto lunghi ed inquietanti sogni premonitori. Ora mi appresto in breve alla pace della morte, finalmente, e lascio a voi la mia eredità. Siete stati nel tempio segreto di questi sotterranei: ricordate sempre ciò che lì avete veduto! Obskull, l'oscura divinità cui il tempio è dedicato si prepara a ritornare nel mondo per riunire sotto il suo dominio tutte le forze del male, e soggiogare gli uomini. Lunghe lotte, lutti e tempi nefasti aspettano queste terre."*

Poi, rivolgendosi al bardo del gruppo (se c'è altrimenti ad un altro pg appropriato), Irvig continua: *"A voi il compito di avvertire i popoli ed i seguaci delle forze del bene del pericolo imminente affinché si preparino ad affrontarlo e possano evitare il peggio"*. Quindi, rivolgendosi ad un sacerdote di fede buona nel gruppo (se c'è): *"Questi uomini" - riferendosi ai mongrelman - "hanno alleviato le mie sofferenze in questi anni di gelido sonno, a voi il compito di condurli fuori da questo sotterraneo, che crollerà quando io smetterò di essere."*

*"Dietro quella porta sono celati i resti del mio scudiero Etan, il miglior scudiero ed amico che si possa desiderare. Prendete voi ciò che è rimasto dei suoi averi e curatevi di seppellire i suoi resti in un luogo bello e tranquillo in modo che sia ricordato"*.

Si toglie il mantello riccamente decorato e prosegue:

*"Portate questo mantello col mio stendardo ed i simboli di Scyld ad un tempio della mia fede, affinché questo giorno non sia dimenticato e che nessuno possa dubitare della verità del vostro racconto"*. Prende quindi un ciuffo dalla criniera del suo destriero: *"Portate con voi sempre questa ciocca, poiché Piediferro è conosciuto istintivamente da tutti i cavalli di pianure e foreste, i quali sentendo la sua presenza vi saranno amici. Infine prendete in dono la mia spada, Ghiacciacciaio: è spezzata ma può essere forgiata di nuovo."*

Il master deve preoccuparsi di gestire questo monologo in modo tale che Irvig si rivolga di volta in volta, per ciascuna delle sue "eredità" al pg più appropriato nel gruppo (ad esempio: quando parla della sua spada si rivolge ad un guerriero ecc.). In conclusione Irvig congeda i pg dicendo loro di

andare. La struttura del castello e delle caverne intanto sembra essere scossa da come da un terremoto di intensità crescente, mentre mura e pareti incominciano a cedere e franare.

Tutti i mongrelman nel frattempo si sono riuniti nella sala ed i pg dovrebbero condurli fuori prima che sia troppo tardi. Uscire da dove i pg sono entrati è una impresa disperata, ma fortuna vuole (o probabilmente un benevolo intervento di Scyld) che si apra uno squarcio nel soffitto della sala delle prigioni che rivela un passaggio prima completamente occultato: si tratta di un pozzo dotato internamente di pioli permette di salire fino in una stanza al piano terra del castello, da dove è facile uscire. Salire lungo questo pozzo è tuttavia una impresa ardua per chi è molto carico di peso, ed è difficoltoso e particolarmente dispendioso in termini di tempo far salire o issare tutti i mongrelman attraverso lo stretto passaggio. Il master ne tenga conto nel caso i pg tentino di caricarsi il tesoro degli Skolem: probabilmente riusciranno a portare solo oggetti leggeri o quello che entra nelle loro tasche...

Infine destino vuole che, se i pg non si sono attardati troppo, appena il gruppo è in salvo oltre le mura del castello, l'intero complesso per via degli smottamenti collassi fragorosamente su se stesso in una gran nuvola di polvere.

### Gli oggetti donati

Durante il suo discorso finale, Irvig dona o affida ai pg una serie di oggetti, che vengono descritti sommariamente in questo paragrafo. Tra i resti dello scudiero Etan, che era anche un apprendista mago, si trovano un libro di incantesimi di potere limitato (primo e secondo livello per AD&D), più una bacchetta magica può ad evocare elementali di acqua e fuoco. Mantello, stendardo e simboli sacri di Scyld sono opere d'arte di grande valore, anche se un po' malconce, ma non hanno poteri magici. La ciocca della criniera di Piediferro permette a che la porta di essere automaticamente riconosciuto come amico da tutti i cavalli: può quindi calmare cavalli imbizzarriti ed far accorrere con un fischio, in pochi minuti, un cavallo selvaggio che potrà essere usato come cavalcatura per alcuni giorni. Questo avviene solo se nella zona circostante sono presenti cavalli selvaggi. Se il pg in questione abusa di questi poteri, maltratta o sfrutta eccessivamente qualche cavalcatura amica la ciocca perderà la magia di cui è intrisa ed i crini diverranno polvere.

Infine la spada: è alcune ricerche potranno rivelare che l'acciaio magico di cui è composta è stato forgiato non nel fuoco ma nel ghiaccio. Per riforgiarla è necessario trovare un antico maestro di questa arte a cui affidare il lavoro; la tecnica potrebbe essere nota solo ad alcuni nani molto anziani che vivono in piccoli clan nelle montagne, e custodiscono gelosamente il segreto: trovarli è lo spunto per una nuova avventura. Una volta riforgiata la Ghiacciacciaio ha notevoli poteri contro tutte le creature che hanno affinità col fuoco; non può essere infranta accidentalmente, ma se viene spezzata il suo portatore anche se in punto di morte viene ibernato in una statua di ghiaccio quasi indistruttibile, come è successo ad Irvig. La spada è

semi-senziente ed è in grado di spezzarsi da sola se ritiene sia il caso, ed ha anche la capacità di estrarsi da sola dal fodero prima di un'attacco, allertando così il suo portatore in caso di un'imboscata. Non fornisce alcun potere se chi la porta vuole utilizzarla per scopi malvagi.

### Spunti per nuove avventure

Dopo che i pg si sono messi in salvo dal crollo del castello, il loro viaggio potrebbe proseguire in vari modi. Potrebbero avere ancora questioni in sospeso con i nomadi di Goxavar oppure con la tribù di goblin ed in particolare con Hmbag, che potrebbe preparare per loro una nuova e più massiccia imboscata.

I pg inoltre hanno con loro i mongrelman: queste persone hanno sempre vissuto nelle caverne, e la loro deformità fisica è frutto di una maledizione. Sono tutti quasi completamente ciechi alla luce del sole, che non hanno mai visto. Non sono quindi in grado di cavarsela da soli. I pg si chiederanno cosa possono fare di loro: una possibile soluzione è quella di affidarli (meglio se accompagnati da una ricca offerta per aiutare nelle spese) ad un tempio di qualche divinità buona che possa badare loro finché non si saranno adattati o provare anche a rimuovere la maledizione con uno speciale rituale.

Infine i pg potrebbero voler ritornare a Lucernia ed incontrare Teomede, che li aveva ingaggiati per la missione: è importante notare che i pg comunque non l'hanno portata a termine, non avendo trovato il famigerato pugnale. Il pugnale infatti era già stato portato via dal castello, ed è attualmente in mano ad i seguaci di Obskull, che intendono usarlo per compiere un rito sacrificale proprio a Lucernia.

I seguaci di Obskull stanno preparando il ritorno del loro malvagio signore e stanno organizzando grandi piani per portare a compimento le sei profezie mancanti per consentire la venuta di Obskull. I pg, ricordando quello che hanno visto nel tempio nei sotterranei del castello possono indagare riguardo alle profezie già avveratesi e tentare di fermare la setta o intralciare i loro piani.

Sta al master esplorare queste possibilità e dare il via ad una vera e propria campagna. Un seguito ufficiale de "Il Castello Del Malgiudizio" basata sulle vicende legate al culto di Obskull esiste ed è intitolata "L'Esercito della Piaga", dove i pg si troveranno a fronteggiare una armata di mostri e non-morti messa insieme dalla setta per compiere la successiva profezia e prendere il controllo dell'intera città di Lucernia.

---

## Appendice A - La Ballata del Castello del Malgiudizio

### Si narra che...

*La storia riportata nei seguenti paragrafi è una sorta di fiaba che si narra a riguardo del Castello del Malgiudizio. E' una parte fondamentale del retroscena dell'avventura, ed è presentata sotto forma di leggenda. Ovvero, non si sa se e quanto gli eventi in essa narrati corrispondano alla realtà, o quanto precise siano le indicazioni su luoghi, persone e date in essa riportate.*

*E' fondamentale che il master ponga l'accento su queste premesse. Infatti solo nella parte finale dell'avventura i Pg scopriranno quanto di vero c'è in questa ballata, e dovranno rimanere in dubbio fino a che non vedranno con i loro occhi.*

### Aspravalle

Tutto cominciò circa cento anni fa, nella Valle del Sasso, detta anche Aspravalle. Un malvagio sire allora governava quei luoghi, diffondendo nei territori circostanti il terrore e la depravazione. Venivano adorati gli dèi dell'oscurità, con sacrifici e riti blasfemi che avevano lo scopo non di placarli, bensì di incitarli a portare la tenebra sul mondo, al fine di accrescere la ricchezza, il potere e le lussurie dei seguaci devoti.

Le carovane che transitavano per Aspravalle venivano onerate da pesanti tasse o più spesso saccheggiate, i viandanti maltrattati o scacciati. Ma quando una ricca famiglia di mercanti della vicina valle di Altolago venne brutalmente trucidata senza motivo, fu la guerra. I cavalieri di Altolago portarono la loro vendetta col fuoco e con l'acciaio, senza risparmiare né i campi, né le case che vi si trovavano, né le persone che lo abitavano. Rasero al suolo Aspravalle in meno di un mese. Il signore del luogo venne braccato e rimase ucciso nell'assedio alla sua torre.

L'odio aveva chiamato, e come spesso accade, l'odia aveva risposto.

Negli anni seguenti, guardando indietro a ciò che avevano fatto - ai campi bruciati e cosparsi di sale dove non sarebbe cresciuto più un germoglio, alle grigie rovine disabitate, alle fosse tombali dove nessuno avrebbe mai posto un fiore - gli abitanti di Altolago si pentirono della brutalità e della violenza del loro gesto, ma era troppo tardi.

Tuttora il fantasma della colpa li perseguita per la loro mancanza di pietà e misura.

### I superstiti

Alcuni superstiti del massacro, col passare degli anni si riunirono, e sotto la guida della famiglia degli Skolhem trovarono un nuovo luogo per ricominciare, in pace, a vivere. Fondarono un paese poco più a nord della loro valle originaria, su un colle. Vi costruirono un castello fortificato e delle

mura, e per questo il villaggio fu chiamato Collecinto.

Per due generazioni gli Skolhem vi regnarono con saggezza ed abilità accrescendo la ricchezza e l'importanza del luogo.

Ma il terzo discendente del fondatore, il giovane Levhard Skolhem, avrebbe di nuovo cambiato le sorti di quella gente. Aizzato, si dice, da un malvagio consigliere, divenne ben presto un tiranno e trascinò il buon nome della sua famiglia nel fango.

Se foste passati a Collecinto, in quegli anni bui, avreste visto la povertà e la disperazione negli occhi dei paesani, le loro spalle curve per la sofferenza ed il duro lavoro, necessario a pagare le tasse del loro sire, il segno nero del lutto sulle porte delle loro case, porte a cui infatti bussavano solo le pesanti mani della carestia e della malattia.

### Levard Skolhem e la giustizia

Levard Skolhem aveva due ossessioni, che lo rendevano pazzo sempre più.

La prima era la giustizia. Egli riteneva di essere un messo degli dèi tenuto a giudicare le colpe degli uomini ed a punirli per i loro errori. Fece costruire una sala, detta Sala della Giustizia. Vi fece dipingere, su un muro, una scacchiera che aveva iscritte in ciascuna casella una lettera dell'alfabeto, alla rinfusa.

Davanti a questa veniva condotto l'imputato; i suoi occhi venivano bendati strettamente, ed egli doveva toccare alcune lettere della scacchiera. In base alle lettere indicate una corte di chierici corrotti ed eretici, al servizio di Levard, formava una sentenza.

Chi era condannato a morte veniva spinto giù da una torre del castello in un profondo pozzo cosparso di lame, dove un mostro banchettava con il cadavere fresco divorando anche le ossa intenerite dall'urto.

Chi era condannato alla prigionia veniva rinchiuso nelle anguste prigioni delle anguste segrete, senza luce e con poco cibo, e poi dimenticato. Un carceriere inumano nutriva i prigionieri ancora in vita con la carne dei prigionieri morti di malattie o d'inedia, costringendoli al cannibalismo.

Non si ricordano casi di assoluzioni o di grazie concesse, scarcerazioni né tantomeno amnistie.

### Medamia

L'altra ossessione di Levard era sua moglie Medamia. Bellissima donna, dolce e mite di natura, Medamia era la più giovane figlia dei Rosental, una nobile famiglia del famoso regno di Novartia, che si trovava però allora in una difficile situazione per via delle lunghe guerre al Nord che quel regno sosteneva in quegli anni.

Ingannati dal buon nome della famiglia, e soprattutto dalle ricchezze che venivano offerte in cambio, i genitori di Medamia la concessero in sposa al sire di Collecinto.

Avrebbero ben presto rimpianto la loro scelta.

Inutile dire che Levard non meritava affatto la grazia della sua sposa. La maltrattava, la percuoteva, si divertiva a farla piangere, il malvagio. Quando lei tentò per la prima volta di obiettare qualcosa riguardo ai suoi metodi di amministrare la giustizia, la fece rinchiudere nella torre, lasciandola uscire solo per farla assistere alle esecuzioni capitali, per tormentarla.

## Beccodoro

Sigismondo, il falconiere del castello, ebbe l'incarico di portarle giornalmente il cibo. Ben presto il cuore di Sigismondo, che era un brav'uomo, si impietosì per la dolce e triste Medamia. Ecco allora cosa fece: addestrò Beccodoro, il falcone più forte e nobile di tutto il castello, affinché ogni notte raggiungesse la signora attraverso la finestra della sua stanza nella torre, ed obbedisse ai comandi di lei.

In questo modo Medamia fu in grado di inviare delle lettere presso la casa di suo padre a Novartia - capitale dell'omonimo regno - nelle quali denunciava la sua situazione di sottomessa e prigioniera.

L'inchiostro di quelle missive era spesso stemperato dalle sue lacrime.

Scrivendo anche a suo fratello Irvig, che non vedeva da anni, poiché questo era partito ancora ragazzo da casa per combattere a nord le guerre accanto al Re di Novartia, e dopo parecchi anni non era ancora tornato. Tanto che si supposeva ormai che fosse caduto in una battaglia.

## L'accusa

In qualche modo però Levard si accorse che Medamia usava il falco per comunicare con l'esterno, per recapitare delle lettere, o sospettò qualcosa. Ossessionato dalla gelosia, accusò allora sua moglie di aver tradito il patto coniugale e di tramare contro di lui.

Condusse Medamia nella sala della giustizia, di fronte alla blasfemo tribunale, la bendò per sottoporla a giudizio. Lei toccò sulla scacchiera tre "I".

- I come Innocenza! - dissero i sacerdoti che, seppur corrotti, non riuscivano a non provare pietà per la sorte di quella sfortunata fanciulla.

- I come Inganno! - tuonò contro di loro Levard in preda alla follia; era la prima volta che non si aveva unanimità di giudizio e ci fu una lunga ed animata discussione, fino a quando Levard non bagnò la sua spada nel sangue di uno dei chierici più convinti.

Ci fu un lungo silenzio. Levard guardava i giudici con occhi di fuoco. A quel punto la congrega convenne che in caso di disaccordo nel giudizio, spettava al sire l'ultima parola. Così fu.

## Il giudizio

- Faremo dunque in questa maniera, - disse infine Levard con la voce stridula rotta dall'ira - dato che voi altri vi fate ingannare dalle falsa purezza dei begli occhi di mia moglie, e non sapete giustamente interpretare il

responso della scacchiera per questo motivo, mi costringete a prendere una amara decisione. - e sul suo volto contorto si dipingeva un crudele sorriso di soddisfazione - Le caverò gli occhi, e se questi si trasformeranno in due diamanti purissimi, allora sarà giudicata innocente; se questo non accade, e non accadrà!, riconoscerete in lei un'ingannatrice, concordando con me per la sua colpevolezza e di conseguenza la sua morte. -

Nessuno dei presenti, ahimè, ebbe il coraggio di obiettare, e così Levard si chiuse da solo con Medamia nello stanzino delle torture.

Prese la pinza rovente per cavarle gli occhi ma in quel momento entrò dalla finestra Beccodoro, il falcone addestrato da Sigismondo fedele a Medamia. Si avventò sul malvagio signore, ma incontrò purtroppo la lama di Levard ancora incrostata di sangue che lo trafisse arrestando per sempre le sue ali. Quindi il signore di Collecinto legò sua moglie e le strappò gli occhi, mentre ella versava le sue ultime lacrime di terrore, ma non si piegava a chiedere pietà, dimostrando così fino all'ultimo il suo onore.

### La sentenza

Presi gli occhi, Levard si accorse con suo grande stupore e disappunto, che questi erano diventati due stupendi diamanti azzurri, che splendevano di luminosa purezza. Imprecando se li infilò in tasca, e prese invece gli occhi del falco morto, il cui sguardo sembrava uno sguardo umano.

Fece vedere a tutti questi occhi spacciandoli per quelli di lei e suggellando così la sentenza. Condusse dunque Medamia sull'alta torre. Urlando stridule risate di soddisfazione, la spinse oltre il parapetto con le sue mani e buttò giù, di nascosto, anche i diamanti, poiché nella fossa del mostro non sarebbero più stati ritrovati.

### Il voto del cavaliere

In quella stessa stagione la guerra a nord di Novartia finì ed il Re tornò vittorioso. Anche Irvig Rosental, fratello di Medamia, tornò alla casa di suo padre, nella capitale, e sarebbe stato celebrato come un eroe. Tuttavia qui trovò la sua famiglia nel lutto e nella disperazione per la recente notizia della morte di sua sorella Medamia.

Irvig la amava molto, e quando lesse le lettere che lei gli aveva scritto durante la sua lunga assenza, sconvolto dalla sofferenza, pronunciò un sacro voto di vendetta nei confronti di Levard Skolhem.

Con solo il suo cavallo, la sua spada ed il suo scudiero si diresse verso Collecinto.

### Irvig

Ma il suo cavallo, Piediferro, era stata la cavalcatura del Re, donatagli per il suo eroismo in battaglia e per aver salvato la vita del Re stesso in una occasione.

Ma la sua spada, Ghiacciacciaio, era la spada che i nani delle montagne del

nord avevano forgiato nel ghiaccio affinché non si potesse infrangere, e glie la avevano donata per averli salvati dalle orde di orchi e giganti che minacciavano le loro terre.

Ed infine il suo giovane scudiero, Etan, era un giovane mago che aveva lasciato i suoi studi per seguire Irvig ed assisterlo. Si rivelò il più abile degli scudieri e la sua fedeltà aveva permesso più volte al cavaliere di vincere battaglie e duelli e di salvarsi la vita, tanto che i due erano come padre e figlio.

Irvig, infatti, partito come semplice fante, era tornato dalla guerra come un generale ed un eroe amato da tutti i suoi compagni, temuto da tutti i suoi nemici. Ma la sua fama, come spesso accade, non l'aveva preceduto quando si recò nei territori di Collecinto.

### La furia di Irvig

Per questo motivo, quando giunse al castello Skolhem, che era stato battezzato dal popolo "Castello del Malgiudizio" per ovvie ragioni, si fece annunciare dal suo scudiero:

- Fate passare Irvig Rosental di Novartia, venuto a vendicare sua sorella minore Medamia! -, le guardie si misero a ridere e lasciarono che entrasse. Cosa potevano fare un solo cavaliere ed il suo scudiero contro più di cento guardie ben armate di servizio al castello?

Quando Irvig cominciò a mietere i loro corpi senza pietà, affondando la sua gelida lama più e più volte nelle loro armature, mentre con la sinistra conduceva il poderoso destriero sopra i feriti per calpestarli e finirli, quando il sangue scorreva a fiumi ai piedi della torre centrale e più di cinquanta soldati erano caduti o mortalmente feriti, allora compresero il loro errore di valutazione.

Il cavaliere aveva l'armatura intaccata in più punti, e numerose ferite laceravano il suo corpo, ma sembrava sorretto da una forza sovrumana: la sua volontà di vendetta e di giustizia.

Sicché ben presto, quando gli sguardi impauriti delle guardie incrociavano quello freddo e determinato dell'eroe, il terrore si diffondeva tra le loro fila e così cominciarono ad abbandonare le loro postazioni ed a fuggire alla rinfusa.

### La rivolta dei sudditi

Nel frattempo, Etan lo scudiero si era recato tra le case dei contadini e degli artigiani e li aveva incitati alla ribellione, infondendo in loro una grande speranza di libertà. Sotto la guida del ragazzo, impugnarono falci, forconi, bastoni e tutto ciò che poteva essere usato come arma e si recarono al castello per appoggiare il cavaliere nella sua battaglia.

All'ingresso trovarono le porte aperte poiché le guardie del sire stavano scappando, e così finirono del tutto anche quei guerrieri superstiti e disorganizzati.

Poi si recarono nella Sala della Giustizia ed affogarono nel sangue dei chierici le angherie subite in quei lunghi anni di tenebra. Presero quindi il

loro posto nei seggi di quella che era stata già rinominata Sala dell'Ingiustizia.

### La sete di vendetta

Nel frattempo, infatti, Irvig si era fatto largo fino alla stanza del sire, difesa dalle poche guardie fedeli rimaste. Le aveva sconfitte con poche fendenti ed aveva stanato Levard, che con gli occhi iniettati di sangue e la bava alla bocca urlava ancora le sue accuse e le sue sentenze contro il cavaliere, delirando per la follia in quello che ai suoi occhi doveva sembrare il più terribile degli incubi.

Alcuni hanno detto poi, che sarebbe stato meglio se Irvig, da buon cavaliere, avesse sfidato e sconfitto l'assassino di sua sorella in un duello d'armi. Tuattavia, questo non sarebbe bastato a placare la sua sete di vendetta, poiché ancora una volta, come spesso accade, l'odio aveva chiamato, e l'odio aveva risposto.

Bendò quindi Levard e lo condusse nella Sala dove si sarebbe tenuta la parodia di un suo processo, affinché il tiranno patisse allo stesso modo di come aveva fatto patire i suoi sudditi.

### La beffa del sire

Ma quando questi allungò la mano per toccare la scacchiera, tra la derisione della popolare giuria, e sotto gli sguardi gelidi del guerriero di Novartia e del suo scudiero, avvenne la beffa: fece scattare un meccanismo segreto e scomparve sotto gli occhi di tutti attraverso una botola che prontamente si richiuse sopra la sua testa.

Irvig lanciò un urlo di rabbia che gelò il sangue nelle vene di tutti i presenti. Girava voce, dissero, che c'era un passaggio segreto che conduceva alle stanze del tesoro degli Skolhem e forse c'era anche una via per fuggire all'esterno.

Determinato a prestare fede al suo voto di sangue, Irvig si lanciò alla ricerca attraverso i sotterranei bui, le prigioni abitate da cadaveri di uomini, i corridoi, le stanze, le fosse, le cripte e gli oscuri altari che si trovavano sotto al castello.

Né lui né il suo scudiero ne emersero più, e nessuno ebbe il coraggio di oltrepassare quei luoghi per andare a cercarli.

### Fine della ballata

Triste il finale di questa leggenda, se finale esso si può chiamare. Discordi sono le opinioni e le testimonianze a riguardo.

I più ritengono che Levard sia fuggito col suo tesoro, e che Irvig sia morto logorato egli stesso dalla follia omicida insoddisfatta e dall'impossibilità di adempiere alla promessa pronunciata.

Molti hanno cercato di giungere alla stanza segreta dove doveva trovarsi, e forse si trova ancora, il tesoro degli Skolhem, ma non è mai giunta notizia di

un successo.

### Le inquiete anime

Una sola cosa è certa, e potete verificarla di persona, ed è il motivo per cui il paese di Collecinto è stato ben presto abbandonato da tutti i suoi abitanti: nelle notti senza vento, se tendete l'orecchio, nei pressi del castello, sentirete risate stridule echeggiare tra le mura... è Levard Skolhem che ride beffardamente per la sua vittoria.

E se state più attenti, udirete sotto di voi il rumore incessante di pesanti zoccoli di cavallo che va alla carica e urla strazianti di dolore... è lo spettro di Irvig Rosental di Novartia, che vincolato dal voto fatto in vita, è destinato a vagare per quei sotterranei nell'eternità alla ricerca dell'impossibile vendetta.

E siate svelti, ad alzare il capo verso la torre ormai in rovina: potreste vedere un lume dietro la finestra più alta, dove l'anima della triste Medamia è rinchiusa per sempre, a piangere lacrime di sangue dalle orbite vuote, ed a chiedere la vera giustizia in lunghe lettere che un magnifico falco dal becco d'oro ogni notte recapita, ahimè nell'oblio, volando senza vista e senza meta.

Ma, alla dolce dama, la vera giustizia sarà sempre negata, poiché non esiste giustizia nel castello degli Skolhem, il Castello del Malgiudizio.

---

## Appendice B - L'enigma della scacchiera

### Descrizione

Quando i pg si avvicinano alla scacchiera, se hanno con loro l'anello degli Skolhem, vedranno comparire in alto sulla parete un motto in lettere lucenti:

I segni nella Giustizia  
e la prima Innocenza  
sono sentenza di libertà  
O la Menzogna unita  
alla Colpevolezza porta  
alla prigione ed alla morte  
da cui non v'è ritorno

Sulla parete del salone c'è la scacchiera: un insieme di lettere dell'alfabeto apparentemente alla rinfusa, ma che in realtà nascondono alcune parole chiave:

U	O	C	Z	A	R	Y	U	H	F	E	Z	E	O	A
B	V	E	A	A	I	Z	I	T	S	U	I	E	L	I
E	T	E	V	N	O	N	T	A	S	M	N	I	H	M
R	R	E	A	E	A	E	R	S	O	O	N	O	C	L
A	E	A	Z	E	Z	M	E	O	P	R	O	P	E	I
S	S	Z	I	R	Z	O	P	P	E	T	E	V	A	T
S	T	U	U	E	E	I	A	E	H	I	E	E	O	U
R	E	T	T	O	L	A	S	Z	J	Z	N	R	E	R
T	A	R	R	E	O	V	T	X	K	E	Z	T	S	E
E	M	A	O	L	V	R	E	C	L	R	A	U	A	L
H	U	E	M	P	E	E	M	V	P	B	E	J	T	P
J	S	B	N	I	P	T	I	B	O	A	P	K	R	I
M	T	E	I	Z	L	E	O	N	I	L	E	N	E	U
N	E	L	T	S	O	N	L	M	U	L	R	B	P	Q
L	H	K	A	E	C	E	A	S	Y	A	T	A	O	A
S	I	O	R	R	E	O	N	T	T	R	U	S	L	T
A	O	I	I	E	F	L	V	A	R	J	I	E	I	R

## Soluzione

L'enigma è in realtà quindi molto semplice, specialmente se si è in grado di leggere il motto che la accompagna. Nella figura qui sotto sono evidenziate le parole nascoste:

U	O	E	Z	A	R	Y	U	H	F	E	Z	E	O	A
B	V	E	A	A	I	Z	I	T	S	U	I	E	L	I
E	T	E	V	N	O	N	T	A	S	M	N	I	H	M
R	R	E	A	E	A	E	R	S	O	O	N	O	E	L
A	E	A	Z	E	Z	M	E	O	F	R	O	F	E	I
S	S	Z	I	R	Z	O	F	F	E	T	E	V	A	T
S	T	U	U	E	E	I	A	E	H	I	E	E	O	U
R	E	T	T	O	L	A	S	Z	J	Z	N	R	E	R
T	A	R	R	E	O	V	T	X	K	E	Z	T	S	E
E	M	A	O	L	V	R	E	L	R	A	U	A	L	
H	U	E	M	P	E	E	M	V	P	B	E	J	T	P
J	S	B	N	I	P	T	I	B	O	A	F	K	R	I
M	T	E	I	Z	L	E	O	N	I	L	E	N	E	U
N	E	L	T	S	O	N	L	M	U	L	R	B	P	Q
L	H	K	A	E	L	E	A	S	Y	A	T	A	O	A
S	I	O	R	R	E	O	N	T	T	R	U	S	L	T
A	O	I	I	E	F	L	V	A	R	J	I	E	I	R

Toccando la "I" tra le parole "giustizia" e "innocenza" si apre una botola che permette l'accesso ai sotterranei attraverso uno scivolo. L'ampia botola ha un meccanismo automatico di chiusura, che il tempo e l'umidità hanno però fatto inceppare. Rimane comunque aperta per breve tempo, dopo circa un minuto comincia a richiudersi scricchiolando e potrebbe non essere più possibile aprirla.

Se però si tocca la lettera "O" delle parole "colpevolezza" e "menzogna" una trappola estremamente mortale scatta, rischiando di colpire tutti coloro che si trovano a pochi metri dalla parete: una pioggia di aghi velenosi viene sparata da minuscole fessure poste nel soffitto.

---

# Il Castello del Malgiudizio

di Paolo Di Pierdomenico

[www.demiurgo.it/paolo](http://www.demiurgo.it/paolo)

[paolo@demiurgo.it](mailto:paolo@demiurgo.it)