

Advanced Dungeons & Dragons

EDIZIONE ITALIANA



Contro i Giganti:

La Liberazione di Geoff
(parte I)

di Gary Gygax e Sean K. Reynolds
Traduzione: Stefano Mattioli



Contro i Giganti:

La Liberazione di Geoff

Crediti	1	Guado di Peste	75
Lavorare su un Suolo Sacro	2	G5: Castello Thrasmotnir	81
Sulle Orme dei Giganti: Note dell'Editore	2	Pregmere	89
Usare il Nuovo Materiale con il Vecchio	2	Preston	91
Nuove Regole per i Giganti	3	Tika Città	92
I Fatti Precedenti	4	Città Ovest	96
Esempi d'Idee per la Trama	6	G6: Le Isole-Nuvola dei Sakhut	100
PARTE UNO: Contro i Giganti	8	Appendice A: Nomi di Giganti	106
G1: L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline	8	Appendice B: Nuovi Mostri	106
G2: La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti dei Giacci	20	Horag	106
G3: Il Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco	30	Appendice C: Nuovi Oggetti Magici	107
 		Pietra Focaia	107
PARTE DUE: La Liberazione di Geoff	50	Cambion Gelata	107
Incontri Casuali in Geoff	50	Tappeto Scintillante di Enid	107
Luoghi Senza Nome di Geoff	50	Appendice D: Statistiche dei Mostri	108
Il Clan Azeil	51		
Il Castello Azeil	51	Mappe	
Derelion	54	Geoff.....	51
Gorna	57	Castello Azeil	52
Hocolve	59	Derelion	55
Boscocorno	59	Forte Kargyraa	62
Forte Kargyraa	61	Forte Nurok	72
Il Prato	62	Oytmeet	74
Mezzobosco	63	Guado di Peste	76
G4: Monte Rungnierheim	64	Castello Thrasmotnir-Livello superiore	82
Forte Nurok	71	Castello Thrasmotnir-Livello sotterraneo	87
Oytmeet	73	Pregmere	90
		Tika Città	94
		Città Ovest	97

Crediti

Trama: Jim Bamba, Phil Gallagher e Graeme Morris

Editing e Produzione: Gruppo di Progetto della TSR UK

Grafica e Illustrazioni: Brian Williams

Cartografia: Paul Ruiz

Playtesting: Pat Whitehead, Gerard Lonergan, Matt Connell, Steve Waters e Rob Martinsen

Traduzione: Stefano Mattioli

Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.



Lavorare su un Suolo Sacro— Note del Progettista

Non ho mai masterizzato o giocato l'originale *Contro i Giganti*. Il mio gruppo non è mai arrivato ad un livello sufficientemente alto per avere una ragionevole probabilità di successo (oppure è arrivato a livelli così alti che un castello pieno di giganti era solo un esercizio di riscaldamento sulla via per uccidere tutti i signori dei demoni, arcidemoni, signori slaad e gerarchi modron). L'ho letta dall'inizio alla fine quando ero bambino ed ho sentito molte storie di giocatori da tutto il paese, riguardo a come se la sono cavata nell'Accampamento, nella Fenditura e nel Palazzo. Sono ancora invidioso.

Ho cercato di mantenere lo stesso spirito del rischio e del pericolo dei moduli originali mentre cercavo di mitigare le soverchianti disparità (naturalmente, non c'è bisogno che i tuoi giocatori lo sappiano!). Alcune parti sono state scritte con in mente personaggi di basso livello cosicché quest'avventura possa essere utile a molte campagne, e le nuove zone di gran potere dovrebbero essere una sfida per gli avventurieri spaccatutto di Oerth. Dato che il gioco di ruolo è cambiato nel corso di questi vent'anni, è stato fatto lo sforzo di pareggiare le parti distinte dell'avventura in modo che potessero essere un tutt'uno, ma senza soffocare un DM creativo con troppo materiale.

In ogni caso, spero apprezzerete questo sforzo "collaborativo".

-Sean K. Reynolds

Sulle Orme dei Giganti—Note dell'Editore

Sono uno dei fortunati. Non solo mi è capitato di giocare l'intero G1-2-3, ma i miei personaggi sono anche sopravvissuti per raccontarlo. Ho giocato l'avventura in solitario, giocando un singolo guerriero di alto livello che sempre osservava prima di agire. Con l'aiuto di un *anello dell'invisibilità*, è riuscito ad esplorare gran parte della Accampamento e liberare molti dei prigionieri, che si sono prontamente uniti a lei per ottenere vendetta contro i giganti. Con questi nuovi seguaci, si è mossa dalle rovine fumanti della Accampamento verso la Fenditura, un luogo che è ancora vivido nella mia mente come uno degli ambienti più ostili in cui mi sia mai avventurato. Dopo aver appreso che il Sig. Remoraz non è nostro amico e che due draghi alla volta è più di quanto chiunque vorrebbe mai incontrare, riuscimmo alla fine a trionfare contro i giganti dei ghiacci con ancora nuovi alleati al seguito (avere un gigante delle tempeste al proprio fianco è sempre una Buona Cosa). Per fronteggiare la sfida dei giganti del fuoco, il mio personaggio reclutò degli alleati di alto livello dalle terre

che attraversava, finché mise assieme una squadra in grado di gestire tutte situazioni. O così pensava. Dopo una lezione impartita dalla Regina Frumpy più tardi e dopo una battaglia con *56 troll*, ha avuto qualche ripensamento, ma era troppo tardi per tornare indietro. La battaglia epica finale vicino al fiume di lava ha lasciato sette membri su dieci del suo gruppo fra morti, pietrificati o disintegrati dal Piano Materiale Primario, e solo uno dei tre sopravvissuti ancora in piedi; ma il drow era sconfitto, la minaccia debellata e la campagna di nuovo in corso.

Lavorando con questo materiale c'è stata la possibilità di ricordarmi perché amavo le vecchie avventure classiche così tanto: sono dirette, ma tuttavia evocative. *L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline* fu la prima avventura mai pubblicata nel sistema AD&D, ed ancora è un buon scenario pieno di combattimenti, una trama fra le righe che i personaggi devono alla fine scoprire per avere successo, pochi vividi PNG e alcune stranezze. Abbiamo espanso alcune cose dei precedenti indizi e posto la vecchia campagna in un nuovo contesto, ma *Contro i Giganti* rimane ciò che è sempre stato: una sfida per i giocatori e per i personaggi. Hmm—ho ancora la scheda originale del personaggio. Si è ritirato come guerriero poco dopo e si è messo a studiare l'arte magica—non era una gran sfida distruggere mostri in altre mischie, ma cambiare classe creò una nuova serie di sfide. Forse è ora di scoprire come se la cava contro i tirapiedi di Goroda. Passami quei dadi...

-John D. Rateliff

Usare il Nuovo Materiale con il Vecchio

Il modulo originale *Contro i Giganti* fu progettato per essere ambientato facilmente in qualsiasi campagna in corso. Nella linea del tempo ufficiale di Greyhawk, quegli eventi vennero posizionati negli anni 576-580 AC (Anno Comune) e legato in modo tenue a ubicazioni nelle Montagne Nebbiecristallo (Crystalmist). Se desideri usare queste avventure classiche come parte del corso degli eventi della "Liberazione di Geoff", ci sono due principali modi per fare questo. Il primo è di far avvenire questi eventi 10 o 15 anni prima e di posizzarli in qualche luogo in Geoff o Sterich; il nuovo materiale può rappresentare una nuova crisi nel quale agli eroi che sconfissero l'ultima incursione dei giganti, viene chiesto di averci di nuovo a che fare. In questo caso le tre avventure originali possono essere svolte così come sono. Il secondo è di spostare gli eventi nel presente (591 AC) e spostare l'ambientazione per un uso più facile con le nuove informazioni in questo prodotto.

Il Dungeon Master deve anche decidere se mantenere legami con l'Oerth di Sotto presentato nella serie "G" originale o cambiarli per fare riferimento a Goroda e i Sakhut. Forse la migliore soluzione sarebbe quella di avere



entrambi i gruppi, drow e Sakhut, che manipolano i giganti legati al territorio, ognuno per ragioni proprie. I due gruppi potrebbero essere in collusione—dopotutto, nessuno può sopravvivere nell'habitat dell'altro, rendendoli alleati naturali nel pianificare la soggiogazione del loro comune nemico, gli abitanti di superficie. Non solo questo minimizza le modifiche alle avventure originali ma potrebbe essere presentato ai personaggi come una bella matassa di prove conflittuali da sgrovigliare, con condottieri che puntano in due direzioni divergenti.

Se il DM decide di integrare le avventure classiche con gli eventi correnti, l'Accampamento, la Fenditura e il Palazzo possono essere ubicati tutte ai confini di Sterich e la loro sconfitta può rappresentare lo stadio finale di una bonificazione di quel territorio problematico. In alternativa, *G1: L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline* può essere ambientato nei Picchi Barriera o nei territori settentrionali delle Nebbiecristallo, vicini di casa dei tre clan di giganti delle nuvole "atterrati" menzionati in questa avventura (Clan Azeil, Clan Tageer e Clan Miress). *G2: La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti dei Ghiacci* potrebbe descrivere un gruppo rivale di giganti dei ghiacci che vive a nord del Monte Rungnirheim. Dovesse il gruppo essere in cerca di alleati contro il Monte Rungnirheim, i giganti della Fenditura potrebbero essere d'aiuto, mentre un gruppo che simpatizzi con lo Jarl Hrymkos potrebbe essere inviato a compiere un'incursione nella Fenditura per provare le loro intenzioni e la loro forza. Infine, *G3: Il Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco* potrebbe essere la casa dei giganti del fuoco che attualmente vivono in Pregmere, con "Re" Snurre come attuale viceré di Mogthasir. Il Palazzo dovrebbe trovarsi a sudovest di Monte Rungnirheim, leggermente a sud dei Colline Spoglie. I giganti del fuoco essendo strettamente Legali, non c'è dubbio che questi giganti si rivolteranno contro Re Mogthasir, ma è piuttosto probabile che il loro capo, Snurre Pancia di Ferro, cercherà di prendere il comando nel caso dovesse avvenire un vuoto di potere nelle pianure.

Per concludere, c'è la questione della transizione tra l'Accampamento, la Fenditura e il Palazzo dei giganti del fuoco. Nell'avventura originale, i personaggi venivano trasportati magicamente da un sito al successivo alla fine di ogni fase dell'avventura. Questa opzione è stata mantenuta per i DM che desiderino mantenere un passo furioso e veloce. Coloro che favoriscono un approccio più orientato alla campagna dovrebbero sostituire gli indizi per gli apparati di teletrasporto istantaneo alle locazioni successive o assumere che i capi dei giganti in fuga usino questi apparati per fuggire dagli vendicativi. Questi DM potrebbero anche desiderare di rimuovere le motivazioni "esegui o muori" dei tornei originali con uno degli inizi offerti nelle pagine 6-7. Dato che la seconda parte dell'avventura, "La Liberazione di Geoff", raggruppa

incontri adatti per personaggi di qualsiasi livello, il DM potrebbe considerare di invertire l'ordine degli incontri in modo che le sfide maggiori come l'Accampamento, la Fenditura e il Palazzo di Snurre arrivino più tardi nell'avventura piuttosto che all'inizio.

Qualsiasi sia l'opzione che scegli—un'avventura in due parti separate da un intervallo di anni o una campagna integrata-stai sveglio, testa bassa e attento ai ciottoli.

Nuove Regole per i Giganti Giganti in Combattimento

Normalmente un'arma da mischia di un gigante è semplicemente una versione gigante dell'arma che un umano potrebbe usare. Per tutti i giganti tranne che per i giganti delle nuvole, queste armi fanno danni doppi dell'arma umana equivalente; le armi dei giganti delle nuvole fanno danno triplo. Quindi un'ascia da battaglia di un gigante dei ghiacci causa 2d8 (1d8x2) e una morning star di un gigante delle nuvole causa 6d4 (2d4x3).

A meno che diversamente indicato, tutti i giganti che combattono con armi causano il danno dell'arma più il bonus dovuto alla loro razza, così un gigante delle colline che combatte con un'arma fa 7 punti-ferita aggiuntivi. Come regola opzionale per questa avventura, i giganti senza armi causano il danno indicato nel *Manuale dei Mostri* + la loro Forza, così un gigante delle colline può tirare un pugno causando 1d6+7 punti-ferita. I giganti con Forza non standard (sia essa più forte o più debole del normale) avranno indicato il bonus di Forza appropriato.

Giganti e Guarigione

Sebbene alcuni giganti possano avere più di 100 pf, coloro che subiscono ferite non necessitano un terzo di anno per tornare al pieno delle forze, nonostante la regola standard di AD&D per il recupero dei pf! Assumi che tutti i giganti che vengono feriti guariscono un numero di punti-ferita pari al numero dei loro Dadi-Vita per ogni giorno che passano a riposo ("riposo" definito come poca attività, come è per i personaggi). Quindi, un gigante delle colline (DV 12) recupera 12 punti-ferita al giorno, un gigante del fuoco (DV 15) 15 punti-ferita e così via. Questo renderà l'avventura più insidiosa per i personaggi, in quanto non potranno usare lo "svantaggio" dei giganti di essere creature con molti punti-ferita, ma con una bassa velocità di recupero. Questa regola può essere usata per qualsiasi altro mostro in questa avventura a discrezione del DM.



Giganti Femmine

Sebbene i giganti maschi tendono ad essere brutali, grezzi e fisicamente repellenti (almeno per i canoni umani), le giganti femmine sono spesso piuttosto avvenenti. Invero, leggende raccontano perfino di alcune divinità ammaliare dalla bellezza di questa o quella gigantessa. L'eccezione a questa regola sono i giganti delle colline, gran parte dei giganti delle montagne e tutti i fomoriani, che tendono ad essere orribili indipendentemente dal sesso. Nota che perfino se piacenti in gioventù, come una gigantessa si avvicina all'età anziana è facile che diventi una brutta vecchia megera (senza dubbio dovuto all'influenza del suo tremendo marito nei passati 200 anni). Alcune gigantesse, tuttavia, evitano questo fato e anche negli anni successivi mantengono il bell'aspetto che avevano in gioventù.

Sebbene queste differenze nell'aspetto tra maschi e femmine non creino differenze nelle regole, invita a molte opportunità per il gioco di ruolo. Un gruppo di avventurieri che si aspetti che tutti i giganti siano orrendi mostri saranno probabilmente sorpresi quanto incontrano una bella gigantessa da sola nella stanza. Con qualche provocazione da parte sua, potrebbero persino essere convinti di trovarsi di fronte ad una principessa di un clan rivale tenuta in ostaggio e bisognosa di aiuto. Non dimenticare mai, tuttavia, che perfino la più stupenda gigantessa è solitamente malvagia fino al midollo e non disdegnando il rivoltarsi contro i propri "salvatori", specialmente quelli che hanno invaso la sua casa e ucciso i suoi amici e gente.

Abilità Innate del Gigante delle Nuvole

Come descritto nel *Manuale dei Mostri*, i giganti delle nuvole che vivono su isole-nuvola hanno l'abilità di *levitare* il loro peso più 1.000 kg per 3 volte al giorno. I giganti possono attivare questo potere a piacimento, senza influenzare null'altro di ciò che il gigante voglia fare (la levitazione è per lui normale come lo è camminare per un umano). L'uso di quest'abilità è limitata solo al gigante stesso e quanto stia trasportando; non può essere usata per far levitare un'altra creatura (come permette l'incantesimo *levitazione*). Il gigante può, tuttavia, mettersi assieme ad altri giganti per levitare un peso superiore di 1.000 kg usando quest'abilità in concerto su un oggetto tenuto da tutti. Per esempio, tre o più giganti delle nuvole afferrano un gigante delle colline (2.250 kg) e usano la forza combinata della loro abilità levitazione (3.000 kg in totale) per sollevare nell'aria quest'altro gigante. Si levita ad una velocità di 20 m per round, perfino durante il combattimento in mischia.

Ai giganti delle nuvole piace usare la loro abilità *nube di vapore* per coprire i loro arrivi e dipartite. Quando si avvicinano o lasciano un numero di creature di taglia umana o meno, è comune che un gigante delle nuvole crei una

banco di nebbia alto 3 m e di lato 21 m; questo permette al gigante di muoversi non visto. Quando vicino a creature più grandi (come altri giganti), questa nuvola viene generalmente formata al livello della testa dei presenti, permettendo al gigante di andarsene via o *levitare* se necessario. In casi estremi, un gigante delle nuvole può usare questa abilità per creare una colonna di nebbia ampia 6 metri, profonda 6 metri e alta 30 metri; il gigante poi usa il potere di *levitazione* per ascendere attraverso la nebbia, portandosi in una posizione per fuggire o attaccare con i macigni. L'abilità *muro di nebbia* viene usata quando non c'è bisogno degli effetti più vasti della *nube di vapore* (come all'interno del loro castello). Tutti e due questi poteri magici richiedono un'azione di combattimento per essere attivati, diversamente dall'abilità di *levitazione*.

I Fatti Precedenti

Ventidue anni fa, un grande conclave di giganti delle nuvole si radunò lontano a ovest delle Flanaess, a sud di quello che ora è conosciuto come Gran Boros di Telchuria. Castelli incantati sulle nuvole provenienti da migliaia di chilometri di distanza da ogni direzione, ognuno trasportava una o più famiglie di giganti delle nuvole. Mentre la maggioranza di questi giganti erano buoni e avevano pianificato questo incontro come un modo per rinnovare la loro amicizia e scambio di notizie da altri luoghi, c'era un numero significativo di giovani giganti delle nuvole cresciuti insoddisfatti della vita benigna e pacifica dei loro genitori e nonni.

Uno di questi, in particolare, fu una carismatica gigantessa di nome Goroda. La pelle come pietra di luna e i capelli d'argento, Goroda aveva un aspetto quasi sovranaturale ed usò il suo fascino e la sua bellezza per seminare dissidenza nelle giovani generazioni di giganti delle nuvole. "Perché contrattare con la gente terricola se possiamo prenderci ciò che vogliamo?" chiese. "Siamo i signori del cielo, più grandi di tutti gli altri esseri—perché non dovremmo governare coloro sopra il quale torreggiamo?" Le sue parole trovarono terreno fertile nelle giovani menti dei suoi seguaci e cominciò una ribellione segreta. Complottarono per diversi giorni e finalmente insorsero e assassinarono o allontanarono molti dei giganti adulti. Prendendo il controllo di una manciata di isole-nuvola, spezzarono il conclave ritirandosi per preparare l'inevitabile conflitto con coloro ben pensanti della loro specie.

Scioccati dal tradimento, i giganti buoni passarono alcuni giorni sbigottiti per la disperazione. Poi, dopo essersi presi cura dei feriti e disposti i corpi dei loro defunti, misero le loro isole all'inseguimento dei bambini corrotti. Infuriò una battaglia feroce di macigni e magia in tutti i cieli dell'Oerik centrale, dando vita a molte storie di pietre cadute dal cielo e tuoni arrabbiati in una forte tempesta. Dopo



cinque anni di battaglia (aiutati dai grifoni, aquile giganti e giovani-adulti draghi d'argento) i vecchi giganti ebbero la meglio riuscendo a far fuggire i loro discendenti verso est, ammonendoli di non tornare mai più.

I ribelli sconfitti adottarono il nome Sakhut (che significa "fiero") come nome per il loro nuovo clan. Con le sette isole-nuvola collegate che ancora controllano, viaggiarono lentamente lungo la catena montuosa, cercando la popolazione umana e semiumana delle pianure troppo numerose e ben organizzate da essere facilmente dominabili. Inviando foraggiatori per il territorio per cacciare grossa selvaggina, si sono diretti verso l'estremità occidentale delle Montagne Sulhaut. Mentre la parte più ad ovest delle Steppe Asciette erano fertili. I giganti ebbero problemi a controllare la popolazione—i nomadi erano troppo pochi e troppo sparsi e le risorse necessarie ai giganti erano troppo scarse per valerne lo sforzo. Mentre si muovevano verso est, iniziarono a trovare sempre più dei loro cugini e lontane razze legati alla terra. Questi giganti terricoli erano spesso in grado di campare una esistenza povera sulle montagne che separano le Steppe Asciette e il Mare di Polvere, ma sapevano quanto basta riguardo a terre più ricche a est ed i giganti che vi vivevano, da stuzzicare l'appetito di Goroda e di suoi seguaci.

Nel Fireseek del 583 AC, il gruppo di isole-nuvola raggiunse la punta più meridionale delle Nebbiecristallo. Virando verso nord lontano dai puzzolenti vulcani della Fornace Infernale, i Sakhut cominciarono ad incontrare gruppi di giganti sempre più prosperosi ed civilizzati. Prendendo una piccola deviazione verso le pianure di Geoff e Sterich, i Sakhut videro terre ricche, foreste rigogliose e gruppi di deboli umani e semiumani—terre che sarebbero state facili da conquistare e saccheggiare, specialmente con l'aiuto dei bruti della specie dei giganti. Colpendo per risorse come legno, pietra e cibo, i giganti delle nuvole erano ansiosi e pronti a trovare un luogo dove potessero godere la rovina della guerra senza doverci avere a che fare. Goroda cominciò ad inviare rappresentanti ai giganti del fuoco, fomoriani, dei ghiacci, delle colline, delle montagne e delle rocce, usando suadenti parole e velate minacce come appropriato in modo da piegarli alla sua volontà. Lo scopo: incoraggiare questi giganti ad attaccare le terre degli umani, portandoli sotto il loro controllo come stati feudali dei Sakhut.

Alcuni dei giganti furono piuttosto predisposti; i giganti delle colline e fomoriani hanno l'abitudine di fare incursioni e in ogni caso necessitarono di poco incoraggiamento o ricompensa per farlo in maniera più intensiva. Alcuni furono più esitanti ma portarono rancore; diversi clan di giganti dei ghiacci e del fuoco assaggiarono la puntura degli attacchi umani in risposta alle loro incursioni anni prima ed erano ansiosi di vendicarsi. Altri preferirono rimanere neutrali o isolati, mancando della

spinta per il bottino o il desiderio di socializzare; molti giganti delle montagne e delle rocce rifiutarono l'offerta dei giganti delle nuvole. Coloro che furono più intrattabili vennero minacciati apertamente, spesso lasciando cadere massi da grandi altezze sulle loro case oppure tendendo imboscate ai gruppi di caccia con giganti delle nuvole nascosti dietro muri di nebbia magica. I giganti delle rocce e pochi giganti delle montagne furono in grado di eludere questi attacchi, ritirandosi nelle profondità delle caverna che i Sakhut non potevano raggiungere—inoltre, i giganti delle rocce sono molto più temibili con i massi più di quanto un gigante delle nuvole potrà mai essere. Ciò nonostante, alla fine i seguaci di Goroda ebbero una dozzina di clan di giganti del fuoco, fomoriani, dei ghiacci e delle colline sotto il loro tallone, come anche numerosi orchi, troll e una manciata di bestialità. I Sakhut fecero perfino un'alleanza con i giganti delle nuvole locali che vivevano nelle montagne, sebbene privatamente i giganti delle nuvole nuovi arrivati consideravano questi terricoli come "poveri cugini," mancando dei poteri magici di coloro nati nella tempesta.

Coordinare le alleanze richieste diversi mesi e la progettazione del piano di attacco ne avrebbe richiesti diversi altri (specialmente considerando le menti ottuse di alcuni dei giganti minori). Goroda fu finalmente pronta a colpire nel mezzo della Grande Estate, inviando messaggi a tutte le tribù a lei soggette di attaccare quando la grande luna sarebbe stata nuova. Orde di giganti, gigantoidi e umanoidi si riversarono in Geoff, Sterich e il Yeomanry. Sebbene gli stoici contadini di Yeomanry furono in grado di respingere gli invasori di nuovo nelle montagne, le orde malvage si riversarono nelle altre due terre, distruggendo coloro che si opposero e disperdendo molta della popolazione, costringendo i sopravvissuti a fuggire nelle foreste e attraverso il confine nei paesi vicini.

Guidati dallo stupefacente successo dei loro attacchi, i giganti resero schiavo qualsiasi sopravvissuto che riuscirono a trovare e si dichiararono essi stessi i nuovi sovrani di Geoff e Sterich. Spesero un mese gongolandosi sui raccolti ed il bestiame, vivendo nella rovina delle terre sconfitte e cedendo a litigi insignificanti prima che i Sakhut mettessero piede ricordandogli chi fosse in carica. In molti casi alcuni massi caddero dai castelli sulla nuvola furono sufficienti a ristabilire il controllo. In altri, furono distrutti interi edifici con detriti aerei per provare la superiorità dei giganti delle nuvole ed in diverse città gli abitanti si risvegliarono trovando i loro "re" ribelli ridotti in poltiglia come se fossero caduti da grande altezza. Con queste dimostrazioni, i tributi cominciarono a fluire verso le montagne, venendo recapitati in specifici forti nelle catene più basse delle Nebbiecristallo e i Picchi Barriera prima di venir raccolti a regolari intervalli dai giganti abitanti delle nuvole.



I Sakhut usarono questi tributi per arricchire le loro dimore, deterioratesi a causa dell'innaturale sovraffollamento e di così tanti giganti delle nuvole a vivere nello stesso posto. La pietra ed il legname pregiato venne portato nel cielo ed usato per ricostruire ed espandere i castelli dei giganti, mentre gli oggetti d'arte vennero usati per decorare gli stessi. I vestiti raffinati, i metalli preziosi e le gemme vennero trasformati in ornamenti e gioielli, cosicché presto i Sakhut divennero uno splendido esempio dell'ostentazione dei giganti delle nuvole (specialmente data la tendenza verso gli eccessi abbracciata dai giovani di molte razze). Alcuni oggetti vennero riservati come ricompensa per i loro rappresentanti a terra, così divenne non insolito per un gigante del fuoco particolarmente coraggioso e abile di indossare un bracciale o una collana di fattura dei giganti delle nuvole. Nel frattempo, ai giganti delle nuvole a terra sui Picchi Barriera venne permesso di reclamare una porzione confortevole dei bottini in cambio della loro attività di controllo delle stazioni crocevia. Questo stato di benessere e sicurezza durò quasi due anni.

Poi, nel 585 AC, le città ed i villaggi di Sterich tenute dai giganti cominciarono a subire degli attacchi da parte di forze raccolte fra i cittadini dispersi di Sterich rinforzate da mercenari provenienti da Keolandia, Grande Marca e Ducato di Ulek. Partita dalla keota città di Flen, l'esercito vendicativo spinse lentamente i giganti da Fitela e Istivin, rimuovendo l'ultimo baluardo in Murotoppa (autunno) 587. Usando queste due città come avamposto per la guerra di confine, l'esercito fu aiutato da una invasione secondaria proveniente da Leigh, la quale spinse i giganti e gli umanoidi nelle Colline Spoglie, poi si rivolse a sud per unirsi con le unità che tenevano Fitela e Istvin. Queste unità combinate furono in grado di marciare verso ovest e cacciare i giganti un villaggio alla volta, liberando in fine l'ultimo insediamento umano in Coldeven (primavera 588).

Nel frattempo, in Geoff, il controllo dei giganti su quella terra fu scalfito nel 586 quando i soldati provenienti dalla Grande Marca e i Cavalieri della Guardia ebbero successo nel riconquistare la città di Hochoch posta all'estremo confine di Geoff, sconfiggendo orchetti, orchi, troll e dozzine di giganti delle colline. Per come stanno ora le cose (l'anno corrente è il 591 AC), Hochoch è stato "temporaneamente" annesso alla Grande Marca e (assieme a parte del Bosco di Oyt) viene usato come base per gli attacchi contro i giganti in Geoff come anche il contrabbando di beni e di persone fuori dalle Terre Perdute. Sfortunatamente, gli alleati di Geoff, stanchi e deboli per il combattimento in Sterich non hanno le forze per organizzare una offensiva in piena regola. Limitati ad assalire pattuglie di umanoidi e a azioni mordi e fuggi da parte di piccole squadre indipendenti, gli umani ed i giganti si stanno tenendo sotto controllo gli uni gli altri.

Per contrastare la minaccia, i Sakhut hanno distribuito più giganti nelle città vicino a Bosco di Oyt e Hochoch in modo da evitare che gli vengano sottratti ulteriori territori. Tuttavia, i giganti mantengono ancora il pieno controllo di Gorna e delle città ad ovest di essa, e il Boscocorno è più che adeguato per fornire tutto il legname di cui i giganti delle nuvole hanno bisogno, dovessero retrocedere nei territori più occidentali. In fine, Goroda non è avversa all'usare le isole-nuvola come mezzo di attacco e assedio, ma preferirebbe evitare tale misura drastica contro gli invasori umani per paura di una rappresaglia degli stregoni. La sua strategia è di usare i giganti "inferiori" (qualsiasi gigante a terra che non sia un gigante delle nuvole) e umanoidi per intercettare qualsiasi avanzata degli eserciti alleati, centrando l'ultima difesa sul Crocevia degli Insetti. Dovesse cadere quella città, l'ultimo bastione difensivo sarebbe un enorme covo di giganti dei ghiacci all'interno di Monte Rungnrheim nel mezzo delle Nebbiecristallo; vicino al picco si possono trovare le isole-nuvola dei Sakhut.

Esempi d'Idee per la Trama

I personaggi le cui abitazioni giacciono nelle terre devastate di Geoff prima che fossero sopraffatte dai giganti probabilmente non avranno bisogno di motivazione per reclamare la propria terra natia dai suoi oppressori. Per coloro che non hanno tali ovvi legami, il DM dovrebbe scegliere fra i seguenti suggerimenti di trama oppure usarli come base per creare l'aggancio per l'avventura che meglio si adatta al suo gruppo.

Nuovi Avventurieri da Mezzobosco

Lo status di Mezzobosco di luogo protetto e sicuro all'interno delle terre conquistate di Geoff, lo rendono un luogo perfetto per iniziare una campagna con personaggi di 1° livello. La sua prossimità col Bosco di Oyt permette ai personaggi di potersi affilare i denti con incontri più deboli, come orchetti o forse una coppia di orchi, oppure esplorare il covo di un eremita o di un mago solitario da tempo defunto. Quando hanno guadagnato sufficiente esperienza, possono unirsi agli elfi silvani di quella foresta e attaccare i giganti raminghi da Preston, oppure colpire per proprio conto e allontanare un singolo verbeeg da Il Prato. Da lì, gli orchetti del Bosco di Oyt sarebbero dei buoni bersagli (muovendosi verso Gorna e poi Guado di Peste), mentre un gruppo più impavido potrebbe scovare i giganti di Pregmere (per poi proseguire su Città Ovest). Ognuno di questi itinerari dovrebbe dare ai giocatori abbastanza informazioni per viaggiare a ovest nelle Montagne Nebbiecristallo fino a Monte Rungnrheim e le isole-nuvola.



Resistenza in Tika Città

L'oppressa popolazione di Tika Città potrebbe anch'essa essere un inizio per personaggi di basso livello. Sotto la guida di Hochtritt, uno o più personaggi potrebbero essere stati addestrati nelle tecniche di segretezza e nell'uso dell'arco. Questi giovani avventurieri potrebbero essere a corto di equipaggiamento, ma capaci in abilità di sopravvivenza, nascondendosi nei campi e indebolendo i giganti residenti a colpi di frecce di tanto in tanto. Una volta che la città è libera, tattiche simili potrebbero funzionare contro i verbeeg di Il Prato e così via come lo scenario precedente **Nuovi Avventurieri da Mezzobosco**. In alternativa, i personaggi potrebbero essere stati espulsi da Tika Città accusati di contrabbando quando erano giovani e ora stanno ritornando per liberare le proprie famiglie.

Alleati dal Sud

Un gruppo di personaggi di medio livello potrebbe farsi strada da Sterich attraverso le Colline Spoglie per poi incontrarsi con gli gnomi in Talbaire, assistendoli nelle incursioni di sorveglianza in Gorna. Tale gruppo potrebbero rimanere con gli gnomi per pianificare attacchi a Gorna o colpire verso nord per eliminare i mostri provenienti da Oytmeet, Il Prato e Città Ovest, ritornando verso Guado di Peste (possibilmente ripulendo Tika Città e Forte Nurok lungo la via) mentre si rendono conto della reale fonte delle invasioni. Un gruppo composto di gnomi e nani potrebbe essere piazzato facilmente nelle Colline Spoglie, indipendentemente dal loro livello.

Gli Elfi di Boscocorno

Gli elfi silvani di Boscocorno potrebbero avere bisogno di aiuto, pura potenza fisica oppure un capo carismatico che li unisca a sufficienza per attaccare i giganti del fuoco. Un gruppo di elfi e ranger di livello medio (o un gruppo ben equipaggiato di alto livello) dovrebbe avere vita abbastanza facile nell'intrufolarsi fra le Colline Spoglie e in Boscocorno. Incoraggiati in modo appropriato, gli elfi possono diventare una buona unità diversiva, permettendo agli avventurieri di infiltrarsi in città (Guado di Peste) o perfino per attaccare il castello di Re Mogthrasir. Un gruppo sotto copertura potrebbe riunirsi là con uno o con entrambe i gruppi di avventurieri e concepire un piano per distruggere i giganti.

Assalto dalla Grande Marca

Riconquistata nel 586 DY, Hochoch è diventata la dimora di molti dei soldati, cavalieri e mercenari che la liberarono. Raggruppati con i rifugiati dal lontano ovest, è un buon posto per avere notizie di prima mano delle battaglie contro i giganti e le dicerie di cosa può giacere ad ovest. Gruppi di livello medio e alto possono usare questa città come base

per le loro avventure, affrontando le città di Geoff una per una fino a scovare i Sakhut. I gruppi di principianti e di basso livello possono usare Hochoch come base per le operazioni, ritirandovisi quando le cose di fanno pericolose; una tale campagna potrebbe progredire in modo molto simile allo scenario **Nuovi Avventurieri di Mezzobosco**.

Servizi di Recupero

Guerre e invasioni provocano massicci cambiamenti radicali di persone e proprietà e qualche volta le cose di valore semplicemente scompaiono, per qualcuna non se ne sentirà più parlare mai più. Mentre molti degli oggetti di valore di Geoff sono stati sparsi ai quattro venti, si sa di alcuni che sono in possesso dei giganti e, ancora di più, sono scomparsi senza lasciare traccia. Un gruppo di avventurieri potrebbe essere assoldato per localizzare e recuperare uno di questi oggetti, come *l'anello di evocazione dei djinni* di Mogthrasir (originariamente appartenuto a un nobile geoffita), *la spada +1* appartenuta al consiglio degli orchetti di Oytmeet (una volta data ad un giovane eroe di quella città da Rohan VI, il padre del Gran Duca Owen), o un oggetto sacro di Bleredd precedentemente tenuto in un reliquiario nel tempio di Boscocorno. Forse il gerarca della chiesa di Pelor desidera spostare i resti di un paladino dal cimitero abbandonato in Città Ovest in un posto più appropriato. Un nobile potrebbe desiderare di conoscere il fato di sua figlia oppure il maedar marito della medusa di Gleep Wulp potrebbe cercare aiuto nel tentativo di trovarla, sapendo soltanto che l'ultima volta in cui è stata vista si stava dirigendo verso Geoff in compagnia di un mago chiamato "Sguardo Penetrante". Un famoso avventuriero che si aggira in un territorio in mano ai giganti con il suo pariteticamente famoso bastone o spada e del quale non si è più saputo niente potrebbe essere un buon soggetto per una tale ricerca. Questi tipi di avventure possono coinvolgere personaggi di qualsiasi livello e fornire una buona scusa per piazzarli nel mezzo del pericolo.

Col Tuo Scudo o Su di Esso

Se tutto quanto fallisce, i personaggi possono sempre essere inviati a Geoff come sconto di una pena. Che sia eresia religiosa, problemi con la legge o parte di una ricerca, far affrontare i giganti ai personaggi sotto pena di morte vuol dire avere un po' la mano pesante, ma fornisce un vero incentivo per il successo. Nota che molti dei banditi incontrati in Geoff potrebbero essere altri avventurieri che stiano scontando la stessa sentenza, piuttosto che indigeni disperati induriti dai disastri che hanno devastato la loro terra natia. Questo è un facile aggancio per personaggi di alto livello con poco preavviso, e fornisce ai personaggi una scusa per gettarsi nelle parti più popolate di questa avventura, proprio come i moduli originali della serie.



PARTE UNO: Contro i Giganti

*Dove i nostri eroi devono sconfiggere una cospirazione di
malvagi giganti*

L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline

Background

I giganti stanno conducendo incursioni nelle terre degli uomini in grosse bande, le quali sono composte da differenti specie di giganti. Morte e distruzione si riversano su ogni luogo che questi predoni visitano. Ciò ha creato grande irritazione nelle posizioni di comando, in quanto la perdita in vite e proprietà significa il fallimento dei nobili governanti di mantenere il voto di proteggere la vita ed i beni di ogni soggetto. Quindi, un gruppo di avventurieri fra i più impavidi e potenti è stato assemblato e conferito della carica di punire i giganti miscredenti. Questi avventurieri devono svolgere una rapida incursione, dare una lezione al clan di giganti delle colline nei paraggi, oppure tornare e mettere le loro teste sul ceppo per l'ascia del boia! Ciononostante questa carica non è così dura come può sembrare, in quanto tutti sono stati equipaggiati con tutti gli oggetti standard necessari sia per esplorazioni in dungeon che all'aperto; e ogni membro del gruppo è stato fornito con la migliore cavalcatura disponibile. Sono disponibili guide ed il capo ha una splendida mappa che mostra esattamente dove si trovi la grande fortezza di legno del capo dei giganti delle colline. Questo capo, Nosnra, è una creatura esageratamente grossa e scrupolosamente cattiva, subdola e feroce, che ama le imboscate e colpire alle spalle. Inoltre, il gruppo è stato avvertito di aspettarsi delle unità nascoste, un qualche spinta motivazionale dietro questa insolita banda di differenti razze di giganti. Potrebbero essere in serbo molte sorprese...

Alla fine, il gruppo è stato istruito a tenersi qualsiasi bottino che riescono a trovare; sarà la loro ricompensa per il pericolo che fronteggeranno. Devono seguire qualsiasi indizio se si scoprisse una qualche prova della sinistra mano sospettata di guidare l'insurrezione, ma devono ritornare subito se dovessero determinarne esattamente la ragione o la potenza dietro questa dissacrante alleanza. Alcune reliquie di grande malvagità potrebbero essere a portata di mano.

Cautela

Solo personaggi forti ed esperti dovessero avventurarsi in queste aree se il gruppo è composto da tre o quattro personaggi potenti. La miscela ottimale per un gruppo è di nove personaggi di varie classi, con un livello medio di esperienza almeno di 9^e e armati con due o tre oggetti magici. Per un piccolo gruppo la cosa più importante è esperienza e cautela, e perfino un gruppo di tre o quattro personaggi ben giocati possono aspettarsi una ragionevole possibilità di sopravvivere se usano le loro conoscenze e furbizia al meglio.

Inizio

Si assume che il gruppo sia arrivato sano e salvo nel luogo vicino alla fortezza dei giganti—una piccola caverna, ben nascosta, dove possano nascondere le montature e l'equipaggiamento. Arriveranno sul luogo dove si trovano i giganti al sorgere del sole. Non sono visibili finestre e nemmeno si vedono giganti o altre creature in tutto il luogo, sebbene si possano udire grida e risa occasionali provenire dall'interno. Ai personaggi è stato detto che avrebbero trovato delle guardie alle grandi porte dell'Accampamento, ma non se ne vedono (se il gruppo ritorna all'Accampamento dopo una prima incursione, la seconda volta e le successive saranno presenti guardie). È arrivato il momento di andare a vedere cosa li aspetta!

Se il gruppo decide di ritirarsi fra un'incursione contro l'Accampamento e l'altra, potrebbe ritirarsi in relativa sicurezza nella caverna nascosta e usarla come campo base per riposare e ricaricare gli incantesimi—sempre che prendano moderate precauzioni nel non lasciare tracce visibili o nell'essere seguiti. Non prendere tali basilari precauzioni potrebbe portare ad un disastro! Si assume che i personaggi abbiano portato con loro sufficienti provviste per diverse settimane. Ogni volta che ritornano a questo campo base potrebbero ricevere il beneficio dei punti esperienza, se ce ne sono, ottenuti con le loro recenti imprese. Si può anche assumere che gli esperti di magia nascondano qui il proprio libro degli incantesimi.

Note per il Dungeon Master

Ci sono considerevoli informazioni contenute qui che sono descrittive e informative con il rispetto di ciò che i giocatori vedono mentre esplorano l'Accampamento e cosa gli abitanti fanno quando si accorgono degli intrusi. Questo non significa che tu, come Dungeon Master, debba sopprimere la tua creatività e diventare un mero lettore di testi. Puoi creare alcuni dettagli per le aree e gli oggetti che i personaggi pensano di esaminare ed esplorare. Ci saranno inevitabilmente azioni dei giocatori che i testi non hanno anticipato e dovrai giudicarne i risultati. In fine, puoi migliorare o diminuire i mostri ed i tesori come credi più adatto, con un occhio verso la tua campagna e uno ai giocatori. Nota che se il tempo lo permette, i giganti si organizzeranno con trappole, imboscate e trincee di difesa contro le incursioni nella loro fortezza. Devi inventare tali piani in accordo con le circostanze, ma assumi che i giganti possano ricevere suggerimenti scaltri. Il morale non dovrebbe essere un fattore in molte delle azioni dei giganti.

Tieni traccia del destino dei giganti importanti e dei loro alleati o prigionieri. I primi fuggiranno al successivo livello della fortezza (dall'Accampamento alla Fenditura e dalla Fenditura al Palazzo di Snurre); i secondi potrebbero unirsi a unità con i loro soccorritori (questo potrebbe essere



L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline

un buon modo per introdurre rimpiazzi per i personaggi). Questo assume sopravvissuti, naturalmente, come anche opportunità. Alcuni previsioni riguardo lo spostamento dei giganti sopravvissuti viene dato negli ultimi scenari, ma dovrai modificare o migliorare le indicazioni in accordo con quando fatto in precedenza dal gruppo. Questo principio è valido anche con qualsiasi altro scenario aggiuntivo che usi se riguardano le creature connesse con questa serie. Tale continuità di incontri dà all'avventura del gruppo più corpo e significato.

Lavori di Superficie

La **Mappa 1** mostra l'enorme roccaforte in legno del clan locale dei giganti delle colline. Tutte le mura esterne sono di travi di almeno 90 cm di diametro. Le pareti interne che dividono le stanze sono spesso circa 60 cm. Le porte sono grandi fasce di tronchi spessi 30 cm tenuti assieme con fasce di metallo—le singole porte sono larghe approssimativamente 2,1 m e alte da 4,8 m a 5,4 m. Tutti i pavimenti interni sono di pietra. L'altezza del soffitto varia da circa 4,8 m ai bordi fino a 9,6 al centro, il tetto è sostenuto da grandi travi annerite dal fumo. L'Accampamento è in un'area piuttosto umida. Come risultato, tutto il legno nella zona è molto umido. Quindi i fuochi normali hanno solo il 2% di probabilità per round di attecchire o di far prendere fuoco e perfino i fuochi magici hanno una probabilità di solo 8%. Se il gruppo dovesse fare in modo di dare fuoco al piano superiore dell'Accampamento, saranno costretti ad attendere almeno una settimana prima di poter riuscire a scoprire un passaggio per il livello inferiore (sotterraneo) a causa del calore residuo delle braci sotto le rovine inumidite dalla pioggia. Nota che tutto il bottino del piano superiore verrebbe perso in un tale incendio. In tale eventualità, tutti i giganti dell'area 11 del Livello Superiore scapperanno al sicuro nel Livello Inferiore, andando nell'area 26 e 27.

Un normale tiro per Aprire Porte è richiesto per aprire tutte le porte in questo posto a causa della loro dimensione e peso. Le porte resteranno aperte se lasciate così (a meno che chiuse da un gigante di passaggio). I focolari sono indicati sulla mappa, ma la posizione di altre sorgenti di luce come torce o bracieri non lo sono. Nota che l'area 22 è un giardino aperto, mentre le stanze dalla 23 alla 25 sono poste in una costruzione connessa alla loggia principale da un enorme palizzata di tronchi d'albero di 90 cm di diametro e alta 9 metri.

Contenuto delle Borse dei Giganti

Nel corso di quest'avventura sorgeranno molte opportunità per il gruppo di frugare nelle borse e bauli appartenenti ai giganti. Il contenuto di questi contenitori è determinato tirando 3d4 per ottenere un numero casuale di oggetti da 3 a 12. La tabella seguente elenca esempi tipici di oggetti che possono essere trovati nelle borse dei giganti; tira una volta

per ogni oggetto. Per evitare doppioni, tira semplicemente un'altra volta.

Tabella 1

CONTENUTO DELLE BORSE DEI GIGANTI

Tiro	Oggetto nella borsa
01-03	vecchia lama di ascia da usare con le mani
04-17	piccoli sassi (1d4)
18-19	gavetta di metallo o ciotola e cucchiaio
20-21	vari e assortiti oggetti di ottone piegati
22-23	grandi piedi di corvo di metallo (1d6)
24-25	formaggio duro, leggermente ammuffito e appiccicoso
26-30	mantello logoro di lana o di pelle
31-32	pettine d'osso e forcine
33-40	pentola di ferro
41-43	bicchiere di corno
44-47	coltello per scuoiare
48-53	carie coperte rattoppate e macchiate
54-60	coscia di carne
61-64	monete, rame (100-400 pezzi)
65-67	monete, argento (20-80 pezzi)
68-69	monete, oro (10-40 pezzi)
70-76	coperta di pelliccia, senza valore e rovinata
77-83	corda molto robusta (3-36 metri)
84-85	sale (borsello o scatolina)
86-90	sandali vecchi
91-98	borraccia di acqua o vino (piena)
99-00	dente o zanna di animale (1d8, nessun valore)

Il DM dovrebbe usare questa tabella per tutte le borse dei giganti trovate durante l'avventura, che sia l'Accampamento, la Fenditura, il Palazzo o da qualsiasi parte in Geoff.

Descrizione del Livello Superiore

Mostri Erranti

Sala lunga e sgabuzzino—aree 1 e 11a (1 su 1d6 probabilità di incontro)

- Giganti delle colline testarossa (1d4) che si dirigono all'Armeria (area 13) provenendo dalla Grande Sala (area 11), intendono combattere un duello improvvisato.
- 1 solitario gigante delle nuvole proveniente dalla Grande Sala (area 11) che si dirige al Cancellone Frontale (area 1).
- 2 giganti delle rocce provenienti dalla Grande Sala (area 11) che si dirigono al Cancellone Frontale (area 1).



L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline

Sezione orientale—aree da 2 a 10 (1 su 1d6 probabilità di incontro)

- La moglie del Capo proveniente dalla Grande Sala (area 11) per prendere il suo animale da compagnia (un orso delle caverne) dalla sua stanza (area 7).
- 1 gigante delle colline con 1d4 lupi neri provenienti dal Cortile (area 22) si dirigono verso le caserme (area 4).
- Il capo e 2 orchi stanno andando a prendere alcuni trofei dalla Sala del Capo (area 6) per esporli nella Grande Sala (area 11).
- Giovani giganti (1d4) provenienti dal Dormitorio (stanza 3) di dirigono verso il Cortile (area 22) per fare razzia nel Magazzino (area 18°).

Sezione occidentale—aree da 12 a 21 (1 su 1d6 probabilità di incontro)

- Schiavi orchetti (4d3) corrono per prendere scudi (dalla stanza 12 o 13) da usare come vassoi.
- 2 giganti delle colline provenienti dalla Grande Sala (area 11) vanno a dormire dopo una sbornia (nella stanza 15 o 16).
- 3 orchi provenienti dalla Grande Sala (area 11) stanno andando a prendere una delle guardie provenienti dalla stanza d'Ingresso (area 1).
- 1 singolo gigante delle colline proveniente dalla Grande Sala (area 11) sta facendo una passeggiata per schiarirsi la testa (può anche essere incontrato nelle aree 22-25).

1. Ingresso, Cancellone frontale e Torre di Guardia

Il luogo è spoglio, ma dai molti pioli lungo le pareti pendono vari oggetti da esterno dei giganti (cappe, mantelli, ecc.) e borse. Usa la **Tabella 1** per determinare casualmente il contenuto di ogni borsa che i personaggi decidono di aprire. Ogni rumore prodotto qui potrebbe svegliare i giganti addormentati nella 1a e 1b (vedi sotto).

1a. Guardie al Cancellone

Due giganti delle colline che russano, probabilmente a guardia dell'entrata (pf 59, 50), giacciono raggomitolati e addormentati beatamente accanto al Cancellone Frontale, al loro fianco un boccale di birra quasi vuoto. Se attaccati, a meno che uccisi in un solo round, queste guardie saranno in grado di allertare la terza guardia (appostata nella Torre di Guardia all'area 1b). Perfino il piano meglio congegnato può fallire miseramente, quindi c'è almeno una probabilità del 20% che il piano dei personaggi di ucciderli fallisca; per il resto gli intrusi saranno in grado di continuare la loro missione in silenzio.

1b. Torre di Guardia

I gradini qui conducono in alto alla Torre di Guardia dove un altro gigante delle colline (pf 40) sta sonnecchiando, ancora nelle sue mani c'è un boccale, ora vuoto, di sidro. Un cerchio ed una barra di ferro pendono da un travetto in alto attaccati a corde; sbattendoli una contro l'altra darà l'allarme. Il gigante indossa una cintura con una fibbia d'oro impregniata da gemme: le 6 gemme valgono 100 mo ognuna e l'oro della fibbia altre 100 mo. Tuttavia, come pezzo di gioielleria l'oggetto ha un valore doppio delle parti che lo compongono: 1.400 mo.

2. Stanza del Vice Capo

Questo luogo contiene un arredamento variegato: pelli sul pavimento, una pelle d'orso ad una parete, una sedia, uno sgabello, un grande baule e un ampio letto coperto da pellicce. Su uno scaffale a 3 metri dal pavimento ci sono un pettine d'argento maltrattato con 4 gemme da 50 mo (valore 300 mo), uno specchio di rame (200 mo) e una grossa forcina per capelli con una perla da 500 mo (valore totale 800 mo). Sotto le pellicce del letto c'è una gigantessa incinta e addormentata (pf 42) che si sveglierà se qualcuno entra (probabilità 25%); qualsiasi forte rumore prodotto nella stanza la sveglierà sicuramente. Il baule contiene 980 mr, 320 ma e 1.500 mo.

3. Dormitorio

Dodici giovani giganti (pf 38, 36, 31x3, 25x3, 24x2, 21, 19) giocano spensieratamente: schiaffi nerboruti, grida, risate, ecc. si possono facilmente udire già dal corridoio. Tutti questi giovanotti posseggono armi e attaccheranno prontamente qualsiasi intruso individuano, combattendo come orchi. Nota che tutti i rumori prodotti qui, anche stridii e clangori di spade, verranno considerati come se i "bambini" stiano giocando... non ci sono tesori, ma indossando gli abiti dei giovani giganti (con un po' di adattamento) i personaggi potrebbero essere scambiati per i giovanotti se non osservati da vicino (diciamo da almeno 9 metri di distanza).

4. Caserme

Fra i dieci letti e i dieci bauli di questa stanza si può sentire il russare di 2 giganti profondamente addormentati (pf 58, 56). Appesi alle pareti ci sono oggetti e abiti giganti e una coppia di torce che brucia senza fiamma in una nicchia nel muro. Ci sono pochi oggetti di valore qui, salvo un piccolo borsello nel primo baule, che contiene 110 mp.

5. Camera delle Donne

In questa stanza ci sono 4 gigantesse (pf 50, 40, 36, 34), assieme alla solita mobilia. Solo la odiosa vecchia matrona (la più forte delle quattro) è in incline al combattimento, ma domina le altre. Se la matrona viene uccisa, le altre tre cessano le ostilità e coopereranno perfino con il gruppo descrivendo le stanze 8, 9 e 10 (il santuario del Capo Nosnra) e diranno



come arrivarci in modo sicuro se gli viene permesso di tenere il tesoro della matrona. Il tesoro è stivato in un baule di ferro chiuso a chiave sotto il letto della matrona (la matrona ha la chiave) e consiste in 3.000 mo, 3 braccialetti del valore di 2d4x1.000 mo ognuno e 4 pozioni (*superguarigione, controllo giganti delle colline, guarigione, veleno*). Nota che alle donne non interessano particolarmente le pozioni.

6. Stanza del Capo

Il luogo è pieno di molte cose interessanti. Ci sono 2 tavoli, 5 sedie e 2 sgabelli, come anche tappeti, pelli e pellicce sul pavimento e alle pareti. I tavoli hanno boccali di ceramica e vassoi; ciotole e bicchieri sono dappertutto. Le pareti espongono diversi trofei: teste (nani, umani, animali e mostri), teschi, pelli e alcune armi e armature. Direttamente sopra il focolare ci sono 8 scudi, uno dei quali è un grande *scudo magico +3* (ma solo un incantesimo *individuazione del magico* lo rivelerà come tale). Una giara di ottone lucidato sulla cappa del focolare potrebbe attirare l'attenzione dei personaggi, ma non ha valore. Un teschio sul lato opposto della cappa è anch'esso senza valore, ma all'interno c'è una grossa gemma del valore di 2.000 mo—uno dei bambini stava giocando con questo oggetto e l'ha infilato all'interno del teschio, dove è rimasto da allora, dimenticato.

7. Camera della Moglie del Capo

L'inquilino di questa camera si trova al banchetto della Grande Sala (area 11), ma nella stanza c'è il suo animale da compagnia, un orso delle caverne (35 pf) che funge da guardia e attaccherà automaticamente qualsiasi intruso, in quanto può percepire le persone dall'odore. L'orso è silenzioso fino a che non attacca. Nella stanza ci sono un letto, un piccolo tavolo, una sedia, uno sgabello, due bauli e un forziere, oltre a tappeti, pelli e accessori simili. I bauli contengono solo i vestiti e sta indossando i suoi gioielli al banchetto. Tuttavia, nascosto nella paglia del materasso c'è un borsello di cuoio con 29 gemme: 1 da 5.000 mo, 3 da 1.000 mo, 4 da 500 mo, 8 da 100 mo, 5 da 50 mo e 8 da 10 mo.

8. Camera del Capo

In questa stanza sono appesi tappeti e pelli e ci sono pellicce sul pavimento. Ci sono un letto, 2 sedie, un piccolo tavolo con una caraffa di vino scadente, un vecchio scudo e alcune armi del capo in un angolo, un baule con i suoi vestiti e altri vestiti appesi a dei pioli. Una spessa catena (per il suo orso delle caverne) è attaccata ad una parete. In questo luogo non c'è nulla di valore.

9. Stanza degli Armamenti

Questo è il luogo dei migliori trofei migliori e di armature, scudi e armi personali del capo. Ci sono quattro enormi cappe di pelliccia. Sebbene gran parte degli oggetti non abbiano un reale valore, ci sono 5 *giavellotti del fulmine* avvolti

in un vecchio tappeto infilato sotto un mantello gettato in un angolo e nascosto alla vista da 3 lance e una clava allineate contro il muro davanti ad esso. Dell'altra dozzina circa di oggetti del luogo, solo una delle cappe—la pelliccia di un'otaria gigante del valore di 2.000 mo—ha un valore per il gruppo.

10. Sala da Pranzo Piccola

Questa stanza è usata per i pasti e anche gli incontri del consiglio dei capi. Contiene un lungo tavolo, una grande sedia, una sedia più piccola e sei sgabelli. Diversi scaffali, un tavolo e sedia più piccoli e alcuni vari oggetti (un boccale, alcuni pezzi di carta, un vecchio coltello, un sasso fermacarte, ecc.) sono sparse sulla mobilia. Ci sono pellami sulle pareti e il pavimento. L'accesso alla scala segreta (area 10a) è quasi una porta nascosta celata dietro la pelle di una mantecora appesa al muro. Una mappa dell'area disegnata su pelle, che mostra le incursioni passate e pianificate, pende alla parete opposta al focolare.

10a. Scala Segreta

Diversi tubi di pergamena sono nascosti in questa piccola stanza sotto una pila di tronchi nell'alcova nordovest. Solo un tubo è pieno, sigillato e segnato con un triangolo con inscritta una "Y". All'interno ci sono una serie di istruzioni riguardo la prossima incursione, scritta in Giganteso e firmata con "Eclavdra". Nel tubo ci sono anche la mappa dei piani superiori dell'Accampamento. Nota che i gradini conducono all'area segreta del livello sotterraneo (Sotterraneo del Livello stanze da 29 a 33).

11a. Sala Lunga

Questo corridoio lungo 3 metri è poco illuminato, pieno di ombre e solitamente evitato e ignorato, perché tutta la festa e il divertimento si trova al di là, nella Sala Grande stessa. Alcune torce bruciano fumose lungo le pareti.

11. Sala Grande

Questa ampia sala contiene tavoli su cavalletti, panche, sgabelli e così via. A nord della buca centrale (dove sono infilzati su enormi spiedi ad arrostiti 2 buoi, 2 pecore e 4 maiali) c'è un tavolo più alto dove sono seduti il Capo Nosnra, sua moglie, l'ambasciatore dei giganti delle nuvole, il vice capo e 3 giganti delle rocce in visita. Sul muro direttamente dietro il capo c'è una piccola balista che si usa come una balestra (gittata 30 metri, fa fuoco 1 volta per round, danni 3d6 contro creature di taglia M o 4d6 contro G). Scaglia lance invece di frecce e ce ne sono 6 a portata di mano. Qui e là ci sono barili e fusti di sidro, birra e idromele. Tutti i tavoli sono apparecchiati con vari tipi di carne, formaggio, pane e contenitori di bevande (corni, boccali,



L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline

coppe, ecc.). In questo luogo stanno cantando, parlando, ridendo, gridando, discutendo, lottando, scherzando quindi c'è una grandissima varietà di rumore.

Nella sala ci sono le seguenti creature:

- Capo Nosnra: pf 96 (combatte come un gigante dei ghiacci, CA2)
- Sua moglie: pf 61 (combatte come un gigante della colline)
- Vice capo: pf 73
- Gigante delle colline: pf 83
- Giganti delle colline (3): pf 78, 73, 66
- Giganti delle colline (22): pf 65, 59x3, 58, 56x5, 55x5, 53x3, 49, 44, 40x2
- Orchi (8): pf 31, 29, 28x3, 27, 26, 20
- Orso delle caverne: pf 43

Ogni gigante indossa da uno a quattro gioielli del valore di 2d6x100 mo ognuno. Gli orchi indossano metà di quel numero (uno o due gioielli) del valore di 2d4x100 mo ognuno. Il vice capo, agghindato per l'occasione ne indossa quattro. Il capo e sua moglie indossano anch'essi quattro gioielli ognuno, valore 1d8x1.000 mo per oggetto. L'orsa da compagnia del capo (che sta attualmente leccando quando spanto sotto il tavolo) ha un collare abbellito da sei rubini, valore totale di 1.000 mo.

Nota che vari servi e orchetti schiavi escono ed entrano nella Sala Grande da ovest, portando cibo e bevande dalla cucina (aree 17-18).

12. Arsenale

Qui si trovano 30 elmi, 26 scudi, 22 lance, 9 clave e 3 grandi asce, sparsi nella stanza. Tutto è di taglia gigante e non può essere usato dal gruppo.

13. Armeria

Lance, scudi, clave e asce qui abbondano—non meno di una dozzina per ognuno (tutti di taglia gigante, naturalmente). Ci sono 4 grandi spade (spadoni a 2 mani per creature di taglia umana), due enormi mazze di ferro (per sollevarle ci vuole Forza 19 o più) e un fascio di lance lunghe 2 metri che i giganti usano come giavellotti. Tutti gli scudi sono appesi alle pareti e dietro il settimo si trova un *martello da guerra* +2. Un altro martello si trova fuori vista in un angolo e può essere visto solo se si ispeziona la stanza. Quest'arma irradia una magia molto forte a causa di un incantesimo *bocca magica* posto su di esso. Se preso da un nano pronuncia: "Qui c'è un bacio per te, piccoletto!" e fa in modo che chi lo impugna se lo dia sulla testa. L'arma maledetta non ha poteri speciali.

14. Principale Stanza degli Ospiti

Il gigante delle nuvole e i 3 giganti delle rocce (attualmente nella Sala Grande, stanza 11) sono qui alloggiati. In tutto, la stanza contiene sei letti, quattro sedie, quattro sgabelli, sette bauli e due tavoli. Varie pelli e pellame coprono il pavimento. Molti sono appesi alle pareti assieme ad accessori da gigante appesi ai pioli. Nessuno è di valore, come pure il contenuto dei bauli e le quattro borse ficchate sotto i letti. Nonostante ciò, un tesoro attende per coloro che lo riescono a trovare. Una torcia brucia fumosa all'estremità ovest della stanza in una nicchia nel muro; all'altra estremità c'è quel che sembra una torcia spenta ma in realtà è una *spada ammazzagiganti* +2, +4 *contro i giganti* di proprietà del gigante delle nuvole. La speciale illusione si dissolve se toccata.

Nota che la spada è unica, con allineamento Neutrale Buono, Intelligenza 14 e Ego 12. Parla il linguaggio dei giganti delle colline, delle rocce, dei ghiacci e inoltre la Lingua Comune e il linguaggio di qualsiasi persona Neutrale Buono che la impugna. La sua abilità primaria è di *individuare nemici*, che funziona ogni volta che il possessore si concentra.

Se questa avventura viene usata come parte dello schema della "liberazione di Geoff," allora il gigante delle nuvole è un membro degli Saknut; altrimenti, appartiene ad uno dei tre clan legati alla terra (vedi pagina 44). Perfino in questo caso fa finta di essere venuto a sentire il discorso di Nosnra piuttosto che ammettere di aver portato ai giganti delle colline il loro ultimo blocco di istruzioni.

15. Stanza Comune

Il luogo ha dieci lettini, 10 scatole, quattro sgabelli, un tavolo, due panche e vari ammennicoli—tutti assolutamente senza valore.

16. Stanza Comune

Questo luogo è identico alla stanza dal lato opposto del corridoio (stanza 15), con l'aggiunta di qualche mantello più qualche pellame sul pavimento e alle pareti. Un piccolo baule su uno sgabello nell'angolo nord-est della stanza contiene alcune orecchie di elfo e di nano ed una di esse ha ancora un orecchino con una gemma da 100 mo.

17. Cucina

Questa è una tipica cucina gigante con banconi lungo le pareti, diversi tavoli, panche, uno sgabello o due e vari oggetti per cucinare e cuocere (padelle, pentole, ciotole, coltelli, forchette, cucchiari, mestoli, spiedi e così via). Ci sono 29 orchetti schiavi in questo luogo che fuggiranno lontano da qualsiasi gruppo dall'aria possente. Le 5 gigantesse cameriere e gli undici giovani orchi servitori, anche loro grideranno e fuggiranno. Tutte le creature qui hanno punti-ferita nella media tranne gli orchi adolescenti, che hanno solo 12 pf a causa della loro età. Non c'è nulla di



valore nella stanza a meno che i personaggi no stiano pensando di darsi la catering.

18. Cucina Secondaria

Questo area di stoccaggio funge anche da mensa per i servitori. Ci sono 3 tavoli, un lungo bancone, sgabelli, panche e accessori da cucina. Numerosi sacchi, scatole e barili contengono farina, carne secca, frutta secca, miele, ecc. Appesi a rastrelliere ci sono vari formaggi, carne affumicata e salsicce. Diverse ceste e tini contengono ampie varietà di bevande—birra rossa, birra chiara, idromele e vino—tutte forti, fatte per i giganti. Filoni di pane, ancora caldo da forno, sono ammassati su un tavolo.

18a. Magazzino

Questo magazzino contiene maggiori quantità di ciò che già contiene la cucina secondaria (stanza 18), come anche le scale che conducono al livello inferiore.

19. Quartieri dei Servitori

Questa grande sala comune ha varie taglie di brande, tavoli, sedie, sgabelli e simili. È sovraffollato con vecchi stracci e cianfrusaglie. Attualmente ospita 6 gigantesse cameriere che stanno flirtando con un gigante guerriero di bell'aspetto (di bell'aspetto per un gigante, tuttavia). L'oggetto delle loro attenzioni dà immediatamente battaglia per dare mostra di sé alle sue ammiratrici, che emetteranno oh e ah a seguito della sua prodezza. Non chiamerà aiuto a meno che ferito per più della metà dei suoi totali punti-ferita (pf 64). Nel round in cui ciò accade, comincia a gridare, con il 60% di essere udito per ogni round. Le cameriere non sono combattenti; il massimo che faranno sarà picchiare un PG distratto con un cuscino gigante (stordendolo al suolo con un colpo andato a segno). Se il loro eroe chiama aiuto, uniranno le loro grida ai suoi sforzi.

Nota che il gigante guerriero è il Custode dei lupi dell'area 22. La sua frusta è appesa dietro la porta a est; basta che questa frusta venga mostrata ai lupi per farli guaire, indietreggiare e poi ritirarsi.

20. Quartieri degli Orchetti Schiavi

Questa stanza è in disordine e puzza pieno di bancali e cianfrusaglie. Tutti gli schiavi tranne due stanno lavorando da qualche parte, aiutando al banchetto. I due attualmente in questo luogo sono troppo feriti (in quanto hanno ossa rotte a causa dei calci dei giganti) durante il lavoro. Aiuteranno volentieri il gruppo che gli risparmierà la vita e li libererà. Questi orchetti sanno della ribellione nei sotterranei e diranno al gruppo che qualsiasi orchetto che incontreranno li dovrebbe essere trattato come amico. Per il resto, conoscono solo la cucina e la Sala Grande.

21. Quartieri degli Orchi

I giganti delle colline impiegano orchi come esploratori, messaggeri, servitori e compiti simili, in quanto gli orchi sono leccapiedi fidati come anche gran lavoratori e combattenti. Oltre a quelli presenti nella Sala Grande e i giovani al lavoro nell'area della cucina, ci sono altri 5 orchi qui (pf 26, 23, 18, 16, 15) che giocano agli astragali e bevendo birra. In mezzo ai cumuli di pelle sui quali dormono c'è una borsa di cuoio nascosta contenente una *pozione della forza da gigante delle tempeste* e una *pozione di invisibilità* (in realtà una *pozione illusoria*). Ci sono 22 cumuli e il sacco è nascosto sotto il quinto. Chiuso in un grande scrigno di ferro la cui chiave è in possesso dell'orco più forte (attualmente impegnato nelle celebrazioni nella Sala Grande, stanza 11) ci sono 955 ma, 705 mo e 79 mp. L'orco con 26 pf indossa una gemma del valore di 1.000 mo ad una stringa attorno al collo. Le creature hanno 381 mr come posta per il gioco che stanno svolgendo. Gli rochi sono un gruppo chiassoso; quindi eventuali rumori provenienti da questa stanza non sembreranno sospetti.

22. Recinto all'Aperto

Qui scorrazzano liberi 14 lupi neri (pf 33, 31, 29, 27x2, 25, 24x3, 23x2, 20, 17, 16) e attaccheranno immediatamente qualsiasi no gigante o non orco entri nella loro area. Tuttavia, se vedono la frusta attualmente appesa nella stanza 19 indietreggeranno e guairanno sommessamente, permettendo agli intrusi di passare indisturbati.

23. Stanza di Guardia

Un grande corno giace sul piccolo tavolo al centro della stanza; se lo si suona richiama i lupi neri. Otto sgabelli e due panche sono contro le pareti ed un fascio di 18 lanche sono accanto alla porta. Una fila di sette scudi e quattro clave di taglia gigante si trovano sul muro sud. Tutte le guardie sono andate alla celebrazione nella Sala Grande, così la stanza è attualmente vuota.

24. Caserme

Questa stanza contiene dieci letti, dieci bauli, dieci sgabelli, due tavoli, una panca e cianfrusaglie varie. Alcune pelli decorano il pavimento e le pareti e diverse armi rotte e elmetti ammaccati sono sparsi in giro. Il luogo è deserto.

25. Caserme

Il contenuto di questa stanza è identico a quello della stanza 14 (vedi sopra).

25a. Nicchia del Sergente

Questa alcova separata dalle caserme appartengono al sergente delle guardie, che stanno ora festeggiando. Ci sono 3 scrigni nell'area, tutti pieni di vestiti ed equipaggiamento per le truppe stesse. Un sacco alla parete contiene stivali di



taglia gigante, uno dei quali vicino al fondo del sacco contiene 1.300 mo e 8 gemme da 100 mo infilate all'interno. Un altro sacco sotto il suo letto non contiene niente altro che un vecchio elmetto (di taglia umana), memento dei nemici che ha ucciso.

Descrizione del Livello Sotterraneo

Nota Riguardo il Sotterraneo

Sarà evidente appena si comincia a scendere le scale e osservando le pareti che il lavoro in muratura qui è piuttosto buono, certamente superiore alle possibilità di un lavoro orchesco, tranne che in pochi punti. Il gruppo che osserva noterà che gran parte del lavoro in pietra è vecchio, in certi punti rattoppato con nuova malta o sistemato con nuova pietra squadrata. I soffitti dei corridoi sono ad arco e rinforzati ad ogni metro, con la cime dell'arco a circa 5 metri sopra la testa. L'altezza del soffitto nelle stanze più piccole del sotterraneo è di 6 metri ed il soffitto delle camere è di 9 metri. Il soffitto è di caverna naturale a sudest (aree 19-21 sulla **Mappa 2**) è di altezza variabile, i corridoi alti circa 4,5 metri (quindi i giganti devono accucciarsi) e le aree più ampie di circa 6 metri. Il soffitto della caverna dei vermi-iena (area 22) è di circa 12 metri. Tutte le aree di caverna naturale hanno stalagmiti ma per un passaggio più comodo i giganti hanno rimosso le stalattiti dalle aree centrali delle caverna 19-21.

Mostri Erranti

Stanze scavate e corridoi—aree 1-18 e 23-33 (1 su 1d12 probabilità di incontro)

- 4 orchi (pf 23, 22, 20, 27) in cerca di alcuni orchetti.
- Il Custode (vedi stanza 2 di seguito) e il suo animale da compagnia, fuori per ispezione.
- 12 orchetti ribelli (pf 9, 8, 7x7, 6, 5, 4) fuori in cerca di cibo; 2 sono armati con balestre pesanti e hanno 1 dardo avvelenato ognuno.

Caverne—aree 19-22 (1 su 1d20 probabilità di incontro)

- Lucertole sotterranee (1d4) dall'area 21.
- Vermi-iena (1d3) provenienti dall'area 22 attraverso i sifoni.

Stanze e Aree

"B": Muri di detriti, punti di difesa degli orchetti (vedi area 19)

"G": Posto di guardia per gli orchetti ribelli.

"W": Punti vedetta per le guardie bugbear.

1. Area di Schieramento

Questa stanza viene usata principalmente come luogo dove gli schiavi vengono radunati e inviati ai loro compiti sotto

scorta. Viene anche usata per le bisbocce del personale dei sotterraneo non in servizio. Lungo le pareti bruciano alcune torce fumose. Le panche e i tavoli sono stati sospinti contro le pareti per tenere libera la stanza, rivelando un pavimento di pietra nera, per lo più usurato dal calpestio di innumerevoli piedi.

2. Camera del Custode

Il Custode è uno spettrale gigante delle colline, gobbo, deforme e con un solo occhio buono. È perfido e malvagio, forte (pf 73) e senza scrupoli. Ha sempre con sé una delle sue 2 scimmie carnivore da compagnia (pf 29, 26)—tutte e due quando si trova nel covo: una a guardia della porta nord, l'altra su una piattaforma costruita sopra di essa! Il Custode indossa una corazza di maglia che gli conferisce una CA 3 e combatte con un'ascia da battaglia +3. La sua stanza ha molte pelli sul pavimento, un letto, un tavolo, una sedia, due scatole di legno, diverse ceste e barili, un baule e svariati pezzi di armatura, armi, mobili, tavoli e così via. Nessuno ha valore. Una pietra lasca sul pavimento nasconde il suo tesoro: 5.400 mo, 5 gemme da 500 mo, 4 gemme da 100 mo e un grande caraffa di terracotta che contiene una *pozione per respirare sott'acqua*.

3. Blocco delle Celle

Nella stanza di guardia esterna ci sono 2 guardie bugbear (pf 17, 14) armati con morning star. Se non ingaggiati immediatamente, daranno l'allarme colpendo un grande gong di ottone vicino alla porta. Se gli viene impedito di farlo e fronteggiati con una forza palesemente superiore, fingeranno di arrendersi e condurranno gli avversari alla cella IV. Quando il gruppo si sta occupando di combattere i mostri che attendono all'interno (vedi sotto), i bugbear attiveranno l'allarme per poi fuggire. Oltre al gong la stanza di guardia contiene un tavolo, due sgabelli, torce e le chiavi delle celle I, II, III e V. Le celle contengono quanto segue:

I. Un prigioniero umano, un mercante, ora piuttosto fuori di testa.

II. Un prigioniero umano, un ingegnere, tenuto in vita per aiutare negli scavi nelle nuove aree del sotterraneo. Non può aiutare i suoi salvatori, ma darà il suo servizio.

III. Un elfo guerriero/mago (G5/M8) incatenato alla parete. Non ha incantesimi rimasti ed è ferito per le torture (attualmente ha subito 14 punti-ferita di un totale di 31). Le sue statistiche sono Forza 17, Intelligenza 17, Saggezza 14, Destrezza 16, Costituzione 15 e Carisma 11. Impugnerà volentieri le armi per aiutare i suoi salvatori e inoltre si metterà al servizio di qualsiasi personaggio di allineamento Buono per 1 anno senza paga come gratitudine per la sua libertà.

IV. TRAPPOLA! Tre scheletri sparsi sul pavimento, ognuno con indosso una anello brillante (ottone) con una grossa pietra preziosa (vetro). Le guardie bugbear



dichiareranno di essere stati istruiti nel tenere al sicuro questi scheletri, perché in loro c'è qualcosa di magico. Per supportare la loro storia, possono dire con sincerità di non avere la chiave di questa cella. La serratura può essere forzata con facilità, ma appena si entra nella cella i tre scheletri si lanciano all'attacco con spade preventivamente nascoste alla vista dalla polvere e dallo sporco. Ogni scheletro ha 8 pf.

V. Una grande cella con 5 orchetti ribelli catturati. Altri 3 di loro sono stati già torturati fino alla morte e mangiati, così saranno ben disposti ad aiutare qualsiasi creatura che gli prometta la fuga dal giogo dei giganti. Questi orchetti possono condurre il gruppo al covo dei ribelli (caverna 19) e li faranno passare sani e salvi dalle guardie dietro le barricate ("B") se i personaggi si occuperanno del bugbear del posto di guardia ("W") sul lato occidentale di questo luogo

Complesso dei Quartieri Bugbear (stanze da 4 a 8)

Ognuna di queste aree ha alcune torce e bracieri che bruciano. Qualche pelle o pellame decorano le pareti e il pavimento, mentre mucchi di paglia e altri rifiuti fungono da letti. A completare la mobilia ci sono alcuni sgabelli e piccole ceste, scatole e altre cose simili, sparsi qua e là effetti personali (senza valore) e tavoli con scarti di cibo e vari utensili per mangiare su di essi,

4. Avamposto di Guardia

Questa stanza ospita 12 bugbear, in allerta e pronti per eventuali problemi (pf 20, 18, 15x4, 14x6). Ognuno ha una lancia da poter scagliare e una morning star per il combattimento ravvicinato. Ognuno possiede 2d4 mo.

5. Caserme Bugbear

Questa piccola caserma contiene 12 bugbear addormentati. Questi mostri sono identici in tutti gli aspetti a quelli descritti nella stanza 4.

6. Caserme Bugbear

Questa piccola caserma è identica a quella della stanza 5 (vedi sopra) e, come quella, ospita 12 bugbear addormentati fuori servizio.

7. Camera del Capitano Bugbear

Attualmente, 5 bugbear—il capitano (pf 24) e quattro luogotenenti (pf 19x4)—sono seduti attorno a un tavolo grezzo a bere birra rossa e a discutere un piano per spazzare via gli orchetti ribelli nell'area 19. Il capitano attacca come un orco (CA 4, +1 sui tiri per colpire, +2 al danno). Tutti questi bugbear hanno spade bastarde. I luogotenenti hanno 2d4x10 mo ognuno. Il capitano ha in più 31 gemme da 10 mo, queste ultime nascoste in un borsello sotto la sua armatura.

8. Avamposto Bugbear

Questo luogo è custodito da 6 guardie bugbear. Questi tipi in allerta sono pronti in caso di un attacco da parte dei ribelli orchetti. Un bugbear ("W") è sempre a sud dell'uscita a osservare le barricate ("B") a est. Sono armati con accette e morning star (pf 21, 17x3, 16, 13).

Quartieri degli Schiavi—Area Buon Comportamento (stanze 9-11)

Queste aree hanno alcune torce fumose alle pareti e giacigli di paglia ammuffita sul pavimento. Nelle pareti sono state ricavate rozzamente delle panche. Ogni porta è barrata dall'esterno con una pesante barra di ferro.

9. Caserme degli Schiavi

Questa stanza ospita 24 orchetti schiavi disarmati con un morale molto basso.

10. Caserme degli Schiavi

Questa stanza ospita 30 orchetti schiavi disarmati con un morale molto basso.

11. Caserme degli Schiavi

Questa stanza ospita 24 orchetti schiavi disarmati con un morale molto basso.

Quartieri degli Schiavi—Insubordinati (stanze 12-14)

Nota che le posizioni segnate con la "W" sulla mappa indicano la posizione di un bugbear (pf 16), armato con accetta e morning star, costantemente in allerta. Ogni area è messa in sicurezza con una grata attraverso il quale i bugbear posso vedere. All'interno le camere sono buie, hanno solo un misero giaciglio e sono molto sgradevoli a causa dell'orchetto non lavato che ospitano.

12. Caserme degli Schiavi

Questa stanza ospita 24 orchetti operai disarmati con un morale molto basso.

13. Caserme degli Schiavi

Questa stanza ospita 24 orchetti operai disarmati con un morale molto basso.

14. Caserme degli Schiavi

Questa stanza ospita 16 orchetti operai disarmati con un morale buono, molto ansiosi di attaccare i loro carcerieri. Sono a conoscenza di un paradiso di orchetti "giù da qualche parte a sud" ma non conoscono la locazione esatta del quartier generale dei ribelli.



15. Camera di Tortura

Questa grande area contiene vari macchinari per torturare i prigionieri grandi e piccoli—una vergine di ferro, due cavalletti, schiacciapollici, stivali di ferro, catene, fruste, sbarre di ferro, strappate e così via. Una buca per il fuoco al centro della stanza dà al tutto un'atmosfera infernale. Fuori vista dietro un grande rastrelliera a nord, sonnecchiano due giganti delle colline (pf 58, 53), uno dei due con indosso una catena d'oro con un opale indossato alla maniera di un orologio da taschino (2.000 mo di valore come gioiello, 1.300 mo se danneggiato).

16. Armeria e Forgia

Pile di armi e armature giganti, sia appena fatte che in necessità di riparazione, riempiono questo luogo. L'alcova vicino all'ingresso ha all'interno 19 lance grandi come picche, 41 lance lunghe 1,8 m, 16 asce da battaglia, 9 spadoni a due mani e altre armi e armature utilizzabile solo dai giganti. Un po' più avanti lungo il corridoio ci sono elmi appoggiati in equilibrio su scudi, ognuno sostenuto da sei martelli da guerra e mazze. Se toccati crolleranno con un clangore che allerverà l'Armaiolo e il Fabbro. Questi due sono giganti del fuoco (pf 76, 67) che emetteranno immediatamente un grido e verranno a controllare. Se i personaggi riescono a infiltrarsi senza dare l'allarme, i due giganti si rovano vicino alla forgia muggendo nella sezione orientale della stanza principale. Inoltre qui ci sono 7 nani incatenati alla forgia e forzati a lavorare per produrre armi. Sei di questi ultimi sono inutili per il gruppo, essendo pronti solo a fuggire immediatamente, ma il settimo è un guerriero di 8° livello (Forza 18/29, Intelligenza 8, Saggezza 11, Destrezza 10, Costituzione 17, Carisma 6; pf 70) che servirà il gruppo se avrà una sua parte nella suddivisione dei tesori (uguale a quella dei personaggi) e la possibilità di combattere i giganti. L'Armaiolo e il Fabbro hanno un sacco con 4.000 mo ognuno.

17a. Passaggio Bloccato

Gli orchetti ribelli hanno ammassato pietra grezza e lavorata davanti questa porta per tenerla chiusa. La porta di legno stessa è tenuta assieme da bande di bronzo marcite ed è assicurata da un pesante catenaccio in bronzo. Il corridoio è in disuso, polveroso e puzza in modo disgustoso.

17. Misterioso Tempio Abbandonato

Questa stanza rigata da pietra che brilla di una luce verde-porpora, scolpita in forme e segni disgustosi che sembrano osservare dalle pareti e le colonne o cambiare posizione quando chi le guarda è voltato dall'altra parte. Toccare le pareti manda brividi lungo la spina dorsale dei personaggi e il contatto con una colonna provoca nausea. Al punto occidentale più lontano del tempio c'è un altare di pallida pietra translucida giallo-grigia. Sembra oleosa al tatto ma non ha particolari effetti su coloro che la toccano. Dietro

questo altare c'è una rampa di bassi scalini diseguali che conduce a un'alcova con parete posteriore concava di una sostanza vetrosa (all'apparenza) di colore nero-porpora. Se un qualsiasi personaggio o creatura rimane in piedi davanti a questa parete e la osserva per più di 1 round, potrà vedere una forma amorfa color malva e violetto contorcersi ed estendere le sue membra senza forma per abbracciare l'osservatore. Questo provoca al personaggio che osserva la pazzia nel 50% dei casi. Se no impazzisce, un tocco sulla parete farà in modo che uno *scarabeo della follia* appaia sull'altare. Un secondo personaggio che intraprenda l'ordalia viene ricompensato con una gemma da 5.000 mo sull'altare. Qualsiasi osservatore successivo nello stesso mese viene trascinato attraverso la parete dai tentacoli amorfi e perduto per sempre.

18. Sacrestia Seppellita

Le pareti visibili di questo luogo portano le deboli tracce di disgustosi affreschi e bassorilievi raffiguranti orribili cose. Una rampa di pietra scolpita a scalini—più una rampa che una scala—porta decisamente in basso verso sud, ma la via è completamente bloccata da tonnellate di blocchi di pietra e detriti.

19. Caverna Naturale

Questo luogo è parte della ampia area di caverne naturali sul quale gli antichi costruttori del sotterraneo s'imbatterono durante gli scavi. Ora è abitata da 78 orchetti schiavi fuggiti, rivoltatisi contro i giganti delle colline, per il quale il luogo è rifugio. Gli orchetti sono armati di clave, accette, pugnali e varie armi di fortuna, come anche 7 balestre molto preziose. Ci sono 3 capi (pf 11, 10, 9) che combattono come gnoll e infliggono +1 al danno, 12 guardie di particolare robustezza con 8 pf ognuno e 63 orchetti comuni con 5 pf ognuno. Ottengono cibo dalle incursioni, supportate dai funghi trovati nella caverna sotterranea in cui si entra attraverso un sifone nella parte sud ovest della caverna. Gli orchetti ribelli hanno in atto una tregua difficoltosa con i trogloditi (vedi area 20) e barattano il cibo con queste creature in cambio di acqua. Il totale del tesoro raccolto dagli orchetti è di 119 mr, 23 ma e 45 mo. Se avvicinati in maniera non ostile acconsentiranno immediatamente a combattere contro i bugbear e/o i giganti, se chiesto.

20. Caverna dei Trogloditi

Una piccola tribù di trogloditi è stata forzata a vivere qui. Ci sono 20 maschi (pf 15, 14x2, 13x2, 12, 10x6, 9, 8x5, 7, 6), 13 femmine (pf 13, 11x3, 10, 9, 8, 7x2, 6, 5x2, 4) e 7 giovani (tutti 2 pf ognuno). Essendo intrappolati fra gli orchetti nell'area 19 e le lucertole dell'area 21, stanno cercando di sopravvivere finché non riescono a evadere. Il capo ha 4 gemme da 500 mo, gli altri maschi hanno un totale di 9 gemme: 7 da 100 mo ognuna e 2 da 50 mo l'una. Questi sono venerati come



oggetti sacri dai trogloditi e qualsiasi altra creatura che li tocchi verrà selvaggiamente attaccata.

21. Covo delle Lucertole

Una coppia di lucertole sotterranee particolarmente vecchia e grande (pf 47, 40) ha scelto questo luogo per allevare i propri 4 piccoli (pf 25, 22, 20, 19). Questi rettili si avventurano occasionalmente per foraggiare per cacciare e divorare trogloditi e orchetti, ma il loro terreno di caccia principale si trova sotto la loro caverna, il cui ingresso passa attraverso il sifone sul lato orientale del covo. Queste caverne sotterranee di cui non c'è mappa si perdono nell'oscurità, sono sterili di tesori o qualsiasi altro interesse a parte una gran quantità di tipi differenti di funghi. Le lucertole si cibano dei funghi e dei mangiatori di funghi quando orchetti, trogloditi o avventurieri non sono disponibili.

22. Caverna del Verme-Iena

Tutti i verme-iena dell'intero complesso di caverne vengono in quest'area di tanto in tanto per accoppiarsi. Ne corso degli anni, dalle prede che queste creature hanno trascinato qui per divorarle con comodo si è creato uno stato di ossa. Ammassati qui ci sono tutti i tipi di ossa, umane o altro. Quasi mai altre creature vengono qui, perché di solito coloro che lo fanno finiscono per aggiungere le loro ossa a quelle già presenti. Ci sono due vermi-iena (pf 19, 16) nella parte nord-est della caverna quando i personaggi entrano per la prima volta. Per ogni turno c'è il 30% di probabilità che arrivino altre 1d3 di queste creature, provenienti da nord o da sud lungo il fiume oppure su dal sifone. Nel corso dei secoli si sono accumulati considerevoli tesori, ma ci vorranno 3 persone a rovistare fra le ossa per un intero turno per ricavare qualcosa da un'area di 3 metri di lato. Ogni area cercata a fondo potrebbe rivelare qualche tesoro, ma ogni area può essere esplorata una sola volta. Usa la tabella che segue per determinare cosa si trova.

Tabella 2

TESORI NELLA CAVERNA

Tiro	Oggetto nella borsa	Tiro	Oggetto nella borsa
01-25	nessun tesoro	76-82	1 gioiello
26-35	1d100 mr	83-87	1 pozione
36-45	1d100 ma	92	1 anello
46-55	1d100 me	93	1 bacchetta (o verga o bastone)
56-65	1d100 mo	94	1 oggetto magico vario
66-79	1d20 mp	95-97	1 armatura e/o scudo
71-75	1d8 gemme	98-00	1 spada o arma varia

23. Passaggio Parzialmente Sgombro per la Cisterna

La stanza simile a un pozzo alla fine di questo largo passaggio ha una pozza di acqua profonda. Questo liquido scuro è freddo e salubre da bere e nulla di mostruoso vi

abita (se non per qualche torpedo albina). È una riserva di acqua di emergenza alimentata da diverse sorgenti che fuoriescono da diversi fori nella parete ovest. La pozza è profonda 42 metri e sul fondo c'è un piccolo buco (largo a sufficienza per il passaggio di un uomo senza armatura) di pietra lavorata, ovviamente creato artificialmente se qualcuno si trova lì per vederlo. Questo foro dà un accesso dall'alto allo stesso fiume che fluisce dalla caverna 22. Assumendo che non si affoghi (aiutati magicamente), chiunque si addentri lungo la corrente uscirà a circa 5 km al di sotto dell'Accampamento in una piccolo laghetto.

24. Stanza Magazzino

La stanza è piena di attrezzi sparsi per gli scavi e da muratore. Ci sono scalpelli, picconi, martelli, trivelle, ceselli, ceste a così via, molti di tagli per i giganti ma altri per creature più piccole. La porta a nord è chiusa a chiave con un'enorme lucchetto.

Nota che in caso di una conflagrazione che bruciasse il livello superiore dell'Accampamento, quest'area accoglierà qualsiasi orco superstite.

25. Cantina dei Vini

La porta di questa stanza ha un lucchetto. Oltre a diversi grandi cesti, 11 grossi barili e boccali vari, sono qui tenuti 13 botti (22 litri ognuna) di vino eccezionale. Ognuno è sigillato da una grossa goccia di cera nera con impressa l'immagine di un teschio. Il vino è di una tale eccellenza che è difficile smettere di berlo una volta che si è cominciato: c'è il 75% di probabilità che anche solo un assaggio porti chi o assaggia a continuare fino a ritrovarsi ubriaco. Un quarto (poco più di 1 litro) farà barcollare un gigante, mentre un gill (1 pinta, cioè mezzo litro) renderà un umano alticcio. Questo vino è un dono per Capo Nosnra per il suo buon servizio da parte delle creature che hanno concepito gli attacchi dei giganti, sebbene i personaggi possono solo tirare a indovinare, al meglio. Il vino è nero, ha un leggero sapore di terra ed il gusto diverso da qualsiasi altro cos abbiano bevuto. Grazie alla sua potenza e alla qualità, ha un valore di mercato di 2d4x100 mo per quarto se i personaggi riescono a trasportarlo in modo sicuro fuori dal sotterraneo e in un luogo civilizzato.

26. Galleria Sotto lo Sgombero

La facciata nord di quest'area è stata sgomberata e alcuni attrezzi sono sparsi nei dintorni. Il luogo per il resto è senza particolarità e vuoto.

Nota che qualsiasi gigante delle colline sopravvissuto a un incendio del livello superiore dell'Accampamento si rifugerà in questa stanza.



27. Camera Sotto lo Sgombero

Un altro luogo buio e senza dettagli particolari con qualche attrezzo che giace qua e là.

Nota che nel caso in cui il livello superiore dell'Accampamento venga raso al suolo da un incendio, qualsiasi sopravvissuto con autorità reclamerà questa camera come proprio rifugio.

28. Quartieri per i Giganti delle Rocce Minatori

Tre giganti delle rocce (pf 72, 67, 60), subordinati dell'attuale capo nella Sala Grande, fanno di questa stanza la loro abitazione. La stanza contiene cumuli di pelli, cinque brande, diversi sgabelli, due tavoli e diversi bauli e sacchi contenenti il materiale personale (compresi due enormi libri sottili sulle tecniche minerarie scritti nella lingua dei giganti delle rocce, con molte illustrazioni). Questi mostri sono i mastri minatori e ingegneri responsabili di tutti i lavori nel sotterraneo. Il terzo baule aperto contiene l'accumulo della loro paga: 14.230 mo. Nota che i giganti delle rocce non sono pagati per combattere e morire per i giganti delle colline e declineranno educatamente di combattere contro gli intrusi a meno che attaccati.

29. Camere Vuote

Ad una prima occhiata l'intero luogo sembra essere inutilizzato, ma un debole scintillio di luce proveniente dalla parete ovest più lontana attira l'attenzione di qualsiasi intruso. Che quel baluginio sia il riflesso di una gemma? Entrando per vedere quale sia la fonte del luccichio rivela una pila di scrigni, di cui uno riverso in modo da far rovesciare il suo contenuto di (falsi) gemme e gioielli. Quando un qualsiasi personaggio tocca le gemme o gli scrigni, dal soffitto cadono pesanti sbarre di ferro e intrappolano gli intrusi. Queste sbarre sono così spesse che un normale tentativo di Piegare Sbarre/Sollevarle Saracinesche ha solo metà della normale probabilità di successo. Allo stesso tempo, le sbarre che imprigionano le manticore nella stanza adiacente (area 30) si sollevano rientrando nel soffitto, permettendo a questi mostri di uscire ed attaccare. Gli scrigni chiusi contengono solo rocce.

30. Prigione

Quest'area contiene 4 manticore impazzite (pf 51, 48, 45, 40), ingabbiate qui da Nosnra per fare da guardia al suo tesoro, questi mostri sono furiosi per la loro cattività ed attaccheranno qualsiasi creatura se l'opportunità si presenta. Nota che le manticore possono scagliare gli aculei della coda attraverso le aperture, ma non possono far passare gli artigli attraverso.

31. Stanza del Tesoro Minore

Questo luogo è l'area dove il capo immagazzina l'eccesso di conio. Ci sono 7 bauli e alcune scatole vuote. I bauli contengono quanto segue:

- Primo baule: borsa di monete (13.000 mr).
- Secondo baule: borsa di monete (27.300 ma) e una trappola con lama a falce che infligge 2d6 punti-ferita a chiunque apra il baule, mozzando con un 20 naturale.
- Terzo baule: monete sparse (7.140 me) e una pozione senza etichetta (in realtà un veleno, tipo J).
- Quarto baule: 27 lingotti di rame ognuno del valore di 400 mr.
- Quinto Baule: vuoto.
- Sesto baule: 11 zanne d'avorio del valore di 1.000 mo ognuna.
- Settimo baule: monete sparse (980) da 1 mo ognuna. La serratura ha un ago avvelenato (Tipo E), con un altro ago nel doppio fondo (vuoto).

32. Stanza Segreta

Questa stanza nascosta è munita di spioncini per il capo in modo che possa osservare le aree 1 o 29 (ci sono altri spioncini più piccoli a circa 1,5 metri dal terreno che il gigante delle colline non ha mai notato). Le due leve poste nella parete ovest della stanza controllano le spese saracinesche che bloccano l'ingresso alla stanza 19 o rilasciano le manticore nella stanza 30.

33. Stanza del Tesoro Segreto del Capo

Subito dopo la porta segreta che dà in questa stanza è in agguato un buca con la copertura di una botola che si richiude appena qualcuno ci cade dentro. Copre una buca profonda 9 metri con 4 spuntoni di ferro posti sul fondo, ognuno avvelenato (Tipo D). La stanza contiene vari oggetti che attraggono immediatamente l'attenzione dei personaggi:

- Grande baule: 23.840 mo.
- Scatola di Ferro (chiusa): 4.139 mp.
- Piccolo forziere: 41 gemme da 100 mo, 13 gemme da 500 mo e 8 gemme da 1.000 mo.
- Piccolo forziere: 17 gioielli (valore 500 mo ognuno).

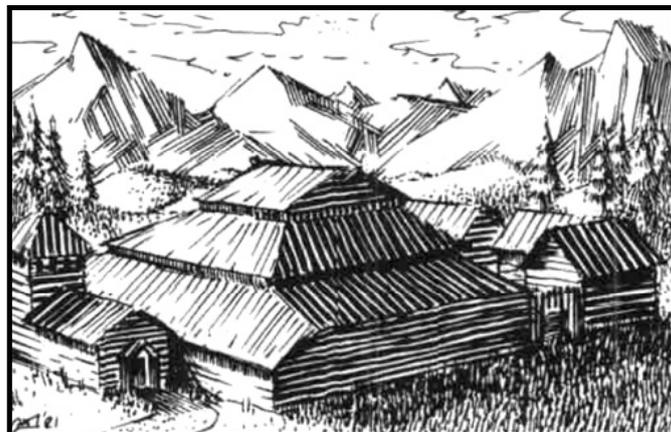
Inoltre, ci sono 3 scatole vuote e rotte e quello che sembra essere un barile infranto nell'angolo sud-est. Quest'ultimo è un'illusione, in quanto è in realtà un annaffiatoio ben costruito che contiene una mappa che mostra la posizione della Fenditura Glaciale dei Giganti dei Ghiacci e una scatola di ossidiana. All'interno di quest'ultima c'è una catena di uno strano metallo nero e le istruzioni scritte in grossi caratteri giganteschi su un foglio di pelle umana. Le istruzioni mostrano che la catena è un dispositivo magico pensato per formare una figura a "8". Quando formata, trasporta fino a 1 gigante o 6 creature di taglia umana posta in ognuno dei cerchi della forma a "8" nella Fenditura



L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline

Glaciale se uno di essi tiene la mappa. Naturalmente, Nosnra lo userà per fuggire se disperato e messo alle strette. In fine, nna grossa qualità di muffa gialla sembra ricoprire l'angolo sudovest della stanza. Questa è un'altra illusione che nasconde gli oggetti seguenti appesi al muro:

- Una faretra con 11 *frece pesanti* +2.
- Una *lancia* +3.
- Due *spade* +1, *lingua di fuoco* intelligenti:
 - Allineamento Caotico Buono o Caotico Neutrale, Intelligenza 10, Ego 12, individua gemme (tipo e quantità) nel raggio di 1,5 m, comunica tramite empatia.
 - Allineamento Neutrale Buono o Legale Neutrale, Intelligenza 6.



QUI TERMINA LA SPEDIZIONE
ALL'ACCAMPAMENTO



La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti dei Ghiacci

Background

Alcune dozzine di leghe a nord e a ovest dell'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline, nel mezzo dei picchi montani più alti, c'è la fortezza di Grugnur, Signore dei Giganti dei Ghiacci. Mentre i giganti dei ghiacci sono fra coloro che compongono le bande di predoni, il gruppo deve vedersela con loro come hanno fatto con i giganti delle colline: morte e distruzione deve essere inflitta ai giganti dei ghiacci nella stessa misura in cui essi l'hanno data ai popoli nella pianura. Quei membri del gruppo che hanno partecipato nell'incursione all'Accampamento dovrebbero ormai sapere che la loro più importante missione è quella di acquisire informazioni su cosa o chi sia dietro all'alleanza fra giganti delle colline, dei ghiacci e delle rocce e probabilmente altri tipi di giganti. Qualsiasi informazione al riguardo ottenuta dovrà essere fatta avere nel modo più rapido ai nobili che sponsorizzano la spedizione, mentre il gruppo insegue gli indizi in modo da perseguire gli avversari. Qualsiasi tesoro trovato può essere tenuto dal gruppo; questa è la loro ricompensa per i pericoli che devono fronteggiare—e ne fronteggeranno molti nelle caverne di ghiaccio e negli antri rocciosi dello Jarl. Il male qui ha radici profonde, molto più che fra i giganti delle colline.

Inizio

Si assume che, per arrivare nei pressi della Fenditura Glaciale, il gruppo abbia seguito la mappa ottenuta nell'Accampamento oppure abbia usato la catena magica trovata lì. Se passano alcune ore a esplorare la zona, scopriranno una caverna nascosta nel quale possono nascondere le loro montature, l'equipaggiamento, loro stessi e perfino i tesori se prederanno almeno delle minime precauzioni per tenere il luogo segreto (non condurre inseguitori sul luogo, permettere che si vedano luci, fare rumori insoliti, ecc.). In ogni caso, la stessa ricerca rivelerà anche la Fenditura. La spessa freccia in cima alla **Mappa 3** indica il sentiero battuto che i giganti seguono per entrare nel luogo. Ci sono due cenge ghiacciate, una su ognuna delle facciate della Fenditura. Entrambi i versanti sono inclinati leggermente verso l'interno, con sporadici gradini giganti che combinati portano i sentieri da un'altezza di circa 80 metri dal fondo della Fenditura al loro inizio a circa 50 metri all'estremità più lontana a sud. I due sentieri sono indicati da sottili frecce. La forma scura è la Fenditura stessa e l'apertura lungo di essa sono gli ingressi alle caverne e ai tunnel sulla sua facciata. Le caverne e le grotte hanno soffitti dagli 8 ai 15 metri, mentre i tunnel e i passaggi sono alti dai 6 ai 9 metri.

Il gruppo può, naturalmente, muoversi sulla superficie del ghiacciaio (sopra le caverne mostrate) per circumnavigare l'intera Fenditura se lo desiderano. Possono essere calate corde per raggiungere le cenge sottostanti—

una distanza variabile dai 15 agli 80 metri in base alla posizione. Siccome l'orlo e le cenge sono coperte di neve ghiacciata, ogni turno in cui il gruppo si muove su queste superfici scivolose il DM dovrebbe tirare 1d6; un risultato di "1" indica che un membro del gruppo è scivolato e caduto. Ci sono allora 3 probabilità su 1d6 che il personaggio continui a scivolare oltre la cengia. Se il gruppo è legato in cordata, quando una persona scivola oltre la cengia, il successivo ha 2 probabilità su 1d6 di seguirlo. Se più di metà del gruppo va oltre la cengia, cadono tutti. Cadere sul fondo della Fenditura infligge 1d6 punti-ferita per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 10d6 (grazie morbidezza della neve fresca).

L'intero luogo è spazzato dal vento e molto freddo. La visibilità in cima alla Fenditura è di circa 45 metri. Il vento sul fondo della Fenditura è ancora peggio e la visibilità è di soli 9 metri. Il fondo della Fenditura è un labirinto di cumuli e colline di neve e ghiaccio, con spuntoni di ghiaccio e rocce che si protendono dal sottosuolo qua e là come zanne. Il movimento attraverso questo ululante labirinto di freddo è ridotto al 50% del normale. A causa della forza del vento e delle correnti vorticose, *levitare* o *volare* qui causerà un movimento in direzioni casuali uguali a metà della distanza percorsa (usa 1d8 per determinare la direzione, 1=nord, 2=nordest, 3=est, ecc.).

La mappa in possesso al gruppo mostra solo l'ingresso alla Fenditura e non hanno idea di quale sentiero sia meglio seguire o cosa incontreranno (oltre che, presumibilmente, giganti dei ghiacci). Se non per alcune tracce di impronte giganti, il ghiaccio e la neve portata dal vento nascondono tutte le tracce di chi o cosa usi queste cenge per ottenere accesso alle grotte. Il gruppo dovrà apprendere da solo cosa giace in pentola.

Se il gruppo decide di ritirarsi fra le incursioni nella Fenditura, può usare la caverna nascosta come base se hanno provveduto al suo approvvigionamento. Naturalmente, gli esperti di magia devono avere il loro libro di incantesimi per poter riguadagnare gli incantesimi perduti. Quando il gruppo si ritira per riposare e recuperare le forze, dovrebbero anche essere assegnati i punti esperienza guadagnati per i tesori recuperati e per i mostri uccisi.



Note per il Dungeon Master

Come per la prima parte di questa avventura, il DM dovrebbe sentirsi libero di fare modifiche dove pensa sia necessario. Nota che se i giganti sono venuti a conoscenza del fato a cui sono andati in contro i giganti delle colline, o se dei sopravvissuti dell'Accampamento li hanno raggiunti, saranno in allerta. Inoltre, i giganti del freddo organizzeranno trappole, imboscate e fosse per le difese contro le continue incursioni nella loro roccaforte, prendendo pieno vantaggio dal terreno infido (slavine, tunnel che crollano addosso al gruppo, ecc.). Impiegheranno anche sforzi attivi per individuare la base del gruppo (i lupi bianchi sono dei buoni segugi) e, se hanno successo, attaccheranno al momento più opportuno. In fine, assicurati di tenere traccia del fato dei giganti importanti e dei loro alleati o prigionieri; coloro che sopravvivono possono svolgere un ruolo in futuro nell'avventura.

Aree di Superficie (Grotte e Fondo della Fenditura)

La sezione settentrionale delle grotte e delle caverne è fondamentalmente formata dal ghiaccio, con poche aree rocciose che si mostrano qua e là. In queste aree penetra dall'alto una debole luce verdognola, rendendo torce o luci simili non necessarie. Eventuali palle di fuoco usate in queste aree renderanno il camminare molto scivoloso (2 probabilità su 1d6 di scivolare e cadere ogni 3 metri di movimento). Per 1d4+1 turni dopo l'uso di tale fuoco magico, l'area sarà anche piena di una spessa nebbia che riduce la visibilità a solo 1,5 metri. Se il gruppo si trova sul fondo della Fenditura e sta fuggendo da un inseguimento di mostri, qualsiasi cambio di direzione dei personaggi li elegge ad un tiro di dado per determinare se riescono a seminarli a causa delle condizioni tempestose di quest'area. Tira 1d6; un risultato di 1-2 indica che l'inseguimento continua, mentre 3-6 indica il successo nell'eludere i mostri. In fine, diversi ingressi di grotte sono bloccati da enormi macigni (indicati come "b" sulla Mappa 3). Spostare questi blocchi richiede 3 personaggi con normale Forza, con un personaggio il cui punteggio di Forza è da 18 a 18/00% che conta come 2 personaggi ai fini di questa manovra. Qualsiasi essere con Forza equivalente a un gigante (For 19+) può spostare questi macigni da solo.

Descrizione dell'Area Superiore

Mostri Erranti

(1 su 1d12 probabilità di incontro ogni turno)

- Yeti (1d4+1).
- Giganti dei ghiacci (1d3).
- Orchi (4d4).
- Lupo bianco (2d4).

Nota: si assume che i mostri erranti siano in aggiunta alle creature indicate nella descrizione. La loro comparsa avviene solo per caso, sebbene possa rinforzare i mostri esistenti nell'area se le circostanze rendono vantaggiosa questa azione da parte loro.

1. Grotta di Ghiaccio Posto di Guardia

Quattro giganti dei ghiacci (pf 68, 65, 63, 61) usano questo luogo come tana per tutto il tempo per impedire qualsiasi uso non autorizzato del passaggio sud. Se si intraprende un combattimento contro di loro, uno di essi fugge giù per questo passaggio per dare l'avviso della presenza di intrusi alle guardie alle aree 9 e 10. Oltre a questi giganti, la stanza contiene quattro mucchi di pellicce, quattro sacchi giganti e una pila di rocce e blocchi di ghiaccio da lanciare come proiettili. Le guardie scaglieranno sicuramente tali proiettili se non sono forzati immediatamente alla mischia. Il loro tesoro si trova nell'area 6. Nota che i giganti nell'area 2 sentiranno i rumori di battaglia e correranno in aiuto dei loro camerati (e vice versa).

2. Grotta di Ghiaccio Posto di Guardia

Tre giganti dei ghiacci (pf 69, 58, 57) attendono qui come guardie di supporto. Se sentono rumori provenire dall'area 1 correranno a dare aiuto; allo stesso modo, se vengono attaccati daranno l'allarme per far arrivare le guardie dell'area 1. Ci sono tre mucchi di pelli per dormire e due borse nella grotta. Sotto il terzo mucchio di pelli c'è una cintura d'argento del valore di 1.600 mo. Un gigante indossa una catena ingioiellata al polso (una collana da 3.000 mo) e un sacco contiene 4.128 mo. C'è un ampio rifornimento di massi e blocchi di ghiaccio a portata di mano da scagliare contro gli avversari.

3. Grotta di Ghiaccio Vuota

Se qui si fanno rumori forti, il soffitto di ghiaccio e i ghiaccioli crollano, infliggendo 3d10 punti-ferita a chiunque sia così sfortunato da trovarsi nella grotta in quel momento.

4. Piccola Grotta di Ghiaccio

Questo luogo è recinto di 5 lupi bianchi—un maschio, una femmina e i loro 3 piccoli (pf 36, 31, 19, 18, 16). Se i piccoli vengono molestati, i genitori combatteranno come se i loro DV fossero il doppio per tutta la durata del combattimento.



La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti dei Ghiacci

Non hanno tesoro, sebbene ossa e simili siano sparsi in tutto il luogo.

5. Caverne di Ghiaccio

I giganti hanno congelato 8 cadaveri di vittime mutilate, mettendoli in piedi in blocchi di ghiaccio trasparente. Evidentemente l'hanno fatto con l'intento di spaventare qualsiasi intruso. I corpi sono visibilmente tagliati e morti, non soltanto congelati interi. Ognuno di questi corpi ha qualche oggetto con sé dentro il ghiaccio:

- n.1, nano, *ascia da battaglia* +1
- n.2, elfo, con una lunga scatola ai suoi piedi (*bacchetta del freddo* con 16 cariche)
- n.3, umano, indossa una cintura ingioiellata (valore 7.000 mo)
- n.4, umano, tiene in mano un tubo (una *pergamena di protezione dagli elementali*)
- n.5, nano, ha un borsello di gemme riverso ai suoi piedi (in tutto 37, valore 10 mo ognuna)
- n.6, umano, indossa un *anello di resistenza al freddo*
- n.7, mezzelfo, stringe un sacco con uno squarcio dal quale si vedono monete d'argento (471 ma)
- n.8, umano, in armatura lucente (*magica armatura della vulnerabilità* -2, ma sembra una +2 finché non si viene effettivamente colpiti in combattimento)

Se una *palla di fuoco* o una simile magia che produce esplosione viene usata per sciogliere i blocchi di ghiaccio, tutti gli oggetti magici e i gioielli verranno distrutti. L'utilizzo di fuochi minori o lo spaccare il ghiaccio faranno in modo che lo scioglimento o le vibrazioni abbiano una probabilità del 10% cumulativo per ogni blocco di far crollare il soffitto di ghiaccio e i ghiaccioli, infliggendo 6d10 punti-ferita a ogni creatura sottostante. Nota che tutti questi sfortunati avventurieri sono molto al di là delle possibilità di un incantesimo *rianimare i morti*, dovesse il gruppo tirarli fuori dai blocchi—un incantesimo *resurrezione*, *desiderio* o simili potrebbero essere necessari. Il DM dovrebbe decidere quali sono maschi e quali femmine, se questo diventa importante e le personalità e le abilità di qualsiasi di essi che venisse riportato in vita dalla propria tomba di ghiaccio.

6. Grotta di Ghiaccio delle Provviste

Vari pezzi di carne congelata, alcuni rotoli di stoffa, pile di pelli e qualche strana scatola e barile di cibo sono immagazzinati qui. Il terzo barile, se mosso, rivelerà un buco colmo di 3.000 mo, 4 gemme del valore di 1.000 mo ognuno e un tubo d'argento (valore 300 mo) contenente una pergamena con un incantesimo clericale *cura ferita gravi*.

7. Caverna

Questa caverna di roccia naturale è coperta da formazioni di ghiaccio, così a meno che il gruppo non presti particolari

attenzione solo la mancanza della luce gli suggerirà di non trovarsi più circondati da solido ghiaccio. Ci sono quattro grossi mucchi di pellame vicino all'estremità sudest di questo luogo (di più, se gli orchi sopravvissuti dall'Accampamento si sono trasferiti qui). Sono utilizzati da 4 orchi (pf 24, 22, 21, 19) che attendono udienza con lo jarl. Qualsiasi rumore li sveglierà e daranno l'allarme ai loro compagni nell'area 8 e tenteranno di fuggire dal gruppo e avvisare pure i giganti. Ogni orco possiede 1d4x100 mo e 1d4 gemme del valore di 100 mo ognuna.

8. Caverna Sud

Gli orchi mercenari che sono al servizio di Jarl Grugnur. Attualmente qui ci sono 12 orchi (pf 30, 28, 27, 26x2, 24, 23x3, 22x2, 20). Tutti combattono con ferocia. In questo luogo ci sono 5 bauli, 12 sacchi e 3 barili, come anche molti mucchi delle solite pelli e pellicce usate per dormire. Il secondo baule contiene una collezione di orecchie e il quarto contiene 1.300 mr, 2.111 ma, 792 me e 5.300 mo. Il sacco n. 9 contiene 6 gioielli d'argento (1d6x100 mo di valore ognuno) e 8 gioielli d'oro (2d4x100 mo di valore ognuno). Il primo barile contiene teschi. Nascoste sotto il decimo mucchio di pelli ci sono due *pozioni di guarigione* e un bracciale d'or con inserti d'avorio e un orso d'ambra (gioielli del valore di 2.000 mo—700 se danneggiati). Quest'ultimo è un lasciapassare per lo Jarl.

9-10. Complesso della Caverna di Guardia

I giganti qui sono sempre allerta. La posizione di ogni guardia quando i personaggi entrano per la prima volta è mostrata da cerchi numerati sulla **Mappa 3**. Queste guardie coopereranno e prepareranno un'imboscata facendo ritirare quelli nell'area 9 verso est nell'area 10 attraverso il passaggio nord, combattendo per tutto il tragitto, mentre coloro nell'area 19 si muoveranno in senso orario nell'area 9 per arrivare da dietro alle forze attaccanti.

9. Camera Nordovest

Quattro giganti dei ghiacci (pf 76, 72, 63, 61) fanno da qui un'acuta vedetta. Ognuno ha la sua arma regolare più un macigno a portata di mano, con molti altri macigni ammassati vicino all'ingresso ovest (posti di guardia 1 e 4). Questi giganti no hanno tesori, avendolo sistemato nella stanza adiacente (area 10).

10. Camera Sudest

Altri 4 giganti dei ghiacci (pf 81, 69, 62, 55) attendono qui. Ognuno indossa un bracciale proprio come quello descritto nell'area 8. Otto borse sono accatastate nell'angolo sudest (vicino al posto della guardia 8), ognuna contenente 2d6x100 mo. C'è anche una cengia di roccia a circa 3 metri dal terreno sul quale c'è una scatola di pietra; all'interno di questa scatola ci sono 6 altri bracciali e un borsello con 21 gemme



(valore base: 100 mo ognuna). La scatola di pietra non può essere vista da una creatura di statura umana che sta in piedi; si dovrà scalare, *volare*, *levitare* o altro modo per sollevarsi abbastanza dal terreno per poter vedere il retro dello scaffale di pietra.

11. Grotta delle Ossa

Questo luogo è l'area di smaltimento di tutti i corpi indesiderati e rifiuti simili del luogo dai vari giganti dell'area superiore. Sebbene sembrerebbe certo che ci possano essere dei tesori sparsi fra le ossa, in realtà ci sono solo alcune monete—1d6 per ogni moneta di rame, argento e oro—e alcune armi rotte, schegge di porcellana e oggetti simili. Ci vuole un intero turno per cercare un'area di 3 metri di lato e i rospi dall'area adiacente (grotta 12) arriveranno in questo luogo nella speranza di trovare cibo quando sentono rumore. Tira 1d6 ogni turno per vedere se i rospi arrivano, 1 probabilità su 6 che succeda (con +1 cumulativo per ogni turno successivo).

12. Grotta delle Ossa Inferiore

Questo luogo ha molte ossa e teschi che lo riempiono e servono da tana per i 5 rospi dei ghiacci (pf 37, 31, 26, 22, 19). Queste creature si cibano di ciò che arriva nell'area 11. Non hanno che un tesoro, un pezzo di ametista rossastra grezza (valore 5.000 mo) la cui forma naturale assomiglia a un rospo. Lo tengono su una protuberanza nel mezzo della loro grotta, adorandola come una divinità. I rospi riposano su piccole cenge poste dai 2 ai 4 metri dal fondo della grotta e balzeranno giù e attaccheranno chiunque lo tocchi.

13. Caverna di Ghiaccio

Questo luogo è la casa di una banda di yeti che agiscono da esploratori per conto dei giganti dei ghiacci. I 6 yeti qui (pf 26, 25, 24x2, 23, 20) non hanno tesori. Il capo yeti (pf 31) sul posto "A", tuttavia, ha una spada magica Neutrale (*spada +3, del gelo*) senza particolare intelligenza (proprio come il suo proprietario). Combatte con quest'arma, staccando grossi pezzi da coloro tenuti fermi dal suo sguardo ghiacciato. Il capo yeti ha anche un tesoro di 11 zanne d'avorio (400 mo di peso, 800 mo di valore ognuna) sotto un cumulo di neve.

14. Grotta di Ghiaccio Nebbiosa

L'aria calda che filtra dal di sotto, la rende piena di nebbia calda e umida. Il tutto limita la visibilità a 1,5 m e il pavimento è molto scivoloso (2 probabilità su 1d6 di cadere). Controlla se la caduta fa in modo che il personaggio faccia cadere gli oggetti che ha in mano ogni volta. Gli oggetti caduti hanno 1 probabilità su 4 di finire in una crepa nel pavimento e finire nelle budella della terra, per essere perduti per sempre.

15. Caverna di Ghiaccio

Questo è la tana di due leopardi delle nevi (pf 24, 19), che fungono da "cani da caccia" e animali da compagnia per gli yeti nell'area 13. Queste creature giacciono su una cengia sopra il pavimento della grotta e attaccano sempre gli intrusi con di sorpresa (1-5) o completamente di sorpresa (6-10). Non hanno tesori.

16-19. Complesso della Caverna Caserme

Quest'area ospita la banda di giganti dei ghiacci attualmente pronta per una incursione nelle terre degli umani e le loro razze alleate. Ognuna delle sottoaree ha una pila di pelli per dormire, un tavolo e sgabelli e poche altre armi di taglia gigante, ma non ci sono tesori se non come indicato. Ogni gigante guerriero qui impugna una clava, una lancia e 4 macigni da scagliare.

16. Area Dormitorio Esterna

Quattro giganti dei ghiacci (pf 68, 63, 59, 54).

17. Area Dormitorio Superiore

Altri 4 giganti dei ghiacci (pf 66, 65, 58, 55).

18. Area Dormitorio Intermedia

Sei giganti dei ghiacci (pf 76, 72, 69, 33x3). Sul retro di questa caverna c'è una sorgente di acqua potabile profonda circa 1 metro, sul fondo del quale ci sono 278 cristalli di roccia del valore di 10 mo ognuno.

19. Area Dormitorio Inferiore

Quattro giganti dei ghiacci (pf 70, 66, 61, 57).

20. Grotta di Ghiaccio Dispensa

Questo luogo è pieno di grandi pezzi di carne congelata, alcuni dei pezzi sembrano parti di corpi umani e semiumani.

21. Caverna di Ghiaccio

Una runa di avvertimento scolpita nel pavimento ghiacciato mostra chiaramente che questo luogo deve essere evitato. Qualsiasi membro del gruppo in grado di parlare il linguaggio dei giganti dei ghiacci capirà immediatamente questo terribile avvertimento (un incantesimo comprensione dei linguaggi o altra abilità simile è in grado di dare questa in formazione). Solo 3 metri dopo la svolta a ovest della caverna, le pareti sembrano incrostate di vecchio avorio grezzo—di fatti, è un'infestazione di muffa brunastra. Il pavimento è punteggiato da mucchi di quel che sembra neve vecchia con le estremità di ossa che fuoriescono da essa. Questi sono i resti ossei delle varie creature, ricoperte dalla ricrescita. Non c'è tesoro



La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti dei Ghiacci

22. Grotta di Ghiaccio di Guardia

Due giganti dei ghiacci (pf 68, 65) sono di postazione qui; una controlla l'ingresso della grotta mentre l'altra dorme su una pila di pellicce. Ognuna è armata e 8 macigni sono a portata di mano nella grotta. Entrambe i giganti hanno un sacco, ma nessuno di loro ha tesori.

23. Grotta di Guardia

Quattro giganti dei ghiacci (pf 66, 63, 61, 58) riposano qui. Un gigante controlla ognuno dei due passaggi, mentre gli altri due dormono su mucchi di pelli. Ognuna ha un'arma e 4 macigni da lanciare. Ci sono 4 sacchi nella grotta, ma non ci sono tesori.

24. Grotta dei Visitatori

Accampati qui ci sono 5 giganti delle colline (pf 59, 56, 55, 52, 50) in attesa di essere convocati dallo Jarl. La grotta ha cinque mucchi di pelli e cinque borse di taglia gigante. La borsa n. 4 contiene un teschio intarsiato in oro con all'interno un rapporto del Capo Nosnra allo Jarl Grugnur. Questo è anche un lasciapassare per il Palazzo del Re Snurre, e il gigante delle colline più grosso sa che sono diretti a sud nel



regno dei giganti del fuoco dopo aver visto lo Jarl in modo da poter consegnare un messaggio al Re dei Giganti del Fuoco. Ogni gigante delle colline indossa un mantello di pelliccia del valore di 1d6x100 mo.

25. Grotta dei Visitatori

Sono arrivati qui 5 giganti delle rocce (pf 84, 80, 60, 70, 64) di stazza molto grossa per portare i loro omaggi allo Jarl e vedere se i giganti dei ghiacci stanno svolgendo bene la loro guerra contro la specie umana. Faranno rapporto delle loro osservazioni ad altri giganti delle rocce se ne avranno l'opportunità. Combattono solo se attaccati. Ognuna ha una grossa clava e tre rocce a portata di mano. Nascoste fra le cinque pile di pelli nella grotta c'è un gioiello a forma di corona del valore di 15.000 mo (composto di 9 gemme del valore di 1.000 mo ognuna più 2.000 mo di valore del platino) che intendono dare allo Jarl come regalo se vedranno che tutto sta andando bene.

26. Grotta dei Visitatori Speciali

Questo luogo è riscaldato in qualche modo da attività vulcanica e illuminato da una tenue luce rossastra. All'interno ci sono 3 giganti del fuoco messaggeri (pf 80, 78, 74) che hanno consegnato il loro messaggio e sono pronti per tornare alle loro terre. Ci sono 3 enormi pile di pelliccia, un tavolo grezzo, una panca, 3 sgabelli, un grande braciere e 3 sacchi, ognuno con 3.000 mo oltre al contenuto comune. Il più forte dei giganti del ghiaccio porta un pegno della fedeltà dello Jarl a Re Snurre: una solida statuetta di argento di un orso rampante, con occhi di topazio (valore 500 mo ognuno) e zanne di rubino (8 gemme del valore di 500 mo ognuna), valore dell'insieme 6.000 mo (valore dell'argento: 100 mo). La statuetta è trasportata in una borsa imbottita alla sua cintura.

27. Branco di Lupi Bianchi

Questo branco selvatico di 7 animali (pf 39, 33, 30, 29, 28, 26, 25) è incoraggiato a vagare per i luoghi dai giganti dei ghiacci. Non hanno tesori.

28. Cupola di Ghiaccio Coperta di Neve

Questa formazione è stata creata dalla creatura il cui covo è all'interno, un remorhaz lungo 9 metri (pf 58) che si è spostato di recente nella Fenditura. Un numero di scheletri sono intorno a questo covo ghiacciato, uno di un umano con un anello con tre desideri ancora infilato al dito ossuto e una spada bastarda (*ammazzagiganti* +2, non Intelligente, allineamento Legale Buono a meno che il DM non decida altrimenti) ancora stretta nella mano sinistra. Se il mostro viene distrutto dal calore (*palla di fuoco*, *fulmine*, *muro di fuoco*, un *elementale del fuoco* evocato, ecc.), il tesoro è perduto—distrutto o affondato nel ghiaccio e irrecuperabile.



29. Protoplasmici Biancastri

Ci sono due di questi mostri, uno per ogni punto indicato sulla **Mappa 3**. Il più a nord ha 77 pf, mentre l'altro 66 pf.

30. Sifone

Un sifone rivestito di ghiaccio in questo punto, 4 metri di diametro e profondo 30 metri, dà accesso al covo del drago bianco (Livello Inferiore, area 2)

Descrizione del Livello Inferiore

Note per il DM

Quest'area ha formazioni fondamentalmente naturali, con alcuni corridoi di connessione tagliati rozzamente e espansioni eseguite qua e là. I corridoi sono alti circa 7,5 m. I soffitti della piccole caverne sono alti dai 9 ai 12 metri, quelli delle caverne grandi variano dai 16 ai 27 metri. La luce in queste aree proviene dalle torce e strane lanterne che sono in realtà delle gabbie con dentro scarabei di fuoco (queste ultime in gran parte nelle zone abitate dallo Jarl). I sopravvissuti degli attacchi al livello superiore sarà probabile che si trovino nella caverna Grande Ingresso (area 1) se ancora in buona forma oppure a tentare di nascondersi nel Magazzino Abbandonato (area 3) se feriti o pressati da un inseguimento. I luoghi indicati con una "b" sulla **Mappa 4** indicano dei corridoi bloccati da massi.

Mostri Erranti

(1 su 1d10 probabilità di incontro, ogni turno)

- 4 giganti dei ghiacci guardie che fanno la ronda.
- Orchi (3d4) in commissione per lo Jarl.
- 3 Gigantesse dei ghiacci e 3 orchi servitori fuori per una passeggiata.
- 1 singolo gigante dei ghiacci e 1d4+1 lupi bianchi in ceca di possibili intrusi*

* Questo incontro avviene solo se i giganti sanno che il gruppo è nei paraggi.

1. Caverna Grande Ingresso

Questo luogo è inteso ovviamente per fare impressione, in quanto le sue pareti portano intagli di scene di battaglia e caccia in bassorilievo. Queste scene intagliate raffigurano giganti che uccidono nemici, cacciano draghi e altri mostri tremendi e così via. Le torce bruciano a intervallate lungo tutta la lunghezza. Nota: il masso che chiude il corridoio a ovest è ben nascosto e sembra identico alla parete naturale di roccia, quindi trattalo come una porta nascosta.

2. Caverna a Volta

Il rumore prodotto dalla rimozione del masso che separa questo luogo dal resto del complesso sveglierà la coppia di draghi bianchi che vi si trovano all'interno. Il maschio

Maturo Adulto (14 DV, 100 pf) riposa in cima al cumulo di tesori: 72.000 ma, 17.320 me, 2.966 mp, 8 scatole d'argento piene di avorio (3.000 mo di peso ognuna, valore 4.500 mo per l'avorio più 1.500 mo per ognuna delle scatole), una statua di alabastro di una donna alata (un aasimon, valore 4.000 mo), 7 statue di marmo bianco di non gran valore, una quantità di 1.900 gemme del valore di 1 mo ognuna, un servizio da portata da 12 pezzi di peltro di poco valore, 24 armi varie (un *pugnale* +2 fra esse, 9 scudi, 8 armature (fra esse una *cotta di maglia* +2 *nera* argentata), 27 urne di poco valore e 61 bottiglie e fiaschi che non hanno valore eccetto una che contiene veleno, un'altra che è una pozione di resistenza al fuoco e altre 2 che contengono una pozione di *rimpicciolimento* e di *autometamorfosi* rispettivamente. Il drago maschio, piccolo per la sua età (lungo circa 10 m senza coda, che tiene avvolta dietro di lui), si nasconde dietro la sezione di roccia che divide il passaggio vicino all'ingresso, ottenendo un bonus di +2 sulla sorpresa contro intrusi (5-10 di probabilità). La sua compagna attende fuori dalla vista nell'area 2a.

2a. Cengia del Drago

Questo posto è una cengia a circa 9 metri dal fondo della caverna con un recesso simile a una grotta sul fondo. Sulla cengia si nasconde un drago femmina (Adulto, DV 13, pf 92) che osserva chi entra nel luogo. Come il suo compagno è piccola per la sua età, essendo lunga solo 8,4 metri senza coda. Gli unici intrusi consentiti sono i giganti dei ghiacci che portano tesori da aggiungere al mucchio, in quando il compito di nutrirli è lasciato personalmente allo Jarl e alla sua Signora (che portano teneri pezzi degli occasionali prigionieri al loro animale da compagnia). Il drago femmina volerà silenziosamente per aiutare il suo compagno, raddoppiando la normale probabilità di sorprendere i suoi avversari (1-6 su 1d10). Nascoste dietro di lei, sulla cengia, ci sono 12 gemme del valore di 1.000 mo ognuna (8 opali e 4 diamanti).

3. Grotta Magazzino Abbandonato

Il luogo contiene alcuni resti di carcasse, alcune scatole rotte con provviste andate a male, alcuni sacchi bucati contenenti grano ammuffito, fischi di vino diventato aceto e barili di birra rossa rovesciati.

4. Caverna Deserta

Questo posto è ingombro di oggetti di mobilia di taglia gigante—tavoli, panche, sgabelli, sedie. Porta torce fuliginosi portano torce accese. Tre scheletri di giganti dei ghiacci sono chiaramente visibili vicino al centro della caverna. Circa 4.000 mo sono sparse attorno a queste ossa, fuoriuscite da un sacco marcito; uno *scudo* +1 di taglia umana giace anch'esso nei pressi. Nota che i mostri nell'area 4b attaccheranno qualsiasi creatura che cerchi fra le ossa.



4a. Detriti Pietrosi

Un altro scheletro di gigante dei ghiacci giace qui, mezzo seppellito sotto detriti di pietra. Chiaramente, il gigante cercò di fuggire verso nord dal crollo del corridoio a sud (dietro i detriti) ma non ci riuscì e venne ucciso dalla caduta delle rocce. Una delle mani scheletriche del gigante stringe un tubo di ferro con una mappa che mostra le aree 1, 2, 3 e 4 di questo livello. L'area 1 è indicata (in Comune) come "Ingresso Grande," l'area 2 come "Luogo Deposito," l'area 3 come "Provviste," e l'area 4 come "Grande Sala dello Jarl." La mappa mostra anche il corridoio che porta a sud da questa stanza (ora bloccato dai detriti) che dopo circa 18 metri termina in un complesso di 10 grotte e caverne: varie caserme, le stanze private dello Jarl e la stanza del tesoro. Naturalmente, questa mappa è un falso, un inganno intelligentemente disposto da coloro che motivano i giganti...

4b. Affamati e Salterini

Sei rospi dei ghiacci (pf 35, 31, 25, 22, 17, 16). Sono molto affamati e cercano di uccidere e divorare qualsiasi creatura che entri nella caverna, sforzandosi di attendere quel tanto che basta affinché gli intrusi siano distratti dal brillio dell'oro e dalle ossa al centro della caverna principale.

5. Caverna Ingresso

Nascosto da un masso mimetizzato da occhi indiscreti, questa è la vera entrata al complesso dello Jarl. È sempre custodita da 2 grandi giganti dei ghiacci (pf 86, 83) con armi e pietre da scagliare. Uno dei due attacca qualsiasi intruso non autorizzato mentre l'altro suona un enorme corno appeso a una catena di ferro. Il corno richiede un intero round per essere raggiunto e un altro round per essere suonato. Eccetto per le borse dei giganti, qui non c'è tesoro

6. Caverna degli Emissari

Cinque orchi-magi (pf 34, 29x2, 27, 26) si trovano qui, arrivati di recente dal Signore della loro razza. Hanno avuto udienza con lo Jarl e se ne andranno l'indomani dopo una speciale festa per tornare nelle proprie terre con una trattata. La pergamena è firmata (un segno speciale) dallo Jarl e offre al Signore degli Orchi-Magi 100.000 mo di valore in gemme, più qualsiasi bottino che i suoi seguaci prenderanno, se si uniranno alla guerra contro la razza umana. Ogni mostro porta un borsello con 10 gemme da 500 mo (prese dallo Jarl). Un piccolo scrigno di ferro contiene un regalo per il Signore degli Orchi-Magi—una scatola segreta con 18 lastre di platino (100 mo di valore ognuna), 18 lastre di electrum (10 mo di valore ognuna) e 18 lastre di argento (2 mo di valore ognuna). Facendole scivolare in un ordine specifico fanno aprire una piccola *scatola conservante* (sebbene il contenitore sia lungo 25 cm, largo 15 cm e alto 10 cm, conterrà 85 dmc oppure 3.000 mo di peso, cioè 150 kg, qualsiasi sia il minore).

La scatola si apre facendo scivolare le lastre a sinistra, poi in alto, poi a destra—la sequenza corretta è platino-electrum-argento da ogni lato, argento-electrum-platino in alto. Se si muove una qualsiasi lastra non in ordine corretto, un piccolo ago avvelenato punge chi sta tenendo la scatola (colpisce qualsiasi CA con un tiro di 12 o più, infilandosi facilmente contro guanti di maglia e simili, il tiro-salvezza contro Veleno ha penalità -4). La scatola contiene 2.000 mo e 2 pozioni (*controllo giganti dei ghiacci* e *forza da gigante delle nuvole*). Il capo del gruppo indossa una *collana di proiettili* (5 proiettili: 1 da 7d6, 2 da 5d6 e 2 da 3d6 rispettivamente), e non esiterà ad usarli. Le posizioni degli orchi-magi sono indicate con un numero cerchiato sulla Mappa 4.

7. Caverna degli Ospiti

Un luogo illuminato da torce con arazzi, questo luogo confortevole ha pelli e pellicce che coprono il pavimento e un letto con soffice peltro. I mobili comprendono un baule, una borsa, un tavolo, 2 sedie e un piccolo armadietto. Il gigante delle nuvole (pf 92) che è l'attuale ospite ha appena acconsentito a unirsi allo Jarl come suo capo delle guardie. È un membro del Clan Tageer, non uno dei Sakhut (vedi pagina 51). Il baule contiene 11.000 mo e il gigante indossa una cintura con intarsi in avorio e gemme (una gemma da 1.000 mo, 2 da 50 mo, 4 da 100 mo e 12 da 50 mo).

8. Caverna Prigione

Diverse torce illuminano questo luogo appena appena. Una gigantessa delle tempeste (pd 118), avvenente per quelli del suo tipo (e forte come qualsiasi maschio della sua razza, è incatenata alla parete nord con enormi manette ai polsi e alle caviglie. Una pelliccia al centro di questo luogo con sopra un tavolo e due sedie. Sul tavolo ci sono mucchi di cibo e 6 vassoi dorati (valore 500 mp ognuno) e 3 caraffe d'argento (valore 100 mo ognuna). Due enormi boccali di avorio intarsiato di gemme (6 gemme ognuno, del valore di 100 mo ognuna) sono stati riempiti di vino pregiato; il profumo del cibo e del vino inonda la stanza. Questi beni sono stati messi qui per tentare la gigantessa in modo che si sottometta allo Jarl e diventi la sua donna. Questa situazione indurrà la sua amicizia per chiunque la salvi, sebbene disprezza il male e la presenza di qualsiasi personaggio Malvagio nel gruppo farà in modo che ella soddisfi i suoi obblighi il più presto possibile per poi andarsene. Per contro, potrebbe diventare un'amicizia a lungo termine con un gruppo di personaggi di allineamento Buono.

Un DM che stia svolgendo questa avventura per giocatori che hanno giocato questo scenario in precedenza con altri personaggi, potrebbe desiderare mettergli davanti una novità sostituendo Hrymner, mastro spia di Re Mogthrasir (vedi pagina 87) con la gigantessa delle tempeste catturata. Dovesse essere questo il caso, sta usando un *cappello del camuffamento* per assumere la forma di gigante delle tempeste



e mostrarsi al gruppo come descritto in precedenza, avventurandosi con loro per un po' di tempo per apprendere i loro piani e le capacità. Se sfidata a mostrare qualsiasi abilità innata da gigante delle tempeste (*fulmine, controllare i venti*, ecc.) ella dichiarerà di essere stata privata di tali poteri a causa di una qualche vile pozione che le hanno fatto bere forzatamente dallo Jarl. In caso se ne vada per ritornare dalla sua gente e trovare una cura per la sua condizione. Se smascherata in qualche modo, diventerà invisibile, muterà forma e fuggirà se possibile. Se non è possibile fuggire, contratterà per aver salva la vita ma non rivelerà mai informazioni che potrebbero danneggiare Mogthrasir, facendo in vece tutto quanto il possibile per sviare i personaggi dal credere che una qualche forza del Sottosuolo sia dietro la cospirazione.

9. Caverna dei Quartieri dei Servitori

Al momento si trovano qui 16 orchi (pf 30, 28, 27, 25x2, 24, 21x2, 18, 17x2, 16, 14). Ognuno di loro ha il proprio giaciglio di pelli e pellicce, una scatola di legno per i propri averi, un pioli per appendere i propri accessori e un sacco. Ogni orco ha 1d100 per ogni tipo di moneta d'argento, electrum e d'oro nella propria scatola o borsa. Servono lo Jarl di propria volontà e combattono ferocemente.

10. Anticaverna

In ogni momento qui ci sono 4 giganti dei ghiacci (pf 70, 66, 61, 59) e sono all'erta. Ognuno ha una clava e una lancia e un macigno da lanciare a portata di mano. Se degli intrusi entrano nella loro area daranno l'allarme alle guardie a sud. Non hanno tesori a parte le loro borse.

11. Grande Caverna dello Jarl

Qui è dove si tengono tutte le cerimonie e i banchetti speciali dello Jarl. Vari tavoli e panche sono poste contro le pareti est e ovest, spostate da parte fino al momento del bisogno. La stanza, che sembra essere completamente deserta, è illuminata tenuamente da scarabei di fuoco in gabbia—perché i posti di guardia (11a e 11b) sono a più di 9 metri al di sopra del pavimento e nascosti dalle ombre.

11a e 11b. Balconata di Guardia

Ognuna di queste balconate ospita un gigante dei ghiacci di sentinella (pf 73, 75) armato con una balista (3d6 pf contro taglia M, 5d6 contro G) che possono far funzionare 1 volta per round. Ognuna ha 4 lance proiettili per la propria balista, 2 macigni e la sua clava. Nessuno di loro ha tesori.

12. Alcove delle Udienze e Palco del Trono

Un enorme trono di avorio e osso, decorato con teschi d'argento e gemme giace sul fondo della vasta sala. Il trono pesa l'equivalente di 6.000 pezzi d'argento; le gemme valgono come segue: 40 gemme da 10 mo, 20 da 50 mo, 10 da

100 mo, 5 da 500 mo, 3 da 1.000 mo e una da 5.000 mo. Dietro di esso, spiegata sulla parete c'è la pelle di un drago bianco; davanti ad esso, sul pavimento, c'è la pelle di un enorme orso polare. Un tavolo di alabastro e 3 sgabelli di avorio si trovano davanti al trono, i posti degli ufficiali dello Jarl. L'area è attualmente non illuminata e vuota.

13. Area di Guardia

Due giganti dei ghiacci (pf 77, 72) scrutano in ogni momento a est e ad ovest. Hanno clava e 2 macigni ognuno. Se viene visto un intruso, suoneranno un grande gong sulla parete nord (possibilmente lanciando una clava o un macigno). Non hanno tesori.

14. Complesso della Grotta della Cucina

Tre gigantesse del fuoco (pf 61, 56, 54) e 4 orchi femmina (pf 25, 22, 20, 17) lavorano lontano nella parte ovest, arrostando un cavallo sopra una buca naturale in cui c'è il fuoco e per il reto a preparare il cibo per lo Jarl. Sparsi per la stanza principale e la parte orientale ci sono vari utensili da cucina e cibi vari. In mezzo ai cumuli di cibo a nord ci sono 4 umani prigionieri in una gabbia, messi da parte per il banchetto. Non sono avventurieri e non saranno un'utile aggiunta al gruppo, e non porteranno nemmeno un buon riscatto, ma saranno *molto* grati e potranno avvertire il gruppo di quanto attende nelle aree 15, 16 e 17.

15. Caverna delle Armi

Qui sono immagazzinate 62 macigni da lanciare, 16 scudi, 29 lance, 10 clava e 9 elmi, tutti adatti ai giganti dei ghiacci. Ci sono anche 9 asce da battaglia che i giganti possono lanciare e una corazza di magli ben fatta di taglia gigante.

16. Caverne degli Alloggi Comuni

Attualmente un gigante dei ghiacci maschio adulto (pf 68) è in visita dalle 12 gigantesse (pf 55, 39, 54x4, 48x4, 47, 44) e 9 piccoli di gigante (pf 33, 29, 28, 26x3, 25, 22, 19) che chiamano casa questo luogo. Oltre ai giganti, la stanza contiene giacigli di pelle e pellicce, alcuni sgabelli, 11 grandi scatole, 5 bauli e molti pioli (attualmente con appese 14 mantelle e 9 borse). Sotto la non scatola c'è un buco con 19.560 mo. Se il guerriero viene ucciso, gli altri si arrenderanno guando, senza combattere a meno che attaccati.

17. Grotta della Cuccia

Il branco da caccia dello Jarl—4 enormi orsi polari—hanno la tana qui. Ci sono due maschi (pf 41, 39) e 2 femmine (pf 36, 33). I maschi hanno collari ingioiellati con 6 gemme ognuno. Trattate questi enormi animali come orsi delle caverne per le statistiche di attacco. Sono molto silenziosi, con probabilità di sorpresa raddoppiata (6 in 1d10) e attaccheranno qualsiasi non gigante immediatamente.



La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti dei Ghiacci



18-19. Caverne dei Carl

Questa grande caverna fornisce alloggi per la piccola aristocrazia dei giganti dei ghiacci. C'è una branda, un baule, una sedia o uno sgabello e diverse pelli e pellicce per ogni abitante. L'intera area è illuminata da torce e da qualche scarabeo di fuoco, con molti pioli alle pareti con appesi, mantelli, cappe e borse. Quattro enormi armadietti, 3 cesti per la biancheria e 6 guardaroba formano il resto della mobilia. Ogni gigante maschio nel luogo ha 2d4x1.000 mo più il suo bracciale (oro con intarsi in ambra e avorio, identici a quello descritto nella voce per l'area 8 del livello superiore). Ogni gigantessa ha 1d4x1.000 mo. I giovani non hanno tesori.

18. Camera Ovest

Questa grande grotta ospita 9 maschi di giganti dei ghiacci (pf 58, 55x2, 53, 50, 49x2, 48, 46) e 11 femmine (pf 59, 55x2, 54, 52x5, 50, 46) con 8 giovani (pf 33, 29x2, 28x3, 25, 21).

19. Camera Est

Questa area leggermente più piccola ospita 3 maschi di giganti dei ghiacci (pf 84, 79, 72) e 4 femmine (pf 35, 30, 23, 19).

20. Anticaverna dello Jarl e Sala dei Trofei

La metà orientale della caverna è una sala di udienza privata, con pelli e pellicce alle pareti e sul pavimento, un tavolo e 4 sedie. Alcune pergamene senza valore sono sul tavolo e alle pareti di quest'area sono appesi due scudi normali, una *balestra pesante della velocità*, 2 spadoni a 2 mani normali e un paio di zanne d'avorio senza valore. Alcune pelli e arazzi senza valore pendono dalla sezione più corta della parete nord. Entrambe le metà della sala sono illuminate da gabbie di scarabei di fuoco. A est dei gradini molto consumati, ognuno alto circa 1 metro, conduce verso l'alto ad un'uscita nascosta da una spessa pelle ruvida.

Lo sperone occidentale forma la sala dei trofei dello Jarl. Tre sedie e 2 tavoli forniscono un luogo confortevole affinché lo Jarl possa sedersi e rimuginare sulle passate glorie e i piani futuri; il pavimento in quest'area ha dei tappeti. Le pareti dell'alcova sono adornate con la pelle di un orso delle caverne di taglia enorme, la pelle di un mostro-su, la pelle di una viverna, gli artigli di uno scorpione gigante, il corno di un rinoceronte lanuginoso, un paio di zanne di mammut, un paio di zanne di mastodonte, un arco e una faretra con 16 frecce (tutte normali), la testa di un cinghiale gigante, la pelle di un grifone, 2 scudi (il secondo è +2), il teschio di un nano con una corona di ferro (nessun valore), 2 lance incrociate e una fionda (tutte normali), un arazzo



(valore 1.875 mo), una scatola di quadrelli di balestra (11 *quadrelli* +2 e 14 quadrelli normali), 2 ali di aquila gigante, un'ascia bipenne (normale), una corazza di piastre di taglia umana (normale), 2 zanne di tricheco (una è in realtà un *corno del Valhalla* di ferro ricoperto d'avorio), uno scudo (normale), una corazza a scaglie di taglia nanasca (normale), un arazzo (senza valore), la testa di uno shedu, un'enorme mazza di ferro (normale), una pelle di lince gigante, 2 mascelle di una lucertola sotterranea, una *corazza di piastre* +2 di taglia elfica, un altro scudo (normale), una balestra leggera (normale) e un arazzo (500 mo di valore).

Nota: Se lo scudo magico viene preso, fa scattare una trappola che spara una lancia proprio davanti. Tira 1d20; la lancia colpisce chiunque si trovi sulla sua traiettoria con un tiro di 5 o più, infliggendo 3d6 punti-ferita. Se le zanne di tricheco vengono toccate, il teschio di shedu griderà "ALLARME! LADRI!" nella lingua dei Giganti dei Ghiacci finché non frantumato, il quale continuerà a uggiolare ancora per un po'.

21. Caverna Privata dello Jarl Grugnur

La parte più occidentale di questa sala è riempita da un enorme tavolo, 4 sedie, 3 guardaroba, 5 bauli, 5 casse e 7 forzieri. Alle pareti sono appese pesanti arazzi e varie pellicce e pelli, non di particolare valore. Lo Jarl (pf 110) siede al tavolo con il suo giacchetto di maglia e un enorme *scudo* +1, +4 *contro proiettili* lì vicino (CA -2 con lo scudo, CA 0 senza)—il suo *spadone a 2 mani* +4 al fianco e un corno di platino con incastonate 8 gemme in mano (1.000 mo di valore ognuna, valore del gioiello 9.000 mo) da usare come bicchiere. Dall'altra parte del tavolo c'è la sua Signora (pf 97), una bellezza impetuosa con indosso un mantello di pelle di tigre dai denti a sciabola (CA 1) e una *mazza* +3 di ferro allacciata al fianco, sta brindando con un boccale d'oro con incastonate 8 gemme (500 mo di valore ognuna, valore del gioiello 6.000 mo). Grugnur combatte come un gigante delle nuvole riguardo i danni (3d10+11, con un aggiuntivo +4 per lo spadone); la sua Signora, un'autentica valkyria, combatte come un gigante del fuoco in tutti gli aspetti (2d6+12, con un aggiuntivo +3 per la mazza). Sotto il tavolo ci sono due enormi lupi bianchi (pf 40, 37), e questi animaletti noteranno qualsiasi intruso anche se non visibile grazie ai sensi acuti di vista, udito e olfatto. Tutti i vari contenitori nella stanza contengono vestiti e oggetti inutili eccetto quanto segue: il secondo baule contiene 3.800 mp; il quinto baule contiene 15.570 mo; la quarta cassa contiene in superficie vecchi calzini ma al di sotto di essi ci sono 8 pozioni (*velocità, superguarigione, illusoria, forza da gigante delle tempeste, veleno, olio scivoloso, guarigione, controllo umani*); il secondo scrigno contiene 9 gioielli (1d10x1.000 mo di valore ognuno); il sesto scrigno ha su di esso un veleno a contatto e contiene 198 gemme (100 gemme da 50 mo, 51 da 100 mo, 36 da 500 mo, 6 da 1.000 mo e 1 da 5.000 mo).

La porzione orientale della caverna è parzialmente nascosta da una tenda. Questa nicchia confortevole contiene un letto sgualcito, un piccolo tavolo, una sedia, due sgabelli, un baule, una cassa, una varietà di vestiti, armatura e armi qui e là. Alle parti sono appese pelli e tappeti di non particolare valore. Il coperchio della cassa ha un cassetto segreto e contiene sei pergamene in tubi: la n° 1 non ha valore, la n° 2 è una *pergamena maledetta*, la n° 3 è una mappa che indica la posizione del Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco, la n° 4 è una *pergamena di protezione dal magico*, la n° 5 è una pergamena di un linguaggio privo di senso con *rune esplosive* su di esso e la n° 6 è una pergamena con 2 incantesimi di 9° livello: *fragilità* e *risucchio di energia*. Questi tubi verranno presi dallo Jarl se forzato a fuggire e ha il tempo di prenderli.

21a. Uscita

Dietro le tende nell'angolo nordest c'è un tunnel di fuga nascosto, un passaggio naturale lungo circa 1,5 km che svolta verso sud ed esce alla base del ghiacciaio, fuori dalla vista di chiunque si trovi nella Fenditura. L'alcova a nordovest proprio all'interno del tunnel sembra vuota, ma se esaminata con cura c'è 1 probabilità su 1d6 per persona che la esamina di notare una spessa barra di ferro fuoriuscire dalla parete a circa 3 metri dal terreno. Se la barra è spostata verso il basso, trasporta qualsiasi cosa si trovi sul pavimento dell'alcova a un punto distante 15 metri dall'ingresso del Palazzo di Snurre (il Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco). Su una piattaforma apparentemente vuota in alto della parete sudovest c'è una scatola di ferro, totalmente invisibile e ben chiusa. A meno che il gruppo non usi una magia speciale (*visione del vero, gemma della visione, ecc.*), c'è solo 1 probabilità su 1d6 di individuarla (tira una sola volta per l'intero gruppo, non una volta per personaggio!), in quanto la magia sulla scatola è potente e la scatola no irradia magia di nessun tipo. La scatola contiene un gas velenoso che formerà una nuvola di 9 metri di lato—chiunque all'interno deve superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -3 per non morire. Ciò che è contenuto nella scatola deve essere portato alla roccaforte dei giganti del fuoco e dato in dono alle potenze che gestiscono la rivolta. Nella scatola di ferro ci sono un *martello tonante*, una *perla della saggezza*, 8 piccole giare di pigmenti (*pigmenti meravigliosi di Nolzur*), un *anello di invisibilità* e una *bacchetta della paralisi*.

QUI TERMINA LA SPEDIZIONE NELLA FENDITURA
GLACIALE DELLO JARL



Il Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco

Background

Proprio come il cammino ha portato dall'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline fino alla distesa ghiacciata dove fu trovata la Fenditura Glaciale dello jarl dei Giganti dei Ghiacci, così l'avventura nell'ultimo luogo ha condotto (o trasportato) l'intrepido gruppo a quel che sperano sia la loro ultima sfida. Si stanno per avventurare nelle calde e fumose lande che sono in effetti Muspelheim, patria dei giganti del fuoco. Nelle vaste sale rocciose del valoroso e feudale signore dei giganti del fuoco, il terribile Re Snurre Pancia di Ferro, sperano di trovare non solo gradi tesori, ma anche la risposta all'enigma di cosa o chi sia dietro la strana alleanza di molti tipi differenti di giganti. Sicuramente nella roccaforte dei giganti del fuoco verranno incontrati il genio o i geni malvagi che controllano l'insurrezione e pianificano gli attacchi ben eseguiti, perché di Snurre si sa che è tutt'altro che scaltro. È un fatto triste che i personaggi possano aspettarsi che tutti gli incontri qui siano peggio di quanto il gruppo ha affrontato in passato, in quanto i giganti del fuoco sono feroci avversari e i loro soci e aiutanti saranno indubbiamente proporzionalmente più forti e temibili di quelli degli inferiori giganti delle colline e dei ghiaccio—un pensiero confortante davvero! Tuttavia, la ricompensa per un successo non può che essere maggiore, perché i giganti del fuoco—e forse i loro padroni?—avranno maggior bottino. Se il gruppo (o almeno uno dei suoi membri) è già stato in uno dei due luoghi precedenti, sapranno di avere il compito di fare rapporto su informazioni dettagliate ai regnati che li hanno inviati a punire i rapaci incursori giganti. La loro missione: uccidere i giganti del fuoco e chiunque sia associato con loro. Il fallimento significa la morte, non tanto per mano dei nobili, ma a causa dei mostri che il gruppo deve affrontare. Il successo significa il diritto di tenere tutto il bottino che trovano, più la possibilità di una ricompensa dai regnanti saccheggianti dalle bande di giganti. E ora, i bravi avventurieri si trovano davanti alla nera e fumosa collina di scorie vulcaniche che ospita il Palazzo dei Re dei Giganti del Fuoco. Si sono addentrati vicino al nocciolo della questione—in un regno roccioso dove perfino i più forti devono stare attenti!

Inizio

Il gruppo potrebbe essere arrivato davanti alle enormi paratoie di ossidiana che sbarrano l'ingresso al Palazzo tramite il teletrasporto trovano nel covo dello Jarl dei Giganti dei Ghiacci. In questo caso, dovranno cercare un luogo sicuro dove riposare e recuperare le forze prima di avventurarsi nel Palazzo. Se il gruppo ha viaggiato fin qui con altri mezzi—a cavallo, a piedi, a dorso di ippogrifi, ecc.—avranno notato un luogo a circa 3 km di distanza dal palazzo ceruleo di Snurre. Questo luogo di rifugio nascosto dovrebbe inizialmente risultare al sicuro dall'essere

individuato fin tanto che il gruppo non lascia evidenti tracce o fin tanto che non vengono seguiti. Tuttavia, c'è un limite a quanto si può sfidare la fortuna. Ogni volta che escono dalla grotta per fare incursione nel Palazzo del Gigante del Fuoco, c'è una probabilità cumulativa del 10% che il luogo venga scoperto dai giganti (cioè, il 10% dopo la prima incursione, il 20% dopo la seconda, e così via). Un burrone nelle vicinanze conduce direttamente dalla loro grotta sicura allo spinoso mucchio di scorie brullo indicato sulla loro mappa come il sito della Palazzo. Per i meno subdoli, un ampio sentiero ben indicato porta attraverso le lande fino a due grandi lastre di pietra nera—i portali di ossidiana che danno accesso al Palazzo di Snurre. Ogni paratoia è alta 9 metri, larga 3 metri e spesso non meno di 1 metro. Un uomo normale non può nemmeno pensare muoverla; per aprirla si deve avere Forza e massa uguale a quella di un gigante, o una *campana dell'apertura* o l'accesso all'incantesimo *scassinare*. Nella seconda incursione e in tutte quelle successive, c'è il 50% di probabilità che i cancelli siano aperti e che qualche guardia sia di sentinella in modo da poter allertare il palazzo.

Il pianoro attorno è all'apparenza insidioso e monotono. Il cielo è grigio e coperto di nuvole color cenere. In lontananza si vede un vulcano, e lontano a sud un fiume luminoso di lava sciolta si muove lentamente lungo un pendio e fuori dalla vista. L'aria è calda e odora di roccia calda e metallo. Il terreno è coperto da braci e rocce aguzze che rendono il camminare fuori dal sentiero difficoltoso (e rumoroso). Il luogo è illuminato di notte dalla tenue luce rossa delle fiammate di gas che fuoriescono dal terreno e dalla roccia fusa.

Note per il Dungeon Master

Il cumulo di lava, lastre e rocce estruse che ospita il Palazzo di Snurre è una collina ripida che si erge per circa 90 metri fino alla sommità. È difficile da scalare, ma i personaggi possono farlo se desiderano. Le prese d'aria per il fumo sono ovunque e alcuni di questi buchi eruttano fiamme di tanto in tanto. Il gruppo non troverà altro ingresso che il cancello principale e ci son 2 probabilità su 1d6 che qualsiasi membro stia ispezionando u buco venga colpito da una fiammata subendo 1d6 punti ferita.

I due livelli superiori del Palazzo di Snurre sono illuminati da torce, bracieri, getti di gas naturale e perfino dalla lava sciolta. Molte di queste fonti di luce verranno spente se il luogo viene attaccato in forze. Il livello inferiore è buio tranne dove la descrizione della stanze specifica diversamente. I corridoi del Palazzo sono a volta e sono alti circa 9 metri. Le sale, le camere e le stanze sono alte dai 12 ai 18 metri. I pavimenti, le pareti e i soffitti sono neri, nero rossastro, grigio scuro e marroni. In alcune parti sono state lisciate, ma in altre sembra siano state fuse dal calore. Tutte le porte sono fatte da piastre di metallo. L'apertura richiede



la forza di un gigante (For 19). Le colonne nei corridoio e altrove sono di pietra nera.

Il livello inferiore è in gran parte naturale. Quando il gruppo raggiunge questo livello, non essere troppo preciso nel dare indicazioni sulle direzioni. Le svolte e le pieghe e le irregolarità sono impossibili da tracciare su una mappa in queste circostanze (con i locali che cercano di ucciderti di tanto in tanto) e descrizioni e direzioni generiche saranno sufficienti per il cartografo per disegnare una mappa realistica.

Come per le precedenti avventure della serie, sta a te aggiungere eventuali dettagli qui non forniti, completando con le informazioni necessarie per dare colore al tutto e portarlo alla vita. Tu, come Dungeon Master, devi continuare a improvvisare e a creare, perché i tuoi giocatori desiderano sicuramente maggiori dettagli e cercano di fare cose non previste e generalmente rovinano le aspettative. La bozza è qui, ma sei tu a dirigere il tutto, riscrivi parti e dai il giudizio finale alle azioni dei personaggi. Se hai già accompagnato i giocatori attraverso le prime due avventure, tieni bene a mente come i loro comportamenti precedenti cambieranno quanto avviene qui. Usa i parametri forniti per rappresentare la tua epopea. Sii disinteressato e giusto. È uno scenario molto difficile e i giocatori potrebbero intraprendere azioni non ponderate, ma non permettere che questo rovini ciò che poni davanti a loro. Similmente—permetti le loro azioni per determinare il loro fato. In qualsiasi caso, non rivelare mai troppe informazioni ai giocatori. Per esempio, quest'avventura segna la prima apparizione dei drow; fai del tuo meglio per simulare il mistero evocato in origine dal primo sguardo agli Elfi Scuri dei personaggi (e dei giocatori). Nota che il legame drow/Sakhut, se ne esiste uno, dovrebbe essere molto difficile da scoprire. Dovessero i personaggi cercare attivamente di scoprire il motivo che sta dietro il coinvolgimento dei drow con i giganti, determina la percentuale di probabilità che un frammento di informazione venga ottenuto con qualche mezzo impiegato (*acume, comunicazione con gli dei, conoscere leggende, contattare altri piani o qualsiasi altra cosa*) e tira il dado percentuale per ogni frammento. Basa la tua comunicazione col gruppo su questo, ma verifica con giudizio se l'informazione così acquisita non sia eccessiva o troppo tenue per mantenere le cose interessanti.

Ricorda anche che questi giganti non solo sono i più forti incontrati fino adesso ma sono anche il miglior indizio immediatamente disponibile per loro. Appena il gruppo colpisce e poi si ritira, l'attacco verrà acquisito e verranno prese contromisure. Alcune note al riguardo si possono trovare nelle descrizioni della stanza per ogni livello, ma tu come DM dovrai progettare alcune reazioni personalmente. Perfino quando il gruppo entra per la prima volta nel palazzo dovrai organizzare la reazione dei giganti se quando vengono a conoscenza che ci sono degli intrusi. Come



reagiranno? Da quando cominceranno a chiamare le guardie? Dove andrà Snurre? Sicuramente non resterà seduto sul suo trono quando l'attacco è in corso! Non hai smesso di essere il Dungeon Master usando questo scenario preparato; hai semplicemente avuto alcuni dettagli così puoi stilare meglio il materiale più importante.

Quando il gruppo si ritira dal Palazzo, i giganti del fuoco predisporranno qualsiasi trappola o imboscata di cui sono in grado in queste circostanze. Le luci verranno abbassate, le sentinelle appostate e così via. Nella prova di gioco iniziale, i giganti sopravvissuti al primo attacco del gruppo (eccezionalmente forte e ben giocato) prepararono diverse imboscate, ogni sorpresa messa a punto con il tempo necessario per permettergli di ritirarsi velocemente dietro una svolta in un passaggio o attraverso una porta, scendendo gradualmente verso il corridoio che porta al livello inferiore. Perfino le gigantesse e i giovani combatterono, perché così ha ordinato il Re; assumendo che la paura nei suoi confronti (e i drow) fosse più grande della paura del gruppo—o almeno uguale. Mentre i personaggi non offesero alcun quartiere e abbatterono ogni gigante o altra creatura incontrata con assoluta spietatezza, i loro avversari combatterono con abbandono e sacrificio. La tua gestione deve essere basata sulla conoscenza che solo tu, come giudice e referente, puoi avere. Indipendentemente da cosa fanno i tuoi giocatori, i controlli sul morale dei giganti e dei loro associati dovrebbero essere fatti raramente, se non mai. Che speranza hanno? La logica di questa serie di avventure è un combattimento fino alla fine. Solo i capi e coloro che si portano con sé cercheranno di uscire dal luogo in cerca di salvezza; il resto terrà duro e daranno battaglia fino alla fine.

I drow hanno molte abilità speciali insolite e un saggio DM prenderà familiarità con la descrizione nel *Manuale dei*



Mostri come preliminare necessario. In fine, nota che le armi e le armature dei drow non irradiano magia e che subiscono effetti avversi quando esposte alle condizioni della superficie, specialmente la luce del sole. I personaggi che scarteranno la lo fidata vecchia *spada* +1 per le armi drow +2 saranno tristemente delusi quando scopriranno che i loro nuovi acquisti si corrodono fino all'inutilità dopo pochi giorni o settimane—con parole di un avventuriero veterano, "diffida del bottino."

Descrizione dell'Area Superiore

Mostri Erranti

(1 su 1d12 probabilità di incontro ogni turno)

- 2 guardie giganti del fuoco.
- 2 gigantesse del fuoco con 12 gnoll lavoratori.
- 4 giovani giganti del fuoco con 1d4 segugi infernali giovani.
- Turisti: 1 gigante delle nuvole, 1 gigante dei ghiacci e 1 gigante delle rocce danno un'occhiata in giro.

Nota: Si assume che tutti i mostri erranti siano creature non enumerate nelle descrizioni delle stanze. La loro comparsa è puramente causale, sebbene possano dare rinforzo ai mostri esistenti nell'area se le circostanze rendono questa azione per loro favorevole.

1. Corridoio d'Ingresso

Il pavimento qui è di ossidiana lucidata e appena il gruppo entra può vedere grandi arazzi appesi alle pareti. I drappi fra le torce sono di colori sanguigni e mostrano vittoriosi giganti del fuoco. La guardia alla porta è nascosta nell'alcova (area 1a).

1a. Alcova

L'arazzo appeso davanti a questo posto di guardia è fatto con una trama larga, permettendo alla guardai gigante del fuoco (pf 75) che si trova al buio di vedere chiaramente chiunque entri. Se vengono individuati intrusi, suonerà il suo grande corno di bronzo per allertare il palazzo (vedi la descrizione della stanza 2). Il gigante del fuoco ha una clava come anche 4 macigni da lanciare.

Se il gruppo sconfigge duramente i giganti nel palazzo, verrà posizionata una balista (dall'arsenale in 10a) all'estremità opposta del corridoio per affrontare una seconda incursione. Quest'arma verrà attivata tramite un filo quasi invisibile posto a 9 metri dall'ingresso; i personaggi hanno la possibilità di individuare il filo solo se stanno usando fonti di luce (e perfino allora con solo 1 su 1d6—tira una sola volta per l'intero gruppo, non una per personaggio). La balista scaglierà 6 lance-proiettili. Ogni proiettile ha THAC0 2 (nessuna modifica per la Destrezza) e causa 2d8 punti-ferita quando colpisce.

2. Grande Sala

Qui ci sono sempre 2 ettin (pf 49, 44) e usano le loro quattro teste per osservare in tutte le direzioni. Ognuno è armato con una enorme morning star di metallo nero (trattala come +1 sia per il tiro per colpire che per i danni) e una lancia. Se scagliano la seconda arma, armeranno poi la loro mano destra con la morning star e la sinistra con una mazza. Se la guardia al cancello suona l'allarme, questi mostri si sposteranno per tenere l'imboccatura del corridoio d'ingresso fino all'arrivo dei rinforzi dalle aree 3, 18 e/o 21-25. Il pavimento della Grande Sala è nero-rossastro, di pietra molto lucida. Le colonne sono scolpite a forma di nani, ognuno nello sforzo di sostenere la figura sopra di essi. La luce guizza in modo strano dalla bruciatura di gas che fuoriescono dalle pareti. Uno degli arazzi della parete sud nasconde l'ingresso all'Appartamento Reale.

3. Sala del Trono e Camera delle Udienze

Due gradini di marmo bianco striato di nero conducano a quest'area. Il pavimento è di pietra lucidata rosso scuro, le enormi colonne di ossidiana lucidata. Tra di esse giace un trono massiccio di onice nera a bande bianche, il tutto intarsiato con sard (12 pezzi da 1.000 mo ognuno) e con 12 opali (1.000 mo ognuno) e 12 rubini (5.000 mo ognuno).

Le pareti sono intarsiate con pietra colorata per mostrare le varie scene di vittoria di Re Snurre sui suoi nemici. Dietro il trono la parete mostra il teschio in fiamme che è il dispositivo di Snurre, fiancheggiate dalle rappresentazioni di giganti del fuoco con una mazza appoggiata sulla spalla. Enormi torce bruciano in sostegni di bronzo. Uno di questi giganti intarsiati è in realtà una porta segreta nascosta nella parete nord; un sostegno alla sinistra di esso, quando viene abbassato, fa in modo che ruoti verso l'interno.

A guardia del Re ci sono in ogni momento 4 giganti del fuoco (pf 84, 82, 79, 78) in maglia di ferro; le loro posizioni sono indicate da un numero cerchiato sulla **Mappa 5**. Ognuno ha un enorme martello da lancio (2d4+12 di danno) e un'ascia (2d10+10). Accucciati accanto ai braccioli del trono ci sono 2 grandi segugi infernali (7 DV; pf 49, 46), i cuccioli del Re.

Re Snurre stesso (pf 123) è seduto sul suo trono nero. Alto quasi 6 metri, è molto muscoloso e straordinariamente brutto—molto largo, con le gambe storte. I suoi denti sono come zanne e sporgenti, la barba e le basette di arancione acceso. Mentre si trova sul trono indossa la sua corona di ferro incastonata da 6 rubini (1.000 mo ognuno), 6 diamante (1.000 mo ognuno) e un enorme giacinto (valore di 10.000 mo). Per il resto del tempo, la corona si trova nella sua borsa e la sua testa calva è coperta da un elmo di ferro. Snurre indossa un'armatura di ferro nero (CA -2) è impugna un'enorme spadone a 2 mani con una fiamma che corre lungo la lama quando si agita (+4 per colpire, +6 ai danni). Il Re combatte come un gigante delle tempeste (THAC0 e



3d10+8 di danni) quando armato con la sua spada; altrimenti, combatte come un gigante delle nuvole (6d4+11). Snurre indossa una collana di teschi di corallo (valore del gioiello 15.000 mo) e ha un ampio corsetto adornato con 66 granati (100 mo). Nota che è bardato con un mantello di pelle di drago bianco che gli conferisce un bonus di +3 contro i tiri-salvezza contro attacchi basati sul fuoco e riduce qualsiasi danno da freddo subito del 50%.

4. Camera delle Dame della Regina

Il corridoio e la camera vera e propria sono ricoperte da tappeti e arazzi (che pendono dal soffitto), uno dei quali chiude l'ingresso della camera privata della Regina. Ci sono torce alle pareti e sei sedie e tre piccoli tavoli lungo il corridoio. All'estremità del corridoio ci sono quattro letti, otto bauli, due guardaroba e quattro sgabelli. Ci sono sempre 5 gigantesse (pf 59, 56, 54, 52) in attesa nel corridoio vicino alla porta (cioè, l'esterno della camera della Regina) e altre 4 gigantesse (pf 60, 54, 51, 47) all'estremità della camera. Ognuna combatte ferocemente per proteggere la propria Regina, con coloro all'estremità della camera correndo in aiuto delle altre. Hanno spade e combattono come giganti dei ghiacci in merito a THAC0 e danni. Ognuna indossa 1d4+1 gioielli del valore di 1d4x1.000 mo ognuno. Nel mezzo delle 81 pelli, pellicce e pellami all'estremità della camera ce ne sono alcune di valore—la diciassettesima, la ventiquattresima, la quarantesima, la cinquantanovesima e la settantasettesima valgono 1d4x1.000 mo ognuna. Non ci sono altri tesori.

5. Camera della Regina

I pavimenti e le pareti sono coperti di ricchi tappeti e arazzi (non di grande valore). Il luogo è ben illuminato da torce e un grande braciere e ciò rende anche il luogo molto caldo (appena giusto per i giganti del fuoco!). La Regina (pf 99) è una vera megera, un orrore scaltro e astuto. È, se possibile, più brutta di Snurre. Incorniciata da una enorme massa di capelli giallo-arancione che sembra una spaventosa parrucca. Il viso della Regina Frupy è una massa di gote e rughe nel mezzo di una grossa testa che sembra attaccate direttamente sulle spalle senza il beneficio del collo. Il corpo è goffo e grasso, la sua pelle coperta di peli del colore dei capelli. I suoi piccoli occhi porcini, tuttavia, sono accessi da un'intelligenza insolita per un gigante. Indossa capi di pelle di drago nero borchiate di ferro, che gli conferiscono una Classe d'Armatura di 2. Combatte come un gigante del fuoco maschio ma con un bonus di +2 per colpire e di +4 al danno. Indossa otto gioielli con gemme (1d4+1x1.000 mo di valore ognuno). Impugna uno scettro di ferro come arma. Fuori vista ci sono i suoi due animali da compagnia, un paio di donnole giganti (pf 24, 19) che stravedono per lei e che rispondono ad ogni suoi comando.

A qualsiasi intruso che entri in questo luogo verrà ordinato dalla Regina Frupy di inginocchiarsi alla sua

Augusta Presenza ed esprimere cosa vogliono. Chiunque sia così stupido da obbedire se ne pentirà, in quanto Frupy chiamerà i suoi animalletti ed essa stessa colpirà al massimo della sua potenza. Ottiene una bonus di +4 al danno grazie alla sua posizione, più altri +8 punti di danno (2d10+0+4+8, o da 24-42 punti-ferita per colpo!); Un risultato di 20 al tiro di dado indica la decapitazione della vittima del suo attacco, la cui testa rotolerà lungo il corridoio. Poi urlerà alle sue dame da compagnia affinché accorrano in aiuto.

La sua stanza contiene un'enorme letto coperto di pellicce (12 in totale, di solo 1d6x100 mo di valore ognuna), un piccolo tavolo e due sedie, uno sgabello e una tavola da toilette con un enorme specchio d'argento (valore 1.000 mo—mostra le creature invisibili e la vera forma di quelle cambiate magicamente), un guardaroba di ebano e madreperla (pieno dei suoi vestiti), un baule di ferro, due scrigni di bronzo, un enorme baule con 12 cassetti e due piccoli forzieri di rame su ogni tavolo. Ogni scrigno di bronzo ha all'interno un aspidè—oltre al fatto che il primo contiene 4.000 mr e il secondo un numero simile di monete di platino mascherate da una incantesimo che le fa apparire come monete di rame finché non vengono portate fuori dalla sua stanza. Il baule di ferro ha un pannello segreto sul fianco che permette a una persona di raggiungere il suo contenuto (una scatola di giada del valore di 5.000 mo con un comparto nascosto che può essere individuato solo con un *anello a raggi X* o un incantesimo *visione del vero*—il compartimento contiene una pergamena con 2 incantesimi di 7° livello casuali: clericali, druidici o di esperto di magia in accordo con il personaggio che la esamina per primo). Se il pannello del baule viene aperto, una nuvola di fuoco avvolgerà tutti coloro entro 3 metri di raggio dal baule, causando 6d6 punti-ferita (nessun tiro-salvezza). Tutte tranne uno dei piccoli forzieri contengono unguenti e cose simili: il terzo forziere contiene 6 gioielli di fattura molto pregiata del valore da 7.000 a 10.000 (1d4+6x1.000) mo ognuno e un pendente con una pietra che ha lampi di colore che guizzano dalle sue profondità (un dispositivo con un *occhio dello stregone* creato dal drow che gli permette di vedere attraverso di esso). I cassetti nel baule contiene effetti personali senza valore, eccetto per il quinto cassetto dal basso dove, sotto qualche biancheria intima della Regina Frupy ci sono 3 pozioni—*controllo giganti del fuoco* (che intende usare sul Re, naturalmente), *illusoria* (sembra una pozione di resistenza al fuoco) e un *controllo animali*.

6. Camera delle Guardie del Re

A riposare su quattro cot ci sono 4 giganti del fuoco (pf 84, 82, 79, 78) prima di entrare in servizio per il proprio turno con Snurre—ma tutte hanno il sonno leggero. Indossano cotte di maglia (CA 0). Sotto ogni cot ci sono due cassapanche, ognuna contenente vestiario e 1d3x1.000 mo.



Il Palazzo del Re dei Giganti dei Fuoco

Ogni guardia possiede 12 gemme del valore di 100 mo ognuna all'interno di un borsello alla cintura ed ognuno è armato con un martello da lancio (vedi area 3 più sopra) e una spada. Al centro della stanza ci sono un tavolo e quattro sgabelli, sopra il tavolo ci sono piatti e boccali—di nessun valore—assieme con una piccola tinozza di vino e formaggio coperto di muffa (all'interno del formaggio ci sono 48 gemme da 100 mo; questo è il deposito dei bei delle guardie "in servizio"). Allineati e pronti all'uso ci sono 12 macigni nel corridoio d'ingresso, 6 lungo le altre pareti.

7. Alloggi Privati di Re Snurre

Le grandi porte di ferro di questo luogo portano il blasone del teschio in fiamme di Snurre. Nella sala esterna vagano 6 seguigi infernali (2 da 6 DV, 2 da 5 DV e 2 da 4 DV; pf 33, 30, 25, 22, 18, 17). Le pareti sono adornate da supporti porta torce e da drappi di arazzi grezzi. Ci sono sei sedie e due panche lungo le pareti, fra i quali sono posti tre tavoli—ognuno con un boccale di birra, birra rossa o idromele e altri bicchieri di corno o cuoio a portata di mano. Le parti spoglie delle pareti sono decorate da 8 scudi normali e 8 spade normali. Un gradino proprio all'altezza della colonna di pietra rossastra termina la prima parte della sala e segna l'ingresso alla camera vera e propria.

La camera da letto del Re contiene un enorme letto, un tavolo, un piccolo trono di ebano e tre sedie più piccole, un alto armadietto, quattro cassepanche, un baule di ferro ai piedi del letto e una panca vicino all'ingresso. Il pavimento è ricoperto da pelli e alle pareti sono appesi arazzi (senza valore) e trofei: 2 scudi, un'ascia, 4 spade, una frusta (usata per domare la piroidra nell'area 8) e un martello. Tutti questi oggetti sono di taglia gigante, ma per il resto sono normali. Una mensola sulla parete sud posta a quasi 3 metri dal pavimento ospita 39 teschi (umani, naneschi, elfici, giganti e altri mostri e creature varie), 8 fra elmi e elmetti e 5 armature (2 di tagli umana, 1 nanesca e 2 elfiche; queste possono essere di maglia, si scaglie o di piastre a scelta del DM) di non particolare valore. Le quattro pelli sul letto valgono 1d4x1.000 mo ognuna. I contenitori nella stanza contengono solo oggetti personali (vestiti, calzature e parti di armatura) di Re Snurre. Sul tavolo ci sono pezzi di avorio intagliato, alcuni denti di animale, pezzetti di legno e qualche pietra (una è un blocco grezzo di cornalina del valore di 1.000 mo). Questi oggetti messi assieme servono al re come dispositivi di divinazione—senza alcuna utilità, naturalmente. I getti di gas infiammato e un enorme braciere pieno di carboni ardenti illuminano l'intero luogo in modo surreale. La porta segreta verso nord è molto ben nascosta e può essere individuata (1 su 1d10 di probabilità) mediante mezzi magici, non con metodi normali. Questo è vero anche per la porta verso l'area 8, solo che i metodi magici hanno una probabilità di 1 su 1d4 in quanto non è molto ben nascosta e spesso solo 30 cm. Una pietra sporgente posta a

sinistra della porta segreta, a 3,6 metri dal terreno, deve essere premuta per far ruotare il portale, formando un'apertura larga 1,2 metri e alta 3 metri.

8. Caverna

Una piroidra a 10 teste si mette in agguato o all'apertura nord (1-3) o alla porta sud (4-6), se sente qualsiasi creatura salirei gradini che portano al suo covo. Attacca di sorpresa (bonus di +2, o 5 probabilità su 1d10). È molto crudele, in quanto il Re la batte e la tormenta per divertimento e spera di avere vendetta su qualsiasi altro essere vivente. Attacca mordendo (1d10 pf per testa) al primo attacco. Dopodiché ogni testa può mordere o soffiare fuoco (anche qui 1d10 pf per testa) ogni round.

9. Caverna del Tesoro di Re Snurre

Questa caverna è piena di roba—un cumulo di 28.000 mr, tre mucchi di 4d4 arazzi, pellicce senza valore, diverse dozzine di balle di tessuto, vari vassoi e contenitori e urne e vasi di peltro e ottone e bronzo (oltre a 12 d'argento e sei d'oro del valore di 2d6x100 mo ognuno). Ci sono anche 8 casse, 6 cassepanche e 5 grandi cassettoni. Le casse sono grandi circa 2x1,5x1,2 metri, le cassepanche sono grandi circa 150x90x60 cm e i cassettoni sono grandi circa 60x30x30 cm.

Cassa 1:

Trappola: Nessuna, ma chiuso a chiave.

Contenuto: 72.000 ma.

Cassa 2

Trappola: Nessuna, ma chiuso a chiave.

Contenuto: Vuota.

Cassa 3

Trappola: nessuna.

Contenuto: 60.000 mr che nascondono un sacco sul fondo che contiene gioielli (1d10x1.000 mo ognuno).

Cassa 4

Trappola: Una lama sul coperchio taglia verso il basso (stessa THAC0 di un gigante del fuoco) causando 3d8 pf—rovinerà 54 dmc di seta se manca i giocatori.

Contenuto: 80 dmc di seta del valore di 112 mo per dmc.

Cassa 5

Trappola: Nessuna, ma chiusa a chiave.

Contenuto: 8 pezzi di legno raro intarsiato di madreperla (ognuno ha le dimensioni di una mazza e un valore di 1.000 mo al pezzo).

Cassa 6

Trappola: Nessuna.

Contenuto: 13.000 me.

Cassa 7

Trappola: Nessuna, ma chiusa a chiave.



Contenuto: 12 zanne d'avorio ognuna del peso di 2.000 mo e un valore di 1.500 mo.

Cassa 8

Trappola: Contiene 9 grandi aspidi (6 pf ognuno, tiro-salvezza contro il loro Veleno con penalità -2 per non morire).

Contenuto: 6 gioielli (1d4x1.000 mo di valore ognuno).

Cassapanca 1

Trappola: Contiene un *gas di debolezza* (una nuvola di 3 m di raggio, tutti coloro che si trovano all'interno e falliscono il tiro-salvezza si ritroveranno con il punteggio di Forza dimezzato per 1d4 ore).

Contenuto: Vuoto.

Cassapanca 2

Trappola: Nessuna, ma chiusa a chiave.

Contenuto: Pietre.

Cassapanca 3

Trappola: Spruzza acido come una fontana quando aperto, colpendo chiunque si trovi entro 3,6 metri dalla cassapanca, in tutte le direzioni, quando viene aperta. Coloro colpiti dall'acido subiscono 3d4 pf ognuno; l'armatura o altro equipaggiamento devono superare un tiro-salvezza per non essere distrutti.

Contenuto: 12 pozioni e 8 pergamene, tira casualmente per il tipo (nessun *veleno* o *illusoria* né oggetti maledetti).

Cassapanca 4

Trappola: Fuoriescono 4 spuntoni in avanti, 4 dietro e 4 per ogni lato—gittata fino a 4,5 m, stessa THACO di un gigante del fuoco, 2d6 danni ognuno.

Contenuto: 17.300 mo.

Cassapanca 5

Trappola: Nessuna, ma chiusa a chiave.

Contenuto: Vuoto.

Cassapanca 6

Trappola: Chiusa a chiave e le maniglie sono cosparse di un veleno con potenza da gigante; tutti coloro che le toccano devono superare un tiro-salvezza contro Veleno con penalità -6.

Contenuto: Un *mantello nero* e un paio di *stivali neri* (taglia di un piccolo umano). Questi oggetti danno a chi li indossa il 75% di probabilità di Nascondersi nelle Ombre e Muoversi Silenziosamente nei sotterranei, rispettivamente.

Cassettoni 1

Trappola: Dall'interno delle pareti vengono sparati 4 aghi avvelenati quando il tesoro viene rimosso, 25% di probabilità di colpire qualsiasi arto che si allunga a prendere il contenuto.

Contenuto: 72 anelli d'oro del valore di 10 mo ognuno. Di questi anelli, 5 sono magici: il n° 4 è un *anello di protezione +3*, il n° 8 è un *anello di contraddizione*, il n° 21 un *anello del comando sugli elementali (acqua)*, il n° 26 un *anello di illusione* con un veleno da contatto (nessun tiro-salvezza) e il n° 56 è un *anello dei tre desideri*.

Cassettoni 2

Trappola: Nessuna, ma chiusa a chiave.

Contenuto: 1.325 mp sotto uno strato di monete di rame.

Cassettoni 3

Trappola: Nessuna, ma chiusa a chiave.

Contenuto: Pacchetti di foglie, semi e bucce—spezie piccanti del valore di 9.000 mo per l'intero lotto.

Cassettoni 4

Trappola: Vedi il tesoro.

Contenuto: Ci sono 7 statuette di minerale sconosciuto intagliate e lavorate in maniera superba. Ogni strano idolo porta una maledizione al suo possessore quando è trasportato, una penalità di +1/-1 cumulativo a tutti i tiri (tiro per colpire, danni, tiri-salvezza, prove, ecc.)—se un personaggio necessita di un tiro basso, la penalità si manifesta con un "+"; se necessita di un tiro alto, si manifesta con un "-". Tutte irradiano una debole aura malvagia.

Cassettoni 5

Trappola: Nessuna, ma chiusa a chiave.

Contenuto: Sotto uno strato di 266 gemme del valore di 10 mo ognuna ci sono altre 39 gemme del valore di 1.000 mo ognuna. Il tutto è ricoperto da uno strato di 500 gemme del valore di 1 mo ognuna di grossa misura e di bell'aspetto.

Nota che tutte queste serrature non possono essere scassinate dai ladri che non hanno una forza da gigante (For 22) e devono essere pareti con un tiro per Piegare Sbarre o un incantesimo scassinare. Nota che alla parete suddest c'è una ciminiera.

10. Arsenale del Complesso

Qui ci sono sempre 2 giganti del fuoco guardie (pf 80, 76) all'erta. Se chiamati o attaccati, richiamano la chimera dell'area 11 se possono. Ognuno ha una lancia, una spada e 3 macigni pronti. Delle torce forniscono la luce necessaria e una panca un posto dove sedersi.

10a. Arsenale Ovest

Questa ala contiene 30 spade enormi, 2 baliste, 44 lance, 18 martelli da lancio, 6 mazze, 9 asce bipenne e una quantità di macigni; tutte le armi sono di taglia gigante. Nascosti nell'angolo sudovest sotto le lance c'è un *arco lungo +1* e una faretra con 20 *freccie leggere +1*.



Il Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco

10b. Arsenale Est

Questa ala contiene un'altra provvista di pietre da usare come proiettili, 11 clave massicce, 17 elmetti da gigante del fuoco, 3 cotte di maglia e 17 giacchetti di cuoio borchiato—tutti di taglia gigante, naturalmente. Ci sono anche 17 scudi di tagli gigante; uno è uno scudo attira proiettili -2. All'estremità sud di questo luogo sono immagazzinati 8 barili di olio.

11. Recinto della Chimera

I giganti del fuoco tengono qui una grande (pf 55) chimera. Questa creatura attaccherà gli intrusi a vista, in quanto odia chiunque tranne i giganti del fuoco. Non ha tesori.

12. Alloggi dei Consiglieri

Qui dimorano 8 gnoll servitori/guardie del corpo (pf 15, 14, 13, 12x2, 11x2, 10), obbediscono solo agli ordini del Consigliere, del Re o della Regina. La camera contiene un misto fra mobili piccoli, medi e grandi. Ti piccola dimensione ci sono un piccolo tavolo, una sedia con poggiatesta e una poltrona. Di taglia non proprio umana e più grande ci sono un lungo tavolo, due panche, due sedie e dodici bauli. In fine ci sono quattro enormi sedie, un tavolo e un poggiatesta di tagli gigante. Le decorazioni sono completate da un tappeto sul pavimento, gli arazzi alle pareti e sostegni di bronzo che sorreggono torce accese. I bauli contengono i giacigli per dormire, effetti personali e 2d4x100 mo di tesoro ogni gnoll—il terzo, l'ottavo, il decimo e il dodicesimo sono chiusi a chiave, in quanto contengono bottiglie di vino e spiriti.

Il Consigliere è un grasso nano rinnegato proveniente dalle montagne, di nome Obmi. Si trova nel suo Studio Spartano, stanza 12a.

12a. Studio di Obmi

A prima vista, questa stanza sembra essere una cella piuttosto che uno studio. Obmi (G8/L11; pf 79; For 18/94%, Int 18, Sag 18, Des 16, Cos 17, Car 16 [18 per i nani]) è qui a lavorare sui problemi che assillano il suo Re. È stato il consigliere si Snurre per 25 anni, passando 5 anni come schiavo prima di ciò. Armato solo con un pugnale nascosto nello stivale, è concentrato su alcune pergamene sulla scrivania di legno. Una cassa contro la parete nord contiene varie mappe, pergamene, ecc., tutto scritto in Gigante del Fuoco o Nanesco. Usa una cassa di legno come poggiatesta. Sembra contenere solo vecchi vestiti, ma c'è un doppio fondo sotto il quale sono nascoste delle gemme: 2 da 5.000 mo ognuna, 8 da 1.000 mo ognuna, 23 da 500 mo ognuna, 41 da 100 mo ognuna e 18 da 50 mo ognuna. Nella sua "cella" c'è anche un bancale di legno grezzo che usa per riposare.

Nota: La porta del suo studio sembra essere chiusa dall'esterno (Obmi è molto astuto). Ha uno spioncino e se vede degli intrusi che stanno combattendo contro gli gnoll

e hanno la meglio griderà per attirare la loro attenzione per chiedere aiuto. Il nano dichiara di essere tenuto prigioniero dai giganti—un principe per il suo popolo—ormai in cattività da 10 anni, durante il quale hanno cercato di estorcergli informazioni o di sovvertire la sua lealtà verso i nani quando la tortura fallì. Dichiarerà inoltre che diversi umani in abiti neri aiutarono i giganti nei loro interrogatori. In fine, chiederà di avere la sua armatura e le sue armi per ottenere la sua vendetta contro Snurre, in quanto sa esattamente dove il Re si trovi! Se per lui viene la peggio, Obmi si getta nella stanza 12b e sbarra la porta.

12b. Studio di Obmi

Qui il nano rinnegato ha un letto soffice, un piccolo armadio, un tavolo e una sedia, un armadietto, due bauli di ferro, una rastrelliera per le armi e una dispensa di cibo e birra. La sua *corazza di piastre nanesca* +2 e lo *scudo* +2 sono sulla rastrelliera vicino alla porta e la sua *ascia da battaglia* +1 e il *martello* +3 sono appesi al muro poco sopra. Sotto l'armatura indossa un paio di *guanti del potere orchesco* (+2 sul tiro per colpire, +6 ai danni). Il suo anello di invisibilità si trova sul piccolo comodino vicino al letto. Il primo baule contiene 8.493 mo. Il secondo baule contiene 904 mp, una caraffa d'argento e una ciotola d'argento, ognuna con incastonate 12 gemme (9 da 100 mo e 3 da 500 mo) e valgono 3.000 mo se intatti. Appena entra nella stanza, Obmi prederà l'anello, indossa l'armatura e afferra lo scudo. Alla prima buona opportunità attaccherà il gruppo e griderà in varie tonalità per cercare aiuto, ma ricorda che Obmi è astuto e lo farà solo quando sa che l'aiuto è possibile che arrivi. Sa qualcosa riguardo i drow e contratterà per queste informazioni, o per qualsiasi altro, per salvarsi la vita. Se affrontato senza offrire tregua, combatterà fino alla fine.

13. Sala del Consiglio

Il Re e il suo consiglio si incontra qui, ma il luogo al momento è vuoto. C'è un lungo tavolo e cinque grandi sedie attorno ad esso. Contro la parete c'è una piattaforma sopraelevata con gradini con una piccola sedia accanto. Alcune pellicce ricoprono parti del lucido pavimento nero e degli arazzi grezzi adornano le pareti. Ci sono diverse torce nella stanza, ma nessuna è accesa.

13a. Alcova

All'interno dell'alcova c'è un tavolo con sopra uno scrigno piatto. Se lo scrigno viene sollevato o spostato, dalla parete nord partono 6 frecce avvelenate, colpendo allo stesso tempo e con una THAC0 da gigante del fuoco e infliggendo 2d4 punti-ferita ognuna. Le frecce colpiscono la parete sud e si spezzano se mancano creature lungo la loro traiettoria. Lo scrigno è chiuso a chiave e pieno di pietre.

Nell'alcova c'è anche una mappa dell'area appesa alla parete. In fine, contro le pareti nord e sud sono stati posti



grandi scrigni—quello a nord riempito con 8.438 ma, quello a sud con 4.188 mo e 6 manganelli di osso con rune dei giganti del fuoco incise. Ognuna è una pezzo della frase: "FUNZIONARIO UFFICIALE PER CONTO DI RE SNURRE IL TEMIBILE." Entrambi gli scrigni sono chiusi a chiave, ovviamente.

13b. Alcova

Qui ci sono altre quattro sedie e un enorme armadio che contiene 83 pergamene e 377 fogli di carta o pergamena. Molte sono senza valore, ma il 68° tubo di pergamena contiene una serie di istruzioni per il Re, che gli dicono di radunare forze di gigante delle colline, delle rocce, dei ghiacci e del fuoco, assieme a qualsiasi altro aiuto che riesca ad avere dagli orchi, orchi magi, giganti delle nuvole e qualsiasi altra creatura per una attacco massiccio contro le province a est e nord-est. La pergamena promette un considerevole aiuto dai "Drow." È firmato "Eclavdra." I fogli sono copie di messaggi per e risposte da vari tipi di giganti e similari. Uno, in nanesco dice: "Il gigante del fuoco di pietra sinistra e gomito sinistro."

14. Porta di Guardia

A guardia qui ci sono 2 giganti del fuoco con spade. Ognuno ha 78 punti-ferita.

15. Cucina

Questo luogo è solitamente pieno di lavoratori indaffarati: una matrona gigante del fuoco (pf 80, combatte come un maschio) enorme e grassa, 4 gigantesse relativamente minute come servitori (pf 59, 54, 52, 50) e 12 gnoll thrall (pf 14, 12, 11x3, 10x2, 9x4, 8). Ci sono panche, banconi, un tavolo, diversi sgabelli, 3 credenze, vari bidoni e barili e attrezzi vari da cucina tutt'attorno. L'area a est è una buca per il fuoco naturale, dove i gas infiammabili vengono usati per arrostitire le creature intere. Lo scivolo a nord-ovest scende giù alla vasca di lava del Secondo Livello (stanza 6). Quasi di 2 metri di diametro, è scivoloso e unto a causa delle immondizie e vuoto fino a 60 centimetri dalla lava. I servitori e gli gnoll combattono solo sotto la direzione della matrona, fuggono o si arrendono se essa capitolata.

16. Area di Stoccaggio

Questo luogo è disordinatamente pieno di barili di birra e idromele, scatole, sacchi, ceste e forme di formaggio, mentre dal soffitto pendono pezzi di carne affumicata, pesce affumicato, stringhe di salsicce, ecc. Ci sono piccole scatole di sale e contenitori di rame con il tappo a vite contenenti spezie (del peperoncino meraviglioso). Tini di vino e barilotti di birra sono tenuti a portata di mano vicino alla porta. L'oggetto più comune, cumuli di pane secco, è dappertutto.

17. Camera degli Ospiti

Le porte di questa stanza sono chiuse a chiave dall'esterno da una grossa barra, in quanto Re Snurre non si fida completamente dei suoi visitatori, i 3 rakshasa (pf 40, 39, 36) che ne sono gli "ospiti." Naturalmente, molti avventurieri assumeranno che le tre creature così imprigionate potrebbero diventare amici fidati e alleati—un comportamento che i rakshasa incoraggeranno assumendo una forma benevola (delle donzelle elfiche rapite, compagni avventurieri privati dei libri di incantesimi ed equipaggiamento, ecc.). All'interno ci sono quattro letti, due tavoli, due sedie, due sgabelli, due guardaroba, tre bauli, un solo poggiatesta (in realtà è un baule con un'illusione lanciata su di esso), tappeti, arazzi e torce accese poste su supporti alle pareti. Non ci sono apparenti tesori nel posto, ma ogni rakshasa porta con sé 1d4x100 mo e 2d6 gemme (valore di 100 mo ognuna). Il baule con l'illusione contiene uno scettro ingioiellato da 10.000 mo, 4 pozioni (*super guarigione, controllo non morti, ESP e invulnerabilità*) e un rotolo di pergamena con 5 incantesimi clericali (*individuazione delle bugie, visione del vero, buio perenne, cura ferite critiche e simbolo—persuasione*).

18. Caserme

Al momento qui ci sono solo 6 giganti del fuoco (pf 83, 79, 76, 72, 71, 67). Sono solitamente intenti a affilare le armi e a raccontarsi storie esagerate (di dubbia verità) riguardo le loro prodezze amorose. Ci sono otto giacigli, otto sgabelli e otto ceste. Ogni giaciglio ha ammucchiate delle pelli. Le ceste contengono gli effetti personali dei giganti. Alle pareti ci sono dei pioli con appese le borse e i mantelli. Ci sono 5 clave, 3 asce, 6 lance e 8 scudi sparsi per la stanza, ma pronti all'uso. Il luogo è illuminato da getti di gas in fiamme. Non ci sono tesori, ma una delle clave è stata resa cava per ospitare il tesoro del gruppo di "ragazzi": 149 mp, 271 mo, 160 me, 233 sp, 184 mr e 31 gemme da 100 mo.

19. Appartamenti delle Gigantesse

La stanza contiene al momento 8 gigantesse del fuoco (pf 60, 58, 55x3, 54x2, 51), le altre 4 che vivono qui sono attualmente al lavoro nella cucina (area 15). La stanza è illuminata da torce e ha dodici giacigli, otto sgabelli, otto scatole, un tavolo, una panca e pioli con vari ornamenti appesi. Ogni gigantesca possiede 1d3 gioielli d'argento del valore di 1d4x100 mo ognuno (riduci il valore del 90% se vengono danneggiati da incantesimi o dal combattimento).

20. Appartamenti Comuni

Qui ci sono 5 gigantesse (pf 67, 63, 58, 55, 52) che si prendono cura di 15 giovani giganti, sia maschi che femmine) (pf 44, 42, 40x2, 38, 36, 35x2, 34x2, 29, 28, 25, 23, 12). Tutti sono armati (i giovani hanno armi giocattolo) e combatteranno con l'entusiasmo fanciullesco. Ci sono sei giacigli e dodici stuoie



lungo le pareti. In ogni ala c'è una panca, tre sedie, sei sgabelli, un lungo tavolo e varie scatole, ceste e credenze. Il solo tesoro in questo luogo sono i gioielli d'oro delle gigantesse: ognuna indossa 1d3 gioielli del valore di 2d4x100 mo ognuno (riduci il valore del 90% se danneggiati).

21. Corridoio d'Ingresso e Canile

Nei paraggi giocano e si azzuffano 6 giovani segugi infernali (DV 5, pf 30, 27, 26, 24, 22, 21). Son parte del branco dell'area 22 e fuggiranno là per la via più veloce se minacciati.

22. Canile

Qui ci sono 4 segugi infernali grande (DV 7; pf 47, 45, 42, 40) e 2 medi (DV 6; pf 37, 34). Se i cuccioli dell'area 21 vengono attaccati e guaiscono, queste sei bestie si divideranno in due gruppi, metà aggireranno a sudovest, l'altra metà aggirerà da sud e poi ovest. Sono affezionati al loro custode nell'area 23 e correranno in suo soccorso se chiamati fischiano. Non c'è alcun tesoro, se non le preziose ossa dei segugi (d'interesse solo per un altro segugio).

23. Stanze del Custode del Canile

Qui dimorano il Custode e sua moglie (pf 91, 79). Questi giganti del fuoco correranno in aiuto dei loro protetti se sentiranno rumori di colluttazione all'esterno. Ognuno ha una spada e una clava. La moglie del Custode è addestrata come un guerriero e perciò combatte come un gigante del fuoco maschio. La loro stanza contiene un grande letto, un tavolo, 2 sedie, una panca, un baule, un armadio, 3 barili (birra, idromele e birra rossa), 2 secchi (uno di lui e uno di lei), e una cesta (carne secca per i segugi). Il luogo è illuminato da torce accese. I pioli al muro ospitano abiti e 2 borse. Il secondo secchio ha un doppio fondo che contiene 199 mp e 68 gemme (del valore di 50 mo). Un scudo, un'ascia da battaglia e 4 *giavellotti del fulmine* sono appoggiati contro la parete nord. Pelli e pellicce decorano il pavimento e le pareti; sul letto e sulla panca sono accumulate pelli e pellame. Una delle sei sulla panca è una magica *pelle di segugio infernale* che permette a chi la indossa di apparire a chiunque osservi come un segugio infernale. Se indossata per 3 turni, conferisce le abilità di un segugio infernale da 7 DV. Se indossata per 8 ore consecutive, chi la indossa diventa un segugio infernale in tutto e per tutto rimanendo in tale forma per sempre. Questa magica pelle è usata per avvolgere una spada -2 maledetta. Ci sono altre tre pelli di segugio infernale nella camera (prese dagli amati animalletti dipartiti), tutte piuttosto normali.

24. Posto di Guardia

Qui ci sono sempre in servizio 2 giganti del fuoco. Ognuno ha 79 punti-ferita, è armato con spada e lancia e ha quattro macigni a portata di mano. Vicino alla parete nord c'è un cilindro di ferro appeso da suonare per dare l'allarme se vengono visti degli intrusi.

25. Caserme

Qui ci sono 8 giganti del fuoco (pf 98, 87, 78, 75, 74x2, 72, 68) che stanno riposando, giocano in mezzo a dieci brande, dieci bauli, un tavolo, 2 panche, 4 sgabelli e un grande guardaroba. Qua e là ci sono diversi appendini a cui sono appesi mantelli, cappe, scudi e cinque borse. Nei bauli e negli altri contenitori ci sono solo oggetti giganti senza valore. Le guardie qui hanno spade e lance, tranne per il più grande che combatte con un'ascia da battaglia +3 (tagli umana) dopo aver scagliato la sua lancia. Ci sono anche 21 macigni, che i giganti useranno se ne offre l'opportunità. La più orientale delle tre colonne ha un comparto segreto che contiene 7.842 mo e 3 gioielli incastonati di gemme del valore di 1d8x1.000 mo ognuno.

Descrizione del Secondo Livello

Mostruosi Erranti

(1 su 1d10 probabilità di incontro, controllo ogni turno)

- 2 giganti del fuoco e 2 gigantesse.
- 2 troll che scortano 3 giganti delle colline, 2 delle rocce o 2 dei ghiacci.
- 4 troll con 4d4 gnoll (armati).
- 1 drow guerriero/mago (G7/M7) con 2d4 topi mannari.

* Questo incontro avviene solo se i giganti sanno che il gruppo è nei paraggi.

1. Sala dei Re Defunti

Questa stanza poco illuminata contiene 20 sarcofagi enormi (indicati con le lettere A-T nella **Mappa 6**) messi in verticale contro le pareti e altri 4 perfino più grandi (lettere U-X) che giacciono sul pavimento. Quelli sul pavimento sono di pietra e U e V hanno incise sul coperchio di pietra le fattezze di giganti del fuoco, mentre W e X sono senza incisioni. Quelli allineati lungo le pareti sono di pietra (A, B, C, F, G, H, J, O, P, Q), di ferro (D, E), di bronzo (I, K, L, M, N, R) e ottone (S, T). Tutti quanti portano incise le fattezze di re e regine giganti del fuoco (13 e 12, rispettivamente). Un esame rivelerà che questi sepolcri contengono solo i resti di re e regine, ornamenti ammuffiti, qualche arma corrosa e cose simili (topi mannari tombaroli si sono presi quanto di valore molto tempo fa). Il tunnel segreto nell'angolo sudest ha un diametro di circa 60 cm. Si snoda e svolta così tanto che chi lo percorre perderà il senso della direzione prima di uscire nell'area 2 al livello inferiore (Livello 3).

2. Camera delle Guardie Ettin

Qui vivono 4 ettin (pf 53, 49, 48, 46) quando non sono in servizio vicino all'ingresso principale del Palazzo di Snurre (Livello 1, area 2). Due sono addormentati, gli altri due piuttosto guardinghi. Ognuno è armato con *morning star*



+1 e lancia; quelli che dormono hanno le armi al loro fianco per essere facilmente impugnatte. La camera ha un arredo rudimentale: 1 tavolo, una panca, 2 sgabelli e 4 brande (quelli che smontano dal servizio prendono semplicemente il posto di quelli che montano in servizio). Il luogo è illuminato da torce. Ci sono 9 pioli a cui sono appesi abiti e 6 borse. Nell'angolo più lontano c'è un cesto con 6 sacchi di rame, ogni sacco contiene 5.100-5.800 mr (5.000 mo + 1d8x100), l'accumulo della paga degli ettin.

3. Stanza degli Ospiti

Questa stanza ospita 4 giganti delle rocce (pf 72, 69, 67, 61) che hanno lavorato come ingegneri per Re Snurre. Ognuno ha una clava e ci sono anche 12 macigni. La stanza è illuminata da torce e contiene 4 brande, 4 sgabelli, 4 cassapanche, un tavolo, un grande barile di birra e pioli a cui sono appesi abiti e 4 sacchi. Sul tavolo c'è un trancio di carne oltre a vari boccali e piatti di stagno. Ogni gigante ha 1d4x1.000 mo e 3d4 gemme (valore di 100 mo ognuna).

4. Magazzino

Quest'area è stata ripulita per fungere da alloggi per 5 giganti delle colline (pf 68, 59, 56, 55, 53) armati fi clave, oppure il gigante delle colline Capo (pf 96, CA 2; combatte come un gigante dei ghiacci), sua moglie (pf 61; combatte come un gigante delle colline maschio) e 1 o 2 orsi delle caverne (pf 43 per l'orso del Capo, pf 35 per quello di sua moglie) se sono sopravvissuti agli eventi dell'Accampamento. Se ci sono solo i normali giganti delle colline, nella stanza ci saranno 5 mucchi di pelli per dormire, un tavolo, 2 panche e 2 bauli. Se è presente il Capo Nosnra, il luogo avrà 2 brande, 2 armadi, 2 sgabelli, un tavolo e una cassa. I giganti delle colline hanno solo 2d6x100 mo ognuno. Il Capo avrà portato con sé qualunque cosa sia riuscito a salvare. In qualsiasi caso, la stanza è illuminata da 4 torce poste su supporti alla parete.

5. Quartieri Comuni

In questa ampia area vengono ospitati i seguenti giganti del fuoco: un "sergente" (pf 88), 3 altri maschio (pf 80, 78, 74), 6 femmine (pf 71, 67, 63, 59, 55, 54) e 8 giovani (pf 67, 64, 59, 51, 46, 42, 36, 31). Ci sono 2 grandi letti, 5 brande, 4 sgabelli, 3 secchi, 4 bauli, 6 cestini, una cassa e 3 piccole scatole. Ci sono torce alle pareti come anche pioli a cui sono appesi abiti e 7 borse. Accessori vari, utensili da cucina e altre cianfrusaglie sono sparse in tutto il luogo. Ogni maschio ha 1d3+1x100 mo nella sua borsa e le femmine hanno 1d3x100 mo ognuna nascoste nelle loro aree personali. Tutti sono armati di armi varie, perfino i giovani e ci sono 20 macigni da lanciare nella stanza.

6. Fucina

Mentre il gruppo si avvicina, sentirà un martello intermittente, ovviamente di metallo, provenire da quest'area. Il corridoio all'esterno è tinto di un luce rosso sangue per la luminosità della letto di lava e dai getti di gas nella fucina. Un gigante del fuoco (pf 94) ingobbato e dalle braccia nodose sta lavorando qui—il fabbro di Re Snurre. La sua Forza eccezionale gli conferisce un bonus di +2 per colpire e di +4 al danno. Usa la lava fusa per scaldare gli oggetti che lavora. Con lui ci sono 2 troll (pf 40, 38) più intelligenti del normale che fungono da assistenti. Attualmente nella sua forgia ci sono, in vari stadi di avanzamento, 3 spade giganti, alcuni pezzi di armatura e diverse teste di ascia e lancia. Sta confezionando una speciale mazza (1d12 di danni/1d8 contro avversari di taglia G) fatta di uno strano metallo nero—in realtà un'arma magica +4 sul quale sta eseguendo dei piccoli lavori di riparazione. Se viene attaccato e l'incontro volge al peggio, ci sono 2 probabilità su 6 per round di mischia che getterà la mazza nel fiume di lava distruggendola piuttosto che lasciarla cadere nelle mani del nemico.

7. Camera di Tortura

I gradini conducono in basso in questa stanza disordinata con un soffitto alto 15 metri (il che permette perfino alla più alta delle vittime di poter essere appesa in catene ben al di sopra del terreno). La scala e la camera di tortura sono illuminate da torce, ma il raggio visivo è di soli 4,5 metri a causa del fango e del vapore (ciò limita anche l'infravisione). La camera contiene una grande rastrelliera (taglia gigante), una più piccola (taglia umana) e 5 altri pezzi di equipaggiamento appropriato, oltre a una vergine di ferro e un pozzo. Sparse per la stanza ci sono catene, bastoni, ferri, fruste, corde, fili e altri accessori. Un tavolo, 2 sedie, uno sgabello e un grande barile di birra completano il quadro.

Il Torturatore del Re (pf 79) e il suo Boia Reale (pf 84) sono accucciati al centro della stanza, giocando a ossa sul pavimento usando come puntate 7 pezzi di gioielleria (1d4x1.000 mo di valore ognuno) e 2 mucchi di gemme (68 del valore di 10 mo ognuna e 39 del valore di 50 mo). Il Boia ha un'ascia gigantesca—un'arma +2 che può essere usata solo da creature massicce come lui (cioè con massa da gigante del fuoco, For 22+). I danni di quest'arma sono 3d12+13 punti-ferita. Se ottiene un 20 "naturale" col suo attacco, tira 1d6 per vedere quale parte del corpo della vittima viene mozzata: un braccio (1-2), una gamba (3) o la testa (4-6). Il suo amico Torturatore ha una spada a portata di mano (2d10+10 ad ogni colpo). Se entrambe sono in mischia, reagiscono come segue: il Torturatore afferra il suo avversario e cerca di gettarlo nella vergine di ferro (posizione mostrata dalla "A" cerchiata sulla **Mappa 6**) e poi la chiude, causando 10d10 punti-ferita alla sfortunata vittima e intrappolandola



Il Palazzo del Re dei Giganti dei Fuoco

all'interno. Il Torturatore deve eseguire con successo un tiro per afferrare e scagliare la vittima, poi un altro attacco con successo (questa volta con un bonus di +4) per chiudere l'apparato. Se il Boia è pressato da vicino, afferrerà un avversario e lo getta poi nel pozzo (posizione indicata dalla "B" cerchiata sulla mappa). Chiunque cada nel pozzo subisce 9d6 punti-ferita—tuttavia, modifica il totale scartando tutti i risultati "6" (l'acqua sul fondo attutisce la caduta, così il danno varia da 0 a 45). Forse peggio, la vittima è intrappolata a testa in giù all'interno del pozzo, e annegherà a meno che recuperata. Il Boia necessita di un solo tiro per colpire per fare ciò. Dopo il primo attacco, il Torturatore seguirà la tipologia del Boia, gettando quante più vittime possibile giù nel pozzo fino a che non ci saranno più avversari. Il Boia, invece, userà la sua ascia dopo il primo lancio.

Celle

Tutte le celle in quest'area sono indicate da una "c" che segue il numero (1c, 2c, 3c, ecc.). La stanza di guardia per il complesso di celle è indicata da una "G". Le celle hanno delle spesse porte di legno con una finestrella con sbarre di ferro (a circa 2,1 m, troppo alta per un uomo comune affinché possa guardarci dentro senza arrampicarsi). All'interno ognuna ha anelli fissati alle pareti, catene, secchi, mucchi di paglia e poco altro.

1c

Una femmina di elfo da sacrificare al Tempio. È di nobile nascita e se salvata darà ai suoi salvatori 10.000 mo, 20 *freccie* +1, una *freccia ammazzagiganti* e un completo di *mantello e stivali elfici*. La ricompensa arriverà 1-2 mesi dopo il suo ritorno a casa.

2c

Otto elfi maschi da sacrificare al Tempio. Sono elfi normali che potranno solo promettere di cantare le gesta sei loro salvatori.

3c

Un mercante tenuto per riscatto. È un uomo comune i cui beni sono stati confiscati dai giganti e può pagare i suoi salvatori soltanto con eterna gratitudine.

4c

Cella vuota. C'è una porta segreta a senso unico sul retro della cella (può essere trovata solo cercando deliberatamente, probabilità 1 su 6 perfino per gli elfi) che si apre solo con una chiave tenuta dal drow nell'area 12.

5c

Due nobili centauri (pf 30, 27) imprigionati e legati per tortura ed esecuzione. Offriranno almeno un minimo di aiuto a chiunque li liberi.

6c

Cella vuota.

7c

Tre gnoll puniti per insubordinazione. Uno è già morto per i postumi della tortura; gli altri due serviranno fedelmente qualsiasi salvatore che possa tollerare le loro abitudini gnollesche.

8c

Cella vuota.

9c

Un troll (pf 36) usato come cavia per le torture, perché è antipatico e ha causato problemi. È impazzito e arrabbiato, così attaccherà istantaneamente se ne ha la possibilità (bonus +1 sui tiri per colpire e sulle ferite). Per il resto, resta seduto immobile.

10c

Sette gnoll (pf 14, 13x2, 12, 11x2, 9) colti a rubare oro. Non aiuteranno nessuno e se liberati scapperanno il più velocemente possibile.

11c

Due scheletri umani abbracciati fra loro.

12c

Una femmina umana (L11; pf 61; For 15, Int 15, Sag 8, Des 18, Cos 16, Car 17) incatenata al muro. Ammetterà allegramente di essere una ladra colta a cercar di trovare la stanza del tesoro del Re ("Sapete dove sia?") e si offrirà volontaria ad aiutare il gruppo fedelmente in cambio di una possibilità di fuggire. Dopodiché, se l'opportunità si presenta, arrafferà quante più gemme e magia gli è possibile e sgattaiolerà via, ma fino ad allora aiuterà il gruppo al meglio delle sue possibilità (sia per migliorare le probabilità di sopravvivere in questo luogo e sia per guadagnare la loro fiducia). Naturalmente, durante questo periodo domanderà ad ogni personaggio se può dare una mano a portare qualcosa...

13c

Un gigante del fuoco (pf 110) in catene come punizione per non essersi rivolto a Snurre in modo sufficientemente deferenziale. Si chiama Boldo, il luogotenente capo del Re e farà qualsiasi cosa per tornare al servizio di Snurre. Quindi mentirà ai personaggi dicendo di essere stato imprigionato per aver cercato di impedire a Snurre dall'intraprendere le attuali azioni ostili. Se liberato, dice, può portare dalla sua parte altri giganti del fuoco per aiutarli a spodestare il Re e ripristinare la pace. Ovviamente, Boldo tradirà il gruppo alla prima opportunità. È piuttosto astuto e non sarà avventato.



14c

Un titano: questo sfortunato è incatenato e drogato. Ha 20 Dadi Vita (126 pf), CA -1 e colpisce per 7d6 di danni a ogni attacco. È in grado di usare incantesimi clericali fino al 6° livello. Se risvegliato, aiuterà di sicuro qualsiasi gruppo a distruggere gli abitanti di questo luogo, sebbene non gli dispiacerebbe che qualsiasi personaggio malvagio del gruppo morisse nell'impresa. Solo un incantesimo *neutralizzare veleni* rimuove la droga dall'organismo prima di 12 ore (quando verrà eliminata naturalmente)

G. Stanza di Guardia

Qui stanno conversando 1 gigante del fuoco (pf 78) e 3 topi mannari (pf 22, 19, 18) in forma umana (dall'aspetto di donne in abiti lacerati). Il gigante ha la sua spada, una lancia e 2 macigni a portata di mano. Ogni topo mannaro ha una *spada corta +1* (nessun allineamento o abilità speciali; sono armi di metallo nero fabbricate dai drow che sono semplicemente molto resistenti e molto affilate) e un pugnale. La stanza è illuminata da torce e contiene un tavolo, una sedia, uno sgabello, una panca e diversi boccali: Alle pareti ci sono pioli con appesi una borsa, una cappa, uno scudo, le chiavi delle celle e una camicia. Il boccale n° 1 contiene della birra, il n° 2 acqua e il n° 3 idromele. Un boccale più piccolo sul tavolo contiene dell'eccellente vino (e anche la droga che ha abbattuto il titano—berne un solo quarto metterà KO qualsiasi personaggio per 24 ore). Una pietra mobile sul pavimento a est della porta nasconde un gruzzolo di 231 me, 608 mo e 212 mp. La guardia indossa un fermaglio al suo mantello che ha incastonate 6 gemme del valore di 50 mo ognuna poste attorno a una più grande del valore di 500 mo. Non sa nulla del tunnel segreto che porta all'area 8. Se catturate, le donne affermeranno di essere delle prigioniere forzate a lavorare per i giganti come sguatterri. Se attaccati, i topi mannari si trasformeranno in topi e fuggiranno giù per lo scivolo (indicato con una "X" sulla mappa), poi allerteranno il drow degli intrusi. Se ciò accade, il drow non sarà mai sorpreso dal gruppo da qui in avanti. La porta segreta a est dà su un passaggio largo 30 cm e alto 45 cm. È grezzo e un uomo in armatura non può sperare di percorrere la sua lunghezza; perfino un halfling dovrà strisciare lungo tutto il passaggio.

8. Stanza Segreta

Questo luogo è completamente buio: il covo di 7 topi mannari (pf 24, 21, 19, 18, 16, 15, 14), 3 maschi e 4 femmine, armati allo stesso modo di quelli nella stanza di guardia (vedi paragrafo precedente). Il più forte ha del veleno sul suo pugnale e gli altri due maschi (quello con 19 e 14 pf) lo usano sulle loro spade. I topi mannari attaccheranno sempre di sorpresa. Se l'incontro volge per loro al peggio, i sopravvissuti fuggiranno giù per la scala 15 del 3° livello e

avviseranno il drow, che successivamente non potrà essere colto impreparato.

Oltre ai mantelli rubati ammicchiati qua e là come in un nido, la caratteristica principale di questa stanza segreta sono le casse di ferro molto pesanti. Tutte sono chiuse a chiave e ognuna ha un ago avvelenato nella serratura che colpisce con un risultato di 12 o più su 1d20. Il primo baule contiene sette gioielli del valore di 1d4x1.000 mo, 9 del valore di 1d10x1.000 mo e 32 grandi borselli riempiti con 100 mo ognuno. Il secondo baule contiene una pozione di veleno, 8.000 mo (sparse) e una *pergamena di protezione dai licanthropi* maledetta che infetta il lettore con la licanthropia. Il terzo e ultimo baule scaglia due dardi avvelenati contro chi sollevi il coperchio, il dardo colpisce CA 10 con 6 o più (penalità di -1 sul tiro-salvezza contro Veleno). Il baule è vuoto, ma un'iscrizione nascosta da invisibilità è scritta all'interno del coperchio e mostra dove una pietra nelle scale possa essere rimossa per rivelare un *anello delle stelle filanti*, una *verga della cancellazione*, una pergamena con 7 incantesimi clericali (determinati casualmente) e un scatola di metallo contenente 6 pozioni (*guarigione*, *rimpicciolimento*, più altre 4 determinate a caso). Un comparto segreto molto ben nascosto nel coperchio della scatola che contiene le pozioni contiene un *flauto dei ratti*.

9-10. Tempio dell'Occhio

Nota le pareti illusorie che nascondono quest'area. Al di là di esse, l'interno luogo è illuminato da una strana luce danzante che sembra far parte dell'aria stessa. Vortici di luce vagano e turbinano qua e là, rendendo l'intera scena strana e incerta. Distanze e dimensioni sono ingannevoli da determinare nella danza dei rugginosi pulviscoli porpora e i raggi color lavanda. Globi color malva e viola sembrano filtrare e scivolare. Il soffitto del Tempio non è nel raggio visivo, altro 150 metri nel punto più basso e ben oltre i 200 metri al centro della volta.

9. Area di Culto dei Giganti

Ogni colonna irradia un senso di disagio e insicurezza in un raggio di 1,5 metri (simula questo facendo sentire i giocatori a disagio in qualsiasi modo trovi appropriato!) Il muro ovest è un affresco che mostra i giganti che si inchinano a un cairn nero—offrendo sacrifici, offrendo doni, ecc. Il pavimento su questo lato delle colonne è di porfido, i pilastri serpentini. Le superfici ben lucidate stonano l'una con l'altra e pure con la strana luce. Le scene sulla parete ovest diventano sempre più terrificanti mano a mano che si procede verso nord, mostrando sacrifici di umani e giganti vicino all'estremità dell'altare.



Il Palazzo del Re dei Giganti dei Fuoco

10. Area di Culto di Servitori e Thrall

Il pavimento lucido di orneblenda rosso e nera sembra fluire tra le colonne di ossidiana che racchiudono quest'area. Ogni colonna irradia un'aura di debole paura in un raggio di 60 cm e se una viene toccata, la creatura che entra in contatto con essa deve superare un tiro-salvezza contro paura per non fuggire in preda al panico più assoluto. Passare fra due colonne causa 2d4 punti di danno elettrico, che raddoppiano se si indossa un'armatura di metallo. La parete a est mostra scene di varie creature che strisciano, poi si arrampicano verso una enorme creatura vagamente simile a una seppia con i suoi dieci tentacoli pelosi. In prima linea di questa massa abnegante ci sono elfi e uomini, ma ci sono anche nani, gnoll, orchetti, troll, halfling, orchi, goblin, ecc. fra la folla. Coloro vicini alla prima file vengono dilaniati e i calici sanguinanti mangiati come bocconi deliziosi. Ci sono tre di queste cose spaventose, chiazze in varie sfumature e tinte di viola e porpora.

11. Area dei Sacerdoti

La parete nord di pietra porpora mostra un intarsio simile ad ambra di un triangolo rovesciato con la forma di una "Y" inscritta all'interno e che tocca i lati del triangolo. Al di sotto di questo, appeso in catene dal soffitto, c'è un triangolo di metallo nero e un cilindro. La prima sezione dell'area è di pietra nera rigata con vene violette. La seconda sezione è di pietra grigio scuro, con granelli lilla arancio e porpora. La terza sezione è di pietra nera con spirali prugna e lavanda e macchie di rosso. Sul terzo più a ovest della prima sezione c'è un grande tamburo si pelle annerita e materiale chitinoso. Sul terzo più a est di questa sezione si trova una rastrelliera da cui pendono nove cilindri di argento (questi campanelli tubolari sono cavi e valgono 1.000 mo ognuno).

Nella seconda sezione c'è un enorme altare fatto da un blocco di pietra di un qualche minerale color nero ruggine, dall'aspetto poroso. Da entrambe i lati ci sono bracieri di bronzo la cui colorazione verdastra dell'ossido è particolarmente nauseante in questa disposizione. A destra e a sinistra di questi bracieri, disposti a triangolo con la punta a sud, ci sono due set di tre candelabri, ogni candelabro ha tre braccia. Sono fatti di bronzo resi verdi dal tempo e ogni braccio sostiene una larga candela nera che brucia con una fiamma color lavanda e un porpora molto luminoso, ma non si consuma mai.

Nella terza sezione c'è solo il triangolo di metallo. Se viene toccato l'altare di metallo da carne vivente o colpito da un'arma (o in realtà qualsiasi oggetto), comincia a perdere colore e in 3 round diventa traslucido di color ametista con un centro nero ed amorfo. Qualsiasi altro tocco quando l'altare è in questo stato paralizza la creatura che lo tocca per 5d4 turni. Se invece viene percosso il tamburo oppure vengono suonate le campanelle, oppure viene colpito il triangolo quando l'altare è in questo stato, comparirà alla

un occhio d'oro brillante dal centro contorto della pietra. Tutte le creature che lo vedono devono tirare 1d12 e consultare la tabella per conoscere il proprio fato:

Tabella 3	
EFFETTI ALLA VISTA DELL'OCCHIO	
1d12	Fato
1	morte
2	folia*
3	rabbia (attacca il proprio gruppo*)
4	timore e debolezza (perdita del 50% di Forza)*
5	invecchia di 1d20 anni
6+	nessun effetto (distolto lo sguardo in tempo)
* questi effetti possono essere curati con un incantesimo <i>scaccia maledizioni</i>	

Se sono presenti le 3 verghe coi tentacoli provenienti dall'area 12 quando appare l'occhio e i bracieri sono accesi, allora l'altare diventa trasparente come l'eliotropo, la massa nera al centro si ingrandisce e mostra gonfie vene porpora e l'occhio diventa di un ardente colore rosso-arancio. Un tentacolo USCIRA' dall'altare e afferrerà la creatura vivente più vicina, trascinandola NELLA pietra e qualsiasi cosa fu sarà totalmente andata, distrutta. L'altare tornerà poi al suo stato dormiente e sopra l'altare ci sarà la cosa che più il gruppo desidera—o qualcosa che gli permetta di ottenere lo scopo o lo stato che più desiderano. Se verrà eseguita una seconda evocazione di questa Divinità Elementale Anziana nello stesso giorno, esso si comporterà come segue (tira 1d12):

1d12 Risultato

- 1 afferra e divora 1d4 creature e poi non garantisce alcun desiderio
- 2 colpisce tutti i presenti rendendoli totalmente ciechi senza garantire alcun desiderio
- 3 aumenta il punteggio odi caratteristica di ogni personaggio presente di 1 punto in ogni categoria e non richiede alcun sacrificio
- 4+ ignora completamente

La grande colonna a est sulla prima sezione è di malachite ed è ricoperta con segni e sigilli. Se viene toccata la coppia giusta di pictoglifi, la creatura che la tocca verrà trasportata nell'area 18 del livello più profondo (la stanza di guardia del drow). Il DM dovrebbe ideare i 24 glifi su questa colonna e decidere quali siano i due che attivano il meccanismo di teletrasporto.

12. Area dei Chierici Drow

L'ingresso è protetto da un potente incantesimo, un *muro di tentacoli*. Sembra pietra grezza di colore marrone-porpora. Questo *muro* ha 200 pf. Ha CA -2 e può essere colpito solo da armi magiche o dai seguenti incantesimi: *dissolvi magie*



(rimuove 50 pf dal totale), *disintegrazione* (distrugge 100 pf dal totale) o l'incantesimo clericale *simbolo di persuasione* (permetti al chierico che lo lancia e a tutti coloro che sono del suo stesso allineamento di passare attraverso il *muro* illesi. Il *muro* ha 20 tentacoli, ognuno lungo 6 metri, che colpisce come un mostro da 10 DV e infligge 1d20 punti-ferita per abrasione e stritolamento a ogni colpo. Solo 4 tentacoli possono colpire la stessa creatura allo stesso momento. Il *muro* ha anche 2 becchi che attaccano come creature da 10 DV e infliggono 1d10 punti-ferita. Chiunque sia morso deve superare un tiro-salvezza contro Veleno. Il drow può passare attraverso il *muro* liberamente. Se qualsiasi creatura lo tocca, il *muro* afferra lo sfortunato e poi emette un rumore sibilante per avvertire gli occupanti della stanza al di là di esso. Se la cosa viene attaccata o danneggiata, frusta con i suoi tentacoli e infligge quanto più danno possibile ai suoi tormentatori. Se danneggiato a sufficienza per essere ridotto a meno della metà dei suoi pf, o se attaccato da un qualsiasi tipo di incantesimo o magia simile (come un attacco da bacchetta), genererà un *buio nel raggio di 6 m* e comincerà a mordere qualsiasi creatura che si avvicina o viene a portata vicino a sufficienza. Nota che il buio è solo all'esterno del *muro*, non sul suo lato interno.

La stanza al di là del muro è illuminata da sostegni con le stesse candele nere che non si consumano mai che si trovano nel Tempio (area 11), così l'illuminazione è tenue e misteriosa. Alle pareti sono appesi tessuti porpora e il pavimento coperto di tappeti neri. La stanza all'interno è nascosta da un arazzo broccato in arancio, oro, lilla e malva. All'interno ci sono 3 drow, ognuno verrà descritto più avanti. L'anticamera è l'alloggio dei due sacerdoti minori. In essa ci sono due basse poltrone nere, ognuna intessuta con argento. Su un lato c'è un tavolo e due sedie con braccioli. Ai piedi di ogni poltrona c'è un piccolo tavolo con una bacinella e una caraffa di diaspro (3.000 mo di valore per coppia). Piccoli sgabelli e casse verniciate forniscono un po' di decorazione, mentre due bauli contengono effetti personali. Un enorme guardaroba di ebano contiene i paramenti clericali—due nere sottovesti, 2 tonache malva e copricapo e fuscacca di nero con ricami malva. La prima cassa contiene una pergamena con un incantesimo clericale (*parola del ritorno*) e tre barre di metallo nero (adamantite, valore 3.500 mo ognuna) che pesano l'equivalente di 100 mo ognuna). La seconda cassa contiene 100 mr, 100 ma, 100 me, 100 mo e 100 mp, ogni tipo in un borsello di cuoio nero, oltre a un borsello con 100 gemme (valore 50 mo ognuna). Un braciere di rame vicino alla porta produce un fumo d'incenso che ha un odore dolce, stucchevole, putrefatto, disgustoso, seducente e euforico tutto assieme.

La stanza interna è il santuario della sacerdotessa. Qui l'illuminazione delle candele della stanza esterna è supportata da due piccoli bracieri nero e argento. Arazzi di natura suggestiva (lascivi) adornano le pareti. La mobilia

comprende un grande letto, 2 piccoli tavoli, 3 casse, un tavolo lungo, un armadietto, un grande guardaroba, 2 divani con un basso baule posto fra loro, un tavolo e una sedia, un grande specchio d'argento (valore 500 mo), 2 ceste e due bauli. Tutta la mobilia è di ebano o pietra nera e molti hanno intarsi in argento. Il guardaroba contiene vestiti femminili e paramenti da sacerdotessa color malva, nero e prugna, ricamati in oro. Questo paramento cerimoniale è adornato da 10 granati viola (valore 550 mo ognuno), 10 topazi (500 mo ognuno), 10 opali neri (1.000 mo ognuno) e 10 ametiste orientali (1.000 mo ognuno); è coperto da un semplice panno nero per proteggerlo dalla polvere. Sul tavolo ci sono due pettini, una spazzola, 4 fermagli e 10 giare con unguenti e cosmetici. Questi oggetti sono di onice e argento, adoranti con gemme. Ognuno vale 2d4x100 mo. I bauli e le ceste contengono effetti personali. Il tavolo lungo e l'armadietto contengono eleganti utensili per mangiare, giare di liquore, posate, ecc. Una cassa sul basso baule fra i divani ha una trappola con gas velenoso (riempie l'intera area) e contiene una pergamena con 3 incantesimi (cancello, bestemmia, ristorazione). Una cassa vicino al letto contiene 6 pozioni (*veleno, controllo giganti del fuoco, controllo umani, filtro d'amore, atuometamorfosi, filtro di persuasione*). Accanto al suo letto su un piccolo tavolo ci sono un catino e una caraffa e un calice impreziositi da lapislazzuli (ognuno vale 5.000 mo). Un piccolo separé di ebano intarsiato con ambra (valore 1.500 mo) crea una zona per vestirsi nell'angolo suddest vicino al guardaroba, dove c'è una sedia col basso schienale con una vestaglia posta di traverso. Nota che questa nasconde la porta segreta e permette alla sacerdotessa di muoversi dentro e fuori senza essere vista.

Primo vicesacerdote di 4° livello: CA 0 (*scudo drow +1, cotta di maglia drow +1, +2 bonus Des*); pf 24; AS incantesimi; DS incantesimi, bonus +2 su tiri-salvezza contro attacchi magici (sia incantesimi che oggetti); RM 58%.

For 9, Int 17, Sag 16, Des 16, Cos 15, Car 15.

Incantesimi:

Primo livello: *buio, causa ferite leggere, paura (x2), resistenza al freddo*

Secondo livello: *blocca persona, incantare serpenti, litania, silenzio (raggio di 4,5 m)*

Questo maschio drow è abbigliato in nero con segni viola. È armato con una *verga tentacolare minore* lunga 2,4 m, con tre tentacoli di una gommosa sostanza porpora. Quando il chierico colpisce un avversario con questa verga, ognuno dei tentacoli attacca come un mostro da 3 DV, ottiene un bonus di +3 sul tiro per colpire e causa 3 pf ognuno. Se tutti e tre colpiscono, la vittima subisce danni doppi (un totale di 18 pf) ed è *rallentata* per 9 round. La *verga tentacolare* è attivata da un anello indossato dal chierico. L'anello stesso è di ematite con una runa incisa su di esso e del valore di 500 mo.



Il Palazzo del Re dei Giganti dei Fuoco

Secondo vicesacerdote di 4° livello: CA 0 (*scudo drow +1, cotta di maglia drow +1, +3 bonus Des*); pf 24; AS incantesimi; DS incantesimi, bonus +2 su tiri-salvezza contro attacchi magici (sia incantesimi che oggetti); RM 58%.

For 10, Int 12, Sag 16, Des 17, Cos 10, Car 15.

Incantesimi:

Primo livello: *causa ferite leggere (x2), maledizione, resistenza al freddo, paura*

Secondo livello: *blocca persona (x2), litania, silenzio (raggio di 4,5 m)*

Questo maschio drow ha un anello e una *verga tentacolare minore*, ma questa verga ha tentacoli di colore più rossiccio e 3 colpi simultanei causano debolezza totale o al braccio destro o al braccio sinistro, rendendo tali arti inutilizzabili per 9 round. Per il resto è come il primo. La sua tunica è nera con ricami verde chiaro.

Eclavdra, gran sacerdotessa malvagia: CA -8 (*scudo drow +3, cotta di maglia drow +5, +4 bonus Des*); G10/S10; pf 60; AS incantesimi; DS incantesimi, bonus +2 su tiri -alvezza contro attacchi magici (sia incantesimi che oggetti); RM 70%.

For 14, Int 18, Sag 17, Des 18, Cos 10, Car 18.

Incantesimi:

Primo livello: *buio, causa ferite leggere, maledizione, resistenza al freddo (x2), paura*

Secondo livello: *blocca persona (x2), individuazione dell'allineamento, silenzio (raggio di 4,5 m) (x3)*

Terzo livello: *causa cecità, causa malattie, dissolvi magie, preghiera*

Quarto livello: *causa ferite gravi, cura ferite gravi, veleno*

Quinto livello: *fiammata, visione del vero*

Abilità speciali: incantesimi da usare 1 volta al giorno: *chiaroveggenza, dissolvi magie, individuazione delle bugie, suggestione.*

Questa donna stranamente attraente indossa paramenti neri con ricami argento, con un piccolo copricapo di metallo che permette ai suoi capelli argentei di fluire liberamente. È Eclavdra, colei che ha fomentato tutti i problemi. Possiede una *mazza drow +4* alla cintura. Indossa un anello d'ambra con ametista (valore 2.500 mo) per controllare la sua *verga tentacolare* fatta con 6 tentacoli viola che colpiscono come mostri da 6 DV, hanno un bonus di +6 sul tiro per colpire e infliggono 6 pf per colpo. Se tre colpiscono simultaneamente lo stesso bersaglio, la vittima resta *intontita* e subisce una penalità di -4 sul tiro per colpire per 3 round. Se tutti colpiscono contemporaneamente, la vittima perde 1 punto di Destrezza, permanentemente, oltre a restare *intontita* per 6 round.

Tutti questi drow chierici possono impiegare anche i seguenti incantesimi 1 volta al giorno: *buio, fuoco fatuo, individuazione dell'allineamento, individuazione del magico, levitazione, luci danzanti.*

Questi drow chierici parlano tutte le lingue dei Giganti (delle Colline, dei Ghiacci, del Fuoco, ecc.), come anche la lingua Troll e Gnoll.

13. Stanza degli Ospiti

Qui ci saranno 6 giganti dei ghiacci (pf 84, 81, 80, 76, 72, 68), messaggeri dello Jarl, a meno che lo Jarl e la sua Signora (pf 110 & CA -2; pf 97 e CA 1, rispettivamente) non siano qui, egli combatte come un gigante delle nuvole +4, lei combatte come un gigante del fuoco +3. In questo caso, solo due dei "messaggeri" saranno presenti, fungendo da guardie vicino alla porta. Il luogo è illuminato solo debolmente da qualche torcia. Nella stanza ci sono 8 giacigli, un lungo tavolo, 2 panche, 2 sedie, 3 sgabelli, 2 secchi, sei scrigni, una grande scatola e un armadio. Pelli sul pavimento e pellicce sui giacigli rendono questo luogo lontano da casa più familiare per i suoi ospiti. Vestiti e diverse borse (1d4+1) sono appesi a dei pioli alle pareti. Ogni gigante possiede 1d4x100 mo. Inoltre, lo Jarl e la sua Signora avranno qualsiasi oggetto che saranno riusciti a recuperare dalla loro roccaforte.

14. Stanza degli Ospiti

Due giganti delle nuvole (pf 102, 84) provenienti dalle Montagne Ulsprue, un nobile e il suo "compagno di viaggio", sono venuti a sentire Re Snurre raccontare perché la guerra darà loro profitto e li renderà più potenti. I giganti hanno due leoni maculati (pf 34, 30) come animali da guardia alla porta. Il maschio ha una corazza ad anelli (CA -3) e entrambi hanno grandi morning star (6d4+11) e macigni da lanciare (2d12) a portata di mano. Le gigantessa indossa una spessa pelliccia (CA -2). La stanza contiene 2 grandi letti (attualmente uniti insieme a formare un letto solo), 2 guardaroba, 2 tavoli piccoli, un grande tavolo, 2 sedie, 2 sgabelli, 2 secchi, un armadio, una panca e 4 scrigni. Il luogo è illuminato da torce, e ci sono arazzi alle pareti, tappeti e pelli sul pavimento e pellicce sui letti. Sul piccolo tavolo vicino al letto, a sud, c'è una scatola di platino incastonato con lunarie e elioliti (valore 5.000 mo) che contiene 28 gemme (valore 100 mo ognuna), un regalo per il Re.

Se questa avventura viene svolta con e parte della "Liberazione di Geoff", questi giganti sono inviati degli Sakhut venuti a riscuotere il tributo di Re Snurre. Tuttavia, mantengono lo stesso la "copertura" di ambasciatori avvicinati dai giganti del fuoco per portare documenti (un pacco di lettere da Snurre alla "mia signora Goroda") che svela la loro storia.

15. Stanza degli Ospiti

Qui hanno il nido 18 troll (pf 41, 37, 36x3, 35, 34x2, 33, 31, 30x3, 29, 28, 26, 24, 22). Quattro di loro si trovano nel passaggio nord e 4 nel passaggio sud (la posizione di ognuno è indicato da una "X" sulla **Mappa 6**). Gli altri 10 mostri rimangono



nella camera centrale. Ognuno ha un nido di rami, ossa, pelli e altri materiali nauseanti che nascondono 1d10x10 mo. Dozzine di varie armi lunghe, morning star e spade giacciono ammucchiate nel mezzo della stanza (queste sono le armi degli gnoll attualmente alloggiati nell'area 16 e 16).

16. Stabbio dei Thrall

Qui abitano 42 gnoll disarmati (assumi che ognuno abbia 10 pf). Ognuno ha un mucchio di paglia per giaciglio e una pelle per coperta. Sebbene schiavi dei giganti, si identificano nella causa dei loro padroni e non aiuteranno mai gli umani per nessuna ragione—infatti, prenderanno le armi con piacere per combattere gli intrusi se gli viene data la possibilità.

17. Stabbio dei Thrall

Qui abitano 28 gnoll disarmati (assumi che tutti abbiano 12 pf). Agiranno allo stesso modo dei loro compari dell'area 16.

Descrizione del Terzo Livello

Note: Questo livello sotterraneo (vedi Mappa 7) è interamente naturale, i tunnel e le caverne non mostrano segni di essere stati scavati se non l'ingresso al livello dal di sopra e attorno all'uscita dietro il Fiume di lava. Molte aree sono buie e immote; solo poche sono illuminate, come la caverna di lava (aree 19-20) e l'ultimo rifugio dei giganti in caso di crisi (area 5). Tutti i passaggi sono alti almeno 4,5 metri, le piccole caverne sono alte 6 metri circa dal pavimento al soffitto a volta e le caverne grandi sono alte da 7,5 metri a 22,5 metri (le aree 7 e 19-20 sono fra le più alte). Se il DM vuole, può aggiungere macchie di crescita fosforescente come abbellimento del sotterraneo—la luce rende possibile vedere i movimenti ma non sufficiente per illuminare un'area. Se il gruppo rimane immobile, potrebbe udire l'acqua gocciolare e forse ogni tanto l'eco distante di pietra contro pietra. Come è solito nelle aree naturali, non preoccuparti molto di descrivere la direzione dei passaggi e delle pareti delle caverne e grotte, lasciando solo dimensione e forma. Le tecniche primitive di redazione di una mappa in condizioni di stress produrrebbero lo stesso tipo di schizzo che i personaggi produrrebbero esplorando questo livello... schematizzato, ma sufficiente per dare forma al luogo. Se sono arrivati fino qui, non avranno bisogno dell'aiuto del DM!

Mostri Erranti

(1 su 1d12 probabilità di incontro, controllo ogni turno)

- Troll erranti (3d4).
- Pattuglia (2 giganti del fuoco e 2 seguigi infernali).
- Sentinelle drow (75% probabilità che passi il gruppo non viste): 1 guerriero/mago /G7/M6) e 3 assistenti

(G2), tutti armati ed equipaggiati con tipico equipaggiamento drow.

1. Caverna

Qui vivono 3 roper (DV 12, pf 60; DV 11, pf 48; DV 10, pf 39) e si nascondono fra le formazioni naturali di stalagmiti. Sarà più facile che attendano (75%) che la preda sia vicino all'area centrale prima di attaccare. Ognuno ha una gemma (valore 100 mo) per DV nel suo organo digestivo interno. Nota che la caverna è debolmente colorata, avendo formazioni di roccia rosse, giallo pallido e blu-grigio acceso, che brillano alla luce di torce e lanterne.

2. Grotta Luminosa

Questa piccola protuberanza della caverna più grande che corre da nord a sud è piena di piante luminose e contiene 12 scarabei del fuoco affamati (pf 10x2, 9, 8, 7x3, 6x2, 5x2, 4). Alcuni di essi (1d4) saranno sul soffitto e si lasceranno cadere su qualsiasi creatura che entri nel loro covo, ottenendo sempre la sorpresa a meno che uno o più giocatori non dicano prima di entrare di guardare specificatamente sul soffitto. Queste creature servono come fonte di doni per i giganti del fuoco in passato. Non hanno tesori.

3. Caverna

Dove la lunga caverna svolta bruscamente verso est e termina, fornisce un covo per due grandi lucertole del fuoco (pf 66, 54), una coppia di falsi draghi con una covata di 3 uova. Entrambi sono piuttosto vecchie e la loro pelle è rosso-grigio con macchie rosso-arancio, così a una prima occhiata c'è l'80% di probabilità di scambiarsi per draghi rossi. Il loro covo ha diverse dozzine di rocce brillanti, ma nessuna è una gemma.

4. Grotta

Qui fanno la guardia 4 seguigi infernali (7 DV ognuno, pf 41, 38, 35, 30), dando l'allarme se individuano intrusi. Non hanno tesori.

5. Caverna

Qui stazionano 8 giganti del fuoco (pf 84, 83, 79, 76, 75, 74, 71, 66) come riserva per ordine di Snurre (agendo su istruzioni del drow, naturalmente). Alle due estremità del luogo uno di loro fa da sentinella (le loro posizioni sono indicate da una "G" sulla Mappa 7). Ogni gigante è armato con spada e lancia e ha diversi macigni a portata di mano da lanciare. Non hanno tesori se non la tipica borsa gigante ognuno, sebbene ci siano mucchi di pelli per dormire, un cesto o due e alcuni accessori personali. In situazioni di crisi qui è dove si ritirano Re Snurre, La Regina Frupy, Obmi e/o altri importanti giganti del fuoco e ospiti, assieme a qualsiasi bene possano portarsi via come tesoro.



6. Grande Caverna a Volta

Al centro di questo luogo c'è un'illusione permanente di un enorme drago rosso in cima a un mucchio di tesori (area 7 più avanti). Quello che in realtà si trova qui è una gorgone (pag. 43) che è stata *charmata* e istruita a ignorare creature come segugi infernali e giganti del fuoco e gnoll. Obbedisce al drow naturalmente. Se qualsiasi creatura parla la Lingua Comune o nel linguaggio dei draghi rossi è stata istruita di restare in silenzio ma di soffiare sugli intrusi appena si trovano entro la sua gittata. Non ci sono tesori reali nella caverna.

7. Grotta del Tesoro

Questa stanza è in realtà uno spazio extradimensionale, 10 volte più grande di quanto mostrato nella **Mappa 7**. Chiunque entri noterà l'enorme pila di tesori che riempie il luogo e poi il drago rosso gigantesco che vi dorme sopra. Brazzermal è il suo nome, parla e usa incantesimi. Se il macigno viene rimosso si risveglierà certamente e userà l'ESP per cercare di capire quali intrusi abbiano invaso la sua privacy. Naturalmente non rivelerà immediatamente di essere al corrente della presenza di intrusi, preferendo attendere finché questi non si trovino entro il raggio d'azione del suo soffio. Brazzermal è persuasivo e ingannevole e il suo vero desiderio è quello di uccidere e divorare l'intero gruppo e prendersi i tesori per aggiungerli al suo mucchio, già considerevole. Pochi avventurieri hanno mai fronteggiato un drago di tali dimensioni (appena oltre i 90 metri, metà dei quali sono coda) in battaglia e hanno vissuto per raccontarlo; assicurati che i giocatori siano ben al corrente di stare per affrontare un nemico veramente terrificante. Ai personaggi che siano lusinghieri in modo adatto e vogliano riscattarsi con tutti i tesori e oggetti magici che posseggono potrebbe essere data la possibilità di ritirarsi, ma coloro che insulteranno il drago o attaccano devono combattere per le proprie vite! Se messo all'angolo e in condizioni disperate, il drago rosso giurerà qualsiasi cosa per salvarsi la vita, ma le sue informazioni non sono da prendere come fidate (sebbene nomini le cose in modo tale da evitare qualsiasi individuazione magica delle bugie).

Brazzermal, drago rosso venerabile: CA -9; FM 9, Vo 30 (C), Sa 3; DV 21, pf 160; THAC0 -1; N° ATT. 3; Danni 1d10+10/1d10+10/3d10+10 (artiglio/artiglio/morso); AS soffio (20d10+10, ogni terzo round), aura di *paura* (raggio 36 m, -2 sul TS), incantesimi; DS incantesimi, senso acuto (equivalente a *individuazione dell'invisibile* entro 30 m e *chiaroudienza* entro 60 m); PS nessuna, ma non può volare all'interno del covo (sebbene possa sollevarsi e usare gli attacchi di ala, lo schiacciamento, i colpi di coda, ecc.); RM 55%; T Ga (38 m corpo, 45 m coda); ML Fanatico (17); Int. Eccez.te (16); AL CM; PE 22.000.

Note: immune al fuoco, *alterare fuochi normali*, *pirotecnica* (3v/g), *riscaldare metalli*, *suggestione*, *ipnotismo* (3v/g), *individuazione delle gemme* (3v/g, compreso numero e tipo, 30 m).

Incantesimi da mago:

Primo livello: *identificazione*, *rimpicciolire*

Secondo livello: *ESP*, *invisibilità*

Terzo livello: *dissolvi magie*, *lentezza*

Quarto livello: *confusione*

Incantesimi clericali:

Primo livello: *individuazione del magico*

Sparsi nel mucchio si trovano: 19.830 mr, 46.010 ma (di cui 25.000 in 5 scrigni), 8.700 me, 22.475 mo (di cui 14.000 in 2 scrigni da 7.000 mo), 222 gemme (10 mo ognuna), 31 gioielli assortiti (2d4x100 mo ognuno), 11 armi ingioiellate (taglia umana, 3d6x100 mo ognuna, 2 specchi d'argento (300 mo ognuno), 12 servizi in oro (5d6x100 mo ognuno), 77 servizi d'electrum (1d10x100 mo ognuno), 12 statue d'avorio con intarsi di gemme e/o metalli preziosi (2d12x100 mo ognuno), una *spada ammazzadraghi* (rosso) in un fodero ingioiellato, 6.000 mo (tutte le abilità determinate casualmente), una *gemma del controllo elementali* (fuoco), 8 giare con rari unguenti e profumi (2d6x100 mo ognuno), una *corazza magica* +4, taglia umana (tipi di armatura a scelta del DM). Una scatola di malachite (valore 1.000 mo) con 800 mp, un uovo d'argento intarsiato d'oro (le due metà avvitate assieme) del valore di 500 mo, che contiene 51 gemme (100 mo ognuna). Un baule con 4 miniature intarsiate di jada (1d8x1.000 ognuna), un idolo in ematite (1.900 mo), un vaso di cristallo (valore 3.400 mo contenente una pergamena con 7 incantesimi (determinati casualmente); uno scrigno con 4 *pozioni di resistenza al fuoco*.

Nota che tutti i tesori sono ricoperti da mucchi di monete e che una ricerca all'interno delle pile richiede molto tempo! Inoltre, Brazzermal ha 666 gemme (valore 1 mo ognuna) pressate contro il suo ventre come protezione. Attacchi magici distruttivi contro il drago (*cono di freddo*, *fulmine*, *palla di fuoco*, ecc.) distruggeranno il 60-90% di queste gemme oltre a portare distruzione nell'interno tesoro.

8. Grotta

Questa è una stanza di guardia drow, con un guerriero di 6° livello (pf 35), 2 guerrieri di 4° livello (pf 24 ognuno) e 6 guerrieri di 2° livello (pf 14, 12x3, 11x2). I tre capi sono ognuno equipaggiato con una *cotta di maglia drow* +2 e uno *scudo drow* +2, che con il bonus di Destrezza gli dà una Classe d'Armatura di -2. Ognuno è armato con *pugnale drow* +1, *spada corta drow* +1 e una balestra da mano con una cintura che contiene 9 quadrelli avvelenati (il veleno soporifero dei drow rende la vittima che fallisce il tiro-salvezza incosciente per 2d4 ore). I drow sono abbigliati con mantelli neri, stivali leggeri di pelle nera e indossano il cappuccio



sull'elmo. In ogni momento ci sono due sentinelle in servizio che controllano il passaggio d'ingresso. La stanza al di là contiene solo le loro stuoie e qualche accessorio vario. Ognuno degli Elfi Scuri possiede 1d10 mp per livello. Ricorda le abilità di incantesimi di queste creature!

9. Ampio Passaggio

Fanno di questo luogo la loro dimora 12 pseudostalatti, dove attendono pazientemente una preda. Il pavimento di questo luogo è cosparso di teschi e ossa. Fra questi resti imbiancati c'è una collana d'oro incastonata con 5 gemme del valore di 1.100 mo (se rotto, 1 gemma vale 500 mo, 2 valgono 100 mo e le restanti 2 50 mo ognuna). Le pseudostalatti sono come segue.

- 2 da 1 DV ognuno: pf 5, 3
- 4 da 2 DV ognuno: pf 12, 11, 10x2
- 4 da 3 DV ognuno: pf 16, 13, 12x2
- 2 da 4 DV ognuno: pf 22, 19

10. Camera del Canto

Questo piccolo luogo ha un'acustica eccellente e le gocce di acqua che cadono nella pozza lungo la pozione sud della parete produce un piacevole suono musicale che può essere udito fino a 18 metri di distanza nel silenzio delle caverne (o un terzo della distanza in condizioni normali). Sul bordo della pozza c'è un'enorme melma grigia (pf 24) e un'altra di trova lungo una cengia a 36 metri più in alto nella parte sud-est del luogo.

11-13. Caverne Puzzolenti

Tutti questi luoghi sono abitati da troll servitori di Re Snurre. Il puzzo che proviene da queste creature, i loro nidi e i resti della carne in decomposizione degli avanzi è notevole lo si può sentire fin dal corridoio che conduce a sud-ovest da vicino all'area 9. Il loro capo si trova nell'area 13.

Nota per il DM: quest'area è molto pericolosa, in quanto i troll si supporteranno l'uno con l'altro e un attacco portato da 66 troll non è da sottovalutare perfino per un gruppo di alto livello.

11. Annesso Troll

Qui ci sono 13 troll (pf 37, 35, 33x2, 30x3, 26x2, 24, 22, 20, 19), ognuno con il proprio mucchio di rami e ossa e altre cose sudice. Ogni nido contiene 5d10 di ogni tipo di moneta (mr, ma, me, mo, mp). Se sentono un disturbo nell'area 12, i troll si divideranno in due gruppi e si getteranno all'attacco.

12. Troll Centrali

16 troll (pf 36, 34x2, 33, 32, 31, 30, 29x2, 28x2, 25, 22, 17, 14). Questa stanza, e i suoi abitanti, sono più o meno gli stessi di quelli dell'area 11. Si muovono in due gruppi dell'area 11 se sentono un suono di combattimento in quella direzione.

13. Paradiso Troll

27 troll (pf 41, 39, 38, 36, 33x2, 32x4, 31x2, 29, 28x2, 27, 24x2, 23, 20, 28, 17x3, 16, 15, 12). Le condizioni qui sono simili a quelle delle aree 11 e 12, eccetto per il fatto che puzza ancora di più. Il capo è il più forte (pf 41) e gli altri due più forti sono i suoi luogotenenti. Se sentono rumori sospetti, o se vengono assaltati, i troll useranno i passaggi multiple per sorprendere e circondare gli attaccanti, balzando su di loro dall'oscurità per farli a pezzi. Il nido dei tre capi contiene 1d4x100 monete di ogni tipo ognuno. Inoltre il capo ha 5d6 gemme del valore di 100 mo ognuna e una mazza ingioiellata del valore di 6.500 mo.

14. Caverna Stretta

Questo luogo è striato da strati di depositi blu e verde e blu-verdastro. Chiazze di fanghiglia verde crescono sul tetto del passaggio e nella pozza di acqua all'estremità. La fanghiglia verde sul soffitto copre un'area di circa 12 metri in lunghezza proprio sopra la pozza. C'è 1 probabilità su 6 che cada su uno qualsiasi dei personaggi che passi sotto di essa—controlla separatamente per ogni membro del gruppo. La pozza contiene 36 agate (valore 10 mo ognuno), che brillano in presenza di sorgenti di luce. Qualsiasi creatura che si immerga per raggiungere una di queste pietre ha il 50% di probabilità di invischiarsi nella fanghiglia della pozza che si meschia al verdastro della roccia.

15. Caverna Grigia

Questo luogo scuro è la roccaforte dei drow e 2 guardie controllano ognuno dei 6 punti di accesso che conducono a questa caverna. Altre 6 guardie sono piazzate nella camera stessa. Tutti e 18 sono armati con *pugnale +1*, *spada corta +1*, balestra da mano e 10 quadrelli avvelenati (uno incoccato e pronto, gli altri 9 in una scatola alla cintura). L'alcova più a est serve da quartier generale per diversi elfi scuri di alto livello:

Guerriero di 3° livello, maschio (18): CA 0 (*scudo drow +1*, *cotta di maglia drow +1*, +2 bonus Des); pf 18; armato come indicato sopra.

Guerriero di 5° livello, femmina: CA -4 (*scudo drow +2*, *cotta di maglia drow +2*, +4 bonus Des); pf 30; armata come indicato sopra, ma la sua è una *spada corta +3*.

Guerriero di 9° livello, femmina: CA -5 (*scudo +3*, *cotta di maglia drow +3*, +3 bonus Des); pf 54; armata con *spada corta drow +3*, una *mazza drow +3* e un altalt con un giavellotto avvelenato.

Guerriero/mago di 4°/6° livello: CA 0 (*cotta di maglia drow +2*, +3 bonus Des); pf 30.
For 8, Int 17, Sag 12, Des 17, Cos 9, Car 12.



Il Palazzo del Re dei Giganti dei Fuoco

Incantesimi:

- Primo livello: *charme* (x2), *scudo*, *ventriloquio*
- Secondo livello: *immagini illusorie*, *raggio che indebolisce*
- Terzo livello: *fulmine*, *lentezza*

Quest'ultimo drow è un nobile minore e indossa un *anello di protezione* +3 (che conferisce un bonus di +3 sui tiri-salvezza) ed è armato con una *spada corta drow* +2, *pugnale drow* +3 (avvelenato al solito modo) e una *bacchetta dei globi appiccicosi*. Quest'ultima arma è un bastone metallico che ha 79 cariche; ogni bolla copre un'area di 30 dmq con una sostanza gommosa che tiene unite varie cose assieme—mani agli oggetti che impugnano, braccia agli scudi, membra ai corpi. Quindi, qualsiasi cosa sia coperta con questa sostanza resterà attaccata permanentemente a meno che staccata con l'alcool. La bacchetta ha un raggio di 18 metri. Il legame della sostanza è più forte degli oggetti legati e le creature molto forti si lacereranno nel tentativo di liberarsi se tirano troppo. Si applica un tiro-salvezza, ma il grumo che manca il bersaglio deve comunque colpire da qualche parte!

Ogni drow ha 1d10 mp per livello. Ognuno che sia di 4° livello o più ha una gemma per livello (valore base 100 mo)—raddoppia il valore se multiclasse. Ricorda che gli elfi scuri hanno gli incantesimi innati seguenti: *luci danzanti*, *fuoco fatuo* e *oscurità*. Inoltre, dal 4° livello in poi, i drow hanno la capacità di usare 1 volta al giorno uno dei seguenti incantesimi: *individuazione del magico*, *individuazione dell'allineamento* e *levitazione*. In fine, le femmine drow possono anche utilizzare *chiaroveggenza*, *individuazione delle bugie*, *dissolvi magie* e *suggestione*.

16. Caverna Piccola

Nota le frecce a nord dell'ingresso del passaggio sulla **Mappa 7**: queste indicano la posizione di una sfera di metallo trappola. Un filo sottile è posizionato in modo che un intruso che entri nella caverna attivi un torrente di piccole sfere di ferro, che si liberano nella stanza negli ultimi 6 metri del passaggio e nei primi 3 metri della caverna. Queste sfere da 0,5 cm di diametro fanno un rumore forte e qualsiasi creatura nell'area ha 5 probabilità su 6 di cadere per i primi 3 round dopo che le sfere sono state rilasciate e 2 su 6 per i successivi 3 round, a meno che non si metta in piedi istantaneamente senza muoversi. Naturalmente, i bersagli fermi sono più facili da colpire (ignora il bonus difensivo per la Destrezza). I personaggi che cadono non sono in grado di attaccare e perdono i benefici per lo scudo e la Destrezza.

Guerriero di 4° livello, femmina (8): CA -3 (*scudo drow* +2, *cotta di maglia drow* +2, +3 bonus Des); pf 28, 26, 25, 24x3, 22, 21; armate con una *spada corta drow* +2, *pugnale drow* +2, balestra da mano, 9 quadrelli in una faretra alla cintura, un altalt con 3 giavellotti Tutti questi proiettili sono avvelenati con un agente paralizzante che fa perdere i sensi alla vittima per 2d4 turni.

Queste 8 guardie proteggono Nedlyene, un guerriero/chierico nobile che generalmente si oppone a qualsiasi tentativo di Eclavdra. È qui per controllare la sua rivale e sarà sospettosa di qualsiasi creatura che entri la sua attuale dimora. D'altra parte, non sarà avversa nel vedere i paini della rivale andare allo sbaraglio, così la negoziazione potrebbe essere una possibilità.

Nedlyene, guerriero/chierico di 7°/8° livello: CA -6 (*buckler drow* +3, *cotta di maglia drow* +5, +2 bonus Des); pf 48.

For 13, Int 15, Sag 17, Des 16, Cos 11, Car 17.

Incantesimi:

- Primo livello: *cura ferite leggere* (x3), *maledizione*, *protezione dal bene*
- Secondo livello: *blocca persona* (x2), *individuazione dello charme*, *individuazione trappole magiche*, *silenzio* (raggio di 4,5 m)
- Terzo livello: *causa cecità*, *dissolvi magie*, *preghiera*, *scaccia maledizioni*
- Quarto livello: *cura ferite gravi*, *neutralizzare veleni*

Nedlyene possiede gli incantesimi concessi a un drow del suo livello e sesso; inoltre è armata con *mazza drow* +3 e uno *bastone demoniaco*. Quest'ultima arma è un bastone nero che sembra di cuoio, molto forte, intagliato con scene disgustose e malvagie rune. Il magico bastone demoniaco permette a chi lo possiede di causare paura in chiunque venga toccato (nessun tiro-salvezza). Un tocco infligge anche 4d6 punti-ferita; questo danno può essere curato solo col passaggio di un giorno intero per ogni punto-ferita perso. Inoltre, il bastone può evocare un vrock (demone Tipo I) o trasformare il possessore in un Glabrezu (demone Tipo III) per 5 round. Ognuna di queste funzioni operano solo 1 volta al giorno, e se il demone evocato viene ucciso, il creatore del bastone pagherà un caro prezzo.

17. Caverna Ingioiellata

Se la luce colpisce queste formazioni, i depositi di minerali fanno brillare il luogo di scintillii come se fosse ricoperta di gioielli. La bellezza è mozzafiato ed è attualmente il covo di 3 mind flyer (pf 44, 41, 38) che hanno deciso di vedere cosa sta succedendo con i loro amichevoli nemici drow. Il piano è di osservare gli eventi, e li elfi scuri li ignorano. Ogni mind flyer trasporta 2d6 gemme del valore di 100 mo ognuna e hanno un *amuleto dei piani* e un *tomo del chiaro pensiero* in una piccola scatola di metallo che può essere aperta solo da persone con Intelligenza 18 o più.

18. Caverna Piccola

Questa stanza di guardia è esattamente uguale all'area 8 ed ha lo stesso numero di guardie, fai riferimento alla descrizione dell'area 8 per i dettagli.



19-20. Caverna Rossa Infernale

Questo enorme spazio è illuminato dalla luce rossastra del ribollente fiume di lava che fluisce attraverso questo luogo. La caverna puzza di zolfo e di roccia fusa e la temperatura qui è molto calda, sebbene una forte brezza la raffreddi in qualche modo. Il soffitto non è a meno di 18 metri di altezza.

19. Salamandra Centrale

Un'area di gas in movimento, fiamme e fumo. Nel mezzo di questo inferno vaporoso ci sono 2 salamandre (pf 45, 38) che stanno godendosi il cambio di clima. Le fiamme e il fumo rendono impossibile vedere oltre i 9 metri. Le salamandre sono totalmente neutrali se no nei confronti di chi le attacca, sebbene conoscano e rispettino i drow. Non hanno tesori. Nota che il ponte di corda è sospeso da quest'area verso l'area 20, a circa 4,5 metri dal fiume di lava; le corde sono state trattate in modo specifico per resistere alle fiamme. I personaggi che tentino di attraversare il fiume di lava volando, levitando o con movimenti da ragno subiranno 1d10 punti-ferita per round a meno che protetti magicamente dal calore estremo; quelli a effettivo contatto con l'alava subiscono 3d10 pf per round.

20. Sala del Consiglio e Quartier Generale dei Drow

Questa reclusa sezione della caverna funge da luogo di incontro e da camera di consiglio per Eclavdra e i suoi seguaci. Attualmente in questo luogo ci sono 6 guerrieri maschi di 2° livello (pf 14, 12, 11x3, 10), 3 guerrieri femmina di 4° livello (pf 30, 28, 23) e un guerriero femmina di 8° livello (pf 60) particolarmente favorita da Eclavdra. I guerrieri minori hanno CA

Guerriero di 2° livello, maschio (6): CA 1 (*buckelr drow* +1, *cotta di maglia drow* +1, +1 bonus Des); pf 14, 12, 11x3, 10; armati con *pugnale drow* +1, *spada corta drow* +1, balestra da mano con 10 quadrelli soporiferi.

Guerriero di 4° livello, femmina (3): CA 1 (*buckelr drow* +1, *cotta di maglia drow* +1, +1 bonus Des); pf 30, 28, 23; armate con *pugnale drow* +1, *spada corta drow* +1, balestra da mano con 10 quadrelli soporiferi.

Guerriero di 8° livello, femmina: CA -5 (*scudo drow* +3, *cocotat zza di maglia drow* +5, +1 bonus Des); pf 60; armata con *spada corta drow* +4, balestra da mano con 6 quadrelli avvelenati e 3 quadrelli magici: 1 *quadrello stordente* (causa stordimento alla creatura colpita e a quelle in 3 metri di raggio per 1d4 round, il doppio per la creatura colpita, a causa di nausea), un *quadrello accecante* (acceca il bersaglio e tutti coloro entro 4,5 metri a causa di un lampo quando esplose), un *quadrello dei vapori* (genera una nube simile a *nube maleodorante* in un'area di 9x9x6 metri da dove impatta).

Ricorda che, dal 4° livello in poi, i drow hanno la capacità di usare 1 volta al giorno uno dei seguenti incantesimi: *individuazione del magico*, *individuazione dell'allineamento* e *levitazione*. In fine, le femmine drow possono anche utilizzare *chiaroveggenza*, *individuazione delle bugie*, *dissolvi magie* e *suggestione*.

Nota che Eclavdra sarà qui con quanti seguaci siano sopravvissuti se le cose sono andate male nei livelli superiori. Oltre ai letti e un piccolo quantitativo di accessori personali, c'è un baule con 2.000 mp e 200 gemme del valore di 100 mo ognuna nascosto da un'illusione che lo fa sembrare una naturale formazione di roccia, nell'angolo più a nord-est di questo luogo. Il comandante ha una piccola cassa che contiene una *pozione di velocità* e 2 pozioni di *super guarigione*; queste verranno usate dai drow se necessario. All'entrata est della caverna c'è una sentinella costante—se arrivano degli intrusi, gli elfi scuri lo sapranno. Se minacciati da personaggi potenti, i drow prima taglieranno le corde del ponte, poi fuggiranno giù per il passaggio dal quale sono venuti (cioè, quello a nord-nordovest). Questa strada è protetta da un enorme pseudosoffitto *charmato* (indicato da una "A" sulla **Mappa 7**) con 63 pf; causa 2d4 punti ferita quando stringe le vittime, soffocandole in 1d3+1 round. Cade su qualsiasi creatura che gli passi sotto dopo che gli sarà dato un comando speciale da Eclavdra.

Se il DM dovesse avere accesso alla serie di avventure dei drow (D1: *Discesa nell'Oscurità*, D2: *Il Santuario dei Kuo-Toa*, D3: *Il Tesoro dei Drow* e Q1: *La Regina delle Fosse della Ragnatela del Demone*) allora i personaggi troveranno un paio di montacarichi (macchinari simili ad alberi di carico con fasce per sistemazione del carico di qualsiasi tipo—perfino giganti!) con delle guide ai due lati del fiume di lava. Ci vorranno diverse ore per rimettere questi montacarichi in posizione affinché funzionino, ma poi i personaggi saranno in grado di spostare provviste e animali sa soma attraverso il fiume di lava e cominciare l'inseguimento dei drow. Altrimenti, assumi che i drow facciano crollare il tunnel dietro di loro, sigillando il Sottosuolo e terminando la minaccia rappresentata dalla loro collaborazione con i giganti (a meno che il DM non voglia usare l'avventura come parte della "liberazione di Geoff", nel qual caso i personaggi saranno solo all'inizio...). In qualsiasi caso, ci si deve congratulare con personaggi sopravvissuti per il successo della missione.

QUI TERMINA LA SPEDIZIONE NEL PALAZZO DI
SNURRE





Contro i Giganti:

La Liberazione di Geoff (parte I)

di Gary Gygax e Sean K. Reynolds

Traduzione: Stefano Mattioli

Una nazione devastata...

Malvagi che son davvero più grandi che mai...

Un tempo per gli eroi...

Una decina d'anni fa, il territorio di Geoff fu invaso da un'orda di giganti, orchi e malvagi umanoidi, i suoi abitanti uccisi, resi schiavi o costretti all'esilio. Ora, alla fine, la marea è cambiata. Il momento per liberare i agenti di Geoff dalla tirannica servitù dei giganti è arrivato! Ma non dimenticatevi di fare attenzione quando vi confrontate con i veri signori che tirano le fila dietro i clan di giganti!



- ◆ Contiene il testo originale delle tre classiche avventure di Gary Gygax: G1: *L'Accampamento del Capo dei Giganti delle Colline*; G2: *La Fenditura Glaciale dello Jarl dei Giganti dei Ghiacci*; e G3: *Il Palazzo del Re dei Giganti del Fuoco*.
- ◆ Dettaglia Diciotto luoghi per nuovi incontri nel territorio di Geoff dilaniato dalla guerra, collegati fra loro per formare una grande campagna.
- ◆ Fornisce dozzine di ore di gioco mentre gli eroi si sforzano di liberare l'intero paese dalla morsa dei signori dei giganti.

Un'avventura epica per personaggi di tutti i livelli

Per svolgere questa avventura sono necessari il *Manuale del Giocatore*, il *Manuale del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

