

DUNGEONS & DRAGONS®

Avventura

LA FORGIA DELLA FURIA



Richard Baker

LA FORGIA DELLA FURIA

Richard Baker

Crediti

Revisore: Miranda Horner

Direttore creativo: Ed Stark

Illustrazione di copertina: Todd Lockwood

Disegnatore tavole interne: Dennis Cramer

Cartografo: Todd Gamble

Grafici: Sherry Floyd, Sean Glenn

Direttore artistico: Dawn Murin

Responsabile del progetto: Josh Fischer

Direttore di produzione: Chas DeLong

Playtester: Monte Cook, Bruce R. Cordell, Miranda Horner, Gwendolyn Kestrel, Scott Magner, Dave Mendez, Eric Mona, Jon Pickens, John D. Rateliff, Ed Stark, Jonathan Tweet, Anthony Valterra, Jennifer Clarke Wilkes, e James Wyatt

Basato sulle regole originali DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

Indice

Introduzione.....	2	Riquadro: Visibilità nell'Antrolucente.....	11
Preparazione.....	2	Riquadro: Attacchi dei trogloditi.....	13
Background dell'avventura.....	2	Riquadro: Attenzione agli artigiani.....	15
Sintesi dell'avventura.....	2	Riquadro: La muffa e i personaggi.....	15
Riquadro: La Città di Blasingdell.....	2	Riquadro: Fustigatori e personaggi di basso livello.....	19
Agganci per i personaggi.....	3	Riquadro: Passare negoziando?.....	21
La Forgia della Furia.....	3	Riquadro: Illusioni.....	23
Il Dente di Pietra.....	4	Riquadro: La storia di Idalla.....	26
Riquadro: Le terre selvagge e gli accampamenti.....	4	Conclusione.....	28
Entrare a Khundrukar.....	5	Concludere gli agganci per i personaggi.....	28
Riquadro: Elementi del dungeon.....	6	E adesso?.....	29
Riquadro: Sommario delle Difese.....	7	Appendice: Statistiche.....	29
Riquadro: Prigionieri e personaggi giocanti.....	9		

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile:

Emanuele Rastelli

Supervisione:

Massimo Bianchini

Revisione:

Chiara Battistini

Traduzione:

Andrea Barattini,

Dante Renzi,

Nicola Bottai

Grafica e Impaginazione:

Giorgia Calandroni

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



Visita il nostro sito web:
www.wizards.com/dnd

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede legale:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

Visita il nostro sito web:
www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. consociata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system e tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione o uso non autorizzato di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia.

Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

INTRODUZIONE

Duecento anni or sono, il fabbro dei nani Durgeddin il Nero scavò una roccaforte segreta, nelle caverne che percorrono le viscere della collina conosciuta come il Dente di Pietra. Lavorando incessantemente nelle sale sotterranee, il clan di Durgeddin forgiò delle armi magiche, al fine di portare a compimento i propositi di vendetta contro gli orchi che li avevano scacciati dalla loro terra d'origine. Durgeddin e i suoi seguaci sono ormai morti da

lungo tempo, ma la roccaforte è tutt'altro che disabitata o vuota: pericoli mortali giacciono in silenziosa attesa nelle grotte del Dente di Pietra, così come le impareggiabili armi lasciate dai nani.

La Forgia della Furia è un'avventura per DUNGEONS & DRAGONS® adatta per quattro personaggi giocanti di 3° livello. I personaggi che sopravvivono all'intera avventura, mostrando nel contempo una discreta abilità di gioco, dovrebbero poter avanzare al 5° livello. I personaggi di livello inferiore al terzo potrebbero riuscire a destreggiarsi nelle fasi iniziali usando una certa cautela; inoltre, l'avventura potrebbe essere leggermente modificata per risultare una valida sfida anche per personaggi di livello più alto.

PREPARAZIONE

Il DM dovrebbe disporre di una copia del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri*. Prima di utilizzare questo modulo per far giocare i PG, sarebbe opportuno che il DM abbia una visione d'insieme per farsi un'idea abbastanza precisa del susseguirsi degli eventi. Se si intende utilizzare l'avventura in qualità di giocatori, non bisogna leggerla ma è necessario trovare qualcun altro che funga da Dungeon Master; dopo aver terminato di giocare sarà possibile riproporla come DM ad un nuovo gruppo di personaggi giocanti.

Le parti di testo inserite nei riquadri ombreggiati sono destinate ad essere lette ai giocatori e contengono informazioni che descrivono la scena così come si presenta ai loro personaggi ad una prima analisi (ad esempio, la prima volta che entrano in una stanza). Nella maggior parte dei casi, mentre esplorano la stanza, i personaggi potranno rinvenire tesori nascosti o incappare in mostri in agguato: alcuni riquadri a

fianco del testo principale forniscono utili informazioni in tal senso destinate al Dungeon Master.

Le aree che prevedono la presenza di mostri solitamente includono un riassunto delle loro caratteristiche, più che sufficienti a consentire lo svolgimento del combattimento senza che si renda necessario far riferimento ad altre fonti. Le

caratteristiche dei mostri contenuti nell'avventura sono riportate per esteso in ordine alfabetico nell'appendice.

Ogni singolo incontro è contraddistinto da un coefficiente chiamato Livello di Incontro (LI) che dovrebbe essere d'aiuto al DM per stabilirne la difficoltà rispetto alle capacità del gruppo di avventurieri e per determinare l'adeguata ricompensa in punti esperienza.

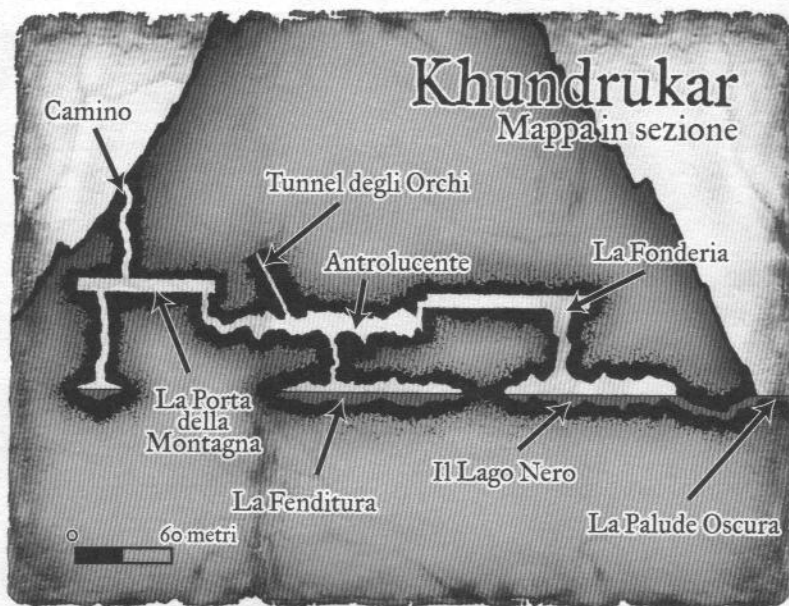
BACKGROUND DELL'AVVENTURA

Duecento anni fa, il grande fabbro nanico Durgeddin il Nero fu portato via dalla sua casa da un'orda di feroci orchi e troll. Questi saccheggiarono le sue antiche sale e distrussero tutto quello su cui riuscirono a mettere le mani. Una volta fuggito dai suoi nemici, Durgeddin condusse i sopravvissuti del suo clan alla ricerca di una nuova casa. Dopo anni di vagabondaggio, i nani scoprirono un grande complesso di caverne sotto il Dente di Pietra, una collina accidentata e coperta di fitta vegetazione coronata da una rupe di nuda roccia. In tali caverne Durgeddin e i suoi seguaci fondarono la roccaforte segreta di Khundrukar: l'Antrolucente.

Circa cent'anni or sono, un appartenente al clan di Durgeddin venne catturato durante una scorreria orchesca e una potente tribù di orchi venne a conoscenza della posizione della fortezza nemica. I capitani degli orchi riunirono un poderoso esercito e marciarono alla volta di Khundrukar. Nel corso di un cruento assedio durato mesi, gli orchi scavarono dei tunnel mediante i quali aggirarono le difese dei nani e invasero il loro rifugio, passando tutti a fil di spada. I mostri abbandonarono il luogo trascinando con sé carri carichi di spoglie. Negli anni successivi alla grande battaglia, varie bande di goblin e di orchi hanno occupato l'Antrolucente, usandolo come base per le loro scorrerie. Talvolta, le caverne sono rimaste disabitate, fatta eccezione per i mostri scervi di intelletto e assetati di sangue che di solito infestano luoghi simili. Al giorno d'oggi, le leggende sulla Vendetta di Durgeddin, sulla Guerra del Fabbro e sulle straordinarie lame che egli forgiò in preda all'ira riecheggiano di quando in quando nei pressi del Dente di Pietra.

SINTESI DELL'AVVENTURA

La Forgia della Furia è un dungeon complesso o un'avventura localizzata, e descrive la fortezza di Khundrukar ormai in



La Città di Blasingdell

Nonostante il Dente di Pietra sia un luogo remoto e solitario, non troppo distante da esso è situata una comunità umana; Blasingdell si trova infatti a circa 48 km a sud, distanza che può essere coperta con un viaggio di 3 giorni a piedi o 2 a cavallo a causa del terreno circostante piuttosto accidentato e della densa foresta. Sebbene non sia sufficientemente vicina ad Antrolucente perché i personaggi se ne possano servire come campo base per le loro esplorazioni, la città sarà comunque utile per fare acquisti, rifornirsi di provviste e riposare adeguatamente tra una spedizione e l'altra all'interno delle caverne.

Blasingdell (grande paese): Convenzionale; AL NB; limite di 5.000 mo; Risorse 505.000 mo; Popolazione 2.021; Integrata (umani 37, halfling 20, elfi 18, nani 10, gnomi 7, mezzelfi 5, mezzorchi 3).

Autorità: Sir Miles Berrick, umano Ari6.

Personaggi importanti: Kheldegan Tolm, nano Esp7 (proprietario dell'“Emporio di Tolm”); Conestabile Dara Whitewood, umana Com6; Sorella Alonsa, umana Chr5; Sergente Grendar Kuln, mezzorco (capitano della guardia) Grr4; Sarel Bankdown, mezzelfa Esp2 (proprietaria della locanda e taverna “Nido del Grifone”).

Altri: Guardie della città, Com3 (2); Milizia, Com1 (101); Chr2 (2); Grr2 (2); Esp3 (2); Esp1 (56); Ari3 (2); Ari1 (10); Pop1 (1.838).

rovina. I personaggi si recano al Dente di Pietra in cerca di spade superiori costruite da Durgeddin e rimaste a lungo nascoste e lo troveranno infestato da un vasto numero di pericolosissimi mostri. Il complesso consta di cinque differenti livelli:

La Porta della Montagna: L'entrata all'Antrolucente, la Porta della Montagna, è il livello più alto del complesso di caverne. È popolato da una tribù di feroci orchi capeggiati da un brutale re ogre conosciuto come il Grande Ulfe.

L'Antrolucente: Il più grande livello di Khundrukar, l'Antrolucente, è una vasta distesa di splendide caverne naturali. La zona è infestata da trogloditi e mostri che hanno fatto delle caverne la loro dimora. Da qui, i personaggi possono salire alla Fonderia o calarsi nella Fenditura.

La Fenditura: I corsi d'acqua dell'Antrolucente scendono fino a un fiume sotterraneo, che include una regione delle caverne dimenticata dalle creature soprastanti.

La Fonderia: Al di là dell'Antrolucente, si trovano le sale dello stesso Khundrukar, un complesso di stanze e corridoi scavati dalle genti di Durgeddin. Una piccola banda di combattenti duergar (nani grigi) attualmente dimora nella sala di Durgeddin e lavora per riportare alla luce i segreti dell'antica forgia del fabbro. Un grande crepaccio conduce al Lago Nero.

Il Lago Nero: Il più pericoloso tra i mostri che infestano le caverne al di sotto del Dente di Pietra ha la tana nelle fredde e immote acque del Lago Nero. Scaglia Notturna, un drago nero, scoprì il passaggio che conduceva al lago attraverso un sifone subacqueo che lo congiungeva con un acquitrino dall'altra parte della collina. Il giovane drago ha rivendicato le antiche ricchezze di Khundrukar come suo tesoro e difende la propria tana a costo della morte.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

Il DM può posizionare il Dente di Pietra e le sue caverne ovunque voglia all'interno del mondo delle sue campagne. *La Forgia della Furia* si colloca particolarmente bene in una remota regione di colline accidentate o altopiani a molti giorni dalla città più vicina.

Il compito successivo del DM sarà quello di immaginare per quale motivo i suoi giocatori dovrebbero desiderare di far intraprendere ai loro PG quest'avventura, e quindi stabilire il modo in cui il gruppo è venuto a conoscenza di Khundrukar e di come ha scoperto la sua posizione. È possibile scegliere tra le seguenti opzioni quella che meglio si adatta al proprio gioco o inventare una spiegazione adeguata alle proprie esigenze. (In caso di indecisione, utilizzare "La mappa" che è la più semplice).

La mappa: Il gruppo è entrato in possesso di una mappa che mostra la posizione di una segreta roccaforte nanica di nome Khundrukar. Forse i personaggi hanno trovato la mappa durante un'avventura precedente, oppure un personaggio incline all'erudizione come un mago o un sacerdote potrebbe averla scovata in un angolo della sua biblioteca preferita prima dell'inizio dell'avventura. In realtà, il modo in cui i personaggi mettono le mani sulla mappa non è poi molto importante, possono comunque utilizzarla per raggiungere il Dente di Pietra e cominciare ad esplorarlo.

Una lama spezzata: Barone Althon, un nobile locale, assume il gruppo per cercare le leggendarie lame forgiate da Durgeddin il fabbro. Egli mostra ai personaggi una lama spezzata che reca inciso il marchio del fabbro e dice loro che è stata rinvenuta vicino a una collina rocciosa nota col nome di Dente di Pietra. Inoltre, fornisce le indicazioni per recarsi alla collina e offre loro una ricompensa di 500 monete d'oro oltre al valore di mercato per ciascuna delle lame di Durgeddin che il gruppo sarà in grado di portargli.

Il razziatore catturato: Nella città di Blasingdell, i personaggi scoprono che una banda di razziatori orcheschi molto feroci saccheggia le fattorie isolate e gli accampamenti nelle colline a nord della città. Un guerriero orco lasciato per morto sul campo di battaglia dai suoi compagni è stato vincolato mediante un incantesimo *charme* dal mago della città. Questi ha successivamente divulgato informazioni sulla locazione del nascondiglio della banda, una collina isolata dal nome di Dente di Pietra. Ai personaggi viene offerta una taglia di 25 monete d'oro per ogni orco che siano in grado di uccidere o catturare, oltre all'eterna gratitudine dei cittadini per aver debellato la minaccia.

LA FORGIA DELLA FURIA

Quando il DM è pronto per iniziare a giocare, dovrebbe leggere o parafrasare le seguenti informazioni ai giocatori. Si tratta di ciò che essi hanno sentito sul conto di Durgeddin e della sua roccaforte perduta prima ancora di iniziare la ricerca. Questo testo parte dal presupposto che il DM abbia deciso di usare l'aggancio intitolato "La mappa" per introdurre i personaggi nell'avventura; nel caso in cui questo non dovesse essere vero, potrebbe essere necessario modificare il testo per poterlo adattare alle proprie esigenze.

La leggenda del fabbro Durgeddin il Nero è ben conosciuta in questa regione; in ciascuna delle cittadine che avete attraversato vi sono giunte all'orecchio storie di meravigliosi tesori nascosti in una roccaforte nanica da lungo tempo perduta e di una spietata guerra condotta in nome della vendetta tra i nani e gli orchi oltre cent'anni or sono.

Durgeddin era un mastro armaiolo che forgiava lame d'incredibile qualità e potenza. Secoli fa la sua casa venne saccheggiata dagli orchi ed egli condusse i superstiti del proprio clan a una nuova fortezza nelle montagne a nord del paese di Blasingdell e vi stabilì una piccola roccaforte da qualche parte in quelle terre inesplorate.

Dal suo rifugio nascosto meditò vendetta contro tutte le razze orchesche per dieci lunghi anni, finché un giorno i suoi nemici scoprirono la sua fortezza e l'attaccarono. Durgeddin e i suoi seguaci morirono e la maggior parte delle ricchezze furono portate via dalle orde di conquista. Ciononostante gira la voce che i forzieri e le armerie più profondi e meglio nascosti siano scampati alla razzia e che alcune delle straordinarie lame di Durgeddin attendano ancora nell'oscurità di essere reclamate da una mano sufficientemente salda.

Siete giunti a Blasingdell, un piccolo paese di minatori sulla frontiera a nord, per vedere se queste storie nascondono un fondo di verità. La mappa indica che la vecchia roccaforte nanica si trova a circa tre giorni di marcia verso nord. Le colline oscure e intricate di densa e fitta vegetazione si estendono oltre il limitare del paese.

Questo potrebbe essere un ottimo momento per chiedere ai giocatori se i loro personaggi desiderano fare qualche preparativo particolare prima della partenza. L'acquisto di equipaggiamento e provviste in previsione di una spedizione in terre inesplorate potrebbe essere un'ottima idea.

Quando i giocatori sono pronti, passare al paragrafo "Il Dente di Pietra". Il viaggio verso il picco trascorre privo di eventi.

IL DENTE DI PIETRA

Quando il DM è pronto per giocare, dovrebbe leggere o parafrasare le seguenti informazioni ai giocatori. Ancora una volta, questo testo parte dal presupposto che i personaggi siano coinvolti nell'avventura con l'aggancio intitolato "La mappa" e che abbiano già iniziato il loro viaggio.

Mentre viaggiate, attraversate dense foreste di pini e valli profonde a diversi giorni di cammino a nord del paese minerario di Blasingdell. Da dove siete ora, scorgete una collina alta e scoscesa da cui si innalza un prominente spuntone di roccia: il Dente di Pietra. Una sottile spirale di fumo sale da un punto non visibile sul versante della collina e riuscite ad individuare un sentiero ripido e stretto che ne attraversa questo versante.

Fare riferimento alla mappa. I personaggi fondamentalmente hanno a disposizione tre opzioni: possono seguire il sentiero, provare ad individuare la sorgente del fumo (o esplorare l'area circostante) o semplicemente possono cercare un luogo dove attendere e osservare cosa accade.

Il sentiero

Ai piedi del Dente di Pietra, un sentiero attentamente tracciato si inerpica su per la collina, conducendo a una meta non visibile da questa posizione. Il clan di Durgeddin aveva aperto questa pista con cura, in modo da nascondere il più possibile la sua esistenza, ma anni di vento e di pioggia hanno eliminato gli elementi di copertura lasciando la esposta e visibile dalla vallata sottostante.

La pista conduce direttamente alla Porta della Montagna ed è anche il percorso abituale usato dagli orchi della tribù del Grande Ulfe per allontanarsi dalla loro tana e farvi ritorno.

Se un personaggio cerca delle tracce sul sentiero, far effettuare al giocatore una prova di Cercare (CD 17). Se il tiro ha successo, il personaggio riesce a determinare che un gruppo di quattro umanoidi è disceso dal sentiero il giorno prima e si è diretto verso la foresta. Questa pista sembra sparire dopo circa ottocento metri.

Perlustrare la collina

I personaggi ambiziosi potrebbero decidere di ignorare il sentiero e scalare le pendici del Dente di Pietra: è un'impresa ardua, che richiede una notevole attenzione per evitare cadute pericolose. I personaggi devono affrontare salite scoscese e il fitto sottobosco, che riduce il loro movimento locale ad 1/4 del normale (15 metri al minuto, 22,5 metri al minuto o 30 metri al minuto per velocità di base di rispettivamente 6, 9, 12 metri). Inoltre, la scala della mappa è di 45 metri per quadrato, pertanto il gruppo potrebbe impiegare ore per esplorare tutta la collina.

Se i personaggi provassero ad arrampicarsi per raggiungere la sorgente del fumo che sale dalla cima, scoprirebbero ben presto che questo è invisibile dalle pareti del Dente di Pietra: la fitta vegetazione ne impedisce la vista. Per potersi muovere direttamente verso la sorgente del fumo (il Camino), qualcuno nel gruppo deve effettuare con successo una prova di Orientamento (CD 15). Se vi riesce, dire ai giocatori in che direzione si trova il Camino (la sorgente del fumo)

rispetto alla loro posizione attuale. In caso contrario, chiedere ai giocatori in che direzione desiderano viaggiare (nord, nordest ecc.) ma non dire loro se si stanno muovendo o meno verso il punto desiderato. Potrebbero dirigersi nelle sue vicinanze, ma senza una prova di Orientamento riuscita potrebbero vagabondare per la montagna per parecchio tempo.

A. La Porta della Montagna: L'entrata principale dell'Antrolucente si trova qui. Il vecchio sentiero nanico conduce a uno spuntone di nuda roccia per poi dirigersi in una profonda fenditura sul lato della collina. Passare all'area 1 della Porta della Montagna.

B. Il Camino: Quando i personaggi raggiungono questo quadrato della mappa, possono scoprire l'origine del fumo: un camino naturale attraversa la roccia portando nelle profondità delle caverne e ne fuoriesce una sottile spirale di fumo. In effetti individuarne lo sbocco richiede un po' di lavoro: un gruppo di scalatori potrebbe passare a 15 metri dalla fenditura e non riuscire a vederla per colpa della densa vegetazione e dei massi che coprono la collina. Il fumo si diffonde non appena sale in superficie e non è semplice capire da dove provenga.

Se i personaggi deliberatamente cercano la sorgente del fumo, uno di essi deve effettuare una prova di Cercare (CD 13) per individuare il camino; se invece attraversano l'area accidentalmente, si dovrebbe permettere a ogni personaggio una prova di Osservare (CD 20) per notare la fenditura.

Se il gruppo dovesse scendere per il camino, passare alla descrizione dell'area 7 della Porta della Montagna.

C. Il Tunnel degli orchi: Dall'altro lato del Dente di Pietra, a poche centinaia di metri dalla Porta della Montagna, l'esercito degli orchi ha scavato la montagna per aggirare le difese dei nani. Il tunnel è ancora utilizzabile, benché il suo ingresso sia soffocato da rocce e detriti. Se i personaggi dovessero entrare in questo quadrato della mappa, scoprirebbero l'entrata con una prova di Cercare (CD 18) effettuata con successo; la scoperta avviene automaticamente con una ricerca accurata dell'area. La galleria conduce all'area 21 dell'Antrolucente.

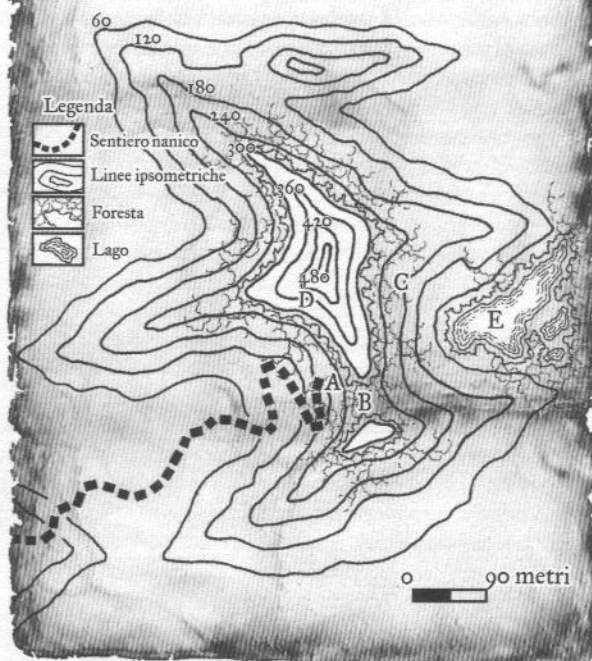
L'ingresso del tunnel è alto circa 1,8 metri e largo 1,2 metri. Ogni personaggio che esamini quest'area può effettuare

Le terre selvagge e gli accampamenti

Il sentiero che da Blasingdell porta al Dente di Pietra è un luogo eccellente per inserire un incontro con un mostro comune nelle foreste fredde. Controllare la sezione appropriata sulla Guida del DUNGEON MASTER per una tabella degli incontri.

Durante la parte iniziale dell'avventura, i pericoli che i personaggi si troveranno a fronteggiare potrebbero costringerli a doversi ritirare all'esterno del dungeon per recuperare le forze; in questo caso, potranno trovare numerosi luoghi dove accamparsi e difendersi dagli attacchi dei mostri nella foresta vicina al Dente di Pietra. Finché i personaggi saranno all'erta non avranno problemi a riposare all'esterno del dungeon.

Il Dente di Pietra



una prova di Cercare (CD 18) per individuare vecchie tracce in entrambe le direzioni del tunnel: numerose orme simili a quelle di un grosso uccello (lasciate dai trogloditi dell'Antrolucente) e le impronte di un enorme orso.

D. La Cima: Con un'ora o due di scalata il gruppo può raggiungere la sommità del Dente di Pietra. Gli ultimi 30 metri sono costituiti da uno spuntone di roccia privo di appigli e richiedono una prova di Scalare (CD 15) per salire. Il Dente di Pietra è alto circa 435 metri e si erge sulle colline circostanti per oltre 150 metri. Il panorama è spettacolare, ma questo luogo non ha interesse al fine dell'avventura.

E. La Palude Oscura: Il versante est del Dente di Pietra scende in una valle acquitrinosa, dove l'acqua stagnante è imprigionata dal terreno e proprio ai piedi della collina si trova uno scuro bacino circondato da numerose paludi e pozze più piccole. Il lago più grande cela un condotto subacqueo nascosto nelle sue nere profondità, che lo collega al Lago Nero; il drago Scaglia Notturna usa la Palude Oscura come ingresso preferenziale alla sua tana sotterranea. I personaggi che esplorino l'area vicina al lago non possono trovare questo varco subacqueo a meno che non effettuino numerose immersioni per sondare le profondità della palude (Nuotare CD 10). Si ricordi che ogni personaggio subisce una penalità di -1 alla prova per ogni 2,25 kg di equipaggiamento trasportato; inoltre, il fallimento della prova di Nuotare per 5 o più punti indica che il personaggio inizia ad annegare.

Il tunnel giace alla profondità di 12 metri e dista 30 metri dalla riva ovest del lago. Se un PG è in grado di immergersi a tale profondità e può fare un esame accurato del fondo del lago, riuscirà a individuare il passaggio con una prova di Cercare (CD 23) effettuata con successo. Ovviamente, se i personaggi non sono in grado di raggiungere il fondo del lago o non desiderano farvi ricerche, il tunnel rimane celato.

Attendere e osservare

I personaggi potrebbero scegliere di osservare il sentiero e fare la guardia per un po' di tempo prima di affrontare il Dente di Pietra. Al loro arrivo, due squadre di quattro orchi in cerca di cibo si trovano lontane dalla tribù del Grande Ulfe. La prima pattuglia ritornerà dopo due giorni dall'arrivo dei personaggi e la seconda dopo tre giorni.

Creature (LI 2): I personaggi che si fermano a osservare dal luogo segnato con "Inizio" sulla mappa del Dente di Pietra potranno incontrare gli orchi che ritornano. Questi orchi dormono di giorno e viaggiano di notte, in tal modo arriveranno in vicinanza del gruppo proprio prima dell'alba. Se il gruppo sistema l'accampamento ad almeno 18 metri dal sentiero, gli orchi che ritornano gli passano vicino senza accorgersi della sua presenza; altrimenti lo notano quando arrivano entro i 18 metri (oppure 90 metri se i giocatori hanno acceso un fuoco da campo).

Una sentinella il cui posto d'osservazione domina il sentiero ha diritto a una prova di Osservare (CD 10) per individuare gli orchi che si avvicinano (o Ascoltare CD 10). I personaggi con scurovisione noteranno automaticamente gli orchi che si avvicinano a meno di 18 metri. Leggere il testo che segue, adeguandolo se necessario alle circostanze nelle quali i personaggi incontrano gli orchi.

Quattro umanoidi ingobbiti in armature di scaglie sudicie si avvicinano lungo il sentiero, ringhiando e borbottando l'uno con l'altro in un linguaggio gutturale. Delle zanne ingiallite sporgono dalle loro facce bestiali.

Gli orchi caricano per attaccare se vedono una sentinella. (Gli orchi effettuano una prova di Osservare contro il risul-



tato della prova di Nascondersi della sentinella, se questa sceglie di farlo). Se gli orchi arrivano all'accampamento e non sono visti, proveranno a strisciare di soppiatto fino alla sentinella e a tendere un agguato al personaggio di guardia, oppure a entrare furtivamente nell'accampamento per attaccare i personaggi che dormono. Fare riferimento alla regola dei difensori indifesi nel *Manuale del Giocatore*. Come azione di round completo l'attaccante può invece eseguire un colpo di grazia. Con questo si ottiene automaticamente un colpo critico e la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + i danni inflitti) o morire sul colpo.

➔ **Orchi (4):** pf 8, 6, 5, 4.

Se la pattuglia di orchi oltrepassa i personaggi o combatte per aprirsi la strada, si noti che l'area 14 sarà rinforzata da ogni sopravvissuto quando i personaggi iniziano la loro esplorazione di Khundrukar.

Gli orchi fatti prigionieri sono in grado di descrivere a grandi linee la collocazione della Porta della Montagna. Non conoscono nulla circa il resto dell'Antrolucente, o che sia possibile entrare attraverso il camino naturale. Un orco che dovesse essere catturato prova a convincere i personaggi a chiedere un riscatto alla propria tribù. Tuttavia, il Grande Ulfe in realtà non ha intenzione di pagare alcun riscatto per i suoi seguaci e si rifiuta di concedere ai personaggi il permesso di entrare nella Porta della Montagna per negoziare.

Tesoro: Ogni orco porta con sé monete per un totale di 4d6 ma e 1d10 mo.

Sviluppo: Indipendentemente da quanto a lungo i personaggi decidano di aspettare, non appariranno più abitanti del dungeon durante la loro sorveglianza e non appariranno più mostri dopo il ritorno della seconda pattuglia (usare le stesse statistiche e le stesse strategie per l'incontro con la seconda pattuglia). Il prossimo obiettivo sarà quello di trovare un modo per entrare.

ENTRARE A KHUNDRUKAR

Una volta che i personaggi sono pronti a entrare in Khundrukar, si legga la descrizione relativa all'area appropriata.

La Porta della Montagna

Il livello superiore di Khundrukar viene chiamato la Porta della Montagna ed è costituito da una caverna naturale, successivamente ampliata e trasformata dal clan di Durgeddin fino a divenire un complesso di sale e postazioni di guardia che proteggono l'ingresso al regno dei nani. L'entrata stessa è tuttora ben fortificata.

Le caverne e le stanze di questa roccaforte sono attualmente occupate da una banda di orchi razziatori, guidati da un formidabile ogre che si fa chiamare Grande Ulfe. I razziatori di Ulfe utilizzano la Porta della Montagna come avamposto da cui partire per saccheggi e scorrerie nelle aree circostanti, benché siano distanti diversi chilometri dagli insediamenti più vicini. La feroce tribù ha bloccato gli accessi ai livelli inferiori di Khundrukar e non ha contatti con le altre creature che vivono nel complesso sistema di caverne. Ulfe è il sovrano incontrastato di tutta l'area che ha occupato.

1. Fine della pista

L'antico sentiero nanico termina in una fenditura sul lato della collina, inerpandosi su di essa e conducendo infine all'ingresso principale di Khundrukar. Due orchi sono posti di guardia nelle immediate vicinanze. Il DM dovrebbe leggere o parafrasare il testo seguente ai giocatori quando si avvicinano a quest'area:

Il sentiero si inerpica per un ultimo tratto di tornanti scoscesi, dirigendosi verso un picco di nuda roccia. La collina sale ripida alla vostra destra e scende vertiginosamente alla vostra sinistra. Detriti e frammenti di roccia giacciono sparsi lungo le ultime centinaia di metri del sentiero: borracce inutilizzabili, frammenti di ossa carbonizzate e botti o barili in frantumi, abbandonati con noncuranza. Più in alto il sentiero si apre in un'ampia sporgenza per poi tornare indietro ripido verso la montagna.

Due umanoidi bestiali, vestiti con armature di scaglie, sorvegliano la sporgenza di roccia, ma sembrano distratti e annoiati dal loro compito.

Quando i personaggi oltrepassano l'angolo per dirigersi sulla sporgenza, possono individuare una schiera di feritoie per frecce, astutamente nascoste e poste nelle mura rocciose a un'altezza di circa 4,5 metri. Il DM può chiedere ai giocatori di effettuare una prova di Osservare (CD 18) per individuare le feritoie non appena i loro personaggi si dirigono in una posizione da cui potrebbero scoprirle; la difficoltà della prova dovrebbe essere inferiore (CD 13) se i personaggi dichiarano di voler esaminare la parete est dell'area 1.

Creature (LI 1): Due orchi sono stanziati di guardia in quest'area, benché non si stiano dedicando come dovrebbero al loro compito. Le due creature, chiamate Wark e Thark, attualmente stanno borbottando tra loro in lingua orchesca riguardo un essere di nome Ulfe. A causa del lassismo con

cui si dedicano al loro compito subiscono una penalità di -4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Il gruppo (o il loro esploratore in avanscoperta) si trova nei pressi del punto indicato con una "X" sulla mappa, quando individua gli orchi nei punti indicati con "O". A meno che i personaggi non abbiano incontrato orchi in precedenza, il DM dovrebbe assicurarsi di descriverli e non limitarsi a dire ai giocatori che si tratta di orchi.

Wark e Thark (2): pf 5, 4.

Tattiche: Se attaccati o costretti ad affrontare più di un personaggio, Wark e Thark avvertono gli orchi dell'area 4 non appena hanno la possibilità di agire. Non abbandonano la loro posizione se devono battersi con un solo personaggio, ma fuggono verso l'area 3 in caso contrario. Se i personaggi sono mascherati da orchi, i due non lanceranno avvertimenti prima della loro seconda azione.

Wark e Thark non sono gli unici nemici presenti. Si legga la descrizione dell'area 4 per ulteriori dettagli.

2. Porta nanica

Dalla sporgenza dell'area 1 il sentiero volge verso sud, per poi inerparsi attraverso una profonda fenditura o dirupo nella roccia, dirigendo all'interno della montagna e terminando in un imponente ingresso di pietra.

Alcuni gradini di pietra, bassi e ampi, conducono a una ripida fenditura in direzione sud, per poi volgere a est all'interno della montagna: qui si erge un imponente ingresso scavato nella pietra. Dei gradini di marmo, ormai crepati dal tempo e dalle verdi venature di muschio, conducono a una doppia porta dall'aspetto robusto scavata nella roccia, larga 2,4 metri e alta almeno 3 metri. Due feritoie poste sulle mura a nord e a sud controllano quest'area.

La porta potrebbe essere socchiusa o completamente sbarrata, a discrezione del Dungeon Master. Se gli orchi sono stati avvisati dell'arrivo dei personaggi, avranno sicuramente sbarrato la porta, ma in caso contrario questa potrebbe essere aperta. Si presti attenzione al fatto che se la porta non è socchiusa, i personaggi avranno grosse difficoltà a entrare nella montagna da questo accesso.

Il pericolo che aspetta i personaggi in queste aree è semplice: se gli orchi sono a conoscenza dell'arrivo degli eroi, questi saranno bersagliati di frecce finché non si saranno ritirati o avranno forzato la porta giungendo nell'area 3.

Se i personaggi hanno ridotto al silenzio gli orchi dell'area 1 e se hanno oltrepassato gli orchi dell'area 4 furtivamente o con un travestimento, troveranno aperta la porta in cima alla scalinata di marmo.

D'altra parte, se i personaggi permettono agli orchi dell'area 4 di scoprire la loro presenza e non si muovono velocemente per raggiungere la porta, gli orchi gliela chiuderanno in faccia. Aprire la porta, a questo punto, è un compito molto difficile, in quanto è sbarrata dall'interno. Per forzarla è necessaria una prova di Forza (CD 25), mentre un incantesimo scassinare o una prova di Scassinare Serrature (CD 20) possono sollevare la sbarra con maggiore facilità.

Sviluppo: L'attacco dei personaggi potrebbe essere respinto. Se decidono di ritirarsi e di fare ritorno in un secondo momento, due orchi dell'area 11 verranno trasferiti in quest'area, vigili, mentre l'orca sciamana dell'area 9 si sposterà nell'area 4 per aumentare la potenza di fuoco degli orchi di guardia. Certamente per i personaggi non diverrà più semplice attraversare la Porta della Montagna nei loro successivi assalti!

3. Sala del dirupo

La sala del dirupo serviva un tempo come ultima linea di difesa per i nani dell'Antrolucente.

La grande porta si apre in una grande sala. Vi trovate su un sottile cornicione che si affaccia su un profondo e oscuro crepaccio che taglia in due la stanza, impedendo completamente il passaggio per il lato opposto. Un ponte di corda dall'aspetto pericoloso, fragile e sottile, attraversa la fenditura. Sentite l'acqua scorrere e gorgogliare, da qualche parte, in profondità. Due bracieri di rame ardono luminosi da entrambi i lati della porta, illuminando la metà della stanza dove vi trovate, ma potete a malapena scorgere la piattaforma sul lato opposto del baratro.

Se almeno uno dei personaggi possiede scurovisione, visione crepuscolare o dispone di un modo per illuminare l'altra parte della stanza, il DM può aggiungere:

Nelle ombre delle rocce naturali dell'altro lato della stanza, due figure umanoidi dall'aspetto porcino sorvegliano un'altra porta di pietra. Ringhiano in segno di sfida mostrando delle zanne ingiallite e sollevano i loro archi, incoccando le frecce!

Ponte di corda: Attraversare il ponte è difficile quanto basta per richiedere una prova di Equilibrio con CD 8 (non si dimentichino i modificatori alla prova per le armature pesanti). Ogni prova effettuata con successo permette al personaggio di attraversare un tratto pari alla metà della sua velocità come azione completa, o un quarto della sua velocità come azione parziale.

I personaggi che falliscono la prova di Equilibrio non riescono ad avanzare; inoltre, se falliscono la prova per 5 punti o più, rischiano di cadere dal ponte. Tali personaggi hanno diritto a una seconda prova di Equilibrio (CD 18) per mantenere la presa; in caso contrario, precipitano per oltre 60 metri nel fiume sotterraneo sottostante, urtando le pareti rocciose lungo la caduta. I danni da caduta sono di 20d6 e chiunque riesca miracolosamente a sopravvivere viene inghiottito dal fiume e travolto da un torrente vorticoso, privo di luce e aria. I personaggi possono prevenire cadute fatali legandosi in una cordata prima di attraversare, ma questo potrebbe essere molto difficile con gli orchi che li tempestano di frecce ogni round.

Porte segrete: Due porte segrete nei muri a nord e sud conducono rispettivamente alle aree 4 e 4a. Le porte sono abilmente celate (Cercare CD 20), anche se i personaggi che prendono 20 alla fine dovrebbero trovarle. Il DM tenga presente che gli elfi che semplicemente passano entro 1,5 metri da queste porte hanno diritto a una prova di Cercare per individuarle, anche se non stanno deliberatamente esaminando l'area. Le porte sono azionate premendo simultaneamente due piastre di pietra a circa 30 centimetri dal pavimento.

Creature (LI 2): Due orchi sorvegliano il lato a est della stanza. Faranno tutto il possibile per impedire ai personaggi di raggiungere il cornicione dove si trovano.

➤ **Orchi (2):** pf 8, 6; arco lungo (1d8, crit x3), ascia grande, 1d10 mo, 4d6 ma.

Tattiche: Gli orchi utilizzano le colonne di roccia nella stanza come riparo, che forniscono metà copertura. Inizialmente attaccheranno con gli archi, scegliendo come bersaglio innanzitutto i personaggi che tentano di attraversare il

ponte, poi quelli che lanciano incantesimi, infine quelli che contrattaccano con armi da tiro. I due arcieri hanno un bonus di attacco +2 contro i personaggi che cercano di attraversare il ponte, mentre i bersagli perdono qualsiasi bonus di Destrezza alla CA. Ogni colpo andato a segno costringe il personaggio a effettuare una prova di Equilibrio (CD 8) o rischiare di cadere, come se avesse fallito la prova di 5 punti o più.

Se un PG riesce ad attraversare due terzi del ponte, un orco esce allo scoperto e corre verso il ponte per distruggerlo, usando un'ascia da battaglia per recidere le funi di sostegno. L'orco deve tagliare due funi, ognuna con 8 punti ferita; una volta tagliata la prima, le prove di Equilibrio per attraversare il ponte divengono di CD 13 e se entrambe vengono tagliate l'estremità del ponte precipita nel crepaccio. I personaggi sul ponte subiscono 2d6 danni debilitanti per l'impatto e devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 13) o perdere la presa e precipitare nel baratro.

Sviluppo: Se il ponte viene distrutto, i seguaci del Grande Ulfe lo ricostruiscono in tre giorni. Se però i personaggi riescono a oltrepassare la sala del dirupo, uccidono il Grande Ulfe o il 50% dei suoi seguaci e quindi decidono di ritirarsi, i sopravvissuti tagliano il ponte e non lo ricostruiscono, per proteggersi da future incursioni. Ogni orco ucciso in quest'area viene sostituito da uno proveniente dall'area 11.

4. Galleria degli arcieri

I nani hanno scavato questa stanza per creare un luogo dal quale gli arcieri potessero bersagliare di frecce ogni aggressore giunto nei pressi della porta principale della loro roccaforte. È impossibile per un personaggio entrare in questa stanza attraverso le feritoie, a meno che non sia alto 60 centimetri o meno e riesca a raggiungerle all'altezza di 4,5 metri. I personaggi devono pertanto scoprire le porte segrete nell'area 3 per poter raggiungere queste stanze. Una volta che i personaggi aprono la porta, si legga o si parafrasi quanto segue:

La porta segreta scivola lateralmente, rivelando uno stretto passaggio che conduce a una rampa di scale. Queste scendono e si aprono in una piccola stanza sottostante. La luce esterna penetra nella stanza attraverso una serie di strette feritoie, concepite per gli arcieri posti a guardia dell'ingresso della roccaforte nanica.

Gli orchi presenti potrebbero aver già ingaggiato battaglia con i personaggi, tirando dalle feritoie, a seconda di come si sono svolte le cose in precedenza nelle aree 1 e 2.

Le gallerie sono disseminate di detriti, ragnatele ed escrementi di topo. Gli orchi stanziati di guardia in questa zona non si preoccupano di tenerla pulita, pertanto varie coperte logore e numerose ossa spolpate, resti dei pasti degli orchi,

Sommario delle difese

Riuscire ad attraversare la Porta della Montagna potrebbe non essere semplice. Ecco cosa accade se i personaggi decidono di farsi strada con la mera forza bruta:

Round 0: I personaggi incontrano gli orchi nell'area 1.

Round 1: Gli orchi danno l'allarme e fuggono 18 metri a sud verso l'area 2.

Round 2: Gli orchi dell'area 4 tirano frecce contro ogni personaggio visibile nell'area 1 se messi in allarme dalle sentinelle. Wark e Thark fuggono attraverso la porta verso l'area 3.

Round 3: Wark e Thark attraversano il ponte di corda. Gli orchi dell'area 4 continuano a tirare frecce ai personaggi nelle aree 1 o 2. Se tutti i personaggi sono al riparo, un orco dell'area 4 attraversa la porta segreta verso l'area 3.

Round 4: Wark e Thark giungono nell'area 5 per dare l'allarme. L'orco che è giunto nell'area 3 tramite la porta segreta corre alla porta dell'area 2 e inizia a chiuderla, o intraprende un combattimento con i personaggi che dovessero essere già arrivati.

Round 5: L'orco alla porta dell'area 2 sbarra la porta. Gli orchi rimasti nell'area 4 continuano a tirare frecce contro i personaggi che non sono al riparo. Gli orchi nella parte a est dell'area 3 tagliano il ponte di corda e si preparano a difendere la porta che conduce all'area 5.

Round 8: Gli orchi dell'area 14 raggiungono l'area 3 per unirsi alla difesa delle caverne, se messi in allarme.

Round 12: Il Grande Ulfe e i quattro orchi dell'area 11 si dirigono all'area 5 per organizzare un contrattacco, se avvisati.

giacciono sul pavimento.

Una porta segreta all'estremità settentrionale della galleria conduce all'area 14 (prova di Cercare con CD 23). Gli orchi non sono a conoscenza di tale passaggio e pertanto non lo utilizzano.

Creature (LI 3): Tre orchi sorvegliano l'area 4, la galleria degli arcieri a nord; un orco sorveglia l'area 4a, la galleria a sud. Questi sono gli stessi orchi menzionati nelle aree 1 e 2, pertanto se i personaggi avessero sconfitto alcuni o tutti gli arcieri nascosti nel corso degli incontri precedenti, ne resterebbero meno per affrontarli.

➤ **Orchi (4):** pf 8, 7, 6, 3; arco lungo (1d8, crit x3), mazzafrusto pesante (1d10+2, crit 19-20), 1d10 mo, 4d6 ma.

Tattiche: La galleria degli arcieri sorveglia le scale che conducono all'area 2 e gli orchi presenti possono tirare frecce ai componenti del gruppo in qualsiasi punto dell'area ombreggiata. Si uniranno alla lotta 1 round dopo aver udito l'allarme degli orchi dell'area 1, ma non sono particolarmente vigili.

Se i personaggi riescono ad occuparsi di Wark e Thark silenziosamente, gli orchi dell'area 4 potrebbero persino non accorgersi di loro. Chi indossa un travestimento può raggiungere l'area 2 senza pericolo, a patto che gli orchi non abbiano lanciato l'allarme. I personaggi che tentano di oltrepassare furtivamente le feritoie, strisciando sotto, devono effettuare una prova di Muoversi Silenziosamente con un bonus di +4 (gli orchi non stanno prestando particolare attenzione). Per individuarli, gli orchi dell'area 4 devono eguagliare o superare il risultato peggiore ottenuto dai PG alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Ovviamente i personaggi potrebbero semplicemente correre oltre le feritoie: in tal caso gli orchi finiscono con accorgersi della loro presenza e cominciano a bersagliarli al loro passaggio, mirando a quelli presenti nell'area 2 se non sono riusciti a fermarli nell'area 1.

Le feritoie forniscono agli orchi dietro di esse nove decimi di copertura contro attacchi con armi da tiro e ren-

dono impossibile ogni attacco con armi da mischia (si trovano a un'altezza di almeno 4,5 metri dal suolo e sono larghe solo 15 centimetri all'esterno). Quando i personaggi oltrepassano l'angolo e raggiungono l'area 2, anche l'orco dell'area 4a può iniziare a tirare, mentre uno degli orchi dell'area 4 si dirige verso la porta segreta per sbarrare la porta che conduce dall'area 2 alla 3. L'orco necessita di 2 round per raggiungere la porta e di un terzo round per chiuderla.

Se gli eroi trovano le porte segrete che conducono alle gallerie degli arcieri e attaccano, gli orchi useranno i loro archi contro i personaggi che scendono le scale per poi prendere i mazzafrusti pesanti e ingaggiare battaglia alla fine delle scale. Poiché queste sono larghe solo 1,5 metri, solo un personaggio per volta può combattere corpo a corpo contro gli orchi, se essi bloccano l'estremità inferiore della rampa di scale.

Il DM ricordi di prendere nota di ogni orco sconfitto nelle aree 2, 3 e 4.

Sviluppo: Se i personaggi sconfiggono questi orchi ma si ritirano dal dungeon, gli arcieri vengono rimpiazzati con altri orchi dell'area 14 e rafforzati dalla sciamana dell'area 9.

5. Caverna degli orchi

La seconda pattuglia, che si trova attualmente fuori dal dungeon, dimora in quest'area.

Questa stanza è una caverna naturale le cui pareti e il pavimento sono stati accuratamente levigati. La pietra umida sembra luccicare e si possono distinguere almeno quattro vie d'uscita che si perdono nell'oscurità. Dei tizzoni rossi ardono nell'oscurità del passaggio più lontano della parete destra, mentre una gabbia di legno di rozza fattura sbarrava l'accesso al passaggio più vicino dello stesso lato. La stanza è disseminata di coperte di pelliccia di fattura orchesca, bottini di guerra e spazzatura.

Un tempo una magistrale opera di galleria nana, questa stanza venne scavata con estrema attenzione, in modo da preservare la bellezza naturale della caverna e allo stesso tempo fornire un accesso al resto del complesso. La porta della gabbia a sud conduce all'area 6, dove due prigionieri languono tra l'indifferenza dei loro carcerieri orcheschi. Quando i personaggi entrano nella stanza, i reclusi balzano in piedi e si precipitano verso la porta della gabbia chiedendo aiuto.

Tesoro: Le casse e i sacchi in questa stanza contengono scorte di cibo e di vari altri oggetti d'uso comune: farina, grano, chiodi e così via. Il valore complessivo è approssimativamente di 20 mo, per una quantità di circa 225 kg di materiale. Inoltre, se i personaggi sono tenuti prigionieri nell'area 6, il loro equipaggiamento giace in questa zona, in un forziere con la serratura aperta.

Sviluppo: Quando la seconda pattuglia orchesca fa ritorno (cinque giorni dopo l'arrivo dei personaggi al Dente di Pietra), risiede in quest'area. Si aggiungano quattro orchi a questa stanza dopo tale data.

6. Caverna dei prigionieri

Gli orchi occasionalmente catturano minatori, coloni e mercanti, in viaggio attraverso le foreste a nord di Blasingdell. Questo è il luogo dove tengono gli sfortunati prigionieri finché non decidono di ucciderli o ne ottengono il riscatto.



Una fila di sottili tronchi d'albero rudemente spezzati forma una gabbia rozza ma efficace attraverso l'imboccatura di questa piccola caverna. Una porta sbarrata con un lucchetto di metallo conduce alla stanza, al cui interno vedete due prigionieri dall'aspetto sudicio, vestiti di stracci. Questi si dirigono verso la porta e il primo esclama: "Sia lode a Yondalla! Siamo salvi!"

I prigionieri sono una coppia di viaggiatori chiamati Geradil e Courana, provenienti da un piccolo insediamento distante pochi chilometri da Blasingdell, e catturati dagli orchi oltre un mese fa. Un gruppo di orchi li ha fatti prigionieri pensando di chiedere un riscatto, ma nessuna delle due famiglie era in grado di procurare l'oro chiesto dai razziatori ed entrambi attendono una morte orribile per mano dei loro aguzzini.

➤ **Geradil (Pop2):** pf 5.

➤ **Courana (Pop1):** pf 3.

Aprire la porta della gabbia richiede una prova di Scassinare Serrature (CD 13), la chiave in possesso del Vecchio Yarrack o un'ascia affilata e un po' di tempo. Geradil e Courana sono estremamente grati per la loro liberazione, ma non si uniranno al gruppo dei PG: nessuno dei due è abile a combattere e preferirebbero di gran lunga andarsene mentre gli orchi sono impegnati coi personaggi.

Se dopo aver liberato i prigionieri, i personaggi li scortano alle loro case (un viaggio di un giorno sia per l'andata che per il ritorno), le due famiglie ricompensano gli eroi con quattro *pozioni di cura ferite leggere*. Il tempo necessario per portare al sicuro Geradil e Courana permette ai mostri di prepararsi per il successivo attacco dei personaggi.

Sviluppo: Ogni personaggio catturato dagli orchi finirà per essere rinchiuso nella gabbia dell'area 6, a meno che non dimostri di essere troppo pericoloso per essere lasciato vivo.

7. Camino

La stanza dalla forma irregolare nota come "il Camino" è il luogo dove vengono accesi i fuochi principali per la preparazione del cibo della tribù, dal momento che un crepaccio nel soffitto attraversa la roccia fino ad un'apertura sulla cima della montagna.

Un fuoco grande e fumoso crepita al centro di questa stanza. Pentole ammaccate e marmite giacciono impilate le une sulle altre; chiaramente si tratta di una rozza cucina. Sentite chiaramente una corrente d'aria che aspira il fumo attraverso un buco di forma irregolare nel soffitto della stanza.

Se i personaggi tentano di scendere per il camino dall'alto, dovranno affrontare la parete di roccia. Il condotto è alto circa 24 metri; è di forma irregolare, ma scivoloso (Scalare CD 10). È anche possibile ancorare una fune alla cima del condotto e discendere con essa (CD 5); il DM ricordi di aggiungere le penalità di armatura alla prova. Se un personaggio fallisce la prova di Scalare per 5 punti o più, può effettuare un'altra prova di Scalare per riprendere la presa (CD 20) o cadere per il restante tratto del condotto, subendo i danni standard per la caduta più 1d6 per i carboni ardenti. Uno scalatore attento può invece evitare facilmente il fuoco durante la discesa. Si noti che il fracasso provocato dalla caduta di un personaggio nel fuoco attira ogni orco presente nell'area 5 per controllare.

8. Stanze comuni degli orchi

Casse, barili, sacchi e pacchi giacciono impilati e ammassati alla rinfusa in questa lunga e stretta caverna. Sembra che gli orchi abbiano ottenuto un discreto successo nelle loro razzie dei piccoli insediamenti e delle strade di montagna circostanti. Sulla parete nord, due passaggi scavati nella roccia conducono a est e a ovest; presso la parete sud, un vecchio pozzo è colmo di acqua scura.

La merce che riempie questa caverna è il frutto dei saccheggi degli orchi e consiste principalmente di materiali voluminosi e di scarso valore, come generi alimentari, birra, coperte, attrezzi, legna, pece, chiodi, lana e altri prodotti del genere. Gli orchi hanno razzato piccoli insediamenti e carovane di mercanti in viaggio, portando via tutto quello su cui potevano mettere le mani.

Il passaggio che porta a est è completamente bloccato da casse e sacchi di farina accuratamente ammassati vicini. Gli orchi hanno sigillato la galleria per impedire agli uccelli stigei dell'area 10 di accedere a questa zona. Se i personaggi spostano questo materiale, troveranno che il passaggio prosegue per altri 6 metri verso est, per poi terminare in un cancello di ferro riempito con balle di fieno.

Il passaggio a sud est conduce a una porta segreta, abilmente costruita per somigliare alle rocce naturali della caverna. Una prova di Cercare effettuata con successo (CD 18) è necessaria per scoprire la porta.

Tesoro: Un piccolo scrigno chiuso a chiave e nascosto sotto una pietra sconnessa, contiene 180 mo e un'ampolla di acqua-santa.

9. Orca sciamana

La sciamana Burdug si è impossessata con la forza di questa stanza e l'ha dichiarata suo dominio personale, vivendo isolata dal resto della banda del Vecchio Yarrack insieme a tre seguaci. Approfitta di ogni occasione per mettere in mostra le proprie capacità magiche, in modo da impressionare Yarrack e far sì che segua i suoi suggerimenti su come guidare la tribù.

La porta segreta che conduce all'area 9 è cosparsa di rune e maledizioni orchesche sul lato ovest; può essere individuata superando una prova di Cercare (CD 13).

La porta segreta ruota attorno a un perno centrale, rivelando una camera di pietra lavorata profonda circa 9 metri e larga 4,5 metri, arredata con rozzi mobili. L'aria è fuliginosa per il fumo di un piccolo fuoco da cucina mentre dozzine di teschi ingialliti pendono dal soffitto, sospesi a funi logore che attraversano le ossa. Un'orca in una logora tunica nera alza lo sguardo dal suo lavoro mostrando il volto contorto in una maschera di furore!

La porta che conduce all'area 10 è chiusa a chiave, ma questa si trova all'interno della serratura da questo lato della porta; Burdug non la tiene aperta perché sa degli uccelli stigei che dimorano dall'altra parte (li chiama i suoi "piccoli aculei" e talvolta ne cattura uno per le sue pozioni e misture).

Creature (LI 4): Burdug e due orche cercheranno in ogni modo di ricacciare indietro gli intrusi. Anche se i personag-

Prigionieri e personaggi giocanti

Se un personaggio fosse stato ucciso in precedenza durante l'avventura, l'area 6 è il luogo ideale per introdurne di nuovi per rimpiazzare le perdite. Gli orchi conservano il loro equipaggiamento nell'area 5.

gi fossero riusciti a negoziare, in modo da poter attraversare le aree in cui dimorano gli altri orchi, Burdug non tollera alcuna interruzione.

➤ **Burdug:** pf 20; 3 ampole di fuoco dell'alchimista.

➤ **Orche (2):** pf 5, 3; mazza leggera (1d6+2).

Tattiche: Burdug ordina alle due seguaci di ingaggiare battaglia coi personaggi, mentre cerca di indebolire il gruppo con un incantesimo *sonno* o *incuti paura*. Dopo aver usato la sua magia, lancerà le ampole di fuoco dell'alchimista; ne ha tre.

Se la battaglia volge a favore dei personaggi, Burdug fugge nell'area 10, dopo aver afferrato un tizzone che produce molto fumo in modo da tenere alla larga gli uccelli stigei. Farà ritorno all'area 14 per chiedere l'aiuto di Yarrack.

Tesoro: Due sacchi di cuoio tra le cianfrusaglie (Cercare CD 10) contengono 160 ma ciascuno.

10. Grande scala

La stanza della grande scala serviva un tempo da ingresso principale per l'Antrolucente, che comprende le grandi carverne naturali al livello inferiore della collina.

Il cancello di ferro sbarrava l'ingresso dall'area 8, ma la sua serratura è arrugginita e può essere aperta con una prova di Scassinare Serrature (CD 23) o forzata con una prova di Forza (CD 15). Gli orchi hanno riempito il cancello con coperte e paglia per renderlo a prova di uccelli stigei. Se i personaggi entrano nella stanza, leggere quanto segue:

Il soffitto svetta a 9 metri d'altezza al centro di questa enorme stanza e le mura sono lavorate con immagini di nani al lavoro nelle loro forge. Due grandi porte di pietra conducono a nord e a sud; alcuni vecchi scheletri giacciono alla rinfusa nei pressi della porta a nord, mentre un cancello di ferro battuto si erge nel muro ovest.

Nel centro del pavimento, un dirupo naturale discende scosceso e dozzine di gradini di pietra conducono nell'oscurità. Da lontano riuscite a sentire il suono distante dell'acqua corrente e un curioso ronzio.

Se i personaggi fanno rumore, si permetta agli uccelli stigei di effettuare una prova di Ascoltare. Leggere il testo seguente se gli uccelli stigei sentono il gruppo:

Il ronzio aumenta d'intensità e quattro grandi creature volanti... uccelli, insetti, pipistrelli, non riuscite a distinguerle... emergono dalle scale dirigendosi verso di voi!

La porta che conduce all'area 9 è chiusa a chiave dall'altro lato; i personaggi possono scassarla (Scassinare Serrature CD 23), ma solo dopo aver spinto la chiave dall'altra parte (ciò avverte Burdug che qualcuno sta arrivando).

La porta a nord è una trappola mortale ed è scolpita con il volto di un nano dall'aspetto truce. Entrambi i lati della porta celano otto piccoli ugelli a circa tre metri dal pavimento, accuratamente dissimulati nella costruzione. Questi ugelli fanno parte della trappola di fuoco, ma possono essere individuati da ogni personaggio che effettui con successo una prova di Cercare (CD 18) sulle pareti.

Gli scheletri sono orchi uccisi dalla trappola alla fine dell'antica battaglia; indossano i resti arrugginiti di usberghi di maglia che recano i segni di estese bruciate. Vicino ai cadaveri giacciono le teste delle asce ormai arrugginite, prive dell'impugnatura.

La scala di questa stanza conduce all'area 15.

Creature (LI 2): Gli uccelli stigei sono assetati di sangue

e attaccano i personaggi indiscriminatamente. Se un uccello stigeo resta attaccato alla vittima grazie a un attacco di contatto, infligge 1d4 danni alla Costituzione per round finché non ha risucchiato 4 punti, e la sua CA non è scesa a 12. L'uccello stigeo ormai sazio vola verso l'area 17 dell'Antrolucente per digerire il pasto.

➤ **Uccelli stigei (4):** pf 8, 5, 5, 3.

Grandi quantità di fumo o di fuoco scoraggiano gli uccelli stigei e li tengono lontani almeno 1,5 metri dalla sorgente del fumo (una sola torcia o lanterna non è sufficiente). I personaggi avvolti dalle fiamme della trappola descritta sotto non devono preoccuparsi degli uccelli stigei.

➤ **Trappola (LI 2):** L'apertura della porta a nord fa scattare una trappola mortale: un contrappeso pompa fuoco dell'alchimista dagli ugelli inondando ogni personaggio all'interno dell'area tratteggiata indicata sulla mappa. I personaggi in fiamme possono estinguere il fuoco solo con l'aiuto dei loro compagni.

Dopo l'apertura della porta, il contrappeso la richiude entro 2 round. I personaggi rapidi di pensiero possono bloccarla per ispezionare la piccola stanza a nord, che contiene solo il meccanismo a contrappeso, il condotto per il fuoco dell'alchimista e due cilindri di rame quasi vuoti contenenti circa 90 litri di reagenti (i liquidi vengono mischiati e poi spruzzati fuori, dal momento che il fuoco dell'alchimista inizia a bruciare a contatto con l'aria). Il condotto si divide in due canali a sudest e sudovest che confluiscono negli ugelli sovrastanti l'area mortale.

Per creare fuoco dell'alchimista con i liquidi contenuti nei recipienti, i personaggi devono innanzitutto forare e svuotare i due cilindri e poi mischiare i reagenti in modo adeguato. Questo richiede circa due ore di lavoro noioso e una prova di Alchimia (CD 18) effettuata con successo; in questo modo si otterranno 3d4 ampole di fuoco dell'alchimista. Se il personaggio fallisce la prova, i reagenti iniziano a bruciare durante il processo; se il fallimento è di 5 punti o più, il personaggio è avvolto dalle fiamme e subisce i normali effetti dell'essere colpito dal fuoco dell'alchimista.

➤ **Trappola di fuoco:** GS 2; il fuoco dell'alchimista infligge 4d6 danni il primo round, poi 1d6 danni ogni round successivo per 10 round; un tiro salvezza sui Riflessi ogni round dimezza i danni del primo round e nega quelli dei round successivi (CD 23), non è necessario effettuare altri tiri salvezza dopo averne effettuato uno con successo; Cercare (CD 23); Disattivare Congegni (CD 23), richiede 2d4 round.

Sviluppo: Se i personaggi lasciano che la porta si chiuda, la trappola viene ripristinata. Per fortuna ha reagenti sufficienti per un solo ulteriore spruzzo.

11. Alloggi degli orchi

Quattro degli orchi seguaci del Grande Ulfe vivono in questa vecchia stanza di guardia nanica. Quando i personaggi aprono la porta, leggere quanto segue:

Barili, casse e sacchi di provviste sono allineati lungo le pareti di questa stanza. Tra le spoglie, quattro enormi pagliericci e altri rozzi mobili mostrano che questa stanza è attualmente usata come dormitorio. Quattro umanoidi bestiali dagli occhi ferini stanno pulendo le loro armi e riparando i loro arnesi; balzano in piedi e ruggiscono in segno di sfida!

La merce ammassata in questa stanza è essenzialmente dello stesso tipo di quella che si trova nell'area 8: voluminosa e di scarso valore, frutto delle razzie negli insediamenti a sud negli ultimi mesi.

I due orchi stanziati nell'area 3 vivono qui quando non sono di guardia.

Creature (LI 2): A meno che questi mostri non siano stati chiamati in soccorso dagli orchi durante il combattimento nell'area 8, sono occupati in svariate attività comuni quando i personaggi fanno la loro comparsa.

➤ **Orchi (4):** pf 7, 5, 5, 4; mazzafrusto pesante (1d10+2, crit 19-20), spada corta (1d6+2, crit 19-20), giavellotto, 1d10 mo, 4d6 ma.

Tattiche: Questi orchi giocano sporco. Si dividono in due coppie; uno per coppia cerca di sbilanciare il personaggio contro cui stanno combattendo (un attacco di contatto in mischia), mentre l'altro aspetta ad agire e attende che l'avversario sia caduto, in modo da colpirlo quando è a terra prono. (Vedi il *Manuale del Giocatore* per ulteriori dettagli su attacchi per sbilanciare e contro avversari proni). Si noti che un orco può decidere di lasciar cadere il mazzafrusto se il difensore lo sbilancia a sua volta; questi orchi portano spade corte come armi secondarie in caso dovessero essere disarmati.

Sviluppo: Se i personaggi invadono il complesso e si ritirano, due degli orchi di quest'area verranno posti nell'area 2 a sorvegliare l'entrata del dungeon da attacchi futuri.

Tesoro: Gli orchi possiedono 210 mo nascoste in un vecchio calderone celato sotto un letto infestato da parassiti. Un sacchetto nascosto in un altro letto contiene un topazio del valore di 200 mo e due pietre d'onice del valore di 50 mo ciascuna.

12. Il Grande Ulfe

Il Grande Ulfe è un fiero ogre che guida gli orchi della Porta della Montagna. Questa stanza apparteneva un tempo al comandante della guardia nanica, ma ora è il Grande Ulfe a regnare.

Una corta rampa di scale conduce a una grande porta rinforzata in ferro. Un teschio umano coperto di sangue è fissato al centro della porta con uno spuntone di ferro.

La porta non è chiusa a chiave, ma è pesante e difficile da spostare (se non si è un ogre).

➤ **Porta rinforzata in ferro:** Spessore 2,5 cm; durezza 6; pf 25; CA 5; CD per sfondarla 25.

Se i personaggi tentano di forzare la porta ma falliscono al primo tentativo, il Grande Ulfe si rende conto che sta per essere attaccato e libera i due lupi per poi usare un'azione preparata (una carica parziale contro il primo nemico che entra dalla porta).

Al di là della porta vi è una piccola stanza coperta da loggore pelli di animale e illuminata da torce fumose, appese a bronzi candelabri da parete. Il fetore è indescrivibile. Una creatura mostruosa, alta circa 3 metri, dalla pelle marrone e coperta di verruche e dai capelli neri e untuosi si fa avanti, brandendo in una mano una massiccia ascia. Due enormi lupi tirano le catene tenute saldamente nell'altra mano. "Pensate di sfidare il Grande Ulfe?" ruggisce la creatura mentre corre verso di voi. "Vak! Thrag! Addosso!"

L'umanoide molla le catene permettendo ai lupi di balzare in avanti, poi carica con un ruggito rabbioso!

Creature (LI 4): Logre e i suoi lupi non sono interessati a negoziare e attaccano immediatamente.

➤ **Grande Ulfe:** pf 44.

➤ **Lupi (2):** pf 15, 12.

Tattiche: Logre e i suoi lupi inseguiranno i personaggi il più vicino possibile, combattendo furiosamente. Personaggi astuti potrebbero pensare di arretrare e di scendere dalle scale in modo da costringere logre e i lupi a scendere nel passaggio sottostante, dove possono essere attaccati ai fianchi o circondati.

Il Grande Ulfe lotta senza quartiere, ma Vak e Thrag non sono completamente stupidi e scapperebbero se il loro padrone dovesse cadere, oltrepassando i personaggi se necessario (questo può provocare attacchi di opportunità).

Sviluppo: Se i personaggi sconfiggono il Grande Ulfe ma non riescono a battere tutti gli orchi, uno dei sopravvissuti assumerà il controllo della tribù. Se i personaggi però uccidono almeno tredici orchi oltre a Ulfe, i superstiti abbandonano la Porta della Montagna e fuggono per le colline non appena i personaggi lasciano questa zona del dungeon.

Tesoro: Il Grande Ulfe tiene il suo tesoro in due grandi forzieri di legno addossati alla parete sud. Il suo bottino consta di 440 mo, 1.600 ma, una *pozione di movimenti del nagno* e uno *stocco+1*. (Il Grande Ulfe ritiene che lo stocco sia troppo piccolo per essere usato dignitosamente da un ogre).

13. Statua nanica

L'area della statua nanica è un'altra trappola progettata per scoraggiare gli invasori della cittadella. Una piastra a pressione nel pavimento a circa 1,5 metri di fronte alla statua attiva una trappola a gas.

Alla fine del passaggio si erge la statua di un nano dall'espressione fiera, vestito con una corazza di maglia pesante. Il guerriero di pietra impugna una spada in una mano e un martello da fabbro nell'altra. La statua poggia su un largo piedistallo di pietra; l'intera struttura è alta circa 2 metri e deve pesare centinaia di chili.

Se un qualsiasi personaggio si avvicina per osservare in modo più accurato (e non riesce a disarmare la trappola), si continui col testo seguente:

Improvvisamente, sentite il rumore di un leggero scatto dal pavimento sotto i vostri piedi. Il volto barbuto della statua si apre, come un enorme schiaccianoci di pietra, facendo fuoriuscire un gas verdastro!

➤ **Trappola (LI 2):** Tutti gli abitanti della Porta della Montagna sanno della trappola ed evitano di calpestare la piastra a pressione. Il gas era un tempo molto più debilitante, ma ha perso efficacia con gli anni.

➤ **Trappola a gas velenoso:** GS 2; il gas velenoso crea un cono di 6 metri, danno iniziale 1d4 danni alla Forza, secondario 1d4 danni alla Forza; tiro salvezza sulla Tempra nega tutto (CD 13), un secondo tiro salvezza nega i danni secondari (CD 13); Cercare (CD 23); Disattivare Congegni (CD 13).

14. Dormitorio

Un tempo il principale alloggio per le guardie naniche poste in questa parte del dungeon, questa stanza è attualmente usa-

Visibilità nell'Antrolucente

Il raggio visivo è importante nell'esplorazione di questo livello da parte dei PG. I personaggi umani portano raramente sorgenti di luce in grado di illuminare più di 9 o 18 metri e molte delle stanze e dei passaggi dell'Antrolucente sono decisamente più grandi. Il DM non dovrebbe parlare ai giocatori di ciò che attende i loro personaggi nell'oscurità.

ta dai seguaci del Grande Ulfe. Qui vive un totale di undici creature, ma attualmente una banda si trova all'esterno per una scorreria nelle vicinanze, mentre tre sono di guardia nell'area 4; pertanto sono presenti solo il Vecchio Yarrack e altri quattro orchi.

Questa grande stanza è piena di rozzi giacigli, tavoli e sedie mentre il pavimento è disseminato di pelli sudicie. A un primo sguardo sembra che in questo luogo debba vivere circa una dozzina di umanoidi.

Gli orchi non sono a conoscenza del passaggio segreto nel muro ovest, ma i personaggi che fanno ricerche in quest'area possono scoprirlo con una prova di Cercare (CD 20).

Creature (LI 4): Una volta che i personaggi rendano nota la loro presenza, Yarrack e i suoi orchi attaccano! Il Vecchio Yarrack resta nelle retrovie cercando di evitare gli attacchi diretti e scagliando asce (ne ha tre) ai personaggi che non sono ingaggiati in combattimento. Se i mostri sembrano avere la peggio, ordina a uno degli orchi di scappare verso l'area 9 per chiedere aiuto. Se la lotta ha un esito davvero disastroso, manda un orco nell'area 11 a chiedere rinforzi. Se anche questo non basta, il Vecchio Yarrack si ritira nell'area 12 sotto la protezione del Grande Ulfe.

Il Vecchio Yarrack ha la chiave della gabbia dell'area 6.

➤ **Vecchio Yarrack:** pf 22.

➤ **Orchi (4):** pf 6, 6, 4, 3.

Sviluppo: Dopo due giorni, la prima pattuglia di quattro orchi fa ritorno e rinforza questa stanza. Ogni orco ucciso nell'area 4 viene rimpiazzato con uno di quest'area. I personaggi potrebbero incontrare fino a nove orchi in questa stanza se aspettano troppo prima di entrare nel dungeon.

Tesoro: Gli orchi di pattuglia preferiscono portare con sé la maggior parte dei loro averi, ma una pietra sconnessa nel muro a sud nasconde un sacco contenente 250 ma, 40 mo e



una pozione di cura ferite leggera. Yarrack ha nascosto un sacco d'oro nell'area 8 dal momento che ritiene che i suoi seguaci lo ucciderebbero non appena scoperto dove tiene il suo tesoro.

L'Antrolucente

Al di sotto della Porta della Montagna giace l'Antrolucente, un grande complesso di grotte naturali nel cuore del Dente di Pietra. Le caverne sono meravigliose: i muri brillano e rilucono con frammenti di pietre semi preziose e l'opera millenaria dell'acqua ha scolpito la roccia in lamine ricche di scanalature, delicate stalattiti e pittoresche stalagmiti. L'Antrolucente è una caverna vivente e l'acqua vi fluisce attraverso fino a giungere al fiume sottostante.

L'Antrolucente però è attualmente la dimora di una banda di trogloditi, rettili selvaggi e pericolosi che infestano il sottosuolo. Queste creature mantengono una sorta di tregua con gli orchi del Grande Ulfe, benché brevi schermaglie siano comuni. Principalmente i trogloditi fanno uso del vecchio tunnel dell'area 21 per raggiungere la superficie e cacciare, evitando di passare per i territori degli orchi che, in cambio, si spingono raramente nel dominio sottostante.

15. Torrente freddo

Il passaggio che porta dall'area 10 all'area 16 incrocia qui (area 15) una corrente sotterranea.

Lo stretto crepaccio scende per un lungo tratto, cambiando spesso direzione. Il pavimento è stato intagliato in centinaia di bassi gradini, ma i muri e il soffitto sono di roccia non lavorata. Circa 18 metri più in basso un torrente impetuoso sgorga da una stretta fenditura a sinistra e attraversa la scalinata, per poi scomparire in uno stretto tunnel tortuoso a destra. Il corso d'acqua è largo tra i 60 e i 90 centimetri.

Se i personaggi decidono di esplorare il passaggio del torrente devono muoversi in fila indiana. Il corso d'acqua scende bruscamente: i personaggi devono usare l'abilità Scalare per poter scendere (CD 10 dovuta alla corrente). Se un personaggio scivola, cade per 2d10x30 cm e subisce i normali danni da caduta.

Creature (LI 3): Circa a metà del passaggio si trova il nido principale degli uccelli stigei (area 15a), in una piccola cavità verticale affacciata sul torrente. La fenditura è profonda e prosegue per tutta la superficie della caverna fino in superficie, ad almeno 45 metri di distanza, ma solo una creatura piccola come un uccello stigeo è in grado di muoversi al suo interno.

➤ **Uccelli stigei (6):** pf 5 ciascuno.

Gli uccelli stigei nel nido stanno dormendo, ma qualsiasi rumore o luce provocato dal gruppo che scende per il letto del torrente è sufficiente a svegliarli. Ogni round 1d4 uccelli stigei si svegliano e attaccano, fino al risveglio di tutto il nido.

Tesoro: Sul fondo del nido degli uccelli stigei giace il corpo essiccato di un esploratore nano morto qui molti anni fa. Una borsa di cuoio sul cadavere contiene 35 mo e una *bacchetta della luce* con 20 cariche rimaste.

16. Alta caverna

Questa caverna è la prima stanza del complesso dell'Antrolucente ed è infestata dagli uccelli stigei dell'area 15.

La fenditura discendente si apre bruscamente in una caverna molto alta, il cui soffitto si trova ad almeno 12

metri sopra di voi. La scala continua a scendere, proseguendo con una rampa che costeggia la parete nord della stanza. Un torrente veloce ampio circa 1,5 metri attraversa il pavimento e scompare sotto una pietra bassa a strapiombo verso sud, mentre passaggi più larghi conducono a sudest e nordest.

Creature (LI 2): Quattro uccelli stigei sono a ridosso dei muri della stanza assai più in alto. I piccoli mostri individuano il gruppo non appena qualcuno che reca una luce intensa entra nella stanza, ma sono molto difficili da scoprire: si dovrebbe permettere ai giocatori di effettuare una prova di Osservare (CD 23) per accorgersi dei piccoli oggetti neri appesi ai muri sovrastanti. La difficoltà scende a CD 13 se un personaggio dichiara che sta cercando eventuali pericoli provenienti dall'alto. Se gli uccelli stigei vedono il gruppo senza essere individuati a loro volta, hanno colto di sorpresa il gruppo.

➔ **Uccelli stigei (4):** pf 7, 6, 5, 3.

Il cunicolo dei trogloditi: All'estremità sud della caverna si trova l'entrata della tana dei trogloditi. Il torrente fuoriesce dall'alta caverna attraverso un passaggio alto solo 90 cm, riempito per metà dall'acqua. Chi effettua ricerche in questa zona (Cercare CD 13) scopre numerose orme di uccello o di rettile (impronte dei trogloditi) e segni di creature passate strisciando lungo le sponde del passaggio; chiaramente, qualcosa cammina strisciando attraverso questa apertura regolarmente. Per raggiungere l'area 17, anche i personaggi devono abbassarsi e strisciare o muoversi carponi attraverso l'acqua.

Chi intende percorrere questa via deve spegnere torce e lanterne, in quanto il punto più basso del soffitto dista solo 15 centimetri dalla superficie dell'acqua.

17. Caverna dei trogloditi

I trogloditi che infestano l'Antralucente usano quest'area come stanza comune e zona per conservare le scorte di cibo e la difenderanno da ogni intruso. I personaggi che provengono dall'area 16 potrebbero non avere alcuna luce e quindi non accorgersi inizialmente di tutti i dettagli. Leggere il testo seguente, facendo le dovute correzioni se necessario (consentendo prove di Ascoltare e Osservare):

Muovendovi attraverso la corrente fredda e veloce emergete in una nuova caverna il cui soffitto dista almeno 9 metri e la cui estremità più lontana si perde nell'oscurità. Un fetore nauseante assale immediatamente le vostre narici. Qualcuno o qualcosa vive in questa zona: i resti di animali macellati pendono da rozzi pali di legno lungo i muri della caverna e potete vedere un paio di cadaveri di orchi trattati allo stesso modo.

Permettere ai personaggi nella stanza una prova di Osservare (CD 19) per individuare i trogloditi prima del loro attacco. In caso nessuno superi la prova i mostri sorprenderanno il gruppo:

Improvvisamente due figure grottesche, umanoidi di qualche tipo, feroci e dalla pelle coperta di scaglie, balzano dai vicini nascondigli e scagliano enormi dardi contro di voi!

Le creature sono trogloditi. I personaggi non possono evitare di combattere una volta entrati in quest'area in quanto i

trogloditi sono molto aggressivi nel difendere il loro territorio. Le creature daranno inizio all'attacco non appena due personaggi saranno entrati nella stanza.

Creature (LI 2): I trogloditi sono nascosti nei punti indicati con "t" sulla mappa.

➔ **Trogloditi (2):** pf 13, 12.

Tattiche: Entrambi i trogloditi sono armati con due giavellotti, che lanceranno in sequenza contro i personaggi nei primi due round di combattimento. A questo punto sceglieranno di attaccare con artigli e morsi.

I trogloditi in battaglia producono un fetore nauseante e ogni personaggio che durante un combattimento si trovi entro 9 metri da uno di questi mostri, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere indebolito dalla nausea, subendo 1d6 danni alla Forza per i successivi 10 round. (Sentire l'odore di due trogloditi non infligge 2d6 danni alla Forza).

La porta dei trogloditi: I trogloditi hanno bloccato il passaggio a sudovest che conduce all'area 18 con un graticcio coperto di fango e argilla. È rozzo e pesante, ma più resistente di quanto sembri: è necessario superare una prova di Forza (CD 8) per aprirlo, che sale a CD 18 se i trogloditi stanno puntellando la porta dall'altro lato.

La pozza: Il torrente scorre lungo il centro della caverna divenendo più ampio e profondo fino a raggiungere l'angolo sudest della stanza. La pozza è larga circa 6 metri e profonda circa 3 metri al centro; alla sua estremità orientale un passaggio che conduce all'area 23 è stato bloccato con detriti e graticci coperti di fango, creando un rozzo muro di pietra.

Tesoro: I macabri trofei che decorano la stanza costituiscono un banchetto a base di carne di due o tre settimane per la tribù dei trogloditi. Questi mostri preferiscono lasciare invecchiare un po' i loro pasti prima di consumarli e la maggior parte delle carcasse presenti sono in avanzato stato di decomposizione.

18. Recinto dei trogloditi

La maggior parte dei trogloditi dimora in questa caverna bassa e squallida.

Il passaggio si apre in una caverna lunga e bassa che dopo un breve tratto si divide in passaggi stretti e contorti che si perdono nell'oscurità. Il soffitto è alto solo 1,5 metri e numerose colonne di pietra incontrano la roccia sovrastante. L'aria è satura del fetore dei trogloditi e il pavimento della caverna è disseminato di resti dei pasti dei mostri e ossa spolpate di dubbia provenienza.

Qualcosa gratta e sibila nell'oscurità e sentite il rumore ovattato di piedi scagliosi sulla roccia.

Se i personaggi trasportano sorgenti di luce (come torce, lanterne e simili) o fanno molto rumore nella prima caverna, i trogloditi delle aree 18a e 18c strisceranno fuori e li assaliranno entro due round, tentando di sopraffare il gruppo con un assalto improvviso dalle profondità delle caverne. I personaggi furtivi possono invece cogliere di sorpresa i trogloditi.

18a. Caverna ovest: La caverna a ovest è la dimora di due combattenti. Sono addormentati quando il gruppo entra nell'area 18, ma si svegliano in fretta se i personaggi fanno rumore o portano luci nella caverna esterna. Nessuno di questi trogloditi è armato, ma i loro artigli e le loro zanne sono abbastanza pericolosi.

18b. La covata: La grande caverna indicata con 18b è il luogo

Attacchi dei trogloditi

I trogloditi possono attaccare con due artigli e un morso, una lancia e un morso o scagliando un giavellotto.

go dove le femmine dei trogloditi (creature ovipare) allevano i piccoli. Sei femmine difendono questa zona con artigli e morsi (hanno le stesse statistiche dei combattenti ma solo 1+1 Dadi Vita e 6 punti ferita ciascuna).

Le due dozzine di piccoli in questa stanza cercheranno di evitare il combattimento, nascondendosi dagli intrusi e fuggendo non appena possibile; non sono in grado di attaccare in modo efficace e hanno solo 2 punti ferita ciascuno. I personaggi spietati possono distruggere il nido, ma non ottengono PE per averlo fatto.

18c. Caverna sud: L'area 18c è la dimora di tre combattenti armati con giavellotti e lance lunghe. Queste creature stanno divorando i resti di un piccolo cervo ucciso fuori dalle caverne, sulla collina.

Creature (LI 5): Due combattenti trogloditi vivono nell'area 18a; tre nell'area 18c; sei femmine e circa due dozzine di piccoli dimorano nell'area 18b. I combattenti attaccheranno ferocemente e contrasteranno ogni tentativo di incursione, mentre le femmine eviteranno di combattere a meno che i personaggi non entrino nell'area 18b; difenderanno la covata al meglio delle loro possibilità.

➤ **Combattenti trogloditi (3):** pf 13 ciascuno; lance lunghe e giavellotti.

➤ **Combattenti trogloditi (2):** pf 13 ciascuno; disarmati.

➤ **Troglodite (6):** pf 6 ciascuna; disarmate.

➤ **Cuccioli trogloditi (24):** pf 2 ciascuno; disarmati.

Tattiche: Se i personaggi attaccano un gruppo di combattenti, l'altro gruppo risponderà al rumore della battaglia, unendosi alla lotta dalla direzione appropriata nel terzo round di combattimento; se invece attaccano le femmine e i cuccioli, entrambi i gruppi di combattenti si uniranno alla lotta il terzo round.

Finché i personaggi non stanno bloccando fisicamente l'accesso all'area 19, i trogloditi tenteranno di inviare un combattente lontano dalla lotta per chiamare il capitano. Questi e il messaggero torneranno 5 round più tardi.

A causa del soffitto basso, ogni personaggio più alto di 1,5 metri deve chinarsi per combattere; ciò provoca una penalità di -2 ai tiri per colpire.

19. Caverna del capitano

Il capo dei trogloditi è un capitano chiamato Kaarghaz, un individuo particolarmente grande e crudele che non tollera rivali. La porta per la sua stanza è un altro graticcio coperto di argilla e fango ed è necessaria una prova di Forza (CD 13) per aprirlo.

Carboni ardenti in un rozzo focolare illuminano questa grande caverna il cui soffitto è alto 4,5 metri. Una collezione di pelli e altre cianfrusaglie indica che il luogo è la dimora di una creatura particolarmente importante. Improvvisamente una lucertola delle dimensioni di un piccolo cavallo scivola verso di voi!

Se i personaggi fanno molto rumore o rendono palese in altro modo la loro presenza a Kaarghaz, il troglodite inizia questo incontro invisibile: non leggere il testo seguente. Altrimenti, proseguire:

Dietro la lucertola, un'imponente creatura dalla pelle coperta di scaglie, alta almeno trenta centimetri più delle altre che avete incontrato, ruggisce furiosa e afferra una lancia e uno scudo, sbattendoli una contro l'altro in segno di sfida.

Questa stanza è disseminata di oggetti che indicano ostentazione di potere: teschi, ossa e armi prese da avversari sconfitti, le pelli di nemici e altre cose del genere. Monete e oggetti di valore giacciono alla rinfusa tra i trofei.

Creature (LI 5): Kaarghaz attacca ogni intruso, benché sia possibile che un personaggio in grado di parlare il Dracnico possa negoziare col capotribù. (Gli altri trogloditi non sono disponibili a negoziare perché sanno che Kaarghaz li ucciderebbe se scoprisse che hanno parlato a nome della tribù o che hanno mostrato paura di fronte a estranei). I personaggi senza scrupoli potrebbero chiedere un riscatto per le femmine e i cuccioli in cambio del tesoro del capotribù, ma Kaarghaz cercherà sicuramente di recuperare le sue ricchezze non appena ne avrà la possibilità, radunando un gruppo di combattenti per inseguire il gruppo e tendere un'imboscata.

➤ **Kaarghaz:** pf 38.

➤ **Lucertola gigante:** pf 25.

Tattiche: Se il capo dei trogloditi ha sentito il gruppo avvicinarsi, lancia *invisibilità* su se stesso, seguita da *armatura magica* sulla lucertola gigante (incrementando la sua CA a 19). Kaarghaz usa la sua invisibilità per attaccare di sorpresa il personaggio all'apparenza più debole. Nei round successivi, la sua strategia è di attaccare in mischia, tornare invisibile e lanciare *sonno* per equilibrare la battaglia. La corazza di piastre di Kaarghaz dà al troglodite una probabilità del 25% di fallimento degli incantesimi.

Nel frattempo, la lucertola attacca chiunque sia alla sua portata, ma in particolare i personaggi addormentati dalla magia del capotribù. (Ricordarsi di applicare le regole dei difensori indifesi!)

Se gli eroi riducono Kaarghaz a metà o meno dei suoi punti ferita, questi tenterà la fuga, invisibile, per poi radunare i trogloditi superstiti e guidarli in battaglia in modo da vendicarsi dei personaggi.

Tesoro: I personaggi possono trovare un vecchio e malconcio forziere di legno dalle cerniere di cuoio che contiene 1.500 ma, oltre a un piccolo pezzo di seta nera che nasconde un rubino del valore di 300 mo.

20. Tana della lucertola

La tana della lucertola è la stanza che contiene l'arma segreta dei trogloditi: una lucertola sotterranea appena catturata.

Il torrente passa sopra una lastra scoscesa di roccia fresca, situata prima dell'ingresso di questa caverna. Oltre l'apertura si apre una stanza larga forse 12 metri e profonda 6, con un soffitto irregolare alto circa 3 metri. Nell'estremità meridionale un grande rettile dalle scaglie bianche sibila e azzanna l'aria, ma potete vedere che una robusta catena assicurata alla zampa posteriore lo tiene legato. La creatura è agitata e si contorce per la frustrazione.

Presso la parete sud, a circa 3 metri dalla portata della bestia, giace una coppia di forzieri in metallo.

L'area tratteggiata indica la portata del movimento della lucertola. Il mostro può attaccare qualsiasi personaggio che metta piede in quest'area.

Creatura (LI 3): Sfortunatamente, l'unico modo in cui i personaggi possono accorgersi che la lucertola ha una lingua appiccicosa lunga 3 metri è quello di entrare nel raggio della sua portata. In quel preciso istante, la lucertola sotterranea fa del suo meglio per afferrare un personaggio e trascinarlo verso le sue zanne letali.

➤ **Lucertola sotterranea:** pf 45.

Fare riferimento alla descrizione della creatura riportata nell'appendice. Si noti che i personaggi sono colti alla sprovvista se l'attacco inaspettato della lucertola dà inizio al combattimento.

Se la lucertola viene liberata rimuovendo la catena dal palo cui è legata (un'impresa ardua se il mostro è sveglio), corre immediatamente in direzione della fenditura (area 25), trascinando con sé ogni personaggio che ha in bocca.

Tesoro: I due forzieri contengono 2.200 ma, una pozione di saltare e una pozione di nuotare.

21. Tunnel degli orchi

Un secolo fa, gli orchi che assediavano Khundrukar scavarono una galleria nella roccaforte nanica, il cui sbocco si trova in quest'area: una splendida caverna naturale simile alla stanza principale dell'Antrolucente (area 24), ma che ora serve come posto di guardia e di raccolta per i razziatori trogloditi. Leggere quanto segue, con le opportune modifiche relative al punto d'ingresso:

Numerosi passaggi si dipartono da questa grande caverna dall'alto soffitto. A nord, un tunnel dall'imboccatura quadrata largo circa 3 metri mostra che qualcuno o qualcosa è stato al lavoro in queste caverne. Un robusto cancello di legno di rozza fattura blocca un piccolo passaggio a nord-est e infine altri tre passaggi si dirigono verso sud. Un pesante tanfo di animale aleggia nell'aria.

Il tunnel a nord-ovest sale per circa 150 metri per poi aprirsi sulla collina (vedi il paragrafo "Perlustrare la collina" all'inizio dell'avventura). I trogloditi usano questo passaggio per raggiungere la superficie per scorrerie o in cerca di cibo.

Area 21a. La gabbia dell'orso: Un cancello di legno molto robusto blocca l'accesso a quest'area e una semplice serratura lo tiene chiuso. L'orso attacca ogni personaggio che apra la porta della gabbia. Non gli piacciono molto i trogloditi, ma ha capito che è meglio evitare di aggredire i suoi nuovi padroni.

L'animale è ostile verso gli estranei, ma qualcuno con l'abilità *Empatia Animale* potrebbe modificare la sua attitudine. Se questa viene migliorata a "maldisposto" e nessun troglodite è presente nella stanza, i personaggi possono liberarlo con sicurezza (sempre che nessun personaggio si trovi tra l'orso e l'uscita del tunnel).

Creature (LI 5): Due trogloditi si nascondono nella stanza, nei punti indicati sulla mappa. Con le loro capacità mimetiche, è necessaria una prova di Osservare (CD 19) per individuarli.

➔ **Trogloditi (2):** pf 14, 13; 2 giavellotti ciascuno.

➔ **Orso bruno:** pf 43.

Uno dei trogloditi aspetta il momento opportuno per attaccare gli intrusi. Quello all'entrata dell'area 21a aspetta che l'altro inizi l'attacco per poi muoversi verso la gabbia e aprirla, in modo da liberare il giovane orso bruno che i trogloditi hanno addestrato ad attaccare gli estranei. L'orso carica 1 round dopo che è stata aperta la porta. Se il troglodite della parete est non riesce a raggiungere la gabbia, sarà il suo compagno a muoversi per liberare l'animale.

Si osservi che questo incontro è considerevolmente più semplice se i personaggi impediscono ai trogloditi di aprire la gabbia.

22. Caverna dei funghi

Questa caverna è colma di una grande quantità di funghi innocui e di una chiazza di muffa particolarmente pericolosa.

Un gocciolio d'acqua che cola dalla collina sovrastante raggiunge questa caverna dalla forma irregolare, nutrendo funghi in abbondanza: bizzarre vesce, alti cappucci e chiazze di muffe sfilacciate di svariati colori. Un tappeto di muffa marrone dorato copre un vecchio scheletro vestito con una cotta di maglia arrugginita nella parte a sud della stanza e uno stretto passaggio porta ad un'altra piccola stanza oltre questa. Una spada sorprendentemente brillante splende nelle ossa della mano dello scheletro.

Niente nella prima caverna, ad eccezione della muffa gialla sullo scheletro, è pericoloso, a meno che un personaggio non decida di mangiare i funghi. Lo scheletro stesso è quello di un nano.

➔ **Muffa gialla:** GS 6; le spore si disperdono in una nube con diametro di 3 metri, danno iniziale 1d6 danni alla Costituzione, danno secondario (1 minuto più tardi) 2d6 danni alla Costituzione; tiro salvezza sulla Tempra nega (CD 15), un secondo tiro salvezza nega il danno secondario (CD 15); Conoscenze (natura) o Conoscenza delle Terre Selvagge identifica il pericolo (CD 23 o CD 13) o senso della natura (automatico).

La spada in realtà è una *spada bastarda+1*, un'arma incantata che reca il marchio di Durgeddin.

Dal centro della prima stanza è possibile vedere un secondo scheletro sul fondo della seconda camera, coperto come il primo da muffa gialla. Il secondo scheletro non indossa armi o armature magiche, ma un raffinato elmo d'acciaio cesellato in argento, del valore di 110 mo.

23. Sepolcri dei nani

La porzione superiore di questa grande caverna costituiva il luogo dell'eterno riposo dei membri del clan di Durgeddin.

Volgete lo sguardo in una caverna estremamente grande, fiocamente illuminata da una fosforescenza naturale. Deve misurare oltre 60 metri di lunghezza e almeno la metà in larghezza, con un soffitto alto 15 metri. Cristalli trasparenti rilucono leggermente nella luce soprannaturale. Strane e meravigliose venature e delicate costruzioni di roccia abbelliscono la stanza. La zona a ovest della grande caverna, dove vi trovate ora, è divisa dalla restante parte da un promontorio a picco o strapiombo alto 6 metri; qui il soffitto è alto la metà rispetto al resto della stanza.

Due dozzine di grandi pietre sepolcrali sono allineate lungo le pareti della caverna, ognuna scrupolosamente incisa con bassorilievi e motivi intricati. Ognuna reca come marchio una runa nanica.

Attenzione agli artigiani!

Se l'orso colpisce con il suo attacco con gli artigli, infligge i danni normali relativi all'attacco. Quindi cerca di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità (vedi "Lottare" nel Capitolo 8: "Combattimento" nel *Manuale del Giocatore*). Nessun attacco di contatto iniziale è necessario e un tentativo di trattenere effettuato con successo non infligge alcun danno addizionale. Afferrare migliorato funziona solo contro avversari che siano di almeno una taglia più piccoli dell'orso e ogni prova di lottare che l'orso effettua con successo nei round successivi infligge automaticamente i danni da artiglio indicati.

Quando un orso riesce a trattenere dopo un attacco di afferrare migliorato, trascina l'avversario nel suo spazio, senza provocare un attacco di opportunità. L'orso non è considerato in lotta mentre trattiene il suo avversario, pertanto continua a minacciare i quadrati adiacenti e mantiene il suo bonus di Destrezza. Può persino muoversi (possibilmente portando con sé l'avversario), ammesso che almeno riesca a trascinarne il peso.

La muffa e i personaggi

La muffa gialla è descritta nel Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Può essere estremamente mortale (3d6 danni alla Costituzione possono uccidere molti personaggi) pertanto il DM potrebbe voler avvertire i giocatori enfatizzando gli scheletri coperti di muffa gialla.



Durgeddin e i suoi seguaci sapevano che la loro guerra contro gli orchi avrebbe preteso le loro vite e costruirono le loro tombe come primo passo dell'edificazione del complesso sotterraneo sotto il Dente di Pietra. Ironicamente, solo un manipolo di nani venne sepolto qui, poiché la maggior parte di essi morì combattendo quando gli orchi invasero Khundruk.

I trogloditi nutrono un timore reverenziale per questa zona dell'Antrolucente e si rifiutano di mettere piede in questa caverna; non inseguiranno né attaccheranno i personaggi che vi si rifugiono.

Se i personaggi cercano attorno alle tombe per lungo tempo, continuare col testo seguente:

Ventitré sepolcri si ergono in questa zona della grande caverna. Ognuno consiste di un sarcofago di marmo lungo 1,8 metri, alto 1,2 metri e largo 90 centimetri. I coperchi sono scolpiti con le sembianze di tetri nani in armatura.

Le rune naniche dichiarano il nome dell'occupante e quelli dei suoi antenati, scolpiti sul fronte della tomba. Sotto i nomi sono lasciati degli spazi vuoti per indicare le gesta del nano e la causa della sua morte (lasciate bianche sulla maggior parte delle tombe). Inoltre, terribili maledizioni naniche promettono un infausto destino e terribili punizioni a chiunque osi profanare le spoglie dei morti.

Solo tre sepolcri sembrano esser stati usati: le tombe di Borgol il Vecchio, Gharin Tormento-degli-Orchi e Numik lo Sventurato. Ognuno di questi tre indica la data della morte e descrive il fato del nano. Borgol morì di vecchiaia; Gharin perì in battaglia e Numik venne ucciso dal ferro fuso in un incidente in fonderia.

Nonostante le terribili maledizioni e i moniti, non c'è pericolo in questa stanza. Anche se i personaggi dovessero disturbare Borgol, Gharin o Numik, troverebbero solo delle

vecchie ossa... nessun non morto giungerebbe a punirli. Per aprire i sepolcri è necessario superare una prova di Forza con CD 23, in modo da far scivolare i coperchi.

☛ **Coperchio del sepolcro:** Spessore 15 cm; durezza 8; pf 90; CA 5; CD per sfondarlo 35.

Tesoro: I tre nani vennero sepolti con poche ricchezze; i seguaci di Durgeddin ritenevano di dover onorare i loro morti con la pietra, non con l'oro. I resti di Borgol comprendono un anello d'oro a forma di drago che con le fauci si morde la coda, del valore di 120 mo e Gharin è stato sepolto con un martello da guerra perfetto.

24. L'Antrolucente

Questa è la caverna centrale dell'intero complesso.

Questa grande caverna si estende per oltre 60 metri di lunghezza. Il soffitto riluce con una vaga fosforescenza almeno 15 metri più in alto e la luce delle torce si riflette in bagliori scintillanti su frammenti cristallini e splendidi strutture di pietra in lontananza. Chiazze di strani funghi punteggiano il pavimento, alcuni dai gambi sovrastati da cappucci che si ergono più alti di un uomo o vesce luccicanti larghe quasi un metro.

Alte sporgenze salgono da 4,5 a 6 metri dal pavimento lungo i muri a nord, sud e ovest, mentre stretti passaggi conducono a nord e sud. Infine, una rampa di scale scavata nella roccia scende dalla sporgenza a ovest verso un sentiero che si inoltra lungo il centro della stanza fino ad arrivare a una piccola porta di ferro nel muro a est. L'intera stanza è percorsa da una brezza fresca che si alza verso la superficie ben più in alto.

Nonostante la crescita dei funghi possa sembrare allarmante, è in realtà un fenomeno innocuo; anzi, i gambi dei funghi sono commestibili e le vesce possono essere distillate in un bizzarro liquore verdastro più forte di una bastonata. Il pericolo di questa stanza risiede nel nido dei grick sovrastante il sentiero, nel punto indicato sulla mappa.

Creature (LI 5): Due grick attendono nelle ombre dello scosceso promontorio che scende dall'area 26, pronti a cibarsi di qualsiasi cosa passi da quelle parti. Attaccheranno di sorpresa, a meno di non essere individuati con una prova di Osservare (CD 21), ogni personaggio che tenti di arrampicarsi per il pendio o che vi passi sotto. È possibile che i personaggi raggiungano la sporgenza dell'area 26 senza scalarla, ma con l'ausilio della magia; in tal caso i grick non saranno in grado di interferire coi loro movimenti. (I grick abbandoneranno il loro nascondiglio e si arrampicheranno per la scarpa per attaccare i personaggi nell'area 26, se tutti evitano l'area 24).

☛ **Grick (2):** pf 16, 12.

Tattiche: I grick sono incuneati negli spazi tra i macigni, da 1,8 a 2,4 metri sopra il pavimento della caverna; ciò fornisce loro metà copertura e potrebbe renderli fuori portata per i personaggi di taglia Piccola. I tentacoli dei mostri sono abbastanza lunghi da raggiungere i personaggi sul sentiero sottostante.

I grick hanno una riduzione del danno di 15/+1: ciò significa che ignorano i primi 15 danni inflitti da ogni attacco, a meno che l'attaccante non stia utilizzando un'arma magica +1 o migliore. Anche se i personaggi non dispongono di armi magiche, possono sconfiggere i grick: incantesimi e oggetti magici funzionano normalmente e gli attacchi basati sull'energia non magica come fuoco e acido danneggiano i mostri.

L'area 26 contiene i resti delle precedenti vittime dei grick.

25. Caverna lunga

Questa stanza va dai recinti dei trogloditi fino a un condotto naturale che scende direttamente nella Fenditura. Il torrente sotterraneo si dirige in questo condotto per poi formare una cascata sotterranea, mentre una stretta scala a chiocciola porta al livello sottostante.

Il fragore assordante di una cascata riempie questa stanza lunga e bassa, resa umida e scivolosa da un diffuso vapore e da spruzzi d'acqua. Un veloce torrente percorre la parte centrale della caverna, emergendo da una rozza diga, o piuttosto un cumulo di roccia e fango, nella parete ovest. Il torrente scompare infine in uno scuro condotto all'estremità orientale della caverna. Un rozzo e tortuoso sentiero segue la corrente verso est.

Pendio scivoloso: L'area tratteggiata indicata sulla mappa è in effetti piuttosto pericolosa, dal momento che in questa zona un sottile strato di muschio copre il pavimento liscio della caverna che scende direttamente verso il torrente. Quando un personaggio si muove in quest'area, si permetta al giocatore di effettuare una prova di Osservare (CD 23) o di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 18) per individuare il pericolo. (I druidi possono utilizzare senso della natura per individuare la potenziale minaccia). Se la prova è effettuata con successo, avvertire il giocatore che il pendio sembra molto scivoloso e che dà direttamente sul torrente.

I personaggi che non si accorgono o ignorano il pericolo devono effettuare una prova di Equilibrio (CD 18) ogni round in cui tentano di muoversi nell'area tratteggiata per evitare di scivolare e cadere; chi fallisce una prova scende velocemente verso il torrente per poi essere trasportato verso la cascata alla velocità di 9 metri per round. Se i personaggi trascinati dalla corrente cercano di afferrare una roccia per fermarsi ed evitare di oltrepassare il bordo, permettere loro di effettuare prove di Forza (CD 13) per mantenere la posizione per un round. Ogni round seguente dovranno effettuare una nuova prova con CD 13+1 per round o essere trascinati via (anche le rocce del torrente sono coperte da muschio viscido).

Chiunque cada per la cascata atterra nella pozza dell'area 28 della Fenditura dopo un salto di circa 18 metri, che infligge 2d6 danni e 2d3 danni debilitanti.

26. Tana dei grick

I disgustosi grick che minacciano la caverna sottostante hanno qui la loro tana, in un anfratto laterale che si apre verso nord. Aggiungere i grick se i personaggi non li hanno ancora incontrati nell'area 24.

Questa sporgenza rocciosa si trova in cima a un pendio scosceso dalla forma irregolare, circa 6 metri più in alto. L'ingresso di una caverna laterale mostra solo oscurità.

Tesoro: I grick hanno semplicemente abbandonato i resti non commestibili delle loro vittime nel retro della caverna. Chiunque passi tra i macabri resti scopre una corazza di maglia (per umanoidi di taglia Media) e delle monete sparse alla rinfusa per un totale di 200 mr, 180 ma e 60 mo.

27. Porta di ferro

L'entrata alle sale e alle forge di Durgeddin giace oltre questa robusta porta.

Intagliata nel muro della caverna si trova una porta piccola, ma dall'aspetto decisamente robusto, fatta di lastre di ferro, alta circa 1,5 metri e larga 1,2 metri. È ornata di borchie e rinforzata con grossi chiodi e una runa cesellata in argento, il marchio di Durgeddin, brilla sulla sua superficie rugginosa.

Porta di ferro: Spessore 6,25 cm; durezza 13; pf 75; CA 5; CD per sfondarla 28.

La porta è costituita da due lastre di ferro fissate su di una cornice resistente, con un fermo incastrato al suo interno. Non sono visibili cardini o appigli che permettano di smontarla facilmente. I personaggi possono tentare di aprirla con una prova di Scassinare Serrature (CD 30); la chiave di questa porta si trova nell'area 34 della Fenditura. È sufficiente un semplice incantesimo *scassinare* per oltrepassare questo ostacolo.

La Fenditura

Il torrente che scorre attraverso l'Antrolucente scende attraverso il baratro dell'area 25 a un livello delle caverne persino più profondo: la Fenditura. In quest'area un grande e impetuoso fiume sotterraneo scorre attraverso tette e scure caverne e magazzini nanici a lungo dimenticati.

Nessuno dei mostri che vive altrove nel dungeon visita con regolarità questi luoghi, nonostante il drago Scaglia Notturna nuoti talvolta attraverso le zone sommerse del fiume utilizzandolo come secondo accesso alla sua tana.

I personaggi, inoltre, possono accedere a quest'area tramite il tunnel degli orchi (vedi il paragrafo "Perlustrare la collina" all'inizio dell'avventura).

28. Caverna della cascata

Il torrente che scorre dall'area 25 dell'Antrolucente si tuffa in questa stanza, creando una pozza di medie dimensioni che defluisce nel fiume dell'area 29.

Una fragorosa cascata scende dal muro nordovest di questa stanza formando una pozza profonda. Le pareti rocciose brillano per gli spruzzi d'acqua e una curiosa formazione di minerali colorati e strani licheni conferisce a questo luogo una bellezza soprannaturale. Un altro torrente corre a sud della pozza ai piedi della cascata e un passaggio naturale si dirige in tale direzione. Una rampa di strette scale intagliate nella roccia si dirige verso l'alto, a nord, mentre due vecchie porte di legno si ergono in un muro di pietra a est.

La pozza è popolata da un'interessante varietà di pesci ciechi e bianchi, ma in essa non vive nulla di pericoloso. Il torrente che ne defluisce è largo circa 1,5 metri e profondo dai 60 ai 120 centimetri. Ogni personaggio privo di sensi o ucciso per la caduta nello specchio d'acqua dal livello superiore va alla deriva trascinato dalla corrente, fino al fiume dell'area 29, in 1d4+4 round. Una volta nel fiume è sufficiente un solo round per inghiottire il personaggio indifeso nel canale sotterraneo privo d'aria e farlo scomparire per sempre.

29. Caverna del fiume

La caratteristica principale di questo luogo è il fiume sotterraneo, che scorre veloce da est a ovest attraverso questa stanza.

Questa lunga e stretta caverna è riempita per metà da un impetuoso fiume sotterraneo, che scorre con un moto violentissimo. La stanza è ampia dai 6 ai 9 metri e vi trovate su una stretta sporgenza sovrastante una riva del fiume. Un ponte di pietra attraversa il corso d'acqua e conduce a uno spiazzo più grande sulla riva sud, che sembra seguire il corso del fiume più avanti a est.

Il ponte è solido e massiccio e la sua traversata non presenta pericoli di sorta.

La corrente fluisce a una velocità di circa 18 metri per round. I personaggi che cadono o cercano di guardare il fiume devono tentare delle prove di Forza (CD 13) o essere trascinati via, ammesso che si trovino entro 1,5 metri da una delle sponde; nel caso in cui un personaggio si trovi a più di 1,5 metri dalla sponda, verrà inghiottito dall'impeto dell'acqua.

I personaggi in acqua devono tentare una prova di Nuotare (CD 15) ogni round o subire 1d3 danni debilitanti; se superano tale prova con 18 o più e si trovano a meno di 1,5 metri dalla sponda possono tirarsi fuori, altrimenti la corrente li trascinerà 18 metri più avanti.

All'estremità ovest della caverna, il soffitto scende fino a incontrare la superficie del fiume. I personaggi trascinati oltre questo punto sono in serio pericolo, perché sono intrappolati in un torrente d'acqua privo d'aria senza via d'uscita. Il danno sale a 1d6 danni effettivi ogni round e la vittima inizia ad annegare (Nuotare CD 20); persino i personaggi con l'abilità di respirare sott'acqua finiranno con l'essere sbattuti a morte contro le pareti del condotto.

Il torrente prosegue sotto terra per altri 8 chilometri per poi emergere in un'ampia pozza su una collina a ovest del Dente di Pietra.

30. Vecchio magazzino

La porta di questa stanza è bloccata perché gonfiata dall'umidità ed è necessario effettuare una prova di Forza (CD 15) per forzarla. I seguaci di Durgeddin utilizzavano in precedenza questa stanza come magazzino, conservando qui provviste di cibo e altri beni di prima necessità.

☛ **Porta gonfia:** Spessore 5 cm; durezza 5; pf 30; CA 5; CD per sfondarla 18.

La porta cede a malincuore sotto i vostri colpi, rivelando una stanza dal basso soffitto, fatta di pietre squadrate larga 9 metri e lunga altrettanto. Due archi aperti, nel muro più lontano, lasciano intravedere una stanza simile, al di là della parete e riuscite a scorgere altri due archi in lontananza. Questa stanza è colma di provviste di cibo avariate, almeno in apparenza: barili di carne salata andata a male, sacchi di farina o di grano coperti di muffa color ruggine e bottiglie di sidro che odorano d'aceto. La camera odora di putrefazione e il pavimento sotto i primi archi luccica umido alla luce delle torce.

Nessuna delle provviste presenti è commestibile; il trascorrere degli anni le ha rovinare tutte. Se i personaggi ispezionano l'intera stanza, scopriranno che il vecchio magazzino ha in serbo per loro un peculiare pericolo: una melma grigia. Quando la creatura attacca, leggere ad alta voce quanto segue, con le opportune modifiche:

Il punto del pavimento che appariva umido improvvisamente diviene una massa liquida che si muove per colpirvi!

Creatura (LI 4): Questo mostro attualmente si trova nella zona centrale del vecchio magazzino. Somiglia molto a una zona di pavimento bagnato ed è mimetizzato in modo efficace (Osservare CD 18). Attaccherà il primo personaggio che entri nella stanza centrale, sorprendendo le sue vittime se queste falliscono la prova di Osservare.

☛ **Melma grigia:** pf 22.

Il mostro tenterà di lottare con un personaggio. Se riesce a coinvolgere nella lotta una vittima, stritola la sua preda, infliggendo automaticamente sia i danni da schianto che i danni da acido ogni round. Si osservi che la melma può distruggere l'armatura di ogni personaggio che colpisce in mischia e che ogni arma che viene usata per attaccarla potrebbe essere distrutta. La melma continuerà a combattere finché non verrà distrutta o fino a quando i personaggi non abbandoneranno la stanza.

31. Magazzino vuoto

Questa stanza assomiglia all'area 30 ma è vuota. Gli orchi sono entrati e hanno portato via ciò che conteneva durante la caduta di Khundrukar, non lasciandosi nulla alle spalle. Come nell'area 30 la porta è chiusa e gonfia per l'umidità e richiede una prova di Forza (CD 15) per essere aperta.

☛ **Porta gonfia:** Spessore 5 cm; durezza 5; pf 30; CA 5; CD per sfondarla 18.

32. Magazzino allagato

Circa un anno fa, una stagione di piogge intense sulla superficie alzò il livello del fiume sotterraneo creando una piccola inondazione in questo livello.

Un breve percorso di scalini di pietra conduce verso un'altra porta di legno ma questa è mezza aperta. Dell'acqua scura e stagnante si trova nella piccola parte di terreno alla base degli scalini e nell'entrata e probabilmente riempie anche la stanza dall'altra parte. La stanza puzza di marcio.

Mentre i personaggi possono aver paura dell'idea che un mostro acquatico si possa nascondere sotto la superficie, nulla li attacherà. Tuttavia, sia procedere guardando che nuotando nell'acqua è chiaramente non salubre. L'acqua è profonda circa 1,5 metri ed è contaminata da un organismo malsano simile alla tremarella (vedi "Malattie" nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER).

Ogni personaggio che ne viene in contatto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10) o subire 1d8 danni temporanei alla Destrezza il giorno dopo. Ogni giorno che segue deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra o subire altri 1d8 danni alla Destrezza. Tutto ciò continua fino a che i personaggi malati non superino un tiro salvezza sulla Tempra per due giorni consecutivi, oppure rimangano immobili a causa della perdita dei punti di caratteristica, o siano magicamente curati dalla malattia.

Tesoro: Sommerso nell'angolo est del sotterraneo si trova lo scheletro di un orco campione ucciso in una disputa per un bottino di guerra anni or sono. Lo scheletro giace in cima a una borsa di cuoio marcia che contiene una pozione di respirare sott'acqua e una pozione di invisibilità.

33. Caverna del fustigatore

La stretta scalinata nella parte est dell'area 29 scavalca il torrente per poi scendere immediatamente in una seconda caverna molto simile alla prima, solo più piccola. Questa è la tana di un mostro estremamente pericoloso, una creatura conosciuta come fustigatore.

Se i personaggi si avvicinano in modo furtivo (nonostante il talento Sensi Acuti del fustigatore e la sua prova di Ascoltare), scopriranno:

La scala di roccia sale ripidamente girando verso nord per circa 6 metri e poi scendendo verso est. Trovate una caverna molto simile a quella appena visitata, solo un po' più piccola. Una sporgenza lungo il fiume continua verso est per circa 18 metri, conducendo a una porta, mentre il fiume scorre a destra, dividendovi dalla riva sul lato sud. Proprio nel mezzo della sponda a sud c'è una grossa stalagmite strana a vedersi.

Se i personaggi si avvicinano senza essere notati dal fustigatore, continuare a leggere il testo che segue:

Al momento una insolita sferza che proviene dalla stalagmite trattiene un pesce che si sta dimenando. Come potete osservare, la sferza tira il pesce verso la stalagmite. Poi delle fauci spalancate piene di zanne si aprono nella creatura simile alla roccia che divora il pesce in un solo boccone.

Anche se i personaggi non riescono a entrare di nascosto in questa zona, si dovrebbe permettere loro una prova di Osservare (CD 10) per notare un pesce contorcersi debolmente vicino alla sponda del torrente.

Il fustigatore si trova qui da un paio di settimane e si è cibato prevalentemente di pesci catturati nel torrente vicino.

Se uno dei giocatori manifesta l'intenzione di osservare attentamente la stalagmite, gli si permetta di effettuare una prova di Osservare contro quella di Nascondersi del fustigatore (CD 28). I personaggi che ottengono un risultato uguale o migliore del fustigatore si accorgono che la stalagmite è in realtà una creatura vivente; altrimenti, non si accorgeranno di nulla. Naturalmente tutta questa procedura sarà superflua nel caso in cui fossero presenti nel momento in cui il fustigatore sta mangiando il pesce.

Il fustigatore attaccherà qualunque personaggio si addentri per più di sei metri nella stanza, se almeno tre personaggi entrano nella stanza o (nel caso in cui non abbia ancora attaccato) non appena i personaggi decidessero di uscirne. Ovviamente, nel caso in cui i personaggi decidessero di attaccarlo per primi il mostro risponderà in maniera appropriata. Il fustigatore potrebbe compiere un attacco di sorpresa se i personaggi non si accorgono della sua presenza o lo ignorano. Leggere il testo che segue quando il mostro decide di attaccare:

La stalagmite è percorsa da un tremite e si muove! All'improvviso spalanca un fiammeggiante occhio rosso e delle fauci fameliche e protende verso di voi delle sferze lunghe e possenti! "Bene, bene," ruggisce il mostro "la cena è servita!"

Creatura (LI 10): Il fustigatore attacca come descritto nel *Manuale dei Mostri*. Se riesce a trascinare una vittima vicino a sé con le sferze, questa probabilmente finirà nel fiume sottostante che scorre verso ovest a una velocità di 18 metri a round. I personaggi nell'acqua non vengono trascinati via dalla corrente fintanto che il fustigatore li trattiene con le sue sferze, ma guadagnano un bonus di +4 nei loro tentativi di liberarsi dalla presa per la forza dell'acqua.

È molto probabile che una vittima venga catturata, finisca nel fiume e riesca a liberarsi solo per vedersi trascinare nuovamente verso l'area 29. Ad ogni modo fuggire in questa maniera non è poi così semplice: il risucchio di Forza del fustigatore potrebbe rendere impossibile a un personaggio indebolito di sottrarsi alla furia della corrente prima di finire intrappolato nella parte priva di aria del tunnel (vedi l'area 29 per maggiori dettagli su come arrampicarsi fuori dall'acqua).

Se i personaggi tentano di negoziare col fustigatore, si permetta loro di effettuare prove di Diplomazia: dal momento che il mostro non è molto affamato può essere soddisfatto da un diverso genere di contributo (vedi a questo proposito il paragrafo "Tattiche").

➔ **Fustigatore:** pf 85.

Tattiche: Non appena il fustigatore inizia a trascinare un personaggio verso il precipizio si prepara anche a divorarlo, lasciando liberi gli altri di fuggire o prestare ascolto ai disperati richiami del malcapitato. Ad ogni modo la creatura non è sufficientemente affamata per inghiottire un intero umanoide, ma non disdegnerà comunque uno spuntino un po' diverso dai soliti pesci; naturalmente si difenderà da eventuali attacchi dei personaggi e continuerà a combattere fintanto che loro faranno lo stesso.

Il fustigatore è perfettamente in grado di condurre una conversazione e non esiterà a parlamentare non appena si sarà assicurato una prima possibile vittima. I personaggi privi di scrupoli potrebbero rendersi conto che è possibile andare avanti semplicemente fornendo al fustigatore della carne di umanoide arrivando in tal modo a una breve tregua. Purché il pranzo sia vivo, il fustigatore non sarà troppo schizzinoso e si accontenterà anche di un orco prigioniero o della promessa di qualche creatura analoga (magari cacciata dal gruppo al di fuori della caverna). I personaggi si potranno allontanare a patto che promettano di portare del cibo, nel caso in cui dovessero tornare senza, il fustigatore attaccherà definitivamente allo scopo di procurarsi la cena defalcandola dalle file del gruppo.

Tesoro: Nel suo stomaco di pietra il fustigatore serba un anello della *stregoneria* (incantesimi di 1° livello) e sei gemme: un rubino del valore di 1.000 mo, due smeraldi del valore di 400 mo l'uno e tre pietre serpentine del valore di 60 mo l'una.

34. Prigione nanica

Se i personaggi sconfiggono il fustigatore nell'area 33 (o gli forniscono il pasto, volenti o nolenti) potranno esplorare la stanza. Ai tempi di Durgeddin questa era la prigione di Khundrukar.

Fustigatori e personaggi di basso livello

Un fustigatore è una creatura decisamente superiore a quelle che un gruppo di personaggi di 3° e 4° livello è in grado di combattere senza gravi perdite. Questo incontro è stato collocato in questo luogo per permettere al DM di impartire ai giocatori una lezione importante: talvolta è necessario evitare gli incontri che non si possono risolvere parlamentando. Se, nonostante gli avvertimenti, i personaggi attaccano la creatura, dovranno prepararsi a perdere almeno un membro del gruppo.

Se il DM è certo che i giocatori assaliranno il fustigatore in ogni caso, sarebbe meglio omettere completamente questo incontro.

Quella aperta nel muro a nord è una robusta porta nanica fatta di placche di ferro. Al di là si riesce a scorgere un breve corridoio con tre piccole porte in ferro sul lato ovest. Le prime due sono aperte, ma la porta alla fine del corridoio è chiusa.

☛ **Porta di ferro:** Spessore 6,25 cm; durezza 13; pf 75; CA 5; CD per sfondarla 28.

Le prime due celle sono vuote. La porta nella cella più a nord è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 23) ma da una ricerca generale nella zona circostante (Cercare CD 10) ne scaturirà una vecchia chiave carceraria che giace nello sporco del pavimento vicino.

All'interno della cella a nord ci sono i resti di uno scheletro nanico vestito con una vecchia mezza armatura arrugginita: era una dei primi luogotenenti di Durgeddin; gli orchi la catturarono durante lo scontro finale e la scaraventarono in questa cella per interrogarla in seguito, ma la sfortunata combattente fu semplicemente lasciata a morire di fame. L'armatura è troppo corrosa per essere di una qualche utilità, ma una piccola borsa di seta sotto la corazza contiene 8 mp e una chiave che apre la porta di ferro (area 27).

La Fonderia

I seguaci di Durgeddin vivevano e lavoravano in una miriade di stanze e sale oltre l'Antrolucente, ricavate scavando la roccia del Dente di Pietra. La maggior parte di questi livelli fu interamente depredata durante la caduta della roccaforte nanica.

Diversamente dalla Porta della Montagna o dall'Antrolucente, che offrono facili uscite verso il mondo esterno, la Fonderia è interrata così in profondità che nessun mostro dipendente dalle razzie in superficie vorrebbe di sua iniziativa vivere qui. Tuttavia, la Fonderia non è abbandonata. Mostri non morti attendono nei suoi antri più oscuri e le trappole naniche funzionano ancora perfettamente nonostante siano

ormai vecchie. Infine, un ridotto numero di duergar (nani grigi malvagi) si sono recati in questo luogo allo scopo di rimettere in funzione le vecchie forge di Durgeddin e carpire i segreti del mastro forgiatore.

Se i personaggi arrivano in quest'area dalla Palude Oscura (vedi l'inizio dell'avventura), andare all'area 38.

35. Stanza delle statue

Dalla porta di ferro (area 27), un'irta rampa di scale di pietra sale per 9 metri fino ad arrivare in questa stanza.

Le scale si aprono in una stanza di forma ottagonale di circa 9 metri di ampiezza. Il pavimento è composto da mattonelle blu, impolverate e crepate e i muri sono ricoperti da marmo levigato. Grosse porte di quercia rinforzate in ferro si trovano a nordest e a nordovest.

Tre statue di bronzo di almeno 3 metri di altezza si trovano nei muri a ovest, nord ed est. Ognuna raffigura un combattente nanico armato per la battaglia: quelle a est e a ovest portano un'ascia e uno scudo, quella al centro è armata con due asce. Il soffitto si alza in una cupola alta circa 9 metri.

Da qualche parte in lontananza si ode a malapena il fiavole tintinnio di un martello sopra una incudine.

Il suono dell'incudine può essere localizzato con una prova di Ascoltare (CD 18) effettuata con successo: proviene da qualche parte oltre il muro a est. Ogni PG che decida di esaminare attentamente il pavimento, noterà che la polvere è in qualche modo smossa. I giocatori possono fare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 18) per distinguere una pista poco usata che conduce dalle scale al muro di pietra dietro la statua a est: una strada senza uscita dove potrebbe essere nascosta una porta segreta.

☛ **Trappola (LI 1):** Le uscite evidenti sono false porte che conducono nella nuda roccia. Sono anche l'attivazione



di una trappola mortale. Se una delle due porte viene aperta, le asce delle statue vengono liberate affinché cadano nella zona proprio di fronte a ognuna delle false porte. Ogni personaggio che si trovi nella zona tratteggiata è soggetto a due attacchi con ascia grande.

➤ **Trappola della statua:** GS 1; due +8 mischia (1d12+2, crit x3); Cercare (CD 23); Disattivare Congegni (CD 25).

Scala segreta: La porta segreta dietro la statua a est è ben nascosta e richiede una prova di Cercare (CD 23) per trovarla.

Ogni creatura che risale le scale che si trovano oltre, fa scattare un incantesimo *bocca magica* quando i suoi passi raggiungono il tredicesimo gradino. L'incantesimo recita una frase in Nanico: "Allarme! Allarme! Intrusi si avvicinano!". Ciò avverte le guardie duergar nell'area 36. Il solo modo che hanno i personaggi per scoprire l'incantesimo prima che venga attivato è usare *individuazione del magico* per esaminare i gradini subito dopo aver aperto la porta e poi evitarlo usando un incantesimo *silenzio* o *dissolvi magie*, oppure saltando il gradino: a dire il vero circostanze piuttosto improbabili.

36. Grande sala

Quella che conduce a questa stanza dall'area 35 è un'altra porta di pietra con incisa la faccia torva di un nano. Fortunatamente non c'è nessuna trappola e non è chiusa, cosicché può essere aperta facilmente. Questa era in passato la sala del trono di Durgeddin, la sala dei banchetti e la sede dell'autorità.

Vedete un'imperiosa sala nanica, lunga 30 metri e larga 15, fiancheggiata da dieci grandi pilastri intarsiati con immagini mirabolanti: giganti e draghi dalle facce contorte per lo sforzo di sopportare il peso del soffitto 9 metri sopra. Dal soffitto scendono delle torce, sistemate in candelabri sospesi 3 metri sopra il pavimento, e un possente trono è sistemato sopra un palco sul lato opposto. Una volta i muri erano ricoperti da piastrelle affrescate, ma si tratta di molto tempo fa: ormai queste ultime sono ridotte a mucchi di detriti e le decorazioni sono state deturpate dagli orchi che le hanno sostituite con graffiti di varia natura. Potete vedere cinque porte, non contando quella da dove siete venuti.

I graffiti altro non sono che epiteti volti a sottolineare come i nani siano cattivi e incompetenti. Il DM si senta libero di crearne lui stesso!

Due combattenti duergar e la ladra duergar, Ghared, stanno montando la guardia in questo luogo. Sono *invisibili* e *ingranditi* dal momento che sono stati avvertiti dalla *bocca magica* dell'approssimarsi dei giocatori all'area 35. Se i giocatori hanno in qualche modo oltrepassato l'area 35 senza attivare la *bocca magica*, i duergar non avranno il tempo di usare il loro potere di invisibilità e saranno colti di sorpresa non appena la porta si aprirà; i duergar sono pallidi nani dalla pelle grigia con una corazza.

Il trono è privo di elementi degni di nota: è semplicemente una piccola panca di pietra che probabilmente nel passato era decorata in alcuni punti.

Creature (LI 4): I duergar preferiscono ricacciare indietro i giocatori senza combattere. Danno al gruppo un round di tempo per ritirarsi giù dalle scale dopo di che attaccheranno a meno che i personaggi non se ne siano andati o provino a negoziare con loro.

➤ **Combattenti duergar:** pf 11,10; 60 mo ciascuno.

➤ **Ghared:** pf 19.

Tattiche: I duergar aspetteranno un round per vedere se

il gruppo retrocede e poi inizieranno ad attaccare con le loro balestre, usando i pilastri come copertura. Ghared è nascosta dietro il secondo pilastro nel muro a sud; non bisogna dimenticare di fare uso del suo attacco furtivo e della sua *pozione di cura ferita leggera*. Quest'ultima potrà essere impiegata nel corso della battaglia.

Se due dei duergar cadono in battaglia, il superstite si ritirerà nell'area 37 o 39.

37. Fucina delle spade

La fucina delle spade era il luogo in cui Durgeddin il fabbro lavorava le sue lame più pregiate. I duergar sono tuttora impegnati a forgiarvi delle lame, nella speranza di catturare una scintilla della magia vendicativa del mastro forgiatore.

Le grandi porte conducono in una fonderia con un soffitto a volta a forma di botte larga circa 12 metri e lunga 21, sebbene la parte est della stanza prosegua in un antrò largo e scuro. Un torrente scorre nel centro della stanza, attraversato da due ponti di pietra. Una fredda corrente d'aria proveniente da est fa risuonare un gemito sinistro nella stanza. Più innanzi, sul lato opposto del torrente, tre nani ricurvi e grigi stanno lavorando a una fucina ruggente di fiamme, battendo una spada incandescente sopra a una vecchia incudine.

Gli indaffarati duergar possono effettuare una prova di Osservare (CD 20) per accorgersi dell'ingresso del gruppo; se i duergar non si accorgono dei personaggi, il gruppo sarà ovviamente in grado di coglierli di sorpresa.

Creature (LI 5): I duergar stanno lavorando a un progetto segreto e si opporranno in maniera violenta agli intrusi, a meno che questi non siano accompagnati da Ghared.

➤ **Combattenti duergar (2):** pf 11 ciascuno; 40 mo ciascuno.

➤ **Snurrevin:** pf 18.

➤ **Mordicchio (famiglio, topo):** pf 9.

Snurrevin è un illusionista pieno di talento. I duergar prediligono la magia illusionista; dal momento che sono decisamente immuni alle allucinazioni e perciò sono in grado di usarle in battaglia senza impaurire o distrarre i loro compagni. Come ben noto ai duergar, Snurrevin è matto come un cavallo; balbetta costantemente e borbotta tra sé e sé, portando avanti conversazioni con persone che non sono presenti e rivedendo i suoi piani e le sue trame a voce alta. Nimira, il capo dei duergar lo sopporta dal momento che ogni tanto è utile ai suoi scopi.

Tattiche: I combattenti duergar si spostano dalle loro posizioni presso la fucina a sud per sorvegliare i due ponti e usare le loro capacità di ingrandire. Snurrevin lancia *scudo* e

Passare negoziando?

I duergar manifestano fin dall'inizio un'attitudine ostile, ma in realtà stanno aspettando per vedere se i personaggi attaccano o si ritirano. Ghared parla per il gruppo: è sospettosa, ingorda e arrogante, ma non è stupida. Una prova di Diplomazia (CD 20) effettuata con successo potrebbe cambiare la loro attitudine a "maldisposto". Aggiungere un bonus di +1 alla prova per ogni 20 mo offerte per corromperli (fino a un massimo di +10).

Se i personaggi intraprendono con loro un negoziato coronato da esito positivo, i duergar possono, in cambio di oro, fornire loro utili informazioni:

- Le porte a nord conducono a sale infestate da non morti e magia maledetta.
- Un drago vive in una caverna di un grande lago al livello sottostante.
- La porta a sudest conduce alle vecchie cucine sorvegliate da magia ancor più maledetta.
- Il fiume sotterraneo scorre dal lago attraverso altre parti del complesso sotto l'Antrolucente. È alimentato da un lago sulla superficie.

I duergar evitano di parlare ai personaggi di quanto concerne le aree 37 o 39, a meno che non intravedano l'opportunità di spedire i personaggi all'inseguimento del drago.

Se corrotti, Ghared e gli altri duergar, saranno propensi a permettere al gruppo di entrare nelle stanze a nord. I duergar potrebbero essere persuasi a scortare i personaggi attraverso l'area 37 fino all'abisso nell'area 38 per entrare nel territorio del drago. Ghared provvederà a trovare un passaggio e scorderà i giocatori attraverso l'area 37.

I duergar non permetteranno ai giocatori di passare attraverso la porta per l'area 37 senza una scorta, né permetteranno loro di arrivare all'area 39 senza combattere.



usa la sua capacità di rendersi *invisibile*. Il topo si nasconde nelle scure ombre della fucina di nordovest. Nel round seguente Snurrevin usa il suo incantesimo *immagine silenziosa* per creare l'immagine di una moltitudine di millepiedi velenosi che si attorcigliano intorno ai piedi dei giocatori che si tengono fuori dalla mischia.

Nei round successivi, Snurrevin può usare le seguenti tattiche:

- ☛ Lanciare *immagine minore* per creare delle immagini di combattenti duergar aggiuntivi che accorrono dall'area 38.
- ☛ Lanciare *stretta folgorante* o *tocco gelido* tramite il suo famiglia e farlo scattare fuori dal suo nascondiglio per compiere un attacco di contatto contro i PG.
- ☛ Lanciare *sfera infuocata* e quindi diventare invisibile nel round successivo per controllare gli attacchi con le sfere rimanendo celato alla vista.
- ☛ Lanciare *spruzzo colorato* per rendere incapacitato un personaggio che combatte contro uno dei combattenti duergar, preparando potenzialmente un attacco contro un difensore indifeso.

Se la battaglia si mette male per i duergar, questi useranno il loro potere di diventare invisibili per uscire dal combattimento e sgusciare intorno ai personaggi, tornando nell'area 36. Se possibile raggiungeranno Nimira e gli altri duergar nell'area 39. Altrimenti si dirigeranno verso le colline.

Tesoro: Snurrevin ha trovato un piccolo bottino durante le sue esplorazioni della Fonderia; nella forgia spenta nell'angolo nordovest della stanza ha riposto 320 mo, 1.100 ma, una collana d'oro con rubini per un valore di 900 mo e una pozione di forza.

38. Baratro

Il torrente che scorre attraverso la vecchia fucina delle spade si incunea in una caverna naturale e alla fine

precipita in un grande baratro, profondo 30 metri e largo 15. Non si può vedere nulla se non l'oscurità sottostante sebbene si possa sentire il fragore dell'acqua in lontananza sopra il suono stridulo delle cascate antistanti.

Dall'altra parte del baratro, una seconda piccola sporgenza è parzialmente nascosta da uno sperone di roccia.

Ogni personaggio abbastanza sfortunato da cadere nel baratro scoprirà che è profondo 36 metri. (La caduta infligge 12d6 danni all'eventuale vittima trascinandola fino all'area 50 presso il Lago Nero).

Per discendere la roccia scivolosa vicino alla cascata occorre una prova di Scalare (CD 18). Se un personaggio cala una corda per compiere la discesa è più semplice (CD 5).

Scala a parete: Sulla sporgenza nord è situata una vecchia scala a parete. Non è subito evidente dalla sporgenza sud; se un personaggio nella zona a sud guarda attentamente verso la sporgenza nord potrà effettuare una prova di Cercare (CD 8) per individuare la scala. La scala conduce all'area 51 del Lago Nero.

39. Sala del consiglio

Una volta questa era la sala del consiglio di Khundrukar, mentre oggi serve solo come posto di guardia per i duergar.

La porta dietro il trono conduce in una piccola stanza per le udienze, o sala del consiglio. Un grande tavolo ricavato da un'unica lastra di pietra domina il centro della stanza e i resti di vecchi arazzi sono ancora appesi alle pareti. Nel muro dal lato opposto è situata un'unica porta intarsiata con l'immagine di un nano altero che avete già visto da qualche parte in questo complesso.

Un nano dalla pelle grigia in cotta di maglia sta ritto innanzi alla porta. Sta silenziosamente sollevando la sua balestra.

Creature (LI 6): A meno che il gruppo non sia sotto la protezione di Ghared, il duergar combatte fino alla morte per proteggere il suo capo. I personaggi che si nascondono possono sgattaiolare oltre la guardia, ma l'alternativa è lo scontro.

Nimira, il capo dei duergar, sta riposando nell'area 40. Se i personaggi iniziano a lottare con la guardia duergar, diventa *invisibile*, si *ingrandisce* e nel terzo round esce a dare un'occhiata alla battaglia.

☛ **Combattente duergar:** pf 11; 20 mo.

☛ **Nimira:** pf 41.

Tattiche: Nimira combatte con una spada a due lame. I suoi talenti da combattimento le permettono di compiere due attacchi per round, uno per ogni estremità dell'arma; è letale in combattimenti corpo a corpo specialmente quando usa il potere dei duergar di *ingrandire*.

Se la guardia viene uccisa e Nimira si trova a fronteggiare almeno tre nemici abbandona la battaglia e si ritira nell'area 40. È a conoscenza della porta segreta e la usa per scappare, girando intorno attraverso le aree 46 e 42 per tornare alla grande sala.

Nimira non solo è una guerriera estremamente abile, è anche molto brava a negoziare, nelle giuste circostanze. È pragmatica e indifferente e non lascia mai trasparire la rabbia. Se i personaggi sembrano deboli, Nimira semplicemente li attaccherà. Se sembrano forti farà quanto in suo potere per di-

rottarli in un'altra zona del complesso mentre cercherà di predisporre un agguato che permetta a lei e ai suoi seguaci di fronteggiare il gruppo in una posizione di parità (o superiorità).

40. Alloggi di Durgeddin

Durgeddin prediligeva uno stile di vita parco, evitando ricche decorazioni e tesori nella sua stanza. Nimira, il capo dei duergar, ha sistemato questa stanza per il suo uso personale. Conosce il passaggio segreto a est e se necessario lo usa.

Questa stanza ha l'aspetto di una camera da letto. Nell'angolo più lontano a destra ci sono i resti di un grande scomparto di legno adibito a dormitorio, malamente solcato dai colpi delle asce e parzialmente bruciato. Un tavolo, una panca e una scrivania hanno subito il medesimo trattamento. Nel bel mezzo del muro più lontano è stato liberato uno spazio per un semplice giaciglio e un paio di borse. Due porte danno sulla stanza a nord.

Se il gruppo entra in questa stanza attraverso la porta segreta dell'armadio o per qualche motivo non ha incontrato Nimira nell'area 39, la troverà qui che si riposa sul giaciglio. Altrimenti, la stanza è vuota.

La porta nell'angolo nordovest conduce a un bagno, contenente due piccoli vasi di argilla di acqua per lavarsi. La porta a nordest conduce a un armadio nel quale non v'è null'altro che i resti ammuffiti di alcuni mantelli.

Nelle borse vi sono solo delle semplici provviste: vestiti aggiuntivi, cibo, lampada ad olio e altri oggetti simili. Nimira porta con sé la maggior parte dei suoi oggetti di valore.

Porta segreta: Il muro a est dell'armadio nasconde una porta segreta celata, a dire il vero, non molto bene (Cercare CD 13).

41. Cucine

Un secolo fa, uno dei consiglieri di Durgeddin, un chierico di Moradin di alto livello preparò molti incantesimi difensivi, disponendoli nella Fonderia e nell'area ad essa circostante. Una delle sorprese sopravvissute al passare del tempo è un oggetto animato, che si trova proprio in questa stanza, si tratta di un grosso tavolo massiccio, i cui ordini sono di attaccare qualunque personaggio non nano che oltrepassi la soglia.

Alla sommità delle scale, trovate un corridoio che conduce a sud, poco oltre si allarga in una grande stanza in cui si trovano allineati alcuni focolari. Pentole, marmitte, calderoni e paioli giacciono qua e là per tutto il pavimento; un passaggio a volta sulla destra conduce a una dispensa ricolma di cibarie ammuffite. Questa stanza era un tempo la cucina dei fabbri nanici. All'improvviso udite un raschiare sordo: un grosso tavolo di legno è percorso da un fremito e inizia a muoversi, proprio verso di voi!

Creatura (LI 3): Gli ordini esatti impartiti al tavolo dal chierico sono stati: "Attacca qualunque creatura che non sia un nano ed entri in questa stanza, a meno che un nano non ti ordini di restare fermo."

► **Tavolo animato:** pf 22.

Il tavolo ha durezza 5, ovvero, 5 punti vengono sottratti dai danni inflittigli per ciascun attacco (vedi "Attaccare un oggetto" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Il tavolo non attacca i nani per nessun motivo. Se un personaggio nano gli comanda di fermarsi esegue prontamente l'ordine e rimane perfettamente immobile per 10 minuti o finché il nano non lascia la stanza. A tale scopo il giocatore che interpreta il personaggio nano dovrà esplicitamente manifestare la sua intenzione di ordinare al tavolo di fermarsi o rivolgersi direttamente a quest'ultimo pronunciando direttamente il comando. Analogamente, se il giocatore che interpreta il nano dovesse casualmente imprecare, durante il gioco, qualcosa di simile a "Fermati, maledizione!" all'indirizzamento del tavolo, questo cesserebbe immediatamente di muoversi.

Tesoro: Il gruppo può raccogliere dozzine di vecchie pentole arrugginite e vari tipi di stoviglie, nessuna delle quali di particolare valore.

42. Santuario sconosciuto

Durgeddin compì l'estremo atto di resistenza proprio in questa stanza, seminando la morte con la sua spada tra le file dei nemici, fin quando gli orchi riuscirono a sopraffarlo. I sacerdoti-guerrieri orchi per accertarsi che il loro odiato nemico non potesse tornare a perseguitarli pronunciarono sui suoi resti oscure maledizioni, quindi scelsero un feroce combattente delle loro schiere affinché restasse per sempre in questa stanza come non morto, allo scopo di uccidere chiunque avesse trovato questo posto.

La porta che conduce in questa stanza dall'area 36 è ricoperta di incisioni in Orchesco che recitano: "Oltre questa porta giace incatenato il Creatore di Morte. Possa egli divorarsi il fegato nell'odio fin quando il sole si spegnerà e tutto ciò che è avrà fine."

Questa stanza era in origine un santuario dedicato agli dei nanici; le pareti sono coperte di oscure immagini scolpite e nell'estremità ovest della stanza si trova un basso altare di pietra. Un tempo file ordinate di panche, anch'esse di pietra, si trovavano allineate sul pavimento, ora di queste non restano che detriti sparsi qua e là e le statue degli dei sono state sfregiate barbaramente.

Sopra l'altare, a braccia conserte sul petto giace il corpo di un vecchio combattente nano in mezza armatura. A terra attorno all'altare giacciono disseminate delle ossa e ai piedi di quest'ultimo si trovano i lacerti resti di un orco in mezza armatura rannicchiato.

Il wight e gli scheletri che sono in agguato nella stanza si animano e attaccano i PG un round dopo che questi hanno messo piede nella stanza. Continuare con la lettura del testo seguente:

Avvertite una presenza malvagia che aleggia nella stanza... un freddo sussurro di morte e di oscura magia. A un tratto le ossa ai piedi dell'altare si animano formando enormi scheletri torreggianti che si alzano minacciosi impugnando nelle mani ossute delle mazze di bronzo. Il cadavere dell'orco ai piedi dell'altare improvvisamente alza lo sguardo su di voi e digrigna i denti in

Illusioni

I personaggi non possono essere in alcun modo feriti dalle illusioni di Snurrevin, ma potrebbero sprecare parecchio tempo nel tentativo di contrastarle o di combatterle. Un personaggio che attacca una *immagine silenziosa* o una *immagine minore* ha diritto a un tiro salvezza alla normale CD dell'incantesimo, in caso di successo si renderà conto della vera essenza dell'illusione. Se il personaggio che si rende conto del vero stato delle cose decide di comunicarlo ai compagni, questi potranno usufruire di un bonus di +4 al loro tiro salvezza contro le illusioni.

una smorfia malevola, i suoi occhi pieni di odio sembrano ardere di un fuoco verdastro!

Creature (LI 4): Il campione orchesco è ora un wight, un mostro non morto assetato di sangue. I mucchi di ossa sono in realtà 2 scheletri grandi, si tratta di ogre uccisi durante la battaglia con Durgeddin e successivamente rianimati per dare man forte al wight nel suo compito di guardiano.

➔ **Wight:** pf 30.

➔ **Scheletri Grandi (2):** pf 13 ciascuno.

Il campione orchesco indossa ancora la mezza armatura che portava al momento in cui fu ucciso, pertanto la sua Classe Armatura è molto migliore rispetto a quella di un normale wight. Sia il wight che gli scheletri attaccheranno gli intrusi ingaggiando una lotta furiosa, ma non potranno inseguirli all'esterno, dal momento che non possono lasciare la stanza per alcun motivo.

È bene ricordare che qualora un PG venisse colpito da un attacco di schianto del wight dovrà segnare di aver ricevuto un livello negativo. Si faccia riferimento alla *Guida del DUNGEON MASTER* per maggiori dettagli in proposito.

Tesoro: Sebbene questa stanza sia stata razzata durante la caduta di Khundrukar, nel corso degli anni alcuni avventurieri vi sono entrati, cadendo sotto gli attacchi dei non morti e lasciando qui i loro averi. In un compartimento segreto dietro all'altare è nascosto un sacco contenente 280 mo e un paio di pergamene contenenti gli incantesimi *ragnatela* e *movimenti del ragno*.

43. Sale naniche

I nani di Khundrukar vivevano in stanze private a nord della sala grande. L'orda di orchi ne saccheggiò buona parte ammazzando tutti i nani che incontrava e portando via i tesori. Quest'area, l'area 46 e tutte le stanze contrassegnate dal numero 44 sono ora il dominio di un nano non morto: il chierico Arundil, che esiste ormai solo come allip, uno spettro di pazzia e disperazione.

La porta dà su di una stanza con lato di 9 metri. Una pozza scura è situata al centro del pavimento e sui muri a est e a ovest si aprono dei corridoi. Nell'aria si ode uno strano suono: un misterioso lamento assume lentamente significato, fino a diventare una serie di parole nella lingua nanica. Il lamento si fa via via più forte assumendo un'intensità maniacale, si riescono a riconoscere frasi spezzate e urla strazianti, man mano che diventa visibile una diafana creatura che entra nella stanza attraverso il corridoio a est!

Creatura (LI 3): Chiunque desideri fuggire a questo punto, lo può fare in tutta tranquillità senza pericolo, ma coloro che decidessero di restare nella stanza si troveranno a fare i conti con l'attacco portato dall'allip mediante il suo mormorio, che ha un effetto simile all'incantesimo *ipnosi* per resistere al quale sarà necessario un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16). Tutti i PG che dovessero fallire non potranno che fissare rapiti l'allip per 2d4 round oppure finché quest'ultimo non li attaccherà o verranno scossi dai compagni.

➔ **Arundil:** pf 24.

I personaggi sotto l'effetto di *ipnosi* vengono colti alla sprovvista dal primo attacco dell'allip, dopodiché l'azione ostile della creatura li riscuote da tale stato. Se viene ferito o scacciato, l'allip scappa e si rifugia in una delle stanze vuote (quelle contrassegnate dal numero 44) per 1d4 ore prima di

tornare nuovamente a inseguire il gruppo.

È possibile che i personaggi abbiano raggiunto questa stanza da una delle porte segrete dell'area 46, si consiglia in tal caso di leggere le informazioni relative a quell'area per maggiori dettagli.

44. Stanze saccheggiate

Queste erano le stanze in cui vivevano i nani, spogliatoi, camerate, armerie, magazzini e così via. Nessuna di tali aree contiene alcunché di rilevante, ma solo detriti e resti dell'assalto finale: mobili spaccati, iscrizioni in orchesco e qua e là qualche scheletro di nano o di orco. Per determinare il contenuto di ciascuna stanza contrassegnata dal numero 44, si tiri due volte sulla seguente tabella.

TABELLA DELLE STANZE SACCHEGGIATE

1d8	Risultato
1-3	Nulla
4	1d4 cadaveri di orchi, spogliati
5	1d2 cadaveri di nani, spogliati
6-7	1d4 pezzi di mobili spaccati
8	Oggetto d'arte del valore di 1d10x10 mo (Cercare CD 13)

Una manciata di oggetti di valore, pettini, specchi, gioielli e quant'altro, è sfuggita al saccheggio generale. Se la tabella indica la presenza di uno o più di tali oggetti, verranno scoperti solo se i PG decideranno di perquisire a fondo la stanza.

45. Stanza degli scheletri

La stanza degli scheletri serviva un tempo da piccolo dormitorio. Una mezza dozzina di nani morirono qui e furono successivamente animati da Arundil, quasi impazzito dal dolore, che ordinò loro di difendere la stanza da tutti gli intrusi, subito prima di morire.

Questa stanza una volta potrebbe essere stata un piccolo dormitorio o una caserma di piccole dimensioni. Sei vecchie cuccette di legno sono accostate al muro, incendiate e spaccate dai saccheggiatori; una mezza dozzina di cadaveri nanici ormai ridotti a scheletri giacciono qua e là sul pavimento. All'improvviso, gli scheletri si rialzano da terra emettendo dei sinistri scricchiolii strascicati e si dirigono contro di voi!

Creature (LI 2): Questi mostri attaccano tutte le creature viventi che entrano nella stanza, ma non le seguono al di fuori di quest'ultima.

➔ **Scheletri Medi (6):** pf 6 ciascuno.

Tesoro: Un altro membro della spedizione morta in questo luogo parecchi anni or sono giace in questa stanza. (I suoi compagni possono essere rinvenuti nelle aree 15 e 42). Questa era la ladra del gruppo; il suo corpo mummificato giace mezzo sepolto sotto i detriti. Nel pugno stringe una scimitarra perfetta e nella borsa appesa alla cintura si trovano 670 ma.

46. Stanza comune

Un tempo questo era un punto di ritrovo per gli abitanti di Khundrukar, durante la furiosa battaglia fu teatro di uno scontro molto cruento tra orchi e nani.

Il corridoio conduce a una seconda stanza larga circa 12 metri e profonda 9. Tre porte danno su questa stanza, al centro della quale si trova una pozza scura in un basso

bacino di pietra. Il pavimento della stanza è ricoperto di cadaveri di vecchi guerrieri. Sette cadaveri di nani giacciono sul pavimento nella stessa posa in cui caddero un centinaio di anni or sono, circondati da una dozzina di orchi morti nel medesimo scontro. Qualcuno si è preso la briga di spogliare i cadaveri delle loro armi e armature, lasciandosi alle spalle solo i resti di quelle ormai inutilizzabili assieme a qualche scudo spaccato.

Se il gruppo raggiunge la stanza dalla porta segreta a sud, l'allip Arundil si farà loro incontro e li attaccherà. Si faccia a tale proposito riferimento alla descrizione dell'incontro con l'allip fatta nell'area 43. In tutti gli altri casi questa locazione non presenta alcunché di pericoloso né di rilevante.

47. Stanza di Arundil

Il principale sacerdote di Khundrukar viveva in questa stanza molto spaziosa. Durante l'assalto finale Arundil impiegò la sua magia per sfuggire al massacro, tornando in seguito solo per trovare tutti i suoi simili morti. Provò a risistemare le difese magiche e animò alcuni combattenti morti e vari oggetti come protezione nel caso gli assalitori avessero deciso di tornare e morì qualche settimana dopo.

Sorprendentemente, questa stanza non è stata saccheggiata. Si tratta degli appartamenti di un'eminente personalità dei nani; è decorata con arazzi e arredata in maniera confortevole, sebbene il tempo ne abbia segnato il mobilio. Un bellissimo tappeto sicuramente largo 6 metri ricopre la maggior parte del pavimento al centro della stanza, un semplice letto e uno scrittoio si trovano nel lato sudovest della camera.

Creatura (LI 5): Questa stanza nasconde un pericolo mortale: si tratta di un pericolosissimo oggetto animato. Arundil animò il tappeto e gli ordinò di uccidere qualsiasi creatura che non fosse un nano e che vi mettesse sopra i piedi. Dal momento che il tappeto copre tutta la stanza, eccezion fatta per una striscia larga 1,5 metri lungo le pareti, chiunque desideri esplorare la stanza dovrà camminare sul tappeto attivando in tal modo il suo intento omicida.

➤ **Tappeto animato:** pf 44.

Esistono ottime probabilità che i personaggi non abbiano la benché minima idea circa la possibilità di essere attaccati dal tappeto, quindi a meno che non prendano precauzioni inusuali, per il primo round il tappeto li coglierà di sorpresa. Il tappeto attacca cercando di afferrare fino a tre personaggi che si trovino al momento sopra di esso. Si noti che i personaggi sorpresi devono essere considerati colti alla sprovvista e non possono compiere attacchi di opportunità ai danni del tappeto. I personaggi che non vengono colti alla sprovvista hanno diritto a un attacco di opportunità quando il tappeto tenta di afferrarli; se un personaggio colpisce e infligge danni, il tentativo di lottare del tappeto fallisce solo per quel personaggio.

I personaggi che vengono afferrati devono effettuare una prova di lottare contrapposta contro il tappeto (il bonus alla prova di lottare del tappeto è +15). Se la creatura vince, la vittima subisce 2d6+7 danni ed è trattenuta. In ogni round successivo, il tappeto infliggerà automaticamente 2d6+7 danni da stritolamento a ogni vittima trattenuta, senza bisogno di alcuna prova. Le vittime stritolate possono fuggire o difendersi conformemente a quanto descritto nelle regole sulla lotta (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Tesoro: Sotto il letto si trova un piccolo forziere di legno contenente: 1.200 ma, 3.000 mr e un pezzo di seta quadrato nel quale sono avvolti uno zaffiro a stella del valore di 500 mo e una coppia di topazi blu gemelli del valore di 90 mo ciascuno.

48. Armeria saccheggiata

Questa armeria venne depredata molto tempo fa; la porta è fatta di piastre di metallo ma la serratura è stata spezzata durante il saccheggio: può essere forzata con una prova di Forza (CD 18).

➤ **Porta di ferro:** Spessore 6,25 cm; durezza 13; pf 75; CA 5; CD per sfondarla 28.

File di rastrelliere vuote e una dozzina o più sostegni per armature vuoti denotano il fatto che questa stanza fu un tempo un'armeria. Alcuni detriti insozzano il pavimento... per lo più scaffali sfondati e manichini reggi-armatura segnati dai colpi di spada; a un primo esame non si scorge nulla di valore.

Creatura (LI 2): Arundil animò un manichino reggi-armatura (sostegni a forma di uomo sui quali venivano un tempo appoggiate le armature) e gli ordinò di difendere la stanza contro eventuali intrusi. Se il gruppo entra nella stanza il manichino si anima e lo attacca.

➤ **Manichino reggi-armatura:** pf 11.

Il manichino è un oggetto animato di taglia Media, è fatto di legno, e questo gli conferisce una durezza di 5 punti. Ogni attacco infliggerà per questo motivo 5 danni in meno rispetto al normale contro questo costruito.

49. Rifugio di Idalla

L'ultimo membro della precedente spedizione, un mago astuto e malvagio, morì qui vicino. Prima di andarsene, comunque, evocò e vincolò una succube alla stanza con la seguente condizione: sarebbe stata bloccata in quel luogo finché qualcuno di buone intenzioni (intendendo qualsiasi allineamento buono) l'avesse attaccata o fosse stato così sciocco da darle verbalmente il permesso di andarsene. La succube, che si fa chiamare Idalla, non sa perché il mago l'abbia evocata e neppure se sia ancora vivo. È comunque molto annoiata per la sua forzata prigionia ed è disposta a fare qualsiasi cosa pur di andarsene da questo luogo. Le si permetta di effettuare una prova di Ascoltare quando i personaggi si avvicinano alla stanza, in quanto può prepararsi molto meglio se sa che il gruppo si sta avvicinando. Altrimenti, si modifichi opportunamente il testo seguente:

Questa stanza era un tempo la biblioteca o lo studio di un erudito. Diverse librerie sono appoggiate ai muri e numerose pile di libri giacciono sulla scrivania al centro della stanza, che odora di carta ammuffita. Due porte conducono a est e a sud.

Una donna esile di media altezza e dai lunghi capelli neri siede su una sedia presso il tavolo con un'espressione estremamente triste. I suoi abiti sembrano logori, ma non scalfiscono la bellezza della sua figura.

Se i personaggi fanno ricerche nella biblioteca mentre parlano con Idalla (Cercare CD 20), possono trovare alcune pergamene interessanti (vedi il paragrafo "Tesoro").

Creatura (LI 9): Se Idalla ha sentito il gruppo avvicinarsi, ha già fatto uso della sua capacità di individuazione del bene

La storia di Idalla

Se i personaggi le parlano, Idalla tenta (o continua i suoi tentativi) di scoprire se qualche personaggio può avere buone intenzioni facendo uso della sua capacità di *individuazione del bene*. Una volta che ha determinato la presenza di un personaggio buono (possibilmente individuando con precisione quali sono quelli di allineamento buono), recita la sua parte di prigioniera fino in fondo. Potrebbe persino piangere e tremare, ma senza esagerare, e racconterà ai personaggi i seguenti frammenti di informazioni:

- ☛ Il mago vive al di sotto di quest'area; lei non l'ha visto da parecchi anni, comunque. Lo scopo del mago era di usarla per le sue ricerche su come prolungare la vita. (Queste sono menzogne).
- ☛ Il mago le ha raccontato parte della storia di Khundrukar e del destino di Durgeddin (vedi l'area 42 per ulteriori dettagli), che può tralasciare. (Ha imparato parte della storia con le sue letture, non dal mago).
- ☛ Un doppelganger infesta l'Antrolucente. (Questa è una piccola bugia maligna raccontata per il piacere di farlo. Potrebbe usarla più tardi a suo vantaggio, se necessario).
- ☛ Un nano morto infesta il complesso, trasformato in un folle spettro che sussurra frasi sconnesse.
- ☛ Il mago le ha raccontato che sotto la fonderia si trova la tana di un drago. (Anche questa è una bugia, ma stranamente ha ragione).
- ☛ I libri presenti sono per la maggior parte noiosi trattati accademici sulla storia dei nani. (I personaggi non possono trovare altro che libri storici e le pergamene indicate al paragrafo "Tesoro", a meno che il DM non voglia aggiungere qualcosa di nuovo. Idalla ha già raccontato loro tutte le informazioni storiche di maggior rilievo).

per determinare la presenza di personaggi buoni. Inoltre, si alza immediatamente dalla sedia una volta che la porta è aperta, implorando di essere liberata dalla sua prigionia. Se invece non si è preparata, l'apertura della porta le dà qualche secondo per cambiare forma mentre è seduta, e tenta di distrarre il gruppo con la sua storia mentre usa la sua capacità di *individuazione del bene*.

Idalla racconta ai personaggi di essere prigioniera di un mago che risiede nel livello sottostante e fa uso di tutte le sue capacità per persuaderli a darle il permesso di lasciare la stanza. (Conosce le condizioni del suo vincolo perché il mago che l'aveva evocata non teneva sufficientemente nascosti i suoi pensieri mentre si allontanava dalla stanza). È disposta a recitare la parte della prigioniera e si diverte persino a farlo. Se i personaggi glielo permettono o lo desiderano, rimane con loro per qualche minuto, per poi teletrasportarsi lontano per cercare il mago che l'ha vincolata. Potrebbe addirittura tentare di rubare un bacio (e fare uso del suo attacco di risucchio di energia) appena prima di andarsene. Da non dimenticare che se risucchia l'energia di un personaggio, la vittima deve effettuare con successo una prova di Saggiezza (CD 15) per accorgersi di quanto è accaduto. Appena prima di andarsene, Idalla sorride ai personaggi e dice loro che non tutti sono ciò che sembrano essere. Mentre parla i suoi occhi brillano brevemente, benché sia necessaria una prova di Osservare (CD 10) per accorgersene.

☛ **Idalla:** pf 33.

Tattiche: Se i personaggi attaccano Idalla nella stanza e uno degli aggressori è di allineamento buono, Idalla gioca un po' con loro, magari iniziando con un incantesimo *charme* per poi baciare la persona colpita. Non appena è stata colpita o ha risucchiato con successo un bersaglio, lascia la stanza con la sua capacità di *teletrasporto senza errore*. Usa la stessa tattica anche nel caso i personaggi la attaccassero dopo averla liberata dal vincolo. I gruppi privi di personaggi di allineamento buono che dovessero attaccarla dentro la stanza finirebbero ben presto per trovarsi in seri problemi, in quanto Idalla continuerà a tentare di usare il suo *charme* per spingere i membri del gruppo l'uno contro l'altro ed è in grado di infliggere alcuni livelli negativi.

49a. Camera da letto: L'area 49a è la vecchia camera da letto dello studioso nano che viveva qui. Questa stanza è ammuffita e soffocante; Idalla dice ai personaggi che non vi è entrata perché puzza di muffa, il che è parzialmente vero. (È vincolata alla biblioteca, ma l'odore che proviene dalla camera da letto è tale da far venire le lacrime agli occhi a una persona curiosa e infastidirne il naso). Chiunque entri e si guardi intorno può effettuare una prova di Cercare (CD 20) per trovare lo scom-

partimento segreto.

Tesoro: Lo studioso nano possedeva un piccolo tesoro che conservava dietro uno scompartimento segreto nel muro della camera da letto. Al suo interno sono celate 110 mo e una gemma occhio di gatto del valore di 70 mo. Nella bi-

blioteca i personaggi possono trovare una pergamena con gli incantesimi *allarme*, *cambiare sembianze*, *ridurre e scudo*.

Il Lago Nero

Langolo più cupo e più remoto del sistema di caverne dell'Antrolucente, il Lago Nero, è una grande e sinuosa caverna colma d'acqua proveniente dalla Palude Oscura attraverso un lungo sifone sommerso. Dal lago, il fiume sotterraneo scorre a ovest attraverso la Fenditura, poi per il centro del baratro nell'area 3 e quindi per altri 8 chilometri per poi riemergere in superficie.

I nani di Khundrukar non si sono mai stabiliti in queste caverne, benché Durgeddin e i suoi seguaci abbiano iniziato a progettare una via di fuga attraverso tale abisso.

Il Lago Nero è ora il dominio di Scaglia Notturna, un giovane drago nero femmina, che ha iniziato ad ammassare il suo tesoro recuperando lentamente i resti delle spoglie di Khundrukar. Da questo luogo, Scaglia Notturna può nuotare attraverso la Fenditura, salire le scale per l'Antrolucente o volare verso la Fonderia. I trogloditi temono e venerano Scaglia Notturna, mentre i duergar hanno negoziato una tregua instabile col drago pagandole un modesto tributo per essere lasciati in pace col loro lavoro alle forges.

Se il gruppo giunge dalla Palude Oscura, iniziare dall'area 54.

50. Cascata

Il torrente dell'area 38 scorre nel baratro per poi scendere in questa stanza, oltre 3 metri più in basso. Ogni personaggio che si arrampichi (o precipiti) lungo il baratro finisce qui.

Un roboante torrente d'acqua riempie questa piccola stanza, formando una pozza e poi scorrendo via per confluire in un fiume più grande a nord. L'aria è umida e il rombo della cascata è assordante. Un'ampia sporgenza rocciosa si dirige a nord verso il fiume per poi voltare a est e scomparire alla vista. Impronte o tracce di qualche genere sulle rive fangose della pozza indicano il passaggio di una creatura.

Le impronte sono state lasciate dal drago; permettere una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 13) per identificarle come orme di un rettile di taglia Media con quattro piedi e una lunga coda. Le tracce provengono dalla pietra dura della sporgenza a nord (dove non sono più visibili) per poi scomparire sul bordo dell'acqua.

51. Ponti nanici

I seguaci di Durgeddin costruirono questo ponte quando stavano valutando la possibilità di insediarsi anche in questo livello. La scala a parete dalla sporgenza a nord dell'area 38 scende in un punto a sud del ponte.

Un fiume sotterraneo dalla corrente veloce scorre con fragore sotto un vecchio ponte nanico, muovendosi da est a ovest. Sulla sponda sud una vecchia e arrugginita scala a parete sale nell'oscurità, mentre dall'altra parte del ponte la sporgenza rocciosa prosegue verso est. Un secondo ponte sembra attraversare ancora il fiume circa 12 o 15 metri più a est, ma dovrete prima attraversare qui il fiume per raggiungerlo.

Il primo ponte è perfettamente sicuro, ma il secondo (quello a est) no: è instabile in modo allarmante e i blocchi di pie-

tra pendono all'esterno in modo precario. La roccia stessa ha un aspetto curiosamente butterato, provocato dall'acido di Scaglia Notturna. I personaggi possono effettuare delle prove di Cercare (CD 20) per determinare che, nonostante le apparenze, dovrebbe essere sicuro per tutti i membri del gruppo ad eccezione dei più pesanti. (Potrebbero indovinare che è stato dell'acido a dare al ponte il suo aspetto, ma non bisognerebbe dirlo loro direttamente).

Se un personaggio di taglia Media che indossa un'armatura pesante attraversa il ponte, questo crolla, precipitando nel fiume i blocchi di roccia e ogni personaggio su di esso, a meno che non effettuino un tiro salvezza sui Riflessi (CD 16) per aggrapparsi alla sponda. La caduta infligge 2d6 danni dovuti ai tronchi e alle rocce che cadono sulla vittima e la corrente trascina via il personaggio nell'acqua alla velocità di 18 metri a round.

Ogni personaggio in acqua deve tentare una prova di Nuotare ogni round (CD 15) o subire 1d3 danni debilitanti; chi ottiene un risultato di 20 o più riesce a tirarsi fuori dal fiume, in caso contrario viene trascinato lontano altri 18 metri. Il torrente scende sottoterra all'estremità ovest dell'area 50 e scorre per altri 36 metri prima di riemergere all'estremità est dell'area 33 della Fenditura. Il fustigatore in quella stanza è più che felice di togliere un PG dall'acqua...

52. Scaglia Notturna

Scaglia Notturna sta sonnecchiando sull'isola (area 53) all'arrivo dei personaggi, ma se questi trasportano delle fonti di luce o provocano la caduta del ponte, il drago si sveglia e scivola nell'acqua, nuotando verso di loro per controllare. I personaggi che non rendono palese la loro presenza non incontreranno il drago finché non raggiungeranno la riva a sud dell'area 53.

Se Scaglia Notturna si muove, nuota verso un punto vicino alle rocce del guado, lasciando fuori dall'acqua solo la sommità del capo. Un personaggio che esamini il lago può effettuare una prova di Osservare (CD 18) per scorgere il guizzo di una figura serpentina che si muove nell'oscurità. Gli altri personaggi hanno diritto a una prova di Ascoltare contrapposta a quella di Muoversi Silenziosamente di Scaglia Notturna (che ottiene un bonus di +4 per il movimento nell'acqua) per individuarla mentre si avvicina ed evitare di essere sorpresi.

Il ponte in rovina conduce a un'altra sporgenza rocciosa che si dirige a sudest costeggiando un lago molto grande, la sorgente del fiume sotterraneo. La caverna sembra piuttosto ampia; la riva più lontana del lago si perde nell'oscurità e l'eco dell'acqua sembra confermare la vostra impressione.

I personaggi che si muovono lungo la riva del lago possono indurre la lettura di questo testo:

Mentre vi aprite la strada lungo la riva del lago, sentite un piccolo tonfo nell'acqua e cogliete il barlume di una fioca luce verde che si muove nell'oscurità. Poi l'acqua schizza via mentre un drago dalle scaglie nere, delle dimensioni di un piccolo cavallo, erompe fuori dall'acqua!

Creatura (LI 4): Dal momento che combatte per difendere la sua tana e il suo tesoro, Scaglia Notturna non è disposta a parlamentare coi personaggi a meno che questi non



indietreggino, gettino le armi in segno di resa o dimostrino di essere più forti di lei. Nei primi due casi si dichiara disponibile a consentire ai personaggi di sopravvivere, ammesso che questi le consegnino tutti i loro tesori e gettino le loro armi e armature nel lago.

Se i personaggi rappresentano un serio pericolo, Scaglia Notturna può parlamentare per prendere tempo, pensando di spostare il suo tesoro nelle profondità della Palude Oscura per tenerlo lontano dalle mani del gruppo. Se si trovasse in pericolo di vita, abbandonerebbe il suo tesoro per salvarsi, fuggendo sott'acqua attraverso il sifone dell'area 54.

➔ **Scaglia Notturna:** pf 85.

Tattiche: Scaglia Notturna non è particolarmente leale. Dà inizio alla lotta mettendo fuori dall'acqua da 60 a 90 cm della testa e del collo, a circa 6 metri dalla riva, per emettere un soffio lineare di acido che le permetta di colpire più personaggi possibile nell'area di effetto. Poi si immerge e si allontana, dirigendosi a ovest sotto la superficie dell'acqua.

Nel round successivo, Scaglia Notturna si arrampica sulla sporgenza alle spalle del gruppo (un'azione equivalente al movimento) ed esegue quindi una carica parziale per attaccare il personaggio nelle retrovie con morso, artigli e ali. Cerca di ingaggiare combattimento in mischia con i personaggi che sembrano deboli incantatori, per poi allontanarsi tuffandosi nel fiume se si dovessero avvicinare pericolosi guerrieri. Scaglia Notturna è in grado di attaccare con un morso, due artigli e due colpi d'ala in un'azione di attacco. Non appena può usare di nuovo la sua arma a soffio, la impiega contro i personaggi che sembrano guerrieri mantenendo la copertura del lago.

Scaglia Notturna non deve attaccare ogni round. È una tattica perfettamente lecita per il drago quella di irrompere nella mischia usando un'azione di movimento doppio. È in grado di evitare ogni attacco di opportunità da parte dei personaggi che la minacciano per poi immergersi di nuovo nel lago per prepararsi per un nuovo attacco il round successivo.

Questo è un incontro molto difficile, soprattutto perché il drago è perfettamente a suo agio nell'acqua e può attaccare con l'acido i personaggi mantenendo una copertura (aggiungere +4 alla CA di Scaglia Notturna per indicare l'effetto di essere quasi completamente sommersa quando attacca in questo modo).

53. Tesoro di Scaglia Notturna

Il drago tiene il suo tesoro su questa piccola isola del lago. Se il gruppo ha evitato di attirare la sua attenzione nell'area 51 o 52, il drago riposa qui. Si permetta a Scaglia Notturna di effettuare una prova di Ascoltare contrapposta al risultato peggiore di Muoversi Silenziosamente ottenuto dal gruppo per determinare se si sveglia quando i personaggi raggiungono la riva a sud opposta all'isola. Se la prova fallisce, il gruppo potrebbe sorprenderla nel primo round (non è un difensore indifeso, ma può essere colta alla sprovvista).

Nel centro del lago si trova una piccola isola, larga circa 9 metri. Stalagmiti simili ad aghi aguzzi puntano verso il soffitto sovrastante e le acque scure ne lambiscono quiete le rive. Oro e acciaio brillano nell'oscurità... un cumulo di monete e di armi raccolte con cura e ammassate sull'isola rocciosa!

Come ci si potrebbe aspettare, il tesoro del drago è una scoperta grandiosa. Persino un drago giovane come Scaglia Notturna può accumulare una discreta ricchezza.

Tesoro: Sparse in pile e in mucchi giacciono 6.200 ma; 1.430 mo; due granati del valore di 20 mo ciascuno; una perla nera del valore di 50 mo; una *bacchetta dei dardi incantati* (incantatore di 3° livello) con 32 cariche; un'*ascia da guerra nanica+2* che reca il marchio personale del fabbro Durgeddin; uno *scudo +1* grande di metallo; una *pozione di cura ferite leggere* e una *pozione di levitazione*.

54. Il passaggio del drago

Questa piccola pozza contiene un passaggio sotterraneo che collega il Lago Nero alla Palude Oscura sul lato est del Dente di Pietra. Il passaggio è lungo approssimativamente 210 metri (tutti sommersi). Scaglia Notturna può percorrerlo senza difficoltà, ma i personaggi che respirano aria potrebbero incontrare serie difficoltà a percorrerlo.

CONCLUSIONE

Il leggendario tesoro di armi magiche in realtà non esiste, ma i personaggi diligenti possono recuperare un paio di armi magiche attualmente nelle mani dei pericolosi abitanti dell'Antralucente. Dopo aver sconfitto Scaglia Notturna e saccheggiato il suo tesoro, cosa resta da fare?

CONCLUDERE GLI AGGANCI PER I PERSONAGGI

A seconda del motivo che li ha portati qui e di come se ne sono andati, i personaggi potrebbero trovare finali diversi per l'avventura.

La mappa

Se i personaggi sono andati a Khundrukar per via di una mappa che hanno rinvenuto, ci sono delle possibilità che passino comunque per Blasingdell. Se nel ritorno percorrono la stessa strada, permettere loro di interagire con gli abitanti del luogo in modo che la loro fama di avventurieri possa diffondersi. Vedi il paragrafo "Fine della minaccia dei razziatori" per un testo nel riquadro che si potrebbe adattare.

Si potrebbe anche far trovare ai personaggi un'altra mappa che li conduca alla prossima avventura. A seconda di quello che il DM e i giocatori desiderano, la mappa potrebbe condurre a un altro dungeon, fornire una vaga indicazione riguardo un tesoro in un luogo sconosciuto o descrivere una città di una terra lontana.

Tornare dal Barone Althon

Se i personaggi hanno iniziato l'avventura per conto del Barone Althon, potrebbero tornare da lui con alcune novità una volta terminata l'avventura. La *spada bastarda+1* dell'area 22, l'*ascia da guerra nanica+2* dell'area 53, l'*ascia perfetta* dell'area 14 e il *martello da guerra perfetto* dell'area 23 recano tutti il marchio di Durgeddin; il Barone Althon pagherà 500 mo in aggiunta al valore di mercato di ognuna di queste armi che i personaggi decidano di vendergli. In caso contrario, possono tenere le armi e informare semplicemente il barone che possono farne miglior uso. Il nobile darà ai personaggi 20 mo per le sole informazioni relative all'intero complesso ed è disposto ad aggiungere 100 mo (somma forfetaria) se questi hanno disegnato delle buone mappe.

Fine della minaccia dei razziatori

Se il gruppo ha deciso di partire per la taglia sugli orchii posta da Blasingdell, può far ritorno lungo tutta l'avventura con gli orchii uccisi o catturati. Una volta che i personaggi hanno terminato l'avventura e decidono di andarsene, Sir Miles Berrick invia loro degli araldi con un messaggio che li invita alla sua dimora per un elegante banchetto.

Se i personaggi accettano l'invito, si permetta loro di trascorrere del tempo in città per prepararsi. Potrebbero aver bisogno di lavarsi, di vestiti nuovi e di altre cose che li rendano presentabili al ricevimento. Durante la loro permanenza in città, mostrare loro la popolazione locale

APPENDICE: STATISTICHE

che sussurra e li indica quando sono per strada, fare in modo che dei cittadini li avvicinino chiedendo aiuto per piccoli problemi che potrebbero portare a una mini-avventura o che chiedano apertamente un resoconto delle loro gesta. Questo può essere d'aiuto per aumentare la loro reputazione e dare ai giocatori la soddisfazione di aver compiuto un buon lavoro.

Una volta che i personaggi si recano al ricevimento, sono salutati da Sir Miles in persona, che li invita a unirsi alla festa. Bardi e musicisti del luogo stanno suonando per accompagnare le danze e il vino scorre a fiumi. (Permettere ai personaggi bardi di esibirsi). Circa un'ora dopo il loro arrivo, gli ospiti sono invitati a cena, durante la quale Sir Miles alza un calice di vino per brindare ai personaggi (modificare il testo dove opportuno):

Sir Miles si alza in piedi, sollevando un calice di vino e sorridendo. "Di fronte a me siedono dei valorosi avventurieri! Il loro coraggio nel fronteggiare la minaccia degli orchi ci permette di continuare a vivere liberi dall'ombra della paura e della tirannia! Che il loro valore sia d'esempio a noi tutti!"

Gli altri ospiti alzano a loro volta i calici verso i personaggi, chiedendo un discorso. Permettere loro di interpretare il resto del ricevimento o di proseguire con la prossima sezione.

E ADESSO?

Se i giocatori vogliono rimanere nei pressi di Blasingdell ancora un po', si possono creare caverne persino più profonde sotto la Fenditura e il Lago Nero, dove una città duergar attende nell'oscurità. Rileggere la *Guida del DUNGEON MASTER* per dei consigli su come progettare la città in modo che si adatti alle esigenze del DM e dei giocatori. Alcune cose su cui si deve riflettere includono le seguenti domande:

- ❖ Come vi sono arrivati i duergar?
- ❖ Durgeddin sapeva dell'esistenza della città?
- ❖ Cosa fanno i duergar là sotto?
- ❖ I duergar possiedono alcuni degli oggetti di Durgeddin?
- ❖ In caso affermativo, chi li possiede e chi li usa o li custodisce?
- ❖ I duergar vedranno i personaggi come una minaccia o intendono parlamentare con loro?
- ❖ Quanti duergar popolano la città?
- ❖ Perché i giocatori dovrebbero essere interessati a esplorare una città di duergar?

Non è necessario creare una storia dettagliata riguardo i duergar e la loro città, ma si dovrebbe certamente avere un minimo background per essa.

Si potrebbe inoltre terminare questa avventura e usarla per piantare le basi della prossima. Forse i personaggi potrebbero venire a conoscenza della leggenda di una lama di fattura nanica, magari forgiata da Durgeddin, sepolta nel tumulo di un malvagio cavaliere. Magari potrebbero scoprire che il clan ogre del Grande Ulfe sta terrorizzando una cittadina nelle vicinanze. Potrebbero persino sentire dei racconti di un capotribù orco che reca con sé un urgrosh nanico, un trofeo del saccheggio di Khundruk tramandato per generazioni tra gli orchi. È compito del DM decidere!

Qui di seguito si trovano le statistiche per qualsiasi creatura od oggetto che i PG possono incontrare nel corso dell'avventura. Sono suddivisi in due categorie: "Creature" e "Creature con un nome" (in ordine alfabetico secondo il nome). Una nuova creatura chiamata lucertola sotterranea è descritta alla fine dell'appendice.

CREATURE

➔ **Combattente duergar:** Nano duergar maschio o femmina Com2; GS 2; umanoide Medio (duergar); DV 2d8+2; pf 11 (media); Iniz +0; Vel 4,5 m; CA 17; Att +2 mischia (1d8, crit x3, ascia da battaglia), +2 a distanza (1d8, 19-20, crit x2, balestra leggera); QS Tratti nanici, *ingrandire*, *invisibilità*, immune ad allucinazioni, paralisi e veleni magici/alchemici, scurovisione fino a 36 m, sensibilità alla luce; AL LM; TS Temp +3, Rifl +0, Vol +0; For 11, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +7, Nuotare +1, Osservare +4; Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Qualità speciali: Tratti nanici: Bonus di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi, bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche, bonus per schivare +4 contro i giganti; esperti minatori: bonus di +2 alle prove di Artigianato, Professione o Valutare relative alla pietra o al metallo; *ingrandire*: 1 volta al giorno come un mago di 4° livello; *invisibilità*: 1 volta al giorno come un mago di 4° livello.

Proprietà: Cotta di maglia, scudo grande.

➔ **Fustigatore:** GS 10; bestia magica Grande; DV 10d10+30; pf 85; Iniz +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 3 m; CA 24; Att +11 a distanza (speciale, 6 sferze), +8 mischia (2d6+2, morso); AS Sferze, aderenza, debolezza; QS Immunità all'elettricità, resistenza al freddo 30, vulnerabilità al fuoco; RI 28; AL CM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +8; For 19, Des 13, Cos 17, Int 12, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Nascondersi +10 (+18), Osservare +13, Scalare +7; Arma Focalizzata (sferza), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Attacchi speciali: Sferze: Sei sferze colpiscono fino a una distanza 15 metri (10 danni da colpo di arma tagliente contro CA 20 recide). Aderenza: Attacco con la sferza compiuto con successo trascina la vittima 3 m più vicina ogni round; a 3 m, il fustigatore ha un bonus di +4 all'attacco con il morso, la vittima deve effettuare una prova di Artista della Fuga (CD 23) o una prova di Forza (CD 19) per liberarsi. Debolezza: Tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o subire 2d8 danni temporanei alla Forza.

Qualità speciali: Vulnerabilità al fuoco: Danni raddoppiati da attacchi con il fuoco a meno che un tiro salvezza non permetta danni dimezzati; tiro salvezza effettuato con successo dimezza i danni e fallimento raddoppia i danni.

➔ **Grick:** GS 3; aberrazione Media; DV 2d8; pf 9 (media); Iniz +2 (Des); Vel 9 m, scalare 6 m; CA 16; Att +3 mischia (1d4+2, 4 tentacoli), -2 mischia (1d3+1, morso); QS Olfatto acuto, riduzione del danno 15/+1; AL N; TS Temp +0, Rifl +2, Vol +5; For 14, Des 14, Cos 11, Int 3, Sag 14, Car 5.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Nascondersi +4 (+12 mimetismo), Osservare +7, Scalare +10; Sensi Acuti.

➔ **Lucertola gigante:** GS 2; animale Medio; DV 3d8+9; pf 22; Iniz +2 (Des); Vel 9 m, nuotare 9 m; CA 15; Att +5 mischia (1d8+4, morso); AL N; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +2; For 17, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +5, Osservare +4, Scalare +6.

➤ **Lupo:** GS 1; animale Medio; DV 2d8+4; pf 13 (media); Iniz +2 (Des); Vel 15 m; CA 14; Att +3 mischia (1d6+1, morso); AS Sbilanciare; QS Olfatto acuto; AL N; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +1; For 13, Des 15, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +1, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +3, Osservare +4.

Attacchi speciali: Sbilanciare: Attacco con il morso può sbilanciare l'avversario come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità per aver compiuto un attacco di contatto (vedi il *Manuale del Giocatore* per sbilanciare), fallimento del tentativo di sbilanciare non permette all'avversario di reagire.

Qualità speciali: Olfatto acuto: Bonus di +4 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando cerca tracce con l'olfatto.

➤ **Manichino reggi-armatura animato:** GS 2; costruito Medio; DV 2d10; pf 11 (media); Iniz +0; Vel 12 m; CA 14; Att +2 mischia (1d6+1, schianto); QS Durezza 5, difese del costruito; AL N; TS Temp +0, Rifl +0, Vol -5; For 12, Des 10, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1.

Qualità speciali: Difese del costruito: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, malattie ed effetti simili; non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

➤ **Melma grigia:** GS 4; melma Media; DV 3d10+10; pf 26; Iniz -5 (Des); Vel 3 m; CA 5; Att +3 mischia (1d6+1, schianto più 1d6, acido); AS Afferrare migliorato, acido, corrosione, stritolamento; QS Vista cieca, immunità a freddo e fuoco, difese della melma; AL N; TS Temp +1, Rifl -4, Vol -4; For 12, Des 1, Cos 11, Int -, Sag 1, Car 1.

Attacchi speciali: Afferrare migliorato: Deve colpire con un attacco di schianto. Acido: Qualsiasi colpo in mischia infligge danni. Corrosione: 40 danni (Riflessi nega CD 19). Stritolamento: Prova di lottare infligge automaticamente danni da schianto e da acido, i vestiti e l'armatura della vittima subiscono una penalità di -4 ai tiri salvezza sui Riflessi contro l'acido.

Qualità speciali: Vista cieca: Può individuare prede entro 18 metri.

➤ **Orco:** GS 1/2; umanoide Medio (orco); DV 1d8; pf 4 (media); Iniz +0; Vel 6 m; CA 14; Att +3 mischia (1d12+3, crit x3, ascia grande), +1 a distanza (1d6+2, giavellotto); QS Scurovisione fino a 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +2, Rifl +0, Vol -1; For 15, Des 10, Cos 11, Int 9, Sag 8, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +2; Sensi Acuti.

➤ **Orso bruno:** GS 4; animale Grande; DV 6d8+24; pf 51; Iniz +1 (Des); Vel 12 m; CA 15; Att +11 mischia (1d8+8, 2 artigli), +6 mischia (2d8+4, morso); AS Afferrare migliorato; QS Olfatto acuto; AL N; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +3; For 27, Des 13, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nuotare +14, Osservare +7.

Attacchi speciali: Afferrare migliorato: Deve colpire con un attacco con gli artigli.

➤ **Scheletro Grande:** GS 1; non morto Grande; DV 2d12; pf 13 (media); Iniz +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 12 m; CA 13; Att +2 mischia (1d8, mazza pesante); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; QS Non morto, immunità; AL N; TS Temp +0, Rifl +1, Vol +3; For 14, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Iniziativa Migliorata.

Qualità speciali: Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie; non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Immunità: Freddo, non danneggiato da armi perforanti, danni dimezzati da armi taglienti.

➤ **Scheletro Medio:** GS 1/3; non morto Medio; DV 1d12; pf 6 (media); Iniz +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 13; Att +0 mischia (1d8, 19-20, crit x2, spada lunga); QS Non morto, immunità; AL N; TS Temp +0, Rifl +1, Vol +2; For 10, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Iniziativa Migliorata.

Qualità speciali: Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie; non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Immunità: Freddo, non danneggiato da armi perforanti, danni dimezzati da armi taglienti.

➤ **Tappeto animato:** GS 5; costruito Enorme; DV 8d10; pf 44; Iniz -1 (Des); Vel 6 m; CA 13; Att +9 mischia (2d6+7, schianto); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Stritolamento; QS Difese del costruito; AL N; TS Temp +2, Rifl +1, Vol -3; For 20, Des 8, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1.

Attacchi speciali: Costruito: Infligge automaticamente danni da schianto con una prova di lottare effettuata con successo contro le creature fino a una taglia più grandi di lui, può compiere attacchi contro più creature.

Qualità speciali: Difese del costruito: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, malattie ed effetti simili; non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

➤ **Tavolo animato:** GS 3; costruito Grande; DV 4d10; pf 22; Iniz +0; Vel 12 m; CA 14; Att +5 mischia (1d8+4, schianto); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5 m; QS Durezza 5, difese del costruito; AL N; TS Temp +1, Rifl +1, Vol -4; For 16, Des 10, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1.

Qualità speciali: Difese del costruito: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, malattie ed effetti simili; non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

➤ **Troglodita:** GS 1; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4; pf 13 (media); Iniz -1 (Des); Vel 9 m; CA 15; Att +1 mischia (1d8, crit x3, lancia lunga), +1 mischia (1d4, 2 artigli), -1 mischia (1d4, morso), +1 a distanza (1d6, giavellotto); AS Fetore; QS Scurovisione fino a 27 m; AL CM; TS Temp +5, Rifl -1, Vol +0; For 10, Des 9, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Nascondersi +6 (+14 sotto terra); Arma Focalizzata (giavellotto), Multiattacco.

Attacchi speciali: Fetore: Quanti si trovano entro 9 m devono effettuare tiri salvezza sulla Tempra (CD 13) o subire 1d6 danni temporanei alla Forza (dura 10 round).

➤ **Uccello stigeo:** GS 1/2; bestia Minuscola; DV 1d10; pf 5 (media); Iniz +4 (Des); Vel 3 m, volare 12 m (normale); CA 16; Att +6 contatto (1d3-4, contatto); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Attaccarsi, risucchio di sangue; AL N; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +1; For 3, Des 19, Cos 10, Int 1, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Nascondersi +14; Arma Preferita (contatto).

Attacchi speciali: Attaccarsi: Attacco compiuto con successo gli permette di attaccarsi con otto chele alla vittima, fornendogli CA 12. Risucchio di sangue: Infligge 1d4 danni temporanei alla Costituzione ogni round fino a un massimo di 4 danni alla Costituzione.

➤ **Wight:** GS 3; non morto Medio; DV 4d12; pf 30; Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 22; Att +3 mischia (1d4+1 più risucchio di livello, schianto); AS Risucchio di energia; QS Non morto; AL LM; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +5; For 12, Des 12, Cos -, Int 11, Sag 13, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +7, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +8, Osservare +8, Scalare +5; Combattere alla Cieca.

Attacchi speciali: Risucchio di energia: Quanti sono colpiti con lo schianto ricevono un livello negativo (Tempra nega CD 14).

Qualità speciali: Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie; non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Proprietà: Mezza armatura.

CREATURE CON UN NOME

➤ **Arundil:** Allip; GS 3; non morto Medio (incorporeo); DV 4d12; pf 24; Iniz +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel volare 9 m (perfetta); CA 15; Att +3 mischia (1d4 risucchio di Saggezza, contatto); AS Mormorio, risucchio di Saggezza; QS Non morto, incorporeo, resistenza allo scacciare +2, pazzia; AL NM; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +4; For -, Des 12, Cos -, Int 11, Sag 11, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +7, Intimidire +11, Nascondersi +8, Orientamento +4, Osservare +7; Iniziativa Migliorata.

Attacchi speciali: Mormorio: Tutte le creature sane entro 18 m effettuano un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o cadono sotto l'effetto dell'ipnosi per 2d4 round. Risucchio di Saggezza: La vittima diventa indifesa se viene risucchiata tutta la sua Saggezza.

Qualità speciali: Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie; non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Incorporeo: Ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o dalla magia (con una probabilità del 50% di ignorare i danni da fonti corporee), può passare attraverso oggetti solidi, i suoi attacchi passano attraverso l'armatura, si muove sempre silenziosamente. Pazzia: Chiunque utilizzi una capacità di influenza mentale contro di lui subisce 1d4 danni temporanei alla Saggezza.

➤ **Burdug:** Orca Adp3; GS 3; umanoide Medio (orco); pf 20; Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 14; Att +2 mischia (1d4, 19-20, crit x2, pugnale); QS Scurovisione fino a 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +3, Rifl +2, Vol +5; For 11, Des 12, Cos 13, Int 9, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Alchimia +0, Ascoltare +3, Concentrazione +2, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +2, Osservare +3; Incantesimi in Combattimento, Sensi Acuti.

Incantesimi preparati (3/2): 0-cura ferite minori, guida, suono fantasma; 1°-incuti paura, sonno.

➤ **Ghared:** Duergar femmina Ldr3; GS 4; umanoide Medio (duergar); DV 3d6+6; pf 19; Iniz +3 (Des); Vel 4,5 m; CA 17; Att +2 mischia (1d6, 19-20, crit x2, spada corta), +6 a distanza (1d8+1, 19-20, crit x2, balestra leggera); AS Attacco furtivo +2d6; QS Trattati nanici, *ingrandire*, *invisibilità*, immune ad allucinazioni, paralisi e veleni magici/alchemici, scurovisione fino a 36 m, sensibilità alla luce, eludere, schivare prodigioso; AL LM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +3; For 11, Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +5, Disattivare Congegni +7, Equilibrio +3, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +7, Nuotare +2, Osservare +6, Raggiare +3, Saltare +2, Scalare +2, Scassinare Serrature +7, Svuotare Tasche +7, Utilizzare Oggetti Magici +3; Sensi Acuti, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Qualità speciali: Trattati nanici: Bonus di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi, bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche, bonus per schivare +4 contro i giganti; esperti minatori: bonus di +2 alle prove di Artigianato, Professione o Valutare relative alla pietra o al metallo; *ingrandire*: 1 volta al giorno come un

mago di 6° livello; *Invisibilità*: 1 volta al giorno come un mago di 6° livello.

Proprietà: Giaco di maglia, *pozione di cura ferite leggere*.

➤ **Grande Ulfe:** Ogre Com1; GS 3; gigante Grande; DV 5d8+15; pf 44; Iniz -1 (Des); Vel 9 m; CA 17; Att +8 mischia (2d8+7, crit x3, ascia grande); AL CM; TS Temp +8, Rifl +0, Vol +3; For 21, Des 8, Cos 16, Int 8, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +2, Ascoltare +4, Intimidire +3, Nuotare +6, Osservare +4, Scalare +6; Arma Focalizzata (ascia grande), Volontà di Ferro.

Proprietà: Corazza a scaglie (Grande), ascia grande (Enorme).

➤ **Idalla:** Succube; GS 9; esterno Medio; DV 6d8+6; pf 33; Iniz +1 (Des); Vel 9 m, volare 15 m (normale); CA 20; Att +7 mischia (1d3+1, 2 artigli); AS Capacità magiche, risucchio di energia, evoca tanar'ri; QS Riduzione del danno 20/+2, difese dei tanar'ri, forma alterativa, linguaggi; RI 12; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +7; For 13, Des 13, Cos 13, Int 16, Sag 14, Car 20.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +16, Camuffare +11 (+21), Cavalcare +7, Cercare +9, Concentrazione +7, Conoscenze (i piani) +9, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +16, Raggiare +11; Mobilità, Schivare.

Attacchi speciali: Capacità magiche: A volontà: *charme sui mostri*, *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *devastazione*, *dissacrare*, *individuazione dei pensieri*, *individuazione del bene*, *oscurità*, *suggestione*, *teletrasporto senza errore* (solo se stessa più 22,5 kg di oggetti) e *transizione eterea* (solo se stessa più 22,5 kg di oggetti); 1 volta al giorno: *influenza sacrilega*; tutte le capacità funzionano come gli incantesimi lanciati da uno stregone di 12° livello (CD dei tiri salvezza sono 15 + livello dell'incantesimo). Risucchio di energia: Il bacio o l'abbraccio di un succube infligge un livello negativo, la vittima deve effettuare con successo una prova di Saggezza (CD 15) per accorgersene, il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo ha una CD di 18. Evoca tanar'ri: 1 volta al giorno può tentare di evocare un balor con una probabilità di successo del 10%.

Qualità speciali: Difese dei tanar'ri: Immune a veleni ed elettricità, resistenza a freddo, fuoco e acido 20. Forma alternativa: Può assumere qualsiasi forma umanoide di taglia da Piccola a Grande come azione standard, simile all'incantesimo *autometamorfofi* ma permette solo forme umanoidi. Linguaggi: Un succube ha una capacità permanente di *linguaggi* come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 12° livello. Può comunicare telepaticamente in un raggio di 30 m con qualsiasi creatura che abbia un linguaggio.

➤ **Kaarghaz:** Troglodita Str4; GS 5; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4d4+18; pf 39; Iniz +4 (Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 21; Att +5 mischia (1d8+2, crit x3, lancia lunga) o +5/+5/+2 mischia (1d4+2, 2 artigli; 1d4, morso), +4 a distanza (1d6+2, giavellotto); AS Fetore; QS Scurovisione fino a 27 m; AL CM; TS Temp +9, Rifl +1, Vol +5; For 15, Des 11, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +9, Intimidire +4, Nascondersi +7 (+15 sottoterra), Osservare +5; Arma Focalizzata (giavellotto), Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Multiattacco.

Incantesimi conosciuti (6/7/3): 0-frastornare, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *raggio di gelo*, *suono fantasma*; 1°-armatura magica, *movimenti del ragno*, *sonno*; 2°-invisibilità.

Proprietà: Corazza di piastre.

➤ **Mordicchio:** Topo famiglio di Snurrevin; GS n/a; animale Minuscolo; DV 4d4; pf 9; Iniz +2 (Des); Vel 4,5 m, scalare 4,5 m; CA 16; Att +4 mischia (1d3-4, morso);

Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; QS Olfatto acuto, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, incantesimi di contatto; AL N; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +4; For 2, Des 15, Cos 10, Int 7, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Alchimia +7, Ascoltare +5, Cercare +4, Concentrazione +9, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +18, Osservare +5, Sapienza Magica +9, Scalare +12, Scrutare +7; Arma Preferita (morso).

➤ **Nimira:** Duergar femmina Grr5; GS 6; umanoide Medio (duergar); pf 41; Iniz +2 (Des); Vel 4,5 m; CA 17; Att +7/+5 mischia (1d8+1, 19-20, crit x2, spada a due lame); QS Trattati nanici, *ingrandire*, *invisibilità*, immune ad allucinazioni, paralisi e veleni magici/alchemici, scurovisione fino a 36 m, sensibilità alla luce; AL LM; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +1; For 13, Des 14, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 12.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +6, Ascoltare +3, Guarire +1, Muoversi Silenziosamente +6, Nuotare +4, Osservare +4, Raggiare +2; Ambidestria, Arma Focalizzata (spada a due lame), Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame), Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Qualità speciali: Trattati nanici: Bonus di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi, bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche, bonus per schivare +4 contro i giganti; esperti minatori: bonus di +2 alle prove di Artigianato, Professione o Valutare relative alla pietra o al metallo; *Ingrandire*: 1 volta al giorno come un mago di 10° livello; *Invisibilità*: 1 volta al giorno come un mago di 10° livello.

Proprietà: Cotta di maglia, *pozione di cura ferite leggere*, 60 mo, una pergamena di *protezione dal male e ristorare inferiore* (nessun duergar può usare la pergamena divina).

➤ **Scaglia Notturna:** Drago nero giovane; GS 4; drago Medio; DV 10d12+20; pf 85; Iniz +4 (Iniziativa Migliorata); Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 19; Att +12/+7/+7/+7 mischia (1d8+2, 19-20, crit x2, morso; 1d8+1, 2 artigli; 1d4+1, ali); AS Arma a soffio; QS Immunità all'acido, respirare sott'acqua, immunità dei draghi, vista cieca a 27 m, vista acuta, scurovisione fino a 90 m; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +7; For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +10, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +12, Percepire Inganni +4, Raggiare +4, Scalare +5; Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata.

Attacchi speciali: Arma a soffio: Infligge 6d4 danni da acido (Riflessi dimezza CD 17).

Qualità speciali: Respirare sott'acqua: Può respirare sott'acqua e utilizzare l'arma a soffio, gli incantesimi e le altre capacità mentre si trova sott'acqua. Immunità dei draghi: Immune a effetti di *sonno* e *paralisi*. Vista acuta: Vede quattro volte meglio di un umano in condizione di scarsa illuminazione e due volte meglio in condizioni di luce normale.

➤ **Snurrevin:** Duergar Mag4 (illusionista); GS 5; umanoide Medio (duergar); pf 18; Iniz +1 (Des); Vel 6 m; CA 13; Att +3 a distanza (1d8, 19-20, crit x2, balestra leggera), +1 mischia (1d4-1, 19-20, crit x2, pugnale); QS Trattati nanici, *ingrandire*, *invisibilità*, immune ad allucinazioni, paralisi e veleni magici/alchemici, scurovisione fino a 36 m, sensibilità alla luce; AL LM; TS Temp +3, Rifl +2, Vol +5; For 9, Des 13, Cos 15, Int 16, Sag 12, Car 11.

Abilità e talenti: Alchimia +7, Ascoltare +5, Cercare +4, Concentrazione +9, Muoversi Silenziosamente +7, Osservare +5, Sapienza Magica +9, Scrutare +7; Incantesimi in Combattimento, Sensi Acuti (dal famiglia).

Qualità speciali: Trattati nanici: Bonus di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi, bonus di +2 ai tiri

salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche, bonus per schivare +4 contro i giganti; esperti minatori: bonus di +2 alle prove di Artigianato, Professione o Valutare relative alla pietra o al metallo; *Ingrandire*: 1 volta al giorno come un mago di 8° livello; *Invisibilità*: 1 volta al giorno come un mago di 8° livello.

Incantesimi preparati (4/5/4): 0-*distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, mano magica*; 1°-*immagine silenziosa, scudo, spruzzo colorato (2), stretta folgorante*; 2°-*immagine minore, immagine speculare, invisibilità, sfera infuocata*.

Proprietà: Armatura di cuoio, pergamena di *protezione dalle frecce e tocco gelido*.

➤ **Vecchio Yarrack:** Orco Com3; GS 3; umanoide Medio; pf 22; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 18; Att +5 mischia (1d6+1, crit x3, ascia perfetta), +2 a distanza (1d6+1, ascia da lancio); QS Scurovisione fino a 18 m, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +4; For 12, Des 14, Cos 12, Int 13, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +3, Percepire Inganni +3, Scalare +3; Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Proprietà: Corazza a scaglie, scudo grande di metallo, ascia perfetta, 3 asce da lancio.

LUCERTOLA SOTTERRANEA

La lucertola sotterranea è un grande carnivoro dai movimenti veloci, che combina le peggiori peculiarità di un varano e di un camaleonte. Costruisce la propria tana sotterra e di solito vive in solitudine. Una lucertola sotterranea ha scaglie bianche e grandi arti molto forti. Sfrutta la coda per mantenere l'equilibrio, anche se non esclude la possibilità di staccarla da sé nel caso in cui si trovi in una brutta situazione. In seguito la lucertola fa ricrescere la coda nel corso di un anno.

La lucertola sotterranea ha una lingua appiccicosa lunga 3 metri, e solitamente inizia a combattere tentando di afferrare la sua preda con un attacco con la lingua. Questa tattica non provoca un attacco di opportunità contro la lucertola. Tentare di intraprendere una lotta è un attacco di contatto in mischia. Se questo attacco colpisce, sia la lucertola sotterranea che la vittima effettuano una prova di lottare (vedi il Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Se vince la lucertola, riesce a intraprendere una lotta con successo, e il bersaglio subisce 1d4 danni debilitanti.

Dopo aver cominciato la lotta, la lucertola tenta di trascinare la vittima nelle sue fauci in azioni successive. Sia la lucertola che la vittima effettuano una prova di Forza contrapposta (+/-4 per differenza di categoria di taglia), e il bersaglio viene trascinato più vicino di 30 cm per ogni punto di cui la prova di Forza della lucertola supera la sua. Se la portata è ridotta a zero, la lucertola compie immediatamente un attacco con il morso contro la sua preda coinvolta nella lotta, negando qualsiasi modificatore di Destrezza alla Classe Armatura.

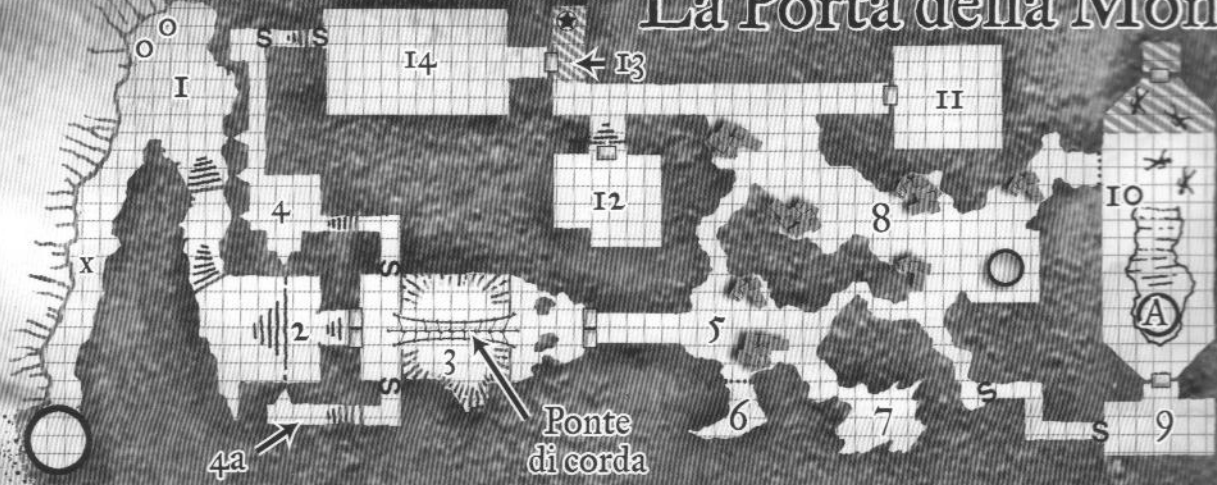
La lucertola può mordere normalmente in mischia invece di utilizzare il suo attacco con la lingua.

➤ **Lucertola sotterranea:** GS 3; animale Grande (rettile); DV 6d8+18; pf 45 (media); Iniz +3 (Des); Vel 12 m, scalare 12 m; CA 16 (-1 taglia, +3 Des, +4 naturale); Att +7 mischia (2d6+6, morso), +6 a distanza (1d4 debilitanti, lingua); AS Afferrare migliorato (lingua); AL N; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +3; For 18, Des 16, Cos 17, Int 2, Sag 14, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Nascondersi +4, Osservare +5, Scalare +10.

Note: Avanzamento 7-9 DV.

La Porta della Montagna



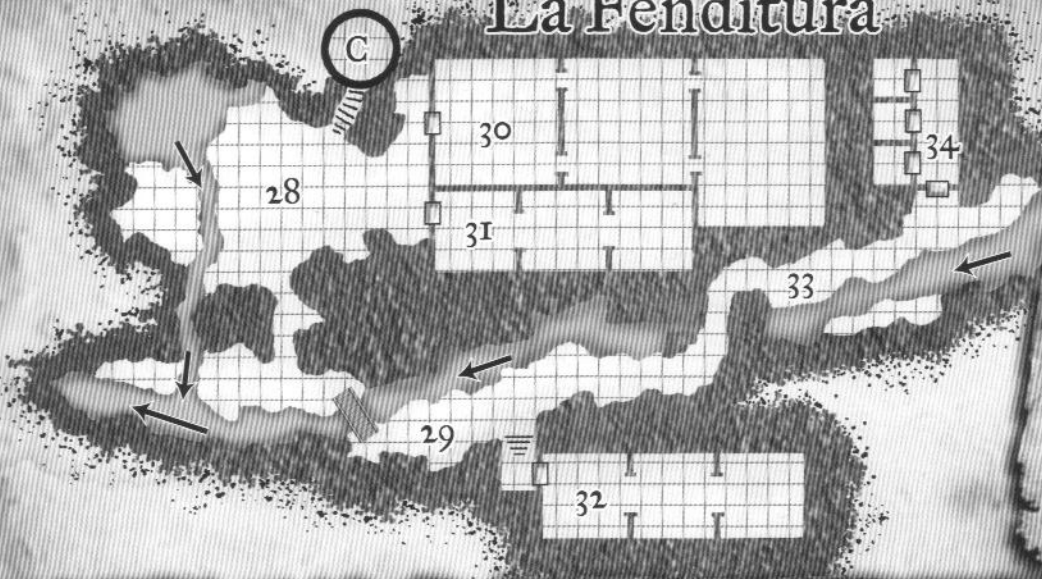
L'Antrolucente



Legenda

	Pozzo		Pozzo
	Porta		Area pericolosa
	Doppia porta		Cadavere
	Porta segreta		Tomba vuota
	Sbarre/Cancello		Tomba utilizzata
	Porta di fango		Sbarramento di massi
	Statua		Lucertola
	Scale		Torrente
	Merci		Dirupo

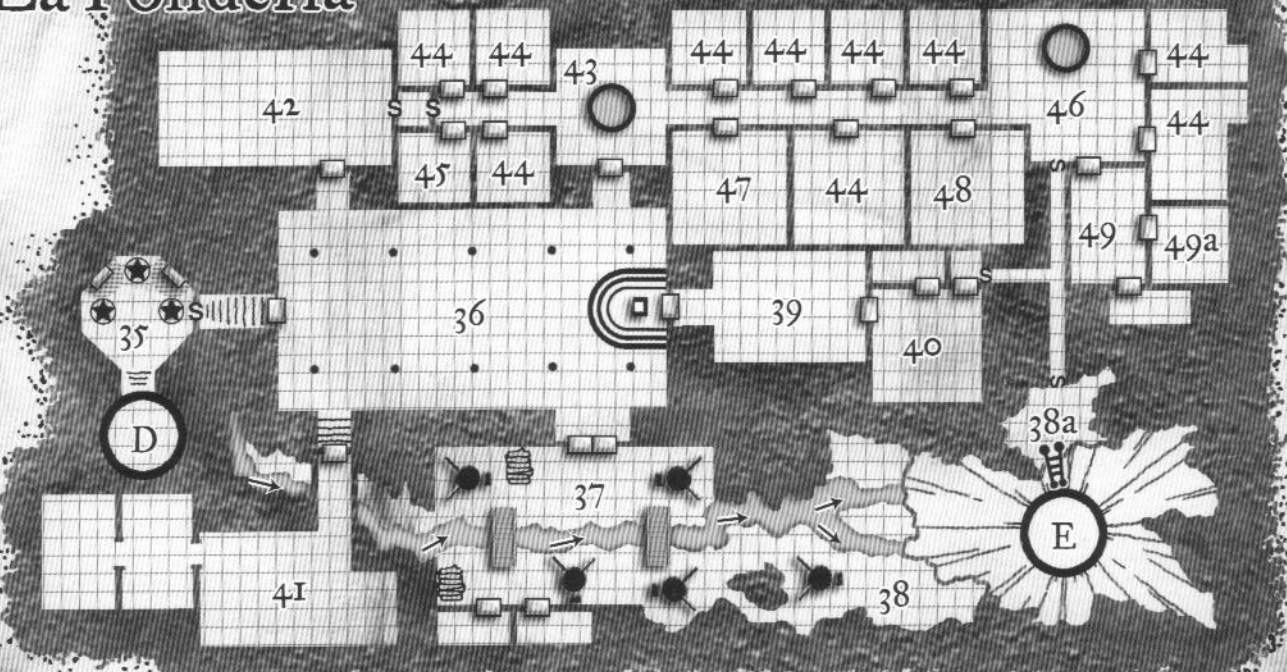
La Fenditura



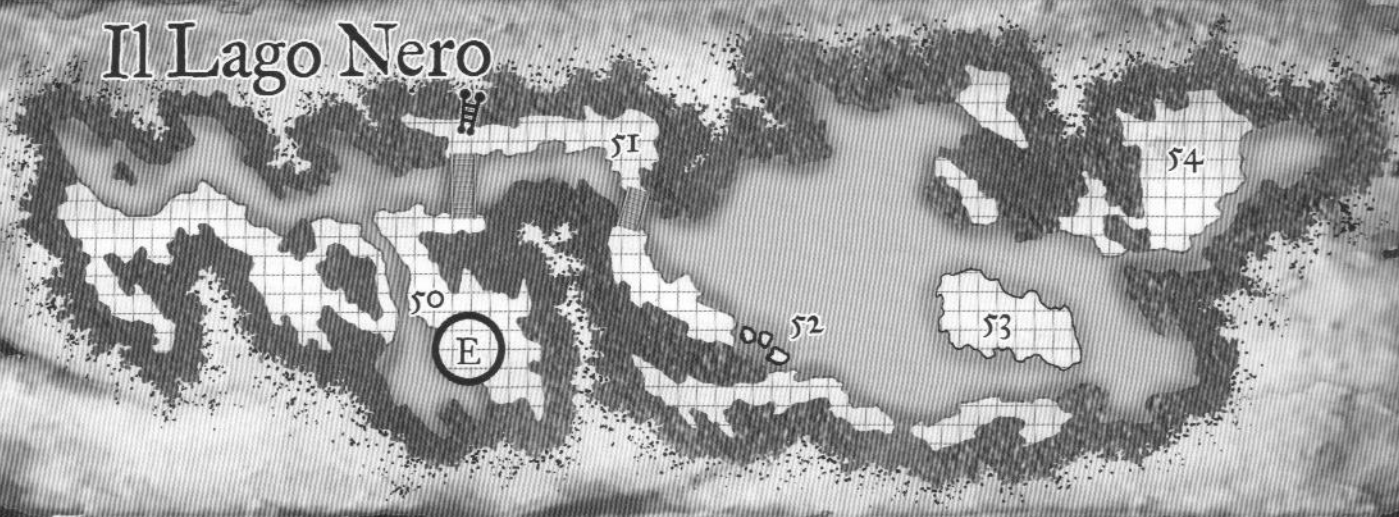
Legenda

-  Statua
-  Fucina
-  Porta
-  Falsa porta
-  Pilastro
-  Trono
-  Catasta di legna
-  Ponte
-  Torrente
-  Scala a parete

La Fonderia



Il Lago Nero



LA FORGIA DELLA FURIA

Cosa si nasconde nelle rovine della roccaforte nanica?

Duecento anni fa, il grande fabbro nanico Durgeddin il Nero costruì Khundrukar, una roccaforte nascosta per la sua guerra di vendetta contro tutta la razza orchesca. Per anni Durgeddin continuò il suo lavoro, fino a quando gli orchi non scoprirono Khundrukar e presero d'assalto la cittadella, massacrando tutti quanti vi si trovavano all'interno. Le leggende narrano che le abili lame e gli scintillanti tesori di Durgeddin non vennero mai ritrovati.

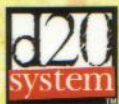
La Forgia della Furia è un'avventura singola per il nuovo gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Descrive in dettaglio i cinque livelli di Khundrukar ricchi di feroci tribù, pericolosi ostacoli, trappole diaboliche e creature mostruose.

Per utilizzare questa avventura, un Dungeon Master necessita anche del Manuale del Giocatore, della Guida del DUNGEON MASTER e del Manuale dei Mostri.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede Legale: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: www.25edition.it



Visita il sito web
www.wizards.com/dnd



Cod. 6022

Per personaggi di 3° livello