

DUNGEONS DRAGONS®

Avventura

LA CITTADELLA SENZA SOLE

Bruce R. Cordell

Mappa del Territorio



Mappa di Collequercia



Mappa in sezione della Cittadella Senza Sole



Legenda

- Muro basso
- Scale
- Porta normale
- Porta di pietra
- Porta segreta
- Trappola

Mappa del Livello della Fortezza



Scala 1,5 metri
 3,metri

LA CITTADELLA SENZA SOLE

Bruce R. Cordell

Crediti

Direttore Creativo: Ed Stark

Direttore Artistico: Dawn Murin

Illustrazione di copertina: Todd Lockwood

Disegnatore di tavole interne: Dennis Cramer

Cartografo: Todd Gamble

Grafici: Sean Glenn, Sherry Floyd

Direttore progetto: Larry Weiner, Josh Fischer

Playtester: Jason Carl, Andy Collins, Monte Cook, Jesse Decker, Andrew Finch, Chris Galvin, Dave Gross, Eric Haddock, Miranda Horner, Gwendolyn Kestrel, Bryan Kinsella, Kevin Kukas, Viet Nguyen, Dave Noonan, Chris Perkins, Jon Pickens, John D. Rateliff, Rob Stewart, Jeff Quick, John Rateliff, Marc Russell, Ed Stark, Barbara Walker, Jennifer Clarke Wilkes, Johnny Wilson, Dennis Worrell, e the gang at ConSpiracy.

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

Indice

Introduzione	2	Riquadro: Coboldi e goblin all'erta!	8
Preparazione	2	Riquadro: Mostri erranti	9
Background dell'avventura	2	Riquadro: Coboldi	11
Sintesi dell'avventura	2	Riquadro: Usare la diplomazia con i coboldi	14
Agganci per i personaggi	3	Riquadro: I goblinoidi	19
Riquadro: Il piccolo paese di Collequercia	3	Punti numerati del livello del bosco	23
Voci circolanti a Collequercia	3	Riquadro: Muoversi tra i cespugli di rovi	28
Periodo dell'anno	4	Conclusioni	29
La Cittadella e dintorni	4	Fallimento!	29
Punti numerati della Cittadella Senza Sole	4	Successo!	29
Riquadro: Sguardo d'inieme della Cittadella Senza Sole ad uso del DM	6	Riquadro: Supplicanti e l'Albero di Gulthias	29
Riquadro: Elementi del dungeon	7	Appendice: Statistiche	30

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Revisione: Chiara Battistini

Traduzione: Andrea Barattini, Angela Santanastaso

Grafica e Impaginazione: Giorgia Calandroni

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-T11647

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

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77



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

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, e il logo Wizards of the Coasts sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

INTRODUZIONE

“Tutte le cose s’incontrano in questo luogo: orrori di mezzanotte,
Campagne di un anno perduto,
Caverne infestate, e pulsare di luce;
Echeggiano su questi lidi, ancora inviolati,
Estasi morte di cavalieri erranti –
Eppure, qui il vento ci richiama alla vita!”

–Arthur Rimbaud

La Cittadella Senza Sole è un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS® adatta per quattro personaggi giocanti di 1° livello. I personaggi giocanti (PG) che sopravvivono fino al termine dell'avventura dovrebbero poter avanzare al 2° livello per arrivare a raggiungere il 3° prima del gran finale.

Livelli di Incontro: *La Cittadella Senza Sole* si può adattare anche per gruppi composti da più di quattro personaggi di 1° livello e permette di gestire anche gruppi di personaggi di 2° o 3° livello che non si preoccupino troppo di un inizio un poco semplice. Questo significa che un gruppo composto da più di quattro personaggi giocanti o coloro che iniziano l'avventura al 2° o al 3° livello avranno bisogno di un tempo di recupero minore tra i vari incontri. Ovviamente, significa anche che il Dungeon Master (DM) deve dividere il totale disponibile di premi in punti esperienza (PE) tra un maggior numero di persone, oppure, ricompensare i personaggi di livello superiore a quello previsto con una minor quantità di punti esperienza per incontro rispetto a quella che acquisirebbe un personaggio di 1° livello nel medesimo incontro. Quando i PG ottengono una quantità di PE sufficiente a raggiungere il livello successivo, il DM dovrebbe permettere loro di farlo nel corso dell'avventura. I personaggi, infatti, dovrebbero poter passare al 2° e possibilmente al 3° livello mentre continuano l'avventura, per poter affrontare adeguatamente le sfide della fine del modulo.

PREPARAZIONE

Il DM dovrebbe disporre di una copia del *Manuale del Giocatore* e della *Guida del DUNGEON MASTER*; sarebbe opportuno avere a disposizione anche una copia del *Manuale dei Mostri*.

Il testo che appare nei riquadri evidenziati è destinato ai giocatori e dovrebbe essere letto dal DM al momento opportuno. I riquadri laterali contengono importanti informazioni destinate al DM; ad esempio, molto spesso vi si potranno trovare le statistiche abbreviate dei mostri per ogni incontro. Le statistiche complete dei mostri si trovano in ordine alfabetico nell'appendice. Una delle responsabilità del DM è quella di rileggere tali statistiche prima dell'inizio della partita in modo tale da rinfrescarsi la memoria circa le principali peculiarità delle varie creature.

Ogni singolo incontro è contraddistinto da un coefficiente chiamato **Livello di Incontro (LI)**, se applicabile. Tale coefficiente non è necessariamente uno strumento atto solo a calcolare il totale dei PE da attribuirsi alla fine di ogni singolo incontro, ma è una nozione molto importante anche al fine di poter regolare perfettamente ogni singolo incontro. Per calcolare i PE derivanti da un incontro è necessario far riferimento al valore del Grado di Sfida indi-

cato per ogni singolo mostro nell'appendice e confrontarlo con il livello medio dei personaggi che compongono il gruppo nella Tabella: “Premi in punti esperienza (mostro singolo)” (Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*); a questo punto, è sufficiente moltiplicare il valore derivato per il numero di mostri affrontati dai PG e si otterrà il premio esperienza totale. Per calcolare l'ammontare di PE guadagnati da ogni singolo personaggio, è sufficiente dividerne il totale per il numero di PG partecipanti allo scontro fin dall'inizio (comprendendo tale numero anche eventuali PNG che sono membri del gruppo).

Prima dell'inizio dell'avventura, il DM che voglia rinfrescarsi la memoria circa il regolamento, può trovare lumi nel Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*, nella sezione riguardante la gestione di una campagna nella *Guida del DUNGEON MASTER* e nella sezione sulle regole del combattimento.

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

I PG inizialmente sono completamente ignari di tutte le informazioni concernenti il background dell'avventura, ma possono apprenderle nel corso della stessa.

Questa avventura riguarda una fortezza sprofondata sottoterra in un'era ormai lontana; ribattezzata col nome di *Cittadella Senza Sole*, le sue mura ospitano ormai solo razze nefaste e malvagie creature. Il male è ormai profondamente radicato nel cuore della cittadella, che è nelle profondità di un giardino sotterraneo di sterpi e arbusti riarsi e maligni. Quivi un terribile albero e il suo oscuro custode complottano nelle tenebre.

La malvagia pianta, chiamata **Albero di Gulthias**, è custodita da un druido scellerato il cui nome è **Belak l'Esiliato**. Belak fu attirato alla cittadella sepolta dodici anni or sono, seguendo le storie su di uno strano frutto incantato fino alla loro fonte. Il druido trovò un'antica fortezza trascinata sottoterra da una qualche devastazione del passato provocata dalla magia. Dal momento che gli antichi abitanti della fortezza si erano da lungo tempo dispersi, spregevoli creature ne infestarono le rovine sotterranee. Nel cuore dell'antica fortezza Belak l'Esiliato incappò nel **Bosco del Crepuscolo**. Scoprì al centro del bosco l'Albero di Gulthias, germogliato da un paletto di legno che era stato utilizzato per uccidere un antico vampiro.

Dall'Albero di Gulthias si protendono frutti magici: nel solstizio d'estate matura un'unica e perfetta mela rosso rubino, mentre nel solstizio d'inverno ne matura una completamente albina. Il frutto di mezza estate conferisce vigore, salute e vita, mentre quello di mezz'inverno priva delle stesse cose. Negli anni precedenti all'arrivo di Belak l'Esiliato, i frutti incantati sono stati ampiamente diffusi nelle terre circostanti portando sia giovamento che malattia. Ma i semi di entrambi i frutti, se lasciati germogliare, portano solo la rovina: da essi crescono dei bastoni dalla forma vagamente umanoide intrisi di malvagità, noti come arbusti maligni.

SINTESI DELL'AVVENTURA

La Cittadella Senza Sole è un'avventura localizzata. I PG scoprono che le dicerie riguardo una fortezza sprofondata sono vere; gli eroi avranno a che fare con mostruose minac-

ce e antiche trappole, parassiti crudeli e misteriosi arbusti maligni, così come con bellicosi coboldi e tribù di goblin.

Collequercia: I PG possono all'occorrenza ritirarsi verso un piccolo paese nelle vicinanze per recuperare e rifornirsi di provviste.

Coboldi: È possibile che agendo diplomaticamente gli eroi riescano ad evitare un confronto diretto con i coboldi stringendo un patto, ma solo se i PG accettano di ritrovare un "animaletto" perduto per il capo dei coboldi.

Goblin: Gli avventurieri incontreranno sicuramente maggiori difficoltà nel trattare pacificamente con i goblin, che sentendosi particolarmente sicuri della loro forza si dimostreranno restii a negoziare.

Il Bosco Nascosto e dintorni: Infine, gli intrepidi eroi riusciranno a scoprire i livelli inferiori della Cittadella e il Bosco del Crepuscolo. In quel luogo, i PG scopriranno la verità riguardo il frutto incantato; dovranno inoltre confrontarsi con Belak l'Esiliato e l'Albero di Gulthias e sconfiggerli entrambi, se vogliono aver qualche speranza di vincere e poter vedere nuovamente la luce del giorno.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

I PG possono imbattersi nella Cittadella Senza Sole all'interno di una remota e solitaria rovina in una qualunque ambientazione. Fare riferimento alla mappa del territorio nel lato interno della copertina. I PG possono essere attirati nel dungeon attraverso i seguenti metodi (che sono reciprocamente compatibili). Il DM potrebbe riferire le informazioni sottostanti ai personaggi quanto basta per spingerli ad avventurarsi nel luogo ove si trova il dungeon. Oppure potrebbe semplicemente fotocopiare gli spunti sottostanti, ritagliarli e distribuirli ai giocatori (fornendo lo stesso spunto a due giocatori, se necessario).

Semplice desiderio d'avventura: Sei ansioso di farti un nome e la leggenda della Cittadella Senza Sole è ben conosciuta da queste parti e le storie che circolano sul suo conto la fanno apparire come il luogo più indicato per trovarvi gloria e tesori!

Assoldati: Un altro gruppo di avventurieri del posto è sceso nella Cittadella Senza Sole circa un mese fa, ma non ha mai fatto ritorno. Due dei membri umani di quello sfortunato gruppo di avventurieri erano fratello e sorella: Talgen Hucrele (un guerriero) e Sharwyn Hucrele (una maga). Erano parte di una importante famiglia mercantile avente sede nella cittadina di Collequercia. Kerowyn Hucrele, la matriarca della famiglia, decide di assoldarti per una missione di salvataggio allo scopo di recuperare i due parenti dispersi, o perlomeno i due anelli d'oro con sigillo che indossavano. Ella offre inoltre una ricompensa di 125 mo per ciascun anello con sigillo, ad ogni personaggio. Nel caso in cui i PG riportino indietro gli Hucrele in buone condizioni (di mente e di corpo), si offre di raddoppiare tale ricompensa.

Risolvere un mistero: La tribù di goblin che infesta le vicine rovine (chiamate Cittadella Senza Sole, anche se nessuno ne conosce il motivo) cede al miglior offerente di Collequercia un pezzetto di un frutto magico una volta ogni mezz'estate. Questa cosa continua da circa dodici anni e solitamente il frutto viene venduto per circa 50 mo, che rappresenta la cifra massima che un cittadino possa

sopportare di dover pagare ad un goblin. Il frutto, dall'aspetto di una splendida mela, è in grado di curare qualunque malattia o disturbo. Qualche volta il seme viene piantato nella speranza di far crescere un albero di mele incantate. Quando, nella stagione appropriata, i semi germogliano, producono una massa cespugliosa di rami contorti. Non molto dopo aver raggiunto l'altezza di 60 centimetri, vengono rubati, ogni volta. I cittadini sono convinti che i goblin, gelosi del loro tentativo, mandino dei ladri a rubarli per assicurarsi il monopolio della frutta incantata. Sei molto interessato a svelare il mistero di come sia possibile che un gruppo di goblin malandati sia in possesso di una tale meraviglia e di come riescano ad impadronirsi di ogni germoglio dei semi della frutta incantata. Ancor di più, desideri trovare questo meraviglioso albero guaritore di cui tanto si parla, per poter curare un amico o un parente malato.

VOCI CIRCOLANTI A COLLEQUERCIA

I PG possono raccogliere anche i seguenti indizi, con una prova di Raccogliere Informazioni, se trascorrono un po' di tempo nella locale taverna (CD 10), o mediante l'interpretazione di ruolo:

- 1 La Vecchia Strada passa molto vicino alle rovine (la Cittadella Senza Sole), ma è caduta in disuso molto tempo addietro a causa delle frequenti scorrerie dei goblin. Nessuno sa per certo cosa fosse un tempo la Cittadella, ma alcune voci non confermate dicono che servisse da rifugio per il culto di un antico drago.
- 2 La Vecchia Strada inoltre fiancheggia la Landa Cinerea, una terra priva di forme di vita. I personaggi che effettuano con successo una prova di Conoscenze (storia, geografia o locale, CD 12), o che chiedono informazioni a qualche cittadino di Collequercia, scoprono che la desolazione del luogo è attribuita ad uno sfogo d'ira di un antico drago di nome Ashardalon.
- 3 Di questi tempi, i mandriani non si spingono molto lontani per far pascolare il proprio bestiame. Sono spaventati a morte dalle dicerie su nuovi mostri che saccheggiano la zona col favore delle tenebre. Nessuno ha mai veduto tali creature, né loro lasciano tracce visibili; ad ogni modo sia la gente che il bestiame che si siano trovati all'aperto durante la notte sono stati trovati morti il giorno seguente, straziati da dozzine di artigli aghiformi.
- 4 Gli avventurieri scomparsi includono un guerriero (Talgen), una maga (Sharwyn), un paladino di Pelor (Sir Braford) e un ranger (Karakas). Sir Braford non era del luogo e possedeva una spada magica chiamata Spezzapunte.

Il piccolo paese di Collequercia

La comunità più vicina al dungeon è un piccolo paese di nome Collequercia (oppure uno più appropriato alle esigenze del DM); vedi la Mappa di Collequercia per il centro del paese. Il piccolo paese segue le regole indicate per uno di analoghe dimensioni come descritto nel Capitolo 4 della Guida del DUNGEON MASTER.

Collequercia (piccolo paese):

Convenzionale; AL NB; limite di 1.000 mo; Risorse 45.000 mo; Popolazione 901; Mista (umani 79, halfling 9, elfi 5, nani 3, gnomi 2, mezzelfi 1, mezzorchi 1).

Autorità: Sindaco Vurnor Leng, umano Ari 7.

Personaggi importanti: Kerowyn Hucrele, umana Pop 6 (mercante); Dem "Turacciolo" Nackle, gnoma Chr 4 (Pelor/guaritrice); Felosial, mezzelfa Com 3 (conestabile); Ben, Lu, Jym e Roda, umani Com 4 (delegati); Rurik Lutgehr, nano Esp 3 (fabbro); Garon, umano Esp 3 (oste della "Locanda del Vecchio Cinghiale").

Altri: Guardie della città, Com 2 (12); Esp 3 (8); Ldr 3 (2); Rgr 2 (1); Pop 1 (782).

Note: Gli arbusti che crescono al margine del paese vanno scomparendo, possibilmente proprio poco tempo prima della visita dei PG a Collequercia. All'insaputa degli abitanti del villaggio, gli arbusti si animano e diventano arbusti maligni col favore delle tenebre e se ne vanno dalla città volontariamente, continuando la loro lenta colonizzazione della superficie. Vedi la descrizione degli arbusti maligni nell'appendice.

Talvolta i goblin offrono una mela diversa al solstizio d'inverno. Tale frutto è perfettamente bianco ed è velenoso anche al solo contatto con la pelle. In tutta Collequercia e dintorni non si trovano tracce dei due frutti. Garon, l'oste della Locanda del Vecchio Cinghiale, ricorda ancora quale fu l'ultima volta in cui qualcuno (a parte Talgen e Sharwyn) gli chiese informazioni circa la Cittadella Senza Sole. Si trattava di un uomo dall'aspetto lugubre di nome Belak che si fermò da lui circa tredici anni or sono; aveva con sé una grossa raganella addomesticata.

PERIODO DELL'ANNO

Se si desidera che i PG abbiano la possibilità di trovare un frutto di mezz'inverno o uno di mezza estate è necessario iniziare l'avventura qualche settimana prima del solstizio estivo e invernale. A parte il fatto di rendere disponibile un pezzo del frutto dell'Albero di Gulthias, scegliere una stagione permette anche di fornire maggiori dettagli ai PG, migliorando quindi il loro coinvolgimento nell'avventura. In estate, le colline sono rigogliose e lussureggianti, anche se talvolta il calore può risultare opprimente. Se i personaggi intraprendono il viaggio in inverno, la temperatura rimane di poco al di sopra dello zero durante il giorno, mentre scende nettamente al di sotto durante la notte. I personaggi avranno pertanto bisogno di pesanti abiti invernali. La neve e il vento contribuiscono a creare massicci cumuli lungo la Vecchia Strada.

OSCURITÀ

È degno di nota il fatto che molte delle zone del dungeon sono completamente immerse nell'oscurità a meno che i PG non portino con sé torce o altre fonti di luce. Le creature dotate di scurovisione, come i nani, possono vedere senza una fonte di luce fino ad una distanza di 18 metri in tutte le direzioni. Dal momento che la maggior parte dei personaggi giocanti non dispone di tale capacità, devono fare affidamento sulle comuni fonti di illuminazione artificiale. Le creature con visione crepuscolare possono vedere ad una distanza doppia rispetto a quanto riportato nella tabella sottostante.

Fonte di luce	Luce	Durata
Candela	Raggio di 1,5 m	1 ora
Lampada comune	Raggio di 4,5 m	6 ore/0,45 kg d'olio
Lanterna schermabile	Cono di 18 m	6 ore/0,45 kg d'olio
Torcia	Raggio di 6 m	6 ore/0,45 kg d'olio
Verga del sole	Raggio di 9 m	6 ore
Luce	Raggio di 6 m	10 minuti
Fiamma perenne	Raggio di 6 m	Permanente

MAPPE

È piuttosto difficile ricordarsi di tutti i corridoi, le svolte, le aree salienti e di tutte le cose importanti che un dungeon contiene, per questo motivo è indispensabile una mappa ai personaggi onde evitare di smarrirsi. È necessario trovare all'interno del gruppo un volontario che si occupi di disegnare una mappa; sarà suo preciso dovere di prestare particolare attenzione alle descrizioni di ogni area fornite dal Dungeon Master, annotandone le dimensioni e le uscite, disegnando tutte queste informazioni su un foglio.

ORDINE DI MARCIA

Bisogna sempre chiedere ai giocatori in che ordine i loro personaggi camminano lungo i corridoi. È necessario stabilire quale sia il preciso ordine di marcia dei personaggi poiché tale informazione è utilissima per definire l'esatta posizione dei PG in caso di un'imboscata o per determinare chi sia il primo a cadere in una trappola.

LA CITTADELLA E DINTORNI

"Guarda il vecchio Drago che sprofonda dal trono suo, con immensa rovina!"

-Inno

Una volta che i personaggi giocanti sono pronti per partire da Collequercia, l'avventura potrà avere inizio.

La Vecchia Strada ricoperta di vegetazione si snoda lungo pendii pietrosi, vicino ad antiche querce e ad 1d4 fattorie abbandonate. Sulla Vecchia Strada non si trova alcun viaggiatore eccezione fatta per i PG. La distanza da coprire sulla Vecchia Strada per raggiungere la Cittadella Senza Sole è di circa undici chilometri. Tale lunghezza richiede mezza giornata di cammino per creature con velocità 20 (o un quarto di giornata per le creature che si muovono con velocità pari a 30). I PG a cavallo possono coprire tale distanza in poche ore, mentre i PG che scegliessero di ignorare la strada e di procedere nell'aperta campagna scoprirebbero che le asperità del terreno sarebbero tali da raddoppiare il tempo necessario per completare il viaggio.

Creature (LI 2/3): Se i personaggi dovessero decidere di viaggiare o di accamparsi durante la notte in un punto qualsiasi tra Collequercia e la Cittadella Senza Sole, avrebbero una probabilità del 60% per ogni notte di venire attaccati da un paio di arbusti maligni. Una volta sconfitte, tali creature appariranno come grovigli di rovi privi di coesione, strappati e spezzati.

➤ **Arbusti maligni (2):** 5 pf ciascuno.

Tattiche: Gli arbusti maligni attaccano col favore delle tenebre e con la copertura della vegetazione circostante (se presente). Man mano che strisciano in avanti producono un suono simile a quello del vento che soffia tra le foglie secche. I personaggi che attaccano privi di un'adeguata fonte d'illuminazione o della capacità di vedere nell'oscurità subiscono una penalità di -3 a tutti i tiri per colpire (la luna e le stelle forniscono una luce scarsa). Vedi l'appendice per informazioni più approfondite riguardo questo nuovo mostro.

PUNTI NUMERATI DELLA CITTADELLA SENZA SOLE

I seguenti punti numerati si riferiscono a precise locazioni annotate nelle mappe.

O. Il burrone

I PG che arrivino durante il giorno disporranno di una buona visuale del posto, che è ritratto nella Mappa in Sezione della Cittadella Senza Sole. Qualora i personaggi do-

vessero arrivare nelle ore notturne, vedranno soltanto quello che le loro fonti d'illuminazione (o capacità di visione) consentiranno loro.

La Vecchia Strada si snoda ad est di un angusto burrone. Nel punto in cui essa si affianca a costeggiarlo maggiormente, fuoriescono dalla fenditura numerose colonne spezzate; da qui innanzi il burrone si fa via via più profondo e ampio fino a raggiungere le dimensioni di un vero e proprio canyon. Due dei pilastri sono perpendicolari alla strada, ma la maggior parte degli altri si inclina a seguire il declivio. Molti sono rotti o spezzati e alcuni sembrano essere caduti nelle profondità ghermite dalle tenebre. Dal lato opposto del burrone si possono scorgere alcuni pilastri simili a quelli presenti da questa parte.

Il burrone corre per molti chilometri in entrambe le direzioni, mantenendo una profondità e un'ampiezza medie di circa 9 metri. Nel punto più vicino alla strada si allarga fino ad un totale di circa 12 metri, inoltre, vicino alle colonne sopra descritte penetra molto più in profondità nelle viscere della terra. Vedi la Mappa in Sezione della Cittadella Senza Sole.

Se i PG decidono di esplorare l'area, scoprono che i pilastri hanno subito il passare del tempo e sono quasi tutti spezzati, inoltre, fitte incisioni in alfabeto Nanico ricoprono la maggior parte di essi. Dopo aver tradotto le scritte, i personaggi che conoscono il Goblin, comprendono di trovarsi di fronte ad avvertimenti e minacce nei confronti di possibili intrusi. Una prova di Cercare (CD 13) effettuata con successo rivela che la zona all'interno e attorno ai pilastri ha ospitato numerosi piccoli fuochi da campo, alcuni dei quali piuttosto recenti (circa un mese prima). Tuttavia, qualcuno ha cercato di nascondere le tracce dei falò ad un osservatore disattento.

Chiunque si fermi in prossimità del burrone nota im-

mediatamente una robusta corda a nodi legata ad uno dei pilastri, penzolante nelle oscure profondità sottostanti; a giudicare dalle buone condizioni, la corda risale a non più di due o tre settimane prima. I personaggi potrebbero inoltre notare delle impronte di mani e piedi di dimensioni paragonabili a quelle di un goblin, impresse nel declivio.

Discesa: I personaggi possono discendere con facilità lungo la corda a nodi (prova di Scalare CD 0), sfruttando la parete per sostenersi. Scendono per 15 metri fino all'ingresso della cittadella (area 2). Il tentativo di scendere utilizzando le impronte scavate nella pietra è un'impresa molto difficile che richiede una prova di Scalare con CD 10. Una prova di Scalare fallita indica che l'incauto personaggio cade da un'altezza di circa 7,5 metri. Tale caduta infligge 2d6 danni.

In aggiunta, è necessario che il DM prenda nota di quali personaggi desiderino muoversi con particolare cautela e consenta loro di effettuare una prova di Muoversi Silenziosamente (contrapposta ai topi). Si prenda nota di quale personaggio per primo metta piede sulla sporgenza (area 1) cadendo o senza prestare attenzione al rumore.

1. Sporgenza

La sporgenza è illustrata nella Mappa in Sezione della Cittadella Senza Sole.

Una sporgenza sabbiosa sovrasta un'insenatura sotterranea immersa nelle tenebre a ovest. La sporgenza è larga ma accidentata; sabbia, detriti rocciosi e frammenti di ossa di piccoli animali la ricoprono. Una scala rozzamente scolpita discende a zig zag lungo un fianco della sporgenza, fino a sprofondare completamente nelle tenebre.

Perfino i PG provvisti di scurovisione non riescono a vedere né la parete più lontana della fenditura che si trova a circa 75 metri a ovest, né il fondo della volta sotterranea che è



Ingresso di caduta

Sguardo d'insieme della Cittadella Senza Sole ad uso del DM

La Cittadella Senza Sole venne costruita in superficie da un culto del drago che aveva in grande considerazione la riservatezza e la difesa. Tutte le indicazioni circa il nome del culto si sono perse molto tempo addietro, ma tramite varie fonti si è giunti a credere che esistesse una qualche relazione con il drago Ashardalon. Il cataclisma che uccise i membri del culto, al tempo stesso fece sprofondare la cittadella. Grazie ai numerosi incantamenti rimasti, la maggior parte della cittadella sopravvisse alla discesa nelle viscere della terra. Morti i cultisti, i goblin e altre creature colonizzarono la fortezza, dove hanno vissuto per centinaia di anni.

I goblin un tempo pattugliavano l'area circostante il burrone (area 0) per derubare gli incauti passanti. Ad ogni modo, dopo la caduta in disuso della Vecchia Strada circa quarant'anni orsono, i goblin non prestano più molta attenzione a quell'ingresso. Inoltre, una tribù di coboldi ha recentemente sfidato i goblin per accaparrarsi il possesso della fortezza ed entrambi i gruppi danno luogo a costanti schermaglie alla ricerca della supremazia. Il burrone offre ai PG un'ottima opportunità per garantirsi l'accesso al dungeon senza attirare troppa attenzione. (Il gruppo scomparso di avventurieri utilizzò la stessa via d'accesso. Infatti, la corda a nodi che si trova legata ai pilastri sulla sommità dello strapiombo era stata fissata da loro).

Nonostante sia i goblin che i coboldi reclamino la Cittadella Senza Sole come loro proprietà personale, né gli uni né gli altri ne hanno mai completamente visitato le molteplici stanze. Allo stesso modo, sia i goblin che i coboldi evitano scrupolosamente di introdursi nel livello del bosco. Tempo addietro essi pensavano che il bosco fosse infestato, ma con l'arrivo dell'Esiliato dodici anni prima il loro timore fu giustificato. Belak ogni anno ordina ai goblin di distribuire il frutto che matura nel solstizio d'estate, e i goblin gli obbediscono per il timore che egli suscita in loro.

circa 24 metri più in basso. Dopo che i personaggi si sono sbarazzati dei mostri possono esplorare la sporgenza a loro piacimento. Una prova di Cercare effettuata con successo (CD 13) rivela impronte non lasciate dai PG (vestigia del precedente gruppo di avventurieri). Le impronte scendono verso il basso lungo la scalinata; altrettanto abbondanti sono le impronte lasciate da topi di enormi proporzioni. L'esplorazione rivela anche un vecchio anello di pietre che contiene ed è coperto dalla cenere di innumerevoli fuochi accumulatisi nel tempo, anche se l'ultimo fuoco acceso in quel luogo risale a diversi anni prima. Le ceneri celano punte di lancia di rozza manifattura goblin e piccole ossa di animali residuo di antichi pasti.

Creature (LI 1): Attirati da occasionali animaletti di superficie che cadono nel burrone, tre topi crudeli stanno annusando attorno alle macerie. Al primo indizio della presenza dei personaggi, si nascondono in mezzo ai detriti. Un topo crudele sembra una versione letale di un normale topo, alta circa 90 centimetri.

Tattiche: I topi crudeli attaccano il primo PG che raggiunge la sporgenza cadendo o non muovendosi silenziosamente. I topi possono ottenere un'azione parziale di sorpresa a causa della loro posizione inizialmente nascosta e sfruttano tale opportunità per accorciare la distanza tra loro e il bersaglio. I topi crudeli tentano di attaccare sul fianco il PG: ciò significa che mentre un topo si muove per attaccarlo frontalmente, un altro si muove nella posizione diametralmente opposta al primo. Eseguendo tale manovra entrambi i topi ottengono un bonus di +2 ai loro tiri per colpire contro l'avversario attaccato sul fianco. Le creature che dovessero cadere fuori dalla sporgenza subiscono 8d6 danni letali.

Topi crudeli (3): 6, 4, 3 pf.

2. Scale a zig zag

Le scale mostrate nella Mappa in Sezione della Cittadella Senza Sole e nella Mappa del Livello della Fortezza hanno un'ampiezza di circa 1,5 metri e non sono di fattura particolarmente accurata; tuttavia, non costituiscono un immediato pericolo eccezionale fatta per coloro che procedono correndo, azione che richiede una prova di Equilibrio (CD 13), onde evitare di precipitare ad ogni tornante. Allo stesso modo, un combattimento in mischia sulle scale potrebbe risultare nella caduta di chiunque subisca un singolo colpo per 5 o più danni e fallisca una prova di Equilibrio (CD 10). Lungo la scala si trovano tre tornanti ognuno dei quali termina con un piccolo spiazzo; un'eventuale caduta dal primo, dal secondo o dal terzo spiazzo precipita il personaggio direttamente all'area 3, per 6d6, 4d6 o 2d6 danni ri-

spettivamente. Il secondo e il terzo spiazzo consentono ai personaggi dotati di scurovisione di gettare uno sguardo all'area sottostante.

Al margine del campo visivo si scorge la sommità di una fortezza che emerge dall'oscurità. La cittadella sotterranea, per quanto impressionante, sembra da lungo tempo dimenticata e a riprova di ciò stanno le finestre buie, le torri inclinate e le merlature spezzate. Tutto tace e una fredda brezza soffia dal basso portando con sé l'odore della polvere e un dolciastrò sentore di putrefazione.

Le scale in questo tornante conducono in alto verso l'area 1 o in basso all'area 3, come chiaramente illustrato nella Mappa del Livello della Fortezza.

3. Il cortile in rovina

La stretta scalinata si riversa in un piccolo cortile, apparente sommità di quello che fu un tempo un bastione merlato. La cittadella sepolta è sprofondata a tal punto nella terra che i suoi bastioni sono ora al livello della base della caverna. Il pavimento si allarga verso nord e verso sud ed è apparentemente composto da uno strato di macerie pericolanti che si estende fino ad un'inimmaginabile profondità. Verso ovest si intravede la struttura superstite di quella che probabilmente doveva essere la Cittadella Senza Sole. Sul lato ad ovest del cortile si trova una torre.

Il cortile di pietra circondato da macerie contiene una trappola e una porta di legno.

Le macerie circostanti: La massiccia presenza di detriti fiancheggia l'intera cittadella, come mostrato nella Mappa del Livello della Fortezza. I personaggi che cercano di passare attraverso le macerie si accorgono immediatamente di quanto esse siano instabili; i PG di taglia Piccola possono penetrare fino al centro delle rovine senza grosse difficoltà. I topi e creature simili riescono a farsi strada attraverso le macerie senza subire alcun impedimento ma solamente procedendo al 25% della loro normale velocità. I personaggi che si spingono innanzi a dispetto del buon senso devono effettuare una prova di Equilibrio (CD 15) per ogni 3 metri di detriti attraversati. Un eventuale fallimento indica che una parte dei frantumi di muratura ha ceduto sotto il peso del personaggio a causa dei suoi spostamenti, facendolo così precipitare in un buco pieno di detriti; uscire dalla fossa richiede una prova di Scalare (CD 15), il cui fallimento indica che il PG è piombato nuovamente all'interno della fenditura. Ogni volta che un PG cade all'interno di una fossa, c'è una probabilità del 10% che il rumore provocato attiri un topo crudele delle dozzine che infestano il cortile. I topi crudeli attratti dal rumore non hanno alcun problema nel muoversi tra le macerie e attaccano i PG ancora in piedi dopo circa 3 round, guadagnando così il fattore sorpresa. Il DM può consentire ai personaggi di effettuare una prova di Ascoltare o di Osservare, per accertarsi del fatto che si accorgano o meno dei topi che sopraggiungono.

Trappola (LI 1/2): Una trappola di fronte alla porta che conduce all'area 4 nasconde una trappola a fossa; una passerella di circa 30 centimetri di larghezza garantisce un

passaggio sicuro verso la porta per coloro che sanno dell'esistenza della trappola. I nani e i ladri hanno la possibilità di trovare la trappola prima di farla scattare.

➤ **Porta con trappola a fossa:** GS 1/2; profondità 3 m (1d6); tiro salvezza sui Riflessi nega gli effetti (CD 16); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Una molla nella trappola la ricolloca in posizione 3d6 round dopo che viene fatta scattare. La fossa contiene due goblin scheletrici morti da lungo tempo, un goblin morto da circa un giorno e un topo crudele vivo. Il topo è sgusciato nella fossa per nutrirsi delle carni del goblin "più fresco" e vi è rimasto intrappolato nel momento in cui il meccanismo ha fatto scattare nuovamente la trappola in posizione originale. Se viene frugato, il cadavere di quest'ultimo goblin ha 23 ma e 4 mo in una borsa di pelle da cintura.

Creatura (LI 1/3): Il topo crudele attacca immediatamente chiunque cada (e rimanga cosciente) oppure entri volontariamente nella fossa. Oppure, il topo può sempre arrampicarsi fuori dalla fossa aperta per attaccare i personaggi restii ad entrare.

➤ **Topo crudele (1):** 7 pf.

4. Cinta della torre

Quest'area circolare è cosparsa di schegge di granito frantumate, sopra le quali sono accasciati i corpi di quattro goblin, apparentemente uccisi in combattimento. Uno di essi si trova adagiato con la schiena contro il muro ad ovest, con la lancia che lo ha ucciso ancora saldamente infissa nel petto, a sorreggerlo come una macabra marionetta. Tre porte di legno si aprono su questa zona. Al di sopra, un torrione cavo di muratura sconnessa raggiunge circa i 9 metri d'altezza, ma ogni traccia di scale e pavimenti intermedi è da tempo svanita, eccezion fatta per un paio di sporgenze.

Un'indagine più accurata rivela che i corpi dei goblin sono morti da circa un mese e che i topi hanno fatto di loro un macabro pasto. I corpi sono stati privati di ogni oggetto di valore, ma possiedono ciascuno una spada corta. Se qualcuno si prendesse la briga di rimuovere la lancia che trapassa il goblin, rivelerebbe alle spalle di quest'ultimo una serie di rune profondamente incavate dall'aspetto impressionante. Coloro che conoscono il Draconico sono in grado di riconoscere la parola "Ashardalon."

Una porta segreta protetta da una trappola conduce all'esterno di quest'area (vedi area 5).

5. La nicchia segreta

I personaggi possono accedere alla nicchia segreta tramite una porta nascosta che devono trovare effettuando con successo una prova di Cercare (CD 16). Come al solito, gli elfi che si trovano a passare a meno di 1,5 metri di distanza da una porta segreta hanno diritto automaticamente alla possibilità di effettuare una prova di Cercare. La porta segreta in questione è protetta da una trappola ad ago; fortunatamente il veleno è evaporato ormai da lungo tempo, ma l'ago infligge comunque 1 danno alle sue vittime.

➤ **Trappola ad ago:** GS n/a; Ago (1 danno); tiro salvezza sui Riflessi nega gli effetti (CD 16); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Questa nicchia segreta è umida e fredda. Gli scheletri di tre arcieri morti da lungo tempo sono accasciati contro delle feritoie intasate dai detriti nelle pareti a sud e ad est della stanza.

Questi arcieri risalgono al tempo precedente lo sprofondamento della cittadella nelle viscere della terra stessa. Sfortunatamente, la violenza del cataclisma fu tale da ucciderli tutti e tre e contemporaneamente instillare in essi il germe della non vita. Le feritoie cui essi un tempo facevano capo sono oramai sepolte dai detriti e dalla terra all'esterno della fortezza e nessuno (né goblin né altri mostri) ha mai scoperto la presenza della nicchia. Se i PG entrano nella stanza, i tre scheletri si animano.

Creature (LI 1): Gli scheletri sono animati (minuscoli globi che emanano una luminescenza rossastra si accendono nelle loro orbite appena si alzano), ma restano immoti finché non vengono disturbati. Nonostante abbiano indosso i paramenti da arcieri, preferiscono l'uso dei loro artigli scheletrici. Nel caso in cui i personaggi sconfiggano gli scheletri troveranno su ciascuno di loro 2d10 ma, 1d10 mo e un quadrello+1.

Tattiche: Quando si rianimano, uno o più degli scheletri striscia nell'area 4 per lasciare spazio ai PG che desiderino entrare nella nicchia. Gli scheletri rimasti attaccano i PG che entrano, mentre quelli nell'area 4 attaccano i PG rimasti là. Si tenga a mente che sia i mostri che i PG all'occorrenza possono attraversare le caselle occupate dai loro alleati (ad esempio per permettere agli scheletri di uscire dalla stanza se necessario). Allo stesso tempo è opportuno prestare particolare attenzione ad ogni possibile attacco di opportunità che si presenti, man mano che i personaggi e i loro nemici si spostano.

➤ **Scheletri (3):** 9 pf ciascuno.

6. Il vecchio accesso

Le massicce pareti in muratura di questa sala larga 6 metri si sono conservate in maniera tutt'altro che buona, ma l'estremità più lontana versa in condizioni pessime, dal momento che è quasi completamente collassata su se stessa riempiendo di macerie la sezione a sud della stanza. Il muro ad ovest è quello che si è conservato meglio e ospita una porta di pietra che mostra l'altorilievo di un drago rampante. La porta ha una sola serratura situata nelle fauci spalancate del drago.

Elementi del dungeon

I seguenti elementi sono da considerarsi standard a meno che non sia diversamente specificato dal testo di una particolare descrizione di un'area.

Porte: Nella Cittadella Senza Sole si trovano due tipi di porte: di legno e di pietra; a meno che non sia diversamente specificato, tali porte hanno le seguenti caratteristiche:

➤ **Porte di legno:** 2,5 centimetri di spessore; durezza 5; 10 pf, CA 5; CD per sfondarla 18.

➤ **Porte di pietra:** 5 centimetri di spessore; durezza 8; 30 pf, CA 5; CD per sfondarla 26.

I personaggi possono compiere un numero illimitato di azioni prima di aprire una porta, come ad esempio origliare o effettuare prove per individuare eventuali trappole. Nel caso in cui i PG decidano di ascoltare eventuali rumori dall'altra parte, sarà necessario controllare nel punto numerato corrispondente se nell'area al di là della porta abiti una qualche creatura. Potrebbe essere opportuno fissare una CD e richiedere una prova da parte dei personaggi, tanto per tenerli nell'incertezza. Se non vi sono delle precise indicazioni, si consiglia di considerare tale CD pari a 14 o nel caso di rumori udibili molto ovattati o di scarsissima intensità, di fissare la CD a 22.

Illuminazione: Oltre l'area 2, molte delle aree del dungeon sono completamente immerse nelle tenebre, a meno che non sia diversamente specificato nella descrizione di una particolare stanza. Per i personaggi sprovvisti di scurovisione è necessaria una fonte di luce per poter vedere.

Ventilazione: Tutte le aree numerate contengono un'adeguata riserva d'aria, se non specificato diversamente. L'aria infatti è garantita da innumerevoli fessure e spaccature che danno sulla caverna soprastante e da lì verso la superficie, così come numerosi tunnel che conducono verso prosperi ecosistemi sotterranei. Tali spaccature e fenditure sono troppo piccole per poter essere esplorate da creature di taglia superiore a Piccolissima.

La porta di pietra sul muro ad ovest mostra l'altorilievo di un drago rampante ed è solidamente chiusa a chiave; vedi l'area 7 per maggiori dettagli.

Creature (LI 1/3): Un topo crudele si annida tra le macerie (prova di Osservare CD 25). I detriti fungono da ottimo passaggio verso molte stanze e il cortile esterno. Il topo attacca chiunque si avvicini oltre 1,5 metri dal margine delle macerie o chiunque resti solo all'interno della stanza. I personaggi che notano la presenza del topo mentre è ancora nascosto dai detriti e tentano di stanarlo con un'arma da mischia, si scoprono parzialmente impediti dalla copertura di un quarto di cui gode il topo e che gli conferisce un bonus di +2 alla CA e un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi.

➔ **Topo crudele (1):** 6 pf.

7. Galleria delle note dimenticate

Come menzionato nella descrizione dell'area 6, la porta che collega la galleria al vecchio accesso è scavata nella pietra. Sulla porta è stato lanciato l'incantesimo *serratura arcana* e può essere aperta soltanto utilizzando una delle seguenti strategie: per mezzo di un incantesimo *scassinare*, grazie all'incantatore originale (improbabile), da una prova di Forza effettuata con successo (CD 36) o usando la chiave appropriata; la chiave in questione, un oggetto magico incantato con uno *scassinare* permanente e specifico per la porta della galleria, giace nell'area 21. (Nel momento stesso in cui la chiave si trova nella toppa, la serratura si apre sia fisicamente che magicamente; la chiave non può essere utilizzata in tal modo da nessun'altra parte). Questa è la migliore delle opportunità dei personaggi per garantirsi l'accesso. Una volta sbloccata la serratura, la porta si apre con facilità.

Non appena la porta si apre, un rumore sibilante e uno sbuffo di polvere palesano che la stanza è rimasta sigillata per ere.

La polvere di secoli, intonsa, ricopre ogni superficie in questa vasta galleria. Tre alcove sono scavate nel muro a nord e una in quello a sud; ciascuna di esse contiene un piedistallo di pietra impolverato con sopra un globo di cristallo delle dimensioni di un pugno. Sebbene i globi delle alcove a nord giacciono frantumati e spenti, quello nell'alcova a sud, perfettamente integro, emana una leggera luminescenza bluastra. Dal globo si diffonde nella stanza una musica ovattata.

Nessuno, né goblin né altre creature, ha mai messo piede in questa stanza fin dall'epoca in cui la Cittadella è sprofondata nelle viscere della terra. I PG che notano lo strato di polvere spesso diversi centimetri che giace immoto, se ne rendono conto facilmente e la stessa aria stantia porta alle stesse conclusioni.

Trappola: Il globo luminescente inizia ad aumentare l'intensità della musica emessa non appena uno dei PG si

avvicina a meno di 1,5 metri. Per circa cinque minuti una monotona musica pervade l'area e si insinua per 6 metri in tutte le aree adiacenti che abbiano la porta aperta. Tutti i presenti devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18) ogni 10 round oppure fuggire a massima velocità verso l'area 3. I personaggi che si tappano le orecchie in qualche modo guadagnano un bonus di +2 al loro tiro salvezza, mentre il tentativo di ovattare la musica coprendo il globo con del tessuto fornisce un bonus di +1 ai tiri salvezza di tutti i presenti. Quanti sono soggetti agli effetti della musica attaccano qualunque ostacolo si pari loro davanti, sia esso una creatura o qualche tipo di barriera fisica. Una volta raggiunta l'area 3 (o dopo 3 round di tentativi infruttuosi volti a tale scopo), i personaggi colpiti si fermano e si tappano le orecchie per 10 round, dopo di che l'effetto svanisce. L'effetto cessa immediatamente se e solo se qualcuno tenta di rompere il globo (durezza 4, 10 pf). I bardi possono tentare di utilizzare la loro capacità di contro canto (vedi il *Manuale del Giocatore* per informazioni specifiche sull'utilizzo di tale capacità). Se il globo viene toccato, emette la musica al doppio dell'intensità, rendendo necessario un altro tiro salvezza sulla Volontà (CD 23) ogni round invece che ogni 10. Qualunque tentativo di ridurre magicamente al silenzio il globo o di diminuirne l'intensità sonora non può che ridurre la sua area d'effetto ad un raggio non inferiore a 3 metri. La rimozione del globo da questa stanza lo priva di ogni potere.

8. Piastra a pressione

L'aria di questo corridoio lungo circa 6 metri è stantia. Alla fine del camminamento si trova un'altra porta di pietra chiusa.

Trappola (LI 1/2): Ogniquale volta un peso venga posto sulla sezione quadrata avente lato di 3 metri contrassegnata sulla mappa col simbolo di una trappola, una piastra a pressione meccanica innesca una trappola. Una freccia viene scagliata da sopra la porta ad ovest contro un PG scelto a caso tra quelli che si trovano nella stanza. Ogni singolo passo ulteriore provoca lo scoccare di un'altra freccia.

➔ **Trappola a freccia:** GS 1/2; +5 a distanza (1d6, crit x3); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

9. L'indovinello del drago

La polvere ricopre questa sala come uno strato di neve grigia. Nell'estremità circolare a nord della stanza si trova la scultura di un drago scolpito in una varietà di marmo bianco dalle splendide venature rosse.

I personaggi possono trovare la porta segreta nella stanza mediante una prova di Cercare (CD 20); essa si apre solo nel caso in cui si verifichino le necessarie condizioni (anche nel caso in cui non sia stata scoperta). Sia le prove di Scassinare Serrature, che l'incantesimo *scassinare*, e i tentativi di forzare la porta sono destinati al fallimento, dal momento che questo portale è protetto dalla magia. La condizione necessaria affinché la porta segreta si apra è che venga pronunciata, ad alta voce e in qualunque linguaggio, l'esatta soluzione dell'indovinello posto dalla statua impolverata nell'estremità a nord della stanza. Una volta aperto, il portale resta accessibile per 10 round prima di richiuder-

Coboldi e goblin all'erta!

Le comunità di goblin e di coboldi sono nemiche, ma reagiscono in modo simile se vengono attaccate dai PG. I personaggi che decidono di attaccare ma si ritirano per riposare prima di aver parlamentato con i capi delle comunità danno tempo alle creature di fare i necessari preparativi. I mostri messi in allarme rinforzano le stanze già visitate dai personaggi giocanti e da essi considerate sicure, facendo ripiegare in tali aree goblin o coboldi dislocati in altre zone. Ad esempio, tre coboldi di una delle stanze indicate come area 16 possono essere disposti a guardia dell'area 15 con la consegna di preparare un'imbooscata per eventuali PG che decidessero di tornare sui loro passi. Allo stesso modo, quattro goblin di una delle stanze denominate area 36 possono essere trasferiti all'area 32 per contrastare una nuova irruzione dei PG. Si consiglia di segnare sulla mappa gli spostamenti effettuati, così da evitare la spiacevole eventualità di fare incontrare più volte lo stesso gruppo di creature (coboldi o goblin) ai personaggi.

si (a meno che non venga bloccato in qualche modo). I personaggi possono aprire la porta segreta dal lato ovest semplicemente spingendola.

Indovinello: La statua è alta circa 3 metri e raffigura un drago avvolto in spire. Non appena una creatura animata si avvicina entro 1,5 metri dalla scultura, una *bocca magica permanente* fa sì che il drago parli in Comune (agli astanti sembra effettivamente che le fauci si muovano). L'indovinello del drago è il seguente:

*Giungiamo di notte senza essere portate;
svaniamo di giorno senza essere rubate.*

Risposta: stelle

10. Guardia d'onore

La polvere giace come un manto sulla sala larga 6 metri. Tre strette alcove sono state scavate sia nella parete a nord che in quella a sud; ognuna di esse contiene una figura umanoide scolpita in una varietà di marmo bianco dalle venature rosse. Fa eccezione l'alcova di sud ovest che è vuota. Le sculture raffigurano alti elfi che indossano corazze di piastre. L'estremità più lontana della sala si apre, attraverso un arco di pietra, in una stanza più ampia, dalla quale si diffonde in modo irregolare una luminosità verdastria. Una fossa buia giace sotto l'arco ad ovest.

La polvere ricopre la camera e le sculture; tuttavia, una prova di Cercare effettuata con successo (CD 10) rivela che lo strato di polvere è stato smosso, anche se le tracce sono così lievi che la creatura che le ha lasciate deve essere passata decine di anni fa. I personaggi con il talento Seguire Tracce possono effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 10) per notare che le impronte di piedi umanoidi nudi dalle dita artigliate sembrano iniziare dal centro di un'alcova e si dirigono verso la fossa, dove scompaiono. Un PG che si sia calato nella fossa, con il talento di Seguire Tracce e che effettui con successo una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 20) è in grado di ritrovare la pista dall'altra parte della buca, che conduce all'area 12.

Fossa aperta: La fossa è profonda 3 metri e il fondo è ricoperto di spuntoni acuminati. I muri sono irregolari e offrono numerosi appigli agli scalatori esperti. La fossa si estende per 6 metri da nord a sud, attraversando la sala per tutta la sua larghezza; misura 3 metri da est ad ovest e l'area 12 si trova immediatamente oltre il suo lato più lontano. Una caduta infligge 1d6 danni, ai quali vanno sommati altri 1d4 danni causati dagli spuntoni; tuttavia, i PG possono calarsi e risalire con sicurezza sul lato opposto effettuando con successo due prove di Scalare (CD 16). I personaggi possono in alternativa cercare di superare il pozzo con un salto preceduto da una rincorsa adeguata (Saltare CD 16 per PG di taglia Media e velocità 9 m), o di creare un ponte in qualche altro modo. Sfortunatamente, i PG potrebbero essere attaccati non appena raggiunto l'altro lato.

Creatura (LI 3): La figura mancante dall'alcova vuota di sud ovest attende nascosta oltre l'arcata di pietra nell'area 12, messa in guardia da qualsiasi rumore provocato dai PG. Si tratta di un quasit, chiamato Jot, lasciato in questo luogo per sorvegliare il contenuto del sarcofago dell'area 12. Il particolare incantesimo che vincola la creatura abis-

sale permette all'essere immondo di sopravvivere per secoli senza sostentamento o aria fresca. Un quasit nella sua forma naturale ha l'aspetto di un minuscolo umanoide con le corna appuntite e le ali di pipistrello. Le mani e i piedi sono molto lunghe e sottili, con lunghissime dita artigliate. La pelle è verde e coperta di pustole. Le ultime istruzioni del quasit in questione sono di tendere agguati a chiunque attraversi la fossa.

Jot: 18 pf.

Tattiche: Jot attende, nascosto alla vista, a sud dell'arco preparando un'imboscata per una potenziale vittima che attraversi la fossa giungendo all'area 12. I personaggi che falliscono una prova di Muoversi Silenziosamente contrapposta alla prova di Ascoltare del quasit sono vulnerabili non appena varcano la soglia dell'area 12. Questo vale anche per i personaggi che superino con successo una prova di Saltare o Scalare per arrivare nell'area 12 dall'area 10.

Il quasit può compiere un'azione parziale contro i personaggi sorpresi: basta uno spostamento di 1,5 metri per raggiungere il bordo della fossa e attaccare un qualsiasi bersaglio non appena questi superi l'arcata di pietra. (Una vittima colta alla sprovvista non riceve un attacco di opportunità contro il quasit). La creatura cerca, col suo attacco, di spingere il bersaglio nella fossa; chiunque si trovi entro 1,5 metri dalla fossa e subisca 1 o più danni dal quasit durante la sua azione parziale, oppure quanti subiscono danni alla Destrezza a causa del veleno del quasit, devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 16) o cadere nella fossa!

Sviluppo: Il quasit non combatte fino alla morte. Dopo aver tentato di spingere un PG nella fossa con la sua azione parziale, attacca un altro personaggio. Una volta subito più di 4 danni, o se viene attaccato da più di un PG per volta, si prepara a scappare. Jot ride, esclamando: "Avete spezzato il vincolo: la mia veglia sul sacerdote del drago è giunta al termine!" Impiega poi la sua azione successiva per effettuare una ritirata con movimento doppio; vola lungo il soffitto alto 3 metri attraversando la fossa e dirigendosi verso la stanza da cui provenivano i PG, cercando di eluderli completamente.

Se riesce a fuggire, i PG potrebbero incontrarlo ancora sul loro cammino. A discrezione del DM, il quasit potrebbe indugiare presso il burrone che porta alla Cittadella Senza Sole (area 0). Quando i PG arrivano alla base della corda a nodi (area 1), il quasit attende che un personaggio salga per almeno 3 metri e roscicchia la corda fino a spezzarla. Lo scalatore più in alto subisce 1d6 danni; i PG sentiranno chiaramente una risata diabolica e il rumore di ali sopra di loro.

11. Stanza segreta

Una porta segreta (Cercare CD 20) collocata al centro dell'alcova di sud dell'area 10 conduce a questa piccola stanza.

La polvere ricopre questa piccola stanza, oscurando alcune parole incise nella parete sud.

Se i PG rimuovono la polvere dall'iscrizione, quanti conoscono il Draconico noteranno alcuni dei suoi simboli; chi capisce tale linguaggio può leggere: "Un sacerdote del drago, sepolto vivo per aver trasgredito la Legge, mantiene ancora i privilegi della sua posizione."

Una botola segreta nel pavimento (Cercare CD 20) cela un passaggio di 90 per 90 centimetri che porta ad una botola simile nell'area 12. I personaggi che fanno uso di questo passaggio per accedere all'area 12 evitano l'attacco del quasit.

12. Sepolcro di un sacerdote del drago decaduto

Piastrelle di marmo dai toni violacei coprono il pavimento e i muri della stanza, benché tutte siano crepate o rotte, rivelando la nuda roccia sottostante. Candelabri da parete sono affissi ad ogni angolo delle mura, ma solo uno contiene una torcia, che arde di una debole luce verdastra. Un imponente sarcofago di marmo, lungo almeno 2,7 metri, giace al centro della stanza. La pietra è intarsiata con altorilievi raffiguranti draghi e la testa del sarcofago somiglia a quella di un drago. Borchie di metallo intaccato dalla ruggine bloccano il coperchio del sarcofago.

La fiamma del candelabro da parete di sud est è mantenuta magicamente (si tratta di una *torcia perenne*). Sembra una fiamma normale (a parte il suo colore verdastrò), ma non può essere usata per dare fuoco agli oggetti.

Sei chiavistelli di ferro bloccano il coperchio del sarcofago. Sono tutti arrugginiti e ognuno di essi richiede una prova di Forza (CD 21) per essere aperto. Fatto questo, i personaggi possono spostare il coperchio con un'ultima prova di Forza (CD 21). All'interno del sarcofago giace un "sacerdote del drago", ancora vivo in virtù di un incantesimo *stasi temporale* che viene automaticamente dissolto (con un lampo di luce verde) quando il sarcofago viene aperto. Il sacerdote del drago attacca i suoi soccorritori, impazzito dopo la sua trasformazione (vedi sotto). Nonostante un tempo possedesse oltre dieci livelli nella classe del chierico, la sua pazzia ha rimosso dalla sua mente ogni capacità clericale.

Creatura (LI 3): Il sacerdote del drago un tempo aveva un nome, ma ormai l'ha dimenticato. Si è dedicato allo studio di magie ritenute sacrileghe dal suo culto del drago: ha cambiato le sue sembianze da elfo a troll. Per questo crimine, il culto l'ha sepolto vivo, benché abbia conservato i privilegi del suo status: è stato "sepolto" coi suoi beni più preziosi.

Il sacerdote del drago è vestito con abiti raffinati, anche se ormai putrefatti; porta dei gioielli ancora scintillanti e anelli adornati da minuscoli draghi d'argento. Il suo corpo appare rattrappito ma slanciato e la sua carne è di un grigio putrido. I suoi capelli sono lunghi, spessi e nodosi, le mani artigliate e i

piedi terminano con tre dita.

Tattiche: Questo troll è molto più debole e lento di un esemplare normale, come si può notare dalle statistiche del sacerdote del drago. È così debole, in effetti, da non poter squartare gli avversari come un troll normale e i suoi attacchi infliggono un danno ridotto.

Il troll è una creatura di taglia Grande e alta (2,7 metri) e ha una portata naturale di 3 metri: i personaggi che si trovano ad una distanza di 3 metri dal troll possono essere attaccati. Inoltre, i PG che si avvicinano entro 1,5 metri dal troll si stanno muovendo nell'area di minaccia della creatura e possono provocare un attacco di opportunità, benché il sacerdote del drago possa compiere un solo attacco di questo tipo per round. Dal momento che il sacerdote del drago è un troll, può rigenerare. I danni che subisce sono danni debilitanti e la creatura guarisce automaticamente dai danni debilitanti ad un ritmo di 3 per round. Alcune forme di attacco, fra cui il fuoco e l'acido, infliggono danni normali alla creatura; questo tipo di danno non è considerato debilitante e pertanto non viene rigenerato.

Il troll non insegue i PG in fuga; al contrario, continua a riposare nella sua "tomba" fino a quando la fame non lo trascina fuori dopo 2d4 giorni.

Troll "Sacerdote del Drago" (1): 42 pf.

Tesoro: Oltre al pugnale perfetto in possesso del troll (il sacerdote evita di usarlo, ritenendo più efficaci i suoi artigli), la creatura indossa dei gioielli (un anello del valore di 5 mo, un amuleto del valore di 10 mo e due braccialetti adornati con disegni stilizzati di draghi d'argento, del valore di 15 mo ciascuno). Sparso sul fondo del sarcofago si trova inoltre un totale di 220 ma, 50 mo e quattro pergamene divine: *comando*, *cura ferite leggere*, *infliggi ferite leggere* e *pietra magica*. La *torcia perenne* verdastra nel candelabro costituisce un altro potenziale tesoro.

13. Vuota

Ogni area indicata con questo numero ha una descrizione simile alla seguente.

Questa stanza in rovina non contiene altro che detriti rocciosi.

Queste stanze rappresentano degli ottimi luoghi dove riposare indisturbati.

14. Riserva d'acqua incantata

Il bassorilievo presente sulla porta di pietra che sigilla questa stanza raffigura un pesce simile ad un drago, che nuota in un ambiente acquatico. La porta è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 21) e non è mai stata aperta dalla caduta della Cittadella.

Questa stanza quadrata con lato di 3 metri, è stata scavata nella roccia. Contiene un barile di ferro ormai arrugginito. Dei tubi di metallo, anch'essi arrugginiti, si dipartono dal barile e scompaiono nel pavimento.

Questa stanza contiene una riserva magica d'acqua, benché nessuno vi abbia attinto in centinaia di anni.

Se i personaggi scuotono o colpiscono il barile di ferro (spessore 8 mm; durezza 3; 10 pf; CA 10; CD per romperlo 18), sentono il suono cupo del liquido che si agita al suo interno. Tuttavia, i tubi di collegamento mantengono saldamente il fusto in posizione. I personaggi possono spostare il grosso tappo metallico che si trova in cima al barile con una prova di Forza effettuata con successo (CD 18); in alternativa, possono sfondarne un lato con facilità. In entrambi i

Mostri erranti

Nell'area 6 e oltre, i mostri si muovono tra le sale della Cittadella Senza Sole. Ogni 12 ore trascorse dai personaggi nel dungeon, bisogna lanciare 1d20 e confrontare il risultato con la tabella seguente, mentre i PG si trovano in una sala o una stanza accessibile. (I personaggi che si sono chiusi in una stanza o in un'area segreta sono al sicuro da incontri casuali). Con un risultato maggiore o uguale a 7, non avvengono incontri; con un tiro di 1-6, confrontare il risultato con la tabella sottostante e applicare l'incontro indicato. Le statistiche dei mostri sono riportate nell'Appendice.

1d20	Mostro	# mostri	LI
1	Coboldo	3	1/2
2	Topo crudele	2	1
3	Goblin	2	1/2
4	Hobgoblin	3	1
5	Scheletro	2	1/2
6	Arbusto maligno	4	1
7-20	Nessun incontro	-	-

casi, l'elementale dell'acqua (mephit dell'acqua) tuttora confinato all'interno del barile viene liberato. Sfortunatamente, con la sua liberazione la creatura deve portare a termine un ulteriore compito, oltre a mantenere il fusto pieno d'acqua: uccidere chiunque disturbi la riserva d'acqua.

Creatura (LI 3): Un mephit è una creatura elementale minore, composta da una delle componenti basilari che costituiscono tutto quanto è stato creato, in questo caso l'acqua. Il mephit dell'acqua è una piccola creatura alata dalle sembianze più o meno umanoidi. Spesso viene descritto come "diabolico" e la sua natura di elementale dell'acqua è evidente al primo sguardo. Questo particolare individuo è aggressivo a causa delle costrizioni a cui è costretto ad obbedire; queste costrizioni gli impediscono altresì di usare il suo potere di *portale*. Essendo un esterno, non può toccare chi è protetto da un incantesimo *protezione dal male*.

➔ **Mephit dell'acqua (1):** 15 pf; 5 minuscoli zaffiri (5 mo ciascuno).

Tattiche: La riduzione del danno del mephit di +1/5 è sempre utile, permettendogli di ignorare i primi 5 danni da qualsiasi attacco che non sia portato da un'arma magica +1 o migliore. Il mephit utilizza la sua arma a soffio quando almeno due PG possono essere all'interno dell'area di effetto. Da non dimenticare che il cono è largo in qualsiasi punto tanto quanto quel punto è distante dal punto di origine. Il mephit non può utilizzare la sua capacità di guarigione senza disporre di una maggiore quantità d'acqua. La creatura tenta di fuggire se perde 10 o più punti ferita, cercando una piccola pozza d'acqua. Potrebbe in seguito tentare di rintracciare i personaggi, dopo essersi curato, per rispetto delle costrizioni a cui è sottoposto. Pertanto, se la creatura riesce a sfuggire ai PG, il DM potrebbe farla incontrare ai personaggi in un momento successivo.

15. Fuggito dalla gabbia

Simboli e glifi rozzamente eseguiti con una vivace tinta verde decorano questa grande stanza di forma

irregolare e dalle pareti la cui superficie sembra sbriciolarsi al minimo contatto. Una grande buca al centro della stanza mostra chiari segni di un recente falò. Una gabbia metallica si erge vuota al centro della parete meridionale, con una visibile spaccatura al suo interno. Di fronte alla gabbia vi è una piccola panca di legno drappeggiata con tessuto verde; sopra di essa sono appoggiati alcuni piccoli oggetti. Accanto alla panca di legno si scorge un giaciglio, dal quale proviene un piagnucolio chiaramente udibile.

I coboldi invasori possedevano una mascotte che, allo stesso tempo, costituiva un'arma formidabile per la colonizzazione della Cittadella Senza Sole: un cucciolo di drago imprigionato, che si trovava in questa stanza sorvegliato da numerose guardie. Sfortunatamente, le difese non sono state sufficienti per contrastare una sortita dei goblin, che si sono impadroniti del cucciolo di drago una settimana fa. I coboldi rimasti hanno trasportato i corpi dei goblin uccisi nell'area 19, per impiegarli come integratore alimentare; hanno poi bruciato in modo cerimonioso i corpi dei guerrieri coboldi in una pira sacrificale. Ora solo Meepeo, il Custode dei Draghi, rimane in questa stanza; è sconvolto dalla perdita del suo cucciolo e trascorre quasi tutto il suo tempo sul suo giaciglio, in un sonno tormentato dagli incubi. Se un combattimento dovesse avere inizio in questa stanza, i buttafuori coboldi presenti nell'area 16 saranno allertati e accorreranno per dar man forte agli alleati coboldi o per uccidere i goblin, se dovesse presentarsi tale eventualità.

Contenuto della stanza: Chi è in grado di leggere il *Dracónico* nota che i simboli sui muri sono rozze versioni di quel raffinato linguaggio e che significano "Qui esserci Draghi". La gabbia metallica è divelta e non può essere usata per rinchiudere dei prigionieri se non viene riparata. Una ricerca effettuata all'interno della gabbia mostra degli escrementi, che i personaggi con l'abilità *Conoscenza delle Terre Selvagge* possono attestare non appartenere ad alcun



animale naturale (in effetti, sono quelli di un minuscolo drago bianco). La fossa del falò, se esaminata, mostra dei frammenti di armature e ossa di coboldo; i corpi dei caduti sono stati saccheggianti dai loro compagni coboldi, prima di essere bruciati.

Creatura (LI 1/6): Il coboldo nel giaciglio non ha alcuna reazione, a meno che non senta fortissimi rumori o che venga scosso violentemente. Si tratta di Meepo, il Custode dei Draghi. Dopo aver perso il proprio incarico, in seguito alla scomparsa del cucciolo di drago, la sua posizione sociale è precipitata rovinosamente.

Se viene disturbato, Meepo reagisce con terrore. Se i personaggi lo attaccano, fugge verso la stanza più vicina indicata come area 16. Se i PG conoscono un linguaggio parlato dal coboldo (Draconico, Comune o Goblin), riescono automaticamente a superare una prova di Diplomazia, che permette loro di parlare con Meepo. Il coboldo è piagnucoloso e ovviamente intimorito fisicamente dai PG. Accetterà di rispondere ad alcune domande. Il corpo del coboldo è segnato da numerose cicatrici, che sono "ricordi" del suo ruolo di Custode dei Draghi:

- Domande riguardanti la gabbia: "Il drago del clan... abbiamo perso il nostro drago. Quegli spregevoli goblin hanno rubato Calcryx, il nostro drago!" Calcryx è il nome del drago.
- Ogni altra domanda: "Meepo non lo sa, ma il capo sì. Meepo vi porta a conoscere il capo, Yusdrayl, se fate i bravi. Indicare passaggio sicuro, se promettere di non fare male a Meepo. Forse se promettere di salvare drago, capo è buono, rispondere alle domande."

Una volta che Meepo comprende che è possibile riavere il drago, anche se per mano dei personaggi, riprende animo e si offre di condurre i PG dal capo (Yusdrayl) sul suo trono del drago (stanza 21). Fedele alla sua parola, Meepo cerca di guidare velocemente i personaggi fino all'area 21 e cerca persino di evitare attacchi ai PG da parte dei coboldi. Tuttavia, se i PG dovessero attaccare o essere responsabili di evidenti macchinazioni contro i coboldi, la promessa di Meepo di garantire un passaggio sicuro non avrà alcun valore.

➔ **Meepo:** 2 pf.

Tesoro: Una prova di Cercare effettuata con successo (CD 19) rivela una statuetta di giada (un drago) del valore di 15 mo, celata nella fossa della pira funebre. La panca è utilizzata come un minuscolo altare; su di essa vi sono contenitori di tintura verde, un pennello (con setole di goblin) e quattro piccole statuette di giada a forma di drago, ciascuna del valore di 15 mo.

16. Buttafuori coboldi

Diverse aree della Mappa del Livello della Fortezza sono indicate con questo numero:

ogni zona può essere descritta in modo simile. Tutte le porte che conducono a tali stanze sono protette da una trappola a freccia (la prima volta che i PG accedono ad una data area) che scatta all'apertura della porta, benché i coboldi sappiano come aggirarle. I personaggi che effettuano con successo una prova di Muoversi Silenziosamente (CD

12, modificata dalla prova di Ascoltare dei coboldi all'interno) possono entrare nella stanza con un'azione parziale di sorpresa. In caso contrario, i coboldi saranno consapevoli della presenza dei PG.

➔ **Trappola a freccia:** GS 1/3; +2 a distanza (1d6, crit x3); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 19).

Il fetore di troppi corpi, in una stanza troppo piccola per troppo tempo, satura l'aria. Un piccolo focolare si trova al centro della stanza, composto da frammenti di muratura e statue rotte, ricavati a discapito dell'integrità della stanza. Ammucchiati intorno al fuoco giacciono degli stracci coperti di peli e di funghi marci. Alcuni umanoidi bassi, cornuti e dalle pelle squamosa vivono in questa stanza.

Queste stanze servono come dormitori/posti di guardia per i sorveglianti coboldi (noti come "buttafuori").

Creatura (LI 1/2): Tre buttafuori coboldi sorvegliano ogni area indicata con questo numero, a meno che non siano stati dislocati in altro modo per dare man forte ad altri membri del clan. Senza Meepo (vedi area 15) come fattore moderatore, i buttafuori coboldi attaccano i personaggi a vista, anche se i PG possono comunque provare ad eludere il combattimento con una buona interpretazione di ruolo. Il DM può inoltre richiedere una prova di Diplomazia (o una prova di Carisma) dopo l'inizio delle ostilità. Se non si verificano circostanze moderatrici, i PG hanno una penalità automatica di -4 per effettuare le prove, -8 se non conoscono linguaggi comuni ai coboldi (Draconico o Goblin).

Se Meepo accompagna i personaggi, una buona interpretazione di ruolo permette loro di oltrepassare gli altri coboldi con facilità. Gli eroi ottengono un bonus di +14 per ogni prova di Diplomazia (CD 20 per avere successo) finalizzata ad influenzare i coboldi. Inoltre, le creature permettono ai personaggi di fare la prima mossa. Se la via diplomatica dovesse fallire nonostante la presenza di Meepo e se i personaggi fossero costretti a combattere un gruppo di coboldi fino alla morte, ogni successiva prova di Diplomazia verrà modificata da una penalità cumulativa di -1 per ogni coboldo ucciso. Pertanto, se i personaggi eliminano un totale di cinque coboldi, le loro prove di Diplomazia mantengono comunque un bonus di +9 in presenza di Meepo. In sua assenza, avranno invece una penalità di -5.

Se la prova di Diplomazia è effettuata con successo, i buttafuori indicheranno ai PG la via per raggiungere "Yusdrayl sul suo trono del drago", fornendo semplici indicazioni per l'area 21 e consigliando loro di non scatenare l'ira delle guardie d'onore di Yusdrayl.

➔ **Buttafuori coboldi (3):** 4 pf ciascuno; 2d10 ma.

17. Cibo per draghi

Topi ed escrementi di topo riempiono la stanza. Una piccola barriera impedisce loro di fuggire con facilità.

Creatura (LI 1): I topi servivano come cibo per il cucciolo di drago che in precedenza era custodito nell'area 15. I coboldi, a loro volta, nutrivano i topi con grilli delle caverne e con funghi fosforescenti raccolti nei vicini tunnel che conducono nel Sottosuolo (area 23). Da quando il dra-

go è stato rubato, i coboldi si sono disinteressati dei topi e i roditori hanno masticato i fermi della barriera, fino a distruggerli; pertanto, 1 round dopo l'apertura della porta, i topi abbattano la barriera e si riversano fuori, attaccando affamati ogni creatura vivente.

Tattiche: Essendo creature Minuscole, i topi possono entrare in modo non amichevole in caselle occupate e in effetti devono farlo per poter attaccare fisicamente. Questo concede ai PG un attacco di opportunità automatico; ogni personaggio può effettuare normalmente un tale attacco ogni round. Inoltre, le creature di taglia Minuscola o inferiore non hanno una portata naturale e pertanto non possono compiere attacchi di opportunità a loro volta.

➤ **Topi delle caverne (8):** 2 pf ciascuno.

18. Prigionieri di guerra

Entrambe le porte che permettono di accedere a questa stanza sono chiuse a chiave (Scassinare Serrature CD 20) e bloccate con una sbarra di ferro dall'esterno. I personaggi possono rimuovere tale sbarra con facilità e possono tentare di scassinare la serratura. Tuttavia, se lo fanno nell'area 19, i coboldi che abitano la zona chiederanno giustificazioni per un tale comportamento. I personaggi che dovessero persistere nel tentativo di aprire la porta mettono in pericolo la tregua precedentemente stabilita coi coboldi, se questa è stata stipulata.

Quattro piccoli umanoidi sono incatenati in questa stanza sudicia e polverosa. Le loro catene sono spesse e arrugginite e ciascuna di esse è attaccata saldamente ad uno spuntone di ferro piantato nel pavimento. Alcuni scudi distrutti e delle armi spezzate giacciono in un angolo.

Alcuni guerrieri goblin sono tenuti prigionieri in questa stanza, catturati nel corso di diverse schermaglie. Ogni tanto, i coboldi liberano un goblin e ne chiedono il riscatto alla tribù (al prezzo di 2-20 ma), se questa lo rivuole indietro. I prigionieri che non possono essere riscattati sono in genere tenuti da parte per il pentolone dei coboldi. Se un personaggio entra nella stanza, i goblin piagnucolano e si rannicchiano in modo patetico. I personaggi che intendessero liberare i goblin dovrebbero recuperare la chiave, in possesso di Yusdrayl, o provare a spezzare le catene con una prova di Forza (CD 26).

Creature: I goblin sono umanoidi malvagi e subdoli, le meno potenti ma le più numerose tra le creature considerate "goblinoidi". Vedi "I goblinoidi", pagina 20, per informazioni più dettagliate riguardanti i goblin della Cittadella Senza Sole.

Sviluppo: I prigionieri goblin promettono letteralmente qualsiasi cosa ai PG, se questi accettano di liberarli (uno dei prigionieri parla il Comune). Assicurano che provvederanno affinché i personaggi abbiano un passaggio sicuro fino al loro capo. Sfortunatamente, queste creature caotiche non sono in grado di mantenere una simile promessa. Peggio ancora, se i PG liberano i goblin, ogni accordo fatto coi coboldi termina all'istante. I goblin liberati che accompagnano il gruppo sono un misero aiuto: i PG che tentino di dissuadere altri goblin ostili dall'attaccare, ottengono solo un bonus di +1 alle prove di Diplomazia. I goblin liberati fuggiranno al primo segno di problemi e tradiranno i PG

se minacciati da altri goblin.

➤ **Prigionieri goblin (3):** 3 pf; Att +0 mischia (1d2-1 debilitanti, senz'armi).

19. Sala dei draghi

Come nel resto del complesso, anche qui regnano il degrado e il declino. Tuttavia, una doppia fila di colonne di marmo decorate con bassorilievi attraversa la lunghezza della sala. Le incisioni sulle colonne raffigurano draghi intrecciati. Tre piccoli umanoidi cornuti pattugliano costantemente l'area.

Le colonne, benché caratteristiche, non hanno nulla di speciale.

Creature (LI da 1/2 a 5 1/2): Una guardia d'élite di tre coboldi pattuglia quest'area, considerando tale incarico un onore. Generalmente, le guardie prestano particolare attenzione alla porta che conduce all'area 24, poiché questo è il percorso normalmente seguito dai razziatori goblin. Questi coboldi reagiscono in modo simile ai buttafuori coboldi descritti nell'area 16, con particolare interesse per i tentativi di approccio diplomatico da parte dei personaggi. I PG che non sono accompagnati da Meepo (vedi area 15) ma che intendono parlamentare possono modificare le loro probabilità di successo dichiarandosi nemici dei goblin (bonus di +7). Sono altresì utili delle prove di queste affermazioni, come bottini di guerra o trofei goblin (ulteriore bonus di +5).

I personaggi che evitano il combattimento sono indirizzati verso l'area 21, il trono del drago. Le guardie presenti scortano i PG alla presenza di Yusdrayl.

Tattiche: Se in questa stanza avranno inizio delle ostilità, i coboldi potranno contare sui rinforzi dalle aree 20, 21, 23 e dall'unica area 16 che si apre su questa stanza, sempre che i PG non abbiano già visitato queste zone ed eliminato le forze presenti. I rinforzi sono costituiti da tre buttafuori coboldi provenienti da ogni area (per un totale di 12 coboldi) e giungono al ritmo di tre coboldi ogni 2 round di combattimento, finché tutti i 12 coboldi sono presenti dopo 8 round. I coboldi che lasciano la loro stanza di provenienza e che vengono uccisi dai PG dovrebbero essere annotati sulla mappa, per evitare confusione successivamente. La stessa Yusdrayl prende parte al combattimento giungendo dall'area 21 dopo 4 round di combattimento.

I PG aggressivi scateneranno su di loro l'ira di tutti i coboldi. Un gruppo ben riposato e costituito da individui di talento potrebbe avere la meglio su tutti i coboldi e su Yusdrayl; i gruppi che sono già stati feriti o che hanno utilizzato i loro incantesimi farebbero bene a fuggire quando la situazione diventa critica. I coboldi non inseguiranno i personaggi oltre la loro area di influenza. Se il DM vede che i giocatori novizi sono riluttanti a fuggire, dovrebbe cercare di far capire loro che gli eroi che fuggono possono sopravvivere per combattere un altro giorno.

➤ **Buttafuori coboldi (3):** 4 pf ciascuno.

20. Colonia di coboldi

La robusta porta di legno (spessore 5 cm; durezza 5; 20 pf; CA 5; CD per sfondarla 25) che conduce a questa stanza è sbarrata dall'interno. I personaggi che forniscono la giusta parola d'ordine ("pestacalli" pronunciato in Draconico) o che effettuano con successo una prova di Raggiare (CD

20) convincono i coboldi all'interno ad aprire la porta. Altrimenti, i coboldi aprono la porta solo per l'avvicinamento delle mansioni ordinarie o se i tre buttafuori all'interno sono chiamati come rinforzi.

Numerosi fuochi da campo, piccoli ma fumosi, illuminano questa ampia e alta stanza. Sputi, rastrelliere per la concia e altri oggetti tipici di una cultura primitiva sono visibili attraverso la caligine. Alcune piccole figure sono indaffarate a lavorare e a giocare per la stanza.

Questa è la stanza principale dell'accampamento dei coboldi che sono penetrati nella Cittadella Senza Sole.

Creature (LI 1/2): Generalmente, qui si trovano ventiquattro coboldi; tuttavia, solo tre di essi sono combattenti. Questi tre buttafuori attaccano ogni personaggio che entri privo di accompagnamento. Gli altri coboldi sono troppo giovani, vecchi, inesperti o codardi per difendersi in caso di combattimento. I personaggi che massacrano i non-combattenti, una volta eliminati i tre buttafuori, non ricevono PE per le loro azioni, anche se i coboldi sono creature malvagie.

Tutti i coboldi presenti sono seguaci di Yusdrayl, il cui trono si trova nell'area 21. Risponderanno a tutte le domande dei PG dicendo "Yusdrayl lo sa".

Tattiche: Ogni attacco contro i coboldi presenti richiama rinforzi come descritto nell'area 19, se dovesse rimanere un qualche rinforzo.

Buttafuori coboldi (3): 4 pf ciascuno; 2d10 ma.

Usare la diplomazia con i coboldi

Per ogni specifico gruppo di coboldi con cui i PG interagiscono in modo non violento, il DM dovrebbe ricompensare i PG con il valore di punti esperienza (PE) indicato dal Grado di Sfida. I coboldi che sono completamente aggirati non forniscono PE. Si deve prendere nota dei PE attribuiti in questo modo; se i personaggi dovessero in seguito rinnegare un accordo coi coboldi e ucciderne due o più, tali PE scomparirebbero e potrebbero essere riguadagnati col combattimento.

21. Il trono del drago

Un basso trono si erge vicino al muro occidentale, costruito con frammenti caduti di muratura, ammassati su di un antico altare. Una piccola figura cornuta avvolta da vesti tinte di rosso siede sul trono, protetta da sei creature a lei simili. La cima dell'altare contiene una varietà di piccoli oggetti, mentre la parte dell'altare usata come schienale del trono è incisa con un bassorilievo raffigurante un drago rampante. Una chiave di metallo è saldamente incastrata nella bocca aperta del drago.

La descrizione riportata è accurata solo se i PG non hanno provocato l'intervento dei coboldi descritti, come truppe di rinforzo. La chiave incastrata nella bocca del drago scolpito apre la porta dell'area 7. Strappare la chiave dalla bocca del drago richiede una prova di Forza (CD 20). Gli oggetti sparsi sulla cima dell'altare (lo schienale del trono di Yusdrayl) sono indicati al paragrafo "Tesoro". I PG possono ottenere questi oggetti eliminando i coboldi, acquistandoli a 25 mo l'uno (o barattandoli con oggetti di pari valore), o accordandosi in qualche altro modo. I coboldi vendono la chiave per 200 mo (o come ricompensa per il recupero del drago).

Creature (LI 3): La piccola figura sul trono fracassato è Yusdrayl, il capo coboldo femmina (per di più stregona di

3° livello) che governa la tribù nella Cittadella Senza Sole. Gli altri sei sono buttafuori coboldi. I personaggi che sono arrivati fin qui con una scorta possono fare domande a Yusdrayl se si mostrano rispettosi e potrebbero persino stringere un accordo con lei. I PG maleducati e ostili finiranno col provocare l'ira del capo, seguita da un selvaggio attacco. Yusdrayl parla sia il Draconico che il Comune ed è a conoscenza di quanto segue:

- Perché i coboldi sono qui? "Come è noto, i coboldi sono discendenti dei draghi. Poiché sono la più potente del mio popolo, ho condotto pochi coraggiosi a questo antico luogo sacro, dove un tempo i draghi erano venerati." Yusdrayl non conosce altro, ad eccezione del nome del drago che veniva venerato in questo luogo: Ashardalon.
- Cosa sa dei goblin / dei frutti / di Belak? "L'Esiliato, vive nelle profondità. Egli fa crescere i frutti, che consegna ai goblin. I goblin ladri di draghi sono suoi servitori!"
- Cosa può dire delle creature simili ad arbusti? Gli arbusti maligni, sono gli animaletti dell'Esiliato. Sono più numerosi nel Bosco del Crepuscolo, più in basso."
- E riguardo agli avventurieri umani scomparsi? "Hanno combattuto contro i goblin. Non hanno fatto ritorno."
- Cosa può dire del cucciolo di drago rubato? "Quei putridi goblin hanno rubato il nostro drago! Se lo riportate, vi ricompenserò adeguatamente. Meepo vi accompagnerà." Una possibile ricompensa include la chiave stretta nelle fauci del drago scolpito, o due degli altri oggetti sull'altare.

Sviluppo: I coboldi informano i PG che per cercare il drago devono dirigersi al passaggio tra l'area 15 e l'area 25, che è "l'uscita posteriore". Hanno poche informazioni riguardo il numero di goblin o le loro tattiche e non sanno esattamente dove possa trovarsi il cucciolo di drago, né conoscono la strada da percorrere. Meepo viene designato come rappresentante dei coboldi nel gruppo. Se dovesse essere ucciso, per i coboldi sarebbe una piccola perdita.

Tattiche: Se Yusdrayl sa che i PG si stanno avvicinando, lancia *armatura magica* su se stessa prima che entrino nell'area, ottenendo un bonus di +4 alla CA (portando il valore della sua CA a 21). Se i personaggi e Yusdrayl non raggiungono un accordo, ma ha inizio un combattimento, Yusdrayl si avvantaggia dei sei buttafuori coboldi per tenere lontani i PG. Essa li colpisce con ogni incantesimo a sua disposizione; comunque, prima di tutto lancia su di sé *armatura magica*, se ancora non l'ha fatto. A meno che alcuni incantesimi non fossero già stati utilizzati dal DM, Yusdrayl inizia il combattimento con tutti i suoi slot di incantesimi a disposizione. I rinforzi arriveranno nel modo descritto nell'area 19, se ne rimane qualcuno. Come stregona, Yusdrayl può lanciare qualsiasi incantesimo conosca quante volte desidera, fintanto che il numero totale di incantesimi lanciati è uguale o inferiore al numero di slot di incantesimi di cui dispone per un dato livello di incantesimi.

➤ **Buttafuori coboldi (6):** 4 pf ciascuno; 2d10 ma.

➤ **Yusdrayl:** 21 pf.

Tesoro: Gli oggetti ammassati sulla cima dell'altare comprendono una *piuma di Quaal (albero)*, una pergamena arcana di *armatura magica*, una pergamena arcana di *movimenti del ragno* e una pergamena divina di *luminescenza*. Inoltre, una piccola fiala contiene tre dosi di un decotto a base di erbe utile contro le malattie (preparato

con un debole veleno, questo composto permette a chi è affetto da una malattia di aggiungere un bonus di +4 al suo successivo tiro salvezza consentito contro la malattia).

22. Dispensa

L'odore di carne in putrefazione permea la stanza. Numerosi ganci di ferro arrugginito pendono vuoti dal soffitto, ma alcuni reggono le carcasse scorticate di grossi parassiti, enormi gambi di funghi e diversi carapaci di insetti dalle dimensioni mostruose. Un piccolo e consunto ripiano lungo la parete meridionale contiene dei coltelli e altri attrezzi per scuoiare, tutti arrugginiti e pressoché inutilizzabili.

I coboldi usano questa stanza per immagazzinare e preparare i pasti per la tribù. Gli animali parzialmente putrefatti includono topi e pipistrelli delle caverne, grilli delle caverne di dimensioni enormi, scarabei e ragni; tra i vegetali, sono presenti gambi di funghi enormi (ma inanimati) e altri funghi delle caverne. Il bottino è stato raccolto nel vicino accesso al Sottosuolo (vedi area 23).

23. Accesso al Sottosuolo

Pietre, ciottoli e rocce sgretolate sono parzialmente collassate sulla parete est, rivelando un tunnel. Il passaggio è evidentemente di origine naturale e varia ampiamente in altezza, larghezza e direzione, come sono soliti fare tutti i tunnel naturali che si trovano sottoterra. Nell'anticamera lavorata, invece, è appesa alle pareti attrezzatura da caccia e diversi giacigli giacciono sul pavimento.

Tre buttafuori sono normalmente accampati in questa stanza, col duplice ruolo di cacciatori e di guardiani del tunnel che porta al Sottosuolo. I coboldi si servono di questo passaggio naturale quando per la prima volta fecero il loro ingresso nella Cittadella Senza Sole e continuano ad utilizzarlo per battute di caccia e incursioni nel Sottosuolo.

Questo tunnel è descritto in modo vago e conduce a luoghi che esulano dall'avventura. I personaggi che dovessero seguire il tunnel impertentiti non troverebbero altro che chilometri e chilometri di oscurità e altri passaggi.

Creature (LI 1/2): I tre buttafuori accampati in questa stanza, se non sono già stati chiamati come rinforzi, reagiscono come quelli dell'area 16.

➔ **Buttafuori coboldi (3):** 4 pf ciascuno; 2d10 ma.

24. Accesso con trappola

Nonostante i coboldi non lo sorvegliano, essi hanno il controllo di questo corridoio e mantengono entrambe le porte chiuse a chiave (Scassinare Serrature CD 20). Le porte sbarrate e la trappola nel corridoio (vedi sotto) servono a dissuadere gli incursori goblin.

Il corridoio è lungo 6 metri e conduce ad un'altra porta chiusa.

Trappola (LI 1/2): Ogni volta che un peso viene posto sulla sezione quadrata con lato di 3 metri, indicata sulla mappa, una piastra a pressione meccanica attiva la trappo-

la. Una botola sul pavimento cela una trappola a fossa: una passerella larga 30 centimetri permette il passaggio sicuro a chi è a conoscenza del trabocchetto. I personaggi che calpestando la piastra devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o cadere sul fondo. Da non dimenticare che i nani hanno la possibilità di individuare la trappola (con una prova di Cercare), poiché questa è ricavata da una struttura in pietra. I coboldi rimettono in posizione la trappola ed eliminano i corpi dei goblin e gli oggetti che vi trovano, se viene azionata.

Trappola a fossa: GS 1/2; profondità 3 metri (1d6); Cercare (CD 21); Tiro salvezza sui Riflessi nega gli effetti (CD 16); Disattivare Congegni (CD 20).

25. Desolazione

Vuota e priva di luce, questa stanza solitaria contiene solo escrementi di topi, pietre sgretolate e macchie di colore indefinito.

Due aree sono indicate con questo numero. I personaggi possono trovare facilmente segni indicanti una passata occupazione di quest'area, ma ora nulla vive qui. I PG col talento Seguire Tracce possono effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 10) per individuare delle impronte di topo non più vecchie di un giorno e (CD 13) delle tracce risalenti a circa un mese fa lasciate da tre o quattro umanoidi (non goblin o coboldi) che attraversavano la stanza diretti verso nord. Altrimenti, una prova di Cercare (CD 18) rivela che diversi umanoidi di taglia Media con gli stivali, sono passati in questa stanza negli ultimi sei mesi.

Una delle due aree indicate in questo modo è collegata all'area 31. La porta che collega le due aree è protetta da una "trappola"; vedi l'area 31 per ulteriori dettagli.

26. Fontana asciutta

Polvere e disparati frammenti di detriti rocciosi e pietrisco giacciono sparsi sul pavimento. Una fontana finemente ornata è stata costruita sulla parete orientale. Nonostante sia crepata, macchiata e asciutta, l'incisione sulla fontana, raffigurante un drago in picchiata, conserva tutta la sua bellezza. Sulla parete occidentale si trova invece una porta di pietra decorata con bassorilievi.

La porta ad ovest ha delle iscrizioni in Draconico e uno specifico metodo di apertura (vedi area 27). I frammenti e i detriti sul pavimento mostrano tracce simili a quelle dell'area 25. La fontana è secca, ma conserva alcune caratteristiche peculiari.

I PG col talento Seguire Tracce possono effettuare una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 10) per individuare delle impronte di topo non più vecchie di un giorno e (CD 13) delle tracce risalenti a circa un mese fa lasciate da tre o quattro umanoidi (non goblin o coboldi) che attraversavano la stanza diretti verso nord. Altrimenti, una prova di Cercare (CD 18) rivela che diversi umanoidi di taglia Media con gli stivali, sono passati in questa stanza negli ultimi sei mesi.

Fontana: Un sottile strato di sporcizia copre il bacino della fontana, che è comunque asciutta. Se viene impiegato l'incantesimo *individuazione del magico*, la fontana emette una moderata aura magica della scuola di Trasmutazione. Una

prova di Cercare effettuata con successo (CD 16) mostra un'iscrizione in Draconico, quasi completamente cancellata, sulla parte frontale del bacino, *Nainarya* (traduzione: "E che Fuoco sia"). Chiunque conosca il Draconico e pronunci ad alta voce questa parola evoca la magia della fontana per l'ultima volta: un liquido rossastro comincia a sgorgare dalla bocca del drago, raccogliendosi lentamente per poi stillare nel bacino. Se il liquido viene versato in un contenitore (direttamente dalla sorgente o tramite una spugna), ha l'effetto di una *pozione del soffio di fuoco* sotto ogni aspetto. La fontana non emette più un'aura magica e mai più lo farà, anche se la pozione continuerà a farlo.

27. Santuario

La porta di pietra decorata con bassorilievi che conduce al santuario è chiusa in modo speciale ed è protetta da una trappola a falce. Le incisioni mostrano draghi scheletrici e chiunque si trovi entro 30 centimetri dalla porta percepisce un gelo quasi tangibile. Un'iscrizione Draconica sopra la porta recita *Tana Aman Heka Men* (traduzione dal Draconico: "Incanala il bene, apri la via").

Trappola (LI 1/2): Quando qualcuno tenta di aprire la porta senza aver prima disattivato con successo la serratura, aziona ogni volta la lama falciante, che ha come bersaglio il quadrato con lato di 1,5 metri immediatamente di fronte alla porta.

➤ **Trappola a falce:** GS 1/2; +4 mischia (1d8, crit x4); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Serratura: La porta non si può aprire con una chiave; è necessario invece che qualcuno diriga verso di essa una prova divina di scacciare di potere sufficiente a scacciare 2 DV di non morti. Con una prova di scacciare effettuata con successo, la porta riluce di un blu spettrale e si apre silenziosamente.

Cinque sarcofagi polverosi si ergono lungo le pareti di questa silente stanza, tre lungo la parete nord e due lungo quella sud. Ogni sarcofago è di pietra, ornato di incisioni che raffigurano una nobile creatura umanoide dall'aspetto elfico, in vesti da cerimonia. Al centro della parete ovest è posto un altare di ossidiana su cui brucia tuttora una candela solitaria.

L'altare è decorato con incisioni di draghi e sorregge una candela il cui stoppino è stato incantato con un incantesimo *fiamma perenne*. Vicino alla candela ci sono due oggetti: un piccolo fischietto e una fiala da pozione (vedi più sotto la voce "Tesoro"). I cinque scheletri all'interno dei sarcofagi attaccano i personaggi che disturbino l'altare o uno dei sarcofagi.

Creature (LI 1 2/3): I cinque scheletri usciranno dai loro sarcofagi in massa, attaccando i personaggi responsabili del sacrilegio. Se i PG dovessero scappare, gli scheletri li inseguirebbero anche fuori dalla stanza.

➤ **Scheletri (5):** 9 pf ciascuno.

Tattiche: Gli scheletri cercano di attaccare ai fianchi uno o più PG. La presenza nel gruppo di un chierico in possesso della capacità di scacciare i non morti semplifica decisamente questo incontro.

Tesoro: Il tesoro comprende una *candela perenne*, una *pozione di contrastare elementi (fuoco)* e un fischietto incantato



costituito da una sostanza che pare essere vetro molto duro. Inscritta in Nanico sul fischietto vi è la parola *Azangund* (traduzione: "Richiamo della Notte"). *Azangund* è un nuovo oggetto magico e non compare sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. Per una descrizione completa di questo oggetto vedi l'Appendice. Un comparto segreto dell'altare (Cercare CD 20) cela un piccolo scrigno contenente sei gemme di crisolito intagliate a forma di drago, del valore di 10 mo ciascuna.

28. Celle infestate

Questa sezione di corridoio contiene sei porte, tutte leggermente socchiuse, che conducono a piccole celle indicate con le lettere dalla "a" alla "f". Ogni porta è aperta quanto basta per permettere a creature di taglia Piccola o inferiore, di introdursi nella stanza senza doverla aprire ulteriormente.

I PG col talento *Seguire Tracce* possono effettuare una prova di *Conoscenza delle Terre Selvagge* (CD 10) per individuare delle impronte lasciate da tre o quattro umanoidi (non goblin o coboldi) con gli stivali che hanno attraversato il corridoio in entrambe le direzioni, oltre a numerose tracce lasciate dai topi. Un'ulteriore prova di *Conoscenza delle Terre Selvagge* (CD 21) rivela che quattro umanoidi si sono diretti verso nord, ma solo tre sono ritornati verso sud. Diversamente, una prova di *Cercare* (CD 18) rivela che diversi umanoidi di taglia Media con gli stivali, sono passati di qui negli ultimi sei mesi, ma nulla più.

Le celle ai lati del corridoio contengono tre tane abbandonate di topi crudeli (a, d, f) e tre tane abitate, sempre di topi crudeli (b, c, e).

Creature (LI 1): A meno che i personaggi non effettuino con successo una prova di *Muoversi Silenziosamente* (CD 12), un topo crudele emerge da ogni cella abitata (celle b, c, e) e attacca i PG.

➤ **Topi crudeli (3):** 5 pf ciascuno.

Tesoro: Le tane, fatte di rocce, peluria e funghi, contengono piccoli oggetti luccicanti raccolti dai loro occupanti. Frugando in ogni tana si possono trovare 2d6 ma, 1d6 mo e 1d4 gemme del valore di 5 mo ciascuna.

29. Vecchie trappole

Il pavimento della stanza, composto da ciottoli, contiene due botole aperte e bloccate da spuntoni di ferro. È evidente che se tali botole fossero allo stesso livello del pavimento, sarebbero difficili da individuare. La parete nord contiene una fontana asciutta scolpita col bassorilievo di un drago.

Le due aree sulla mappa indicate come "trappole" indicano le trappole bloccate (per mano del gruppo disperso di avventurieri). Un esame delle due botole rivela sotto ciascuna una fossa profonda 6 metri, contenente solo ossa di topo, frammenti di metallo arrugginito e sporcizia.

Le probabilità di trovare o di seguire le tracce indicate nell'area 25 sono le stesse anche in questa stanza. Le tracce del gruppo disperso di avventurieri costeggiano le trappole e si dirigono verso la porta di legno ad ovest.

I personaggi che trascorrono più di 3 round in questa stanza conversando normalmente o comunque facendo rumore attirano l'attenzione degli occupanti dell'area 30, che preparano un'imboscata.

Trappola (LI 1/2): Oltre alle due trappole disattivate, ne resta una ancora funzionante. La fontana sulla parete nord somiglia molto a quella descritta nell'area 26; presenta addirittura una simile iscrizione semi-illeggibile, che recita, in Draconico, *Naihuine* (traduzione: "E che Morte sia"). Una prova di Cercare effettuata con successo da un ladro (vedi sotto), permette di individuare dei tubi metallici dall'aria sospetta all'interno della bocca scolpita e un contenitore nascosto arrugginito. Chiunque conosca il Draconico e pronunci ad alta voce questa parola attiva la trappola: una nube di veleno indebolito dal tempo, si sprigiona dalle fauci del drago, consumando l'ultima carica del contenitore.

➤ **Trappola Naihuine:** GS 1/2; gas nel raggio di 3 metri, tiro salvezza sulla Tempra nega l'effetto (CD 14), danno iniziale 1 danno alla Costituzione, danno secondario 1d4 danni alla Costituzione; Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

30. Mamma topo

Vedi "Tattiche", sotto, se i personaggi non si stavano muovendo furtivamente nell'area 29: i topi crudeli presenti potrebbero essere stati avvertiti della presenza dei PG.

Il fetore di carne in putrefazione impregna l'aria, sollevandosi da carcasse mangiucchiate di numerosi topi delle caverne, parassiti più piccoli e alcuni corpi dalla sospetta apparenza umanoide. I cadaveri giacciono su di uno strato di sporcizia, vecchie ossa, peli e pellicce che formano una tana decisamente grande e disgustosa. Il muro a nord è frantumato e rivela una distesa oscura e cosparsa di detriti.

Se i PG entrano furtivamente nella stanza, noteranno i mostri in uno stato di torpore; in caso contrario saranno vittime di un'imboscata. Il muro più lontano si apre sul campo di macerie descritto nell'area 3. I cadaveri comprendono i parassiti sopra menzionati, due goblin, un coboldo e un membro del gruppo di avventurieri disperso (il ranger Karakas).

Creature (LI 1 3/4): I topi crudeli che infestano la Città



della Senza Sole discendono tutti da una femmina mostruosamente grassa, che i goblin chiamano Guthash (traduzione: "L'Obesa"). Guthash in effetti è gonfia come un otre e si nutre ogni giorno di miriadi di piccoli parassiti che le vengono portati dai suoi figli, oltre all'extra costituito da occasionali goblin e coboldi.

Guthash è grande il doppio di un comune topo crudele (è lunga 1,8 metri) e si trova normalmente in questo luogo insieme ad altri tre esemplari comuni. I mostri attaccano e tentano di mangiare tutti gli intrusi.

Tattiche: Se stanno preparando un'imboscata, i tre topi crudeli normali si raggruppano su uno dei due lati della porta d'ingresso (entro 1,5 metri) e se riescono a sfruttare la sorpresa, ottengono un'azione parziale per attaccare il primo personaggio che mette piede nella stanza, possibilmente con un attacco sul fianco. Guthash si è nascosta sotto lo strato di sporcizia ad 1,5 metri dalla porta (Osservare CD 20) e attacca il primo PG che entri nell'area lanciandosi fuori dalla buca che la nasconde.

➤ **Topi crudeli (3):** 5 pf ciascuno.

➤ **Guthash:** 17 pf.

Tesoro: Frugando nella sporcizia per almeno 10 minuti si riesce a trovare un totale di 300 ma, 68 mo e 3 gemme del valore di 1d4x10 mo ciascuna. Inoltre, il cadavere del ranger umano Karakas possiede cinque pugnali, un'armatura di cuoio borchiato, un arco corto, un sacco (contenente un otre, una razione di viveri giornaliera, un giaciglio, acciarino e pietra focaia e tre torce), una faretra con solo sei frecce rimaste, una *pozione di cura ferite leggere* e una piccola borsa con 17 mo. Karakas infine indossa un anello d'oro del valore di 10 mo con inciso (in Comune) il suo nome.

31. Sala dei triboli

La porta a sud di questo corridoio è chiusa e munita di una trappola sonora costituita da una campana che emette un forte clangore se qualcuno apre la porta, mettendo sul chi vive tutti i goblin presenti nell'area 32 (Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20).

Il salone, dall'ampiezza di 3 metri, è abbondantemente cosparso di affilatissimi triboli. La porta a nord è assente ma la stanza al di là è parzialmente bloccata da un muro di circa 90 centimetri di rozza fattura completo di merlature.

I goblin presenti nell'area 32 si affacciano alle merlature se si accorgono della presenza dei personaggi (vedi area 32). Le creature usano attacchi a distanza per impedire gli sforzi dei personaggi di passare sul pavimento del salone cosparso di triboli.

Tattiche: Contemporaneamente agli attacchi dei goblin presenti nell'area 32, i personaggi devono vedersela anche con i triboli, piccoli oggetti di ferro dal cui centro si protendono quattro spuntoni sistemati in maniera tale che quando tre poggiano sul terreno il quarto è sempre rivolto verso l'alto. Quanti si muovono attraverso una distesa di triboli a velocità dimezzata, possono riuscire a passare senza particolari problemi. A meno che i triboli non siano rimossi con un lungo bastone o un simile attrezzo (operazione che richiede un round per ogni quadrato di 1,5 metri di lato), impediscono ai personaggi di procedere a velocità normale. I PG che volessero muoversi attraverso il pavimento cosparso di triboli a velocità normale o maggiore, sarebbero soggetti ad un attacco in mischia con modificatore +0 per il semplice atto di attraversare un'area di 1,5 metri di lato. Per quanto riguarda questo "attacco", i PG non ricevono alcun bonus da armature, scudi o deviazione, anche se sono applicabili i bonus di Destrezza. Nel caso in cui i PG indossino delle scarpe, possono sommare un ulteriore +2 alla loro CA. I triboli infliggono 1 danno a chiunque li calpesti, facendo sì che la sua velocità sia ridotta del 50% a causa del ferimento; tale penalità permane fino al giorno seguente o finché la ferita non riceva le dovute cure.

Tesoro: Se qualcuno li raccoglie, sul pavimento si trova un totale di 8 borse di 0,9 kg ciascuna.

32. Il cancello dei goblin

Lo strato di sporcizia sul pavimento e di sego sui muri, le pelli logore e i focolai consunti dall'uso, attestano senza ombra di alcun dubbio, la lunga permanenza in questo luogo di creature la cui principale preoccupazione non era certamente l'igiene. La porta più ad est del muro a sud è stata rimossa e rimpiazzata con un basso muro di rozza fattura completo di merlature.

Questa stanza viene utilizzata dai goblin della tribù Durbuluk come posto di guardia. Tale tribù si preoccupa principalmente di difendersi dalle recenti incursioni della tribù di coboldi, ma i suoi membri prestano attenzione anche alla remota possibilità dell'arrivo di intrusi provenienti dalla Vecchia Strada. Una perquisizione della stanza risulterà nel rinvenimento di carne putrida, otri di vino irrancidito e altre cianfrusaglie dei goblin.

Creature (LI 1/2): Due goblin sono stati stanziati qui e nel caso in cui vengano messi in allarme dalla campana dell'adiacente area 31 (o da PG troppo rumorosi nel muoversi attraverso il corridoio disseminato di triboli), essi si riparano dietro il muro merlato e bersagliano i PG con dei rozzi giavellotti.

Non si può fare affidamento sulla diplomazia per risolvere

questo incontro. Se i goblin vengono catturati e in qualche modo costretti a parlare, si scoprirà che sono a conoscenza delle stesse informazioni in possesso di Erky Timbers che si trova nella prigione goblin (vedi area 34), anche se si esprimeranno molto più rozzamente.

Tattiche: Il basso muro di circa 90 centimetri d'altezza fornisce ai goblin di taglia Piccola una copertura di tre quarti quando lanciano i giavellotti (garantendo un bonus di +7 alla CA contro attacchi in risposta a distanza e un bonus di +3 ai loro tiri salvezza sui Riflessi). Le creature di taglia Media ottengono in simili condizioni soltanto metà copertura. I PG che hanno superato i triboli dell'area 31 in un modo o nell'altro possono effettuare una prova di Saltare (CD 14) per scavalcare il mezzo muro così come compiere un normale movimento o compiere una separata azione equivalente al movimento per scalare il muro nel caso di una prova di Saltare fallita. I goblin hanno diritto ad un attacco di opportunità sui personaggi che si arrampicano sul muro. Nel momento in cui i personaggi si portano nel raggio di mischia, un goblin estrae la sua spada corta mentre l'altro tenta di scappare verso l'area 33 per gridare un avvertimento.

Goblin (2): 4 pf ciascuno; 2d10+2 ma.

Sviluppo: Se uno dei goblin si allontana, avvertirà i suoi compagni nell'area 33. I goblin messi sul chi vive in tal modo, guadagnano ciascuno un'azione parziale (ciascuno di loro scaglia un giavellotto) contro i PG che entrano nell'area 33 senza stare particolarmente in guardia contro attacchi immediati. I personaggi possono essere colti alla sprovvista e vedersi quindi negare il loro bonus di Destrezza alla CA, fino alla loro prima azione. Il goblin che se ne è andato aumenta da 4 a 5 il numero di goblin presenti nell'area 33. Nel caso in cui nessun goblin sia riuscito a scappare, il rumore del combattimento non mette necessariamente in allarme i goblin presenti nell'area 33, dal momento che queste creature ingaggiano spesso risse furiose tra di loro.

33. Zona di tiro

Dozzine di giavellotti rotti e spuntati giacciono sui ciottoli sbeccati che compongono il pavimento. Alcuni sono infilzati in tre bersagli rozzamente intagliati e di forma vagamente umana appesi al centro del muro a sud. La parte nord della stanza è separata da quella a sud da un basso muro di rozza fattura completo di merlature. A nord del muro si trova un accampamento permanente, completo di focolare e di numerose pentole di ferro.

Questa stanza fornisce un qualche tipo di difesa contro le invasioni nel territorio controllato dai goblin.

Creature (LI 1): Quando non sono impegnati a respingere le invasioni, attività che occupa la maggior parte del loro tempo, i quattro goblin stanziati a guardia di quest'area si dedicano a far pratica con armi da tiro, scagliando i giavellotti contro i pupazzi costituiti da sacchi di tela riempiti di peli e pellicce dalle vaghe sembianze di umani ed elfi. L'unica loro altra attività consiste nell'ingozzarsi abbondantemente di liquore goblin che assumono copiosamente anche quando sono in servizio. Il primo istinto dei goblin è quello di combattere e anche in questo caso la diplomazia non costituisce una soluzione efficace. Se catturati e in qualche modo costretti a parlare, si scopre che sono a conoscenza delle stesse informazioni in possesso di

Erky Timbers (vedi area 34), anche se si esprimeranno molto più rozzamente.

Tattiche: I goblin utilizzano la stessa strategia e dispongono della medesima copertura delle sentinelle goblin dell'area 32, anche se non usufruiscono dei triboli che ostacolano l'avanzata dei personaggi.

➔ **Goblin (4):** 4 pf ciascuno, 2d10+2 ma.

Tesoro: Un goblin possiede una fiala d'argento di fattura nanica del valore di 50 mo, colma di un pessimo liquore goblin. Un altro goblin ha l'unica chiave in grado di aprire la porta dell'area 34.

Sviluppo: Se le cose si mettono male per i goblin, uno di loro cercherà di avvertire i combattenti goblin nell'area 39.

34. Prigione goblin

Questa porta di legno è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 20; Forza CD 20).

Lo squallore regna sovrano in questo lungo e basso dungeon. Tre piccoli umanoidi cornuti sono legati saldamente con delle rozze corde ad un grosso spuntone vicino alla porta. Più indietro, uno gnomo avvilito languisce all'interno di una gabbia arrugginita che è piccola anche per una creatura della sua taglia. Alcune manette arrugginite pendono dal muro vuote, se si escludono alcuni scheletri in disfacimento.

I piccoli umanoidi cornuti (coboldi) e lo gnomo sono prigionieri dei goblin Durbuluk. I personaggi possono slegare con facilità i coboldi, mentre per liberare lo gnomo è necessaria una prova di Forza per piegare le sbarre (CD 22) o una prova di Scassinare Serrature effettuata con successo (CD 19).

Prigionieri: L'atteggiamento dei coboldi è incerto, dal momento che i goblin potrebbero decidere di chiedere un riscatto alla tribù e liberarli; i prigionieri, incerti sull'esito di un possibile scontro coi PG, si dimostreranno di scarso aiuto e si opporranno ad ogni tentativo di liberarli, poiché non vogliono compromettere le loro possibilità di essere riscattati. Ovviamente, se liberati e se viene loro indicata una sicura via di fuga, i coboldi fuggiranno. Se dovessero essere interrogati, saprebbero ben poco.

➔ **Prigionieri coboldi (3):** 4 pf ciascuno; colpo senz'armi (1d2 - 1, debilitanti).

Lo gnomo è un guerriero/chierico chiamato Erky Timbers. Gnato per la sua libertà, Erky fa del suo meglio per rispondere alle domande dei PG. Parla lo Gnomesco, il Goblin e il Comune ed è a conoscenza dei fatti seguenti:

- Perché ti trovi qui? "Un anno fa, ero in cerca di avventura e percorrevo la Vecchia Strada. Sfortunatamente sono stato catturato dai banditi goblin; sono qui da allora. I miei incantesimi di guarigione mi hanno permesso di sopravvivere; sono sicuro che senza di essi sarei morto di fame e sfinimento."
- Cosa sai dei goblin/di Belak? "Ho sentito i goblin parlare del Bosco del Crepuscolo che si trova più in profondità. È abitato da un druido malvagio chiamato Belak, che si prende cura di un giardino incantato e raccoglie dei magici frutti da un albero che i goblin chiamano Albero di Gulthias. I goblin parlano di questi argomenti solo sussurrando; ne sono terrorizzati! I frutti incantati crescono sull'Albero di Gulthias."

- Cos'è la faccenda dei frutti? "Il frutto del solstizio d'estate ridona spirito e vigore a chi lo mangia; quello del solstizio d'inverno, invece, ne priva. Belak permette ai goblin di vendere i frutti in superficie, ma non so perché."
- Sai qualcosa degli arbusti maligni? "Quelle creature vivono nel livello inferiore, con l'Albero di Gulthias."
- Hai notizie degli avventurieri umani scomparsi? "I goblin hanno catturato tre di loro circa un mese fa; sono stati miei compagni di prigionia per un breve periodo. Mi hanno detto di chiamarsi Talgen, Sharwyn e Sir Braford. I goblin li hanno tenuti qui solo una settimana: Belak li voleva, e questa è l'ultima cosa che so di loro."

➔ **Erky Timbers:** 18 pf.

Sviluppo: Se i PG non lo dovessero suggerire, lo gnomo chiederà di unirsi al gruppo temporaneamente. Se i personaggi dovessero prenderlo con loro, il DM deve descrivere Erky come un amico leale, che non abbandonerebbe i suoi compagni in caso di difficoltà, ma che non intraprende azioni rischiose solo perché nessuno dei PG intende farlo. Attualmente, Erky non indossa armature e non possiede armi; se i PG provvedono (magari utilizzando armi e armature prese a goblin di taglia simile a quella dello gnomo), diviene un aiuto prezioso per il gruppo.

Se Erky si unisce al gruppo, anche temporaneamente, bisogna ricordarsi di dividere i PE relativi agli incontri a cui partecipa lo gnomo calcolando anche la sua quota. Nonostante questo comporti una quantità inferiore di PE per i personaggi, le abilità curative di Erky possono rivelarsi vitali per la sopravvivenza del gruppo.

Fare riferimento all'Appendice per le statistiche di Erky.

Personaggi Giocanti presi prigionieri: I goblin portano in quest'area i PG privi di sensi (vedi area 36) e li incatenano usando delle manette vuote. Liberarsi da questi vincoli richiede una prova di Forza per spezzare le catene (CD 22), una prova di Artista della Fuga (CD 25) o una prova di Scassinare Serrature effettuata con successo (CD 19). Un personaggio privo di arnesi da scasso può tentare di improvvisarne uno con materiali di fortuna, ma in tal modo subisce una penalità di -2 alla prova di Scassinare Serrature. Se i PG non riuscissero a liberarsi, i goblin potrebbero chiedere un riscatto ad eventuali cittadini di Collequercia interessati alle loro vite; la libertà comporta comunque la perdita di tutto l'equipaggiamento e ogni altro tesoro trovato nella Cittadella. Il destino dei PG più sfortunati è invece quello di continuare a languire prigionieri. Scegliere la soluzione che più si addice al comportamento dei PG, anche se è consigliata la clemenza.

I goblinoidi

I goblin e gli hobgoblin, oltre ad alcuni bugbear (chiamati collettivamente "goblinoidi") hanno per lungo tempo avanzato pretese sul dominio della Cittadella Senza Sole, ma con l'arrivo dell'Esiliato e più recentemente dei coboldi la loro area di influenza si è ridotta considerevolmente. Attualmente controllano le aree dalla 31 alla 41; tutti i goblinoidi obbediscono al capo stanziato nell'area 41 e appartengono alla tribù Durbuluk (tradotto dal Goblin: "Dominatori"). Il simbolo della tribù Durbuluk è un volto goblin dipinto rozzamente. Il capo dei goblin prende ordini da Belak, l'Esiliato. Goblin e hobgoblin hanno volti piatti, nasi larghi, orecchie a punta, bocche grandi e piccole zanne acuminate. Le loro fronti sono ricurve, gli occhi opachi e vitrei (gli hobgoblin hanno un aspetto meno bestiale dei loro cugini più piccoli); hanno una postura eretta, ma le braccia pendono fino alle ginocchia. La pelle dei Durbuluk è di una tinta gialla olivastro. I goblin sono creature Piccole, ma gli hobgoblin sono di taglia Media. Circa un individuo su tre parla sia il Comune che il Goblin, mentre gli altri parlano solo il Goblin, a meno che non venga specificato altrimenti. Tutti i goblin e gli hobgoblin hanno scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

35. Corridoio con trappola

Il corridoio, in apparenza normale, è invece protetto da una trappola. La porta che conduce all'area 37 è chiusa a

chiave (Scassinare Serrature CD 18).

Trappola (LI 1/2): Una botola sul pavimento, immediatamente di fronte alla porta che si apre sull'area 37, nasconde una trappola a fossa. Una passerella di circa 30 centimetri di larghezza garantisce un passaggio sicuro verso la porta per coloro che sanno dell'esistenza della trappola; i goblin la rimettono in posizione quando necessario. Nella prima visita dei PG alla fossa, questa contiene solo alcuni misteriosi frammenti d'osso e uno strato di sporcizia; una prova di Cercare effettuata con successo (CD 18) permette di rinvenire un anello d'oro perduto da molto tempo, con incastonato uno zaffiro del valore di 25 mo.

➤ **Trappola a fossa:** GS 1/2; profondità 3 metri (1d6); tiro salvezza sui Riflessi nega gli effetti (CD 16); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Sviluppo: Se i PG cadono nella trappola o comunque sono eccessivamente rumorosi, i goblin nelle aree più vicine alla 36 saranno allertati e interverranno entro 2 round, cercando se possibile di attaccare i PG alle spalle.

36. Banditi goblin

Tre aree sono contrassegnate con questo numero.

Il fetore, il sudiciume, alcune carcasse in decomposizione e delle gambe di strane creature parzialmente divorate sono testimoni degli anni trascorsi in questo luogo da abitatori privi di rispetto per le più elementari norme igieniche. Delle pelli cenciose formano sei instabili amache attorno ad un fuoco da campo ormai spento. Alcuni arnesi da cucina giacciono alla rinfusa sul terreno, insieme a parti sconnesse di armature e armi spezzate.

A meno che non siano già stati attirati dalle azioni dei PG in un'area vicina, ognuna delle aree indicata con questo numero contiene sei goblin che con orgoglio si definiscono banditi. In tempi migliori, due o più gruppi di banditi tendevano agguati sulla Vecchia Strada, saccheggiando i viandanti; ormai si accontentano di depredare occasionali coboldi o di cacciare nelle profondità del Sottosuolo (vedi area 43).

Le aree indicate con questo numero contengono solo sporcizia, contenitori di vino irrancidito e altre cianfrusaglie goblin prive di valore.

Creature (LI 1): I sei goblin che risiedono in questo luogo reagiscono con violenza quando incontrano i PG. La Diplomazia si dimostra una scelta di dubbia utilità (CD 30). Se vengono catturati e costretti in qualche modo a parlare (chi si rivolge ai prigionieri deve conoscere il Goblin), questi goblin conoscono le stesse informazioni note a Erky Timbers (vedi area 34), benché rispondano in modo più rozzo.

Tattiche: I goblin di ogni stanza sono più propensi (90% di probabilità) ad infliggere danni debilitanti con i loro manganelli, anziché danni letali con le loro spade corte. Quando una creatura subisce danni debilitanti, questi non devono essere sottratti ai punti ferita; vanno invece annotati separatamente. Se il totale di danni debilitanti corrisponde ai punti ferita attuali di una creatura, questa barcolla e può compiere solo un'azione parziale per turno. Se i danni debilitanti superano i punti ferita rimasti alla creatura, questa cade al suolo priva di sensi. I danni debilitanti scompa-

iono al ritmo di 1 all'ora. Quando un incantesimo o un potere magico cura i punti ferita, rimuove anche una pari quantità di danni debilitanti, se ve ne sono.

I goblin tenteranno di attaccare ai fianchi i PG, ma non lo faranno se ciò li dovesse esporre ad un attacco di opportunità.

➤ **Goblin (4):** 4 pf ciascuno; 3d10+10 ma, 1d4 mo.

Sviluppo: Se uno dei goblin riesce a fuggire, corre ad avvertire i goblin presenti nell'area 40, permettendo loro di effettuare un'azione parziale (ciascun goblin scaglia un giavellotto) contro i PG che entrano nell'area senza essere particolarmente in guardia contro attacchi immediati.

Se i goblin riescono a far perdere i sensi ad uno o più PG con danni debilitanti, li porteranno nella prigione, legandoli con le manette presenti. Allo stesso tempo, porteranno l'equipaggiamento catturato al capo dei goblin, che si trova nell'area 41.

37. Stanza dei trofei

Entrambe le porte di legno che conducono a questa stanza sono chiuse a chiave (Scassinare Serrature CD 18). Sono possibili altri trofei per questa stanza, se il Dungeon Master lo desidera (vedi più avanti). Inoltre, i PG devono effettuare una prova di Equilibrio (CD 15) per muoversi nella stanza senza scivolare su una lastra ghiacciata.

Teste di animali imbalsamate e appese adornano i muri. Il lavoro di imbalsamazione è di pessima fattura e l'assortimento di teste comprende bestiame, topi e altri esemplari non particolarmente impressionanti. Tuttavia, alcuni macabri trofei spiccano sulla parete, fra cui alcune teste di coboldi. Alcuni stipi rotti o frantumati e diversi tavoli di legno ingombrano le pareti della stanza, mute vittime di una furia cieca. Uno spunzone di ferro arrugginito si erge obliquo nel centro della stanza, con attaccata una catena spezzata. Sottili lamine di ghiaccio coprono varie sezioni delle pareti, del pavimento e del soffitto.

I goblin utilizzavano la catena di anelli di ferro, per trattenerne saldamente il cucciolo di drago bianco nella stanza dei trofei. Sfortunatamente, il drago ha rotto la catena e ha imperversato nella stanza, distruggendo le teche poste sul pavimento (contenenti punte di freccia e altri oggetti comuni sottratti ad altre razze del Sottosuolo, generalmente privi di valore). Balsag, il potente bugbear responsabile per primo della cattura del cucciolo di drago (vedi area 43), non è ancora tornato ad occuparsi della creatura e i goblin fifoni non osano entrare nella stanza.

Creatura (LI 1): Il cucciolo di drago bianco è la "mascotte" dei coboldi, trafugata dalla sua gabbia dell'area 15. Essendo un cucciolo, è una creatura di taglia Minuscola e sta inizialmente riposando sotto un tavolo rotto. I personaggi potrebbero aver accettato l'incarico che Yusdrayl, la stregona a capo dei coboldi dell'area 21, aveva loro assegnato, di salvare il drago. In tal caso si trovano in una situazione problematica. Infatti, il cucciolo di drago trova la sua attuale sistemazione decisamente migliore rispetto a quella di animaletto dei coboldi e attacca i PG che intendano riportarlo ai suoi precedenti padroni. Se Meepo accompagna i PG (vedi area 15), il drago lo attacca per primo. Se i PG non lo propongono, Meepo sugger-



risce loro di attaccare il drago in modo da infliggergli solo danni debilitanti, in modo da privarlo di sensi per poi riportarlo alla tribù dei coboldi.

Tattiche: Il drago utilizza innanzitutto la sua arma a soffio, cercando di colpire più PG possibile nel suo cono lungo 4,5 metri. Poiché è in grado di usare la sua arma a soffio solo una volta ogni 1d4 round, si lancia contro i suoi avversari per attaccarli fisicamente mentre attende di poter riutilizzare il suo colpo migliore. Essendo una creatura minuscola, il cucciolo di drago deve entrare nella casella occupata da un avversario per poterlo attaccare fisicamente, provocando in tal modo un attacco di opportunità prima di poter colpire (con due artigli e un morso).

➤ **Calcryx:** 31 pf.

Tesoro: Il drago ha esaminato la stanza dei trofei e ha raccolto tutti gli oggetti di valore in una piccola tana che si è costruito sotto un tavolo di legno. Il tesoro comprende una statuetta di giada a forma di drago dal valore di 20 mo, un calice di cristallo del valore di 5 mo e ventiquattro pezzi di pregiata argenteria del valore di 1 mo ciascuno.

È pure degna di nota una custodia per pergamene d'osso, sigillata e recante un'iscrizione. Inciso in rune Naniche vi è il nome *Khundrukar* (traduzione: "l'Anello Lucente"). All'interno della custodia si trova una pergamena antica (di almeno 100 anni) rovinata dal tempo e dall'acqua, ma è ancora possibile leggere questo frammento di messaggio in Nanesco: "...i pochi superstiti. Per ordine di Durgeddin il Nero, abbiamo creato un fortino nanico segreto. Nessuno ci potrà scoprire; comunque..." Nonostante le informazioni siano frammentarie e pressoché incomprensibili anche per un nano, l'intero oggetto può essere venduto ad una comunità nanica per 100 mo.

38. Passaggio goblin

Entrambe le porte che conducono a questa stanza sono chiuse, a meno che un goblin in fuga dall'area 33 si stia dirigendo verso l'area 41 per avvertire il capo.

Le pareti nord e sud di questa stanza sono colme fino al soffitto di barili, scatole e ceste, in pessimo stato di conservazione e impilate disordinatamente. Un passaggio sgombro permette di muoversi agevolmente da est ad ovest.

Questa stanza viene utilizzata come magazzino per acqua salmastra, carne in putrefazione, 2,5 litri di olio pregiato (di qualche valore per i PG) e diversi barili di budino elfico. Chi conosce il Goblin può decifrare la scritta all'esterno dei barili come "budino elfico".

39. Caligine di drago

Diverse torce poste in rozzi candelabri da parete, bruciano tremanti in questa sala, colmando l'aria con una foschia che offusca la visione. Una doppia fila di colonne di marmo incise con draghi intrecciati attraversa la lunghezza della sala.

Questa sala è architettonicamente simile a quella descritta nell'area 19, ma è controllata da goblin e hobgoblin. Finché le torce sono accese la stanza è illuminata, ma la caligine è irritante per i PG che devono combattere. La foschia non satura l'aria tanto da renderla irrespirabile, grazie alla ventilazione fornita da numerose crepe e fessure nelle pareti e sul soffitto. La stanza è inizialmente priva di goblin.

Tattiche: Se i PG in fuga dovessero attirare in qualche modo dei goblin in questa stanza, i personaggi dovrebbero vedersela anche con i goblin delle aree 36 connesse a questa e nelle sue immediate vicinanze. Tali goblin reagiscono ad ogni suono di combattimento provocato nell'area 39 (così come nelle aree 40 e 41), se non hanno già avuto a che fare coi PG. I goblin sono ormai avvezzi alla caligine creata dalle torce; pertanto, tale foschia fornisce un occultamento di un quarto ai goblin che combattono contro i PG, non abituati a queste condizioni.

40. La Città dei Goblin

Chiunque si trovi entro 3 metri da una porta che conduce alla Città dei Goblin può udire senza difficoltà i borbottii di numerose voci gutturali.

Quella che un tempo poteva essere una cattedrale è divenuta ormai una tana di goblin, colma del sudiciume di anni di permanenza di queste creature. La sala è illuminata da funghi dalla luminescenza violacea, ammassati in candelabri da parete conficcati a forza nel pavimento e nelle fessure dei muri. In questa luce nauseante, dozzine di goblin svolgono le loro abituali occupazioni, che sembrano essere prevalentemente dormire, preparare i pasti, discutere, mangiare, dormire, combattere, affilare le armi, muoversi di soppiatto, dormire, urlare, combattere, cucire e dormire. Sul muro a sud sono accatastate pile di oggetti assortiti, tra cui ruote di carri, armature rotte e armi arrugginite, casse, piccole statue, oggetti antichi e d'arte. Sfortunatamente, pare che nessuno si preoccupi delle condizioni del "ripostiglio".

Questa è la stanza principale della tribù di goblin che dimorano nella Cittadella Senza Sole ormai da sessant'anni,

dopo aver scacciato la tribù che vi si era insediata in precedenza. I goblin raccolgono i funghi fosforescenti dal Livello del Bosco (vedi relativa mappa), benché non ne abbiano bisogno per vedere; vengono infatti utilizzati per lavori di precisione (come la lettura) o come spuntini veloci quando la fame si fa sentire. I goblin possiedono dei rozzi arnesi per cucinare, scuoiare le prede, conciare le pelli e altri lavori basilari per la sopravvivenza della comunità. Le prede vengono solitamente cacciate penetrando nel Sottosuolo attraverso l'accesso controllato dai goblin (area 43).

Creature (LI 2-3): Generalmente, qui si trovano trentaquattro goblin e dieci hobgoblin; tuttavia, solo quattro goblin e tre hobgoblin fra tutti i presenti sono dei combattenti e attaccano ogni personaggio che entri privo di scorta. Gli altri sono troppo giovani, vecchi, inesperti o codardi per difendersi in caso di combattimento. I personaggi che massacrano i non combattenti, una volta eliminati i goblinoidi aggressivi, non ricevono PE per le loro azioni.

Di solito, i goblinoidi presenti conoscono le stesse informazioni note ad Erky (vedi area 34), ma si esprimono in modo molto più rozzo.

Tattiche: Un attacco portato contro i goblin presenti in quest'area richiama rinforzi dalla più vicina area contrassegnata come 36 e segnala al capo dei goblin nell'area 41 che sta accadendo qualcosa di strano.

➤ **Banditi goblin (4):** 4 pf ciascuno; 3d10 ma, 1d4 mo.

➤ **Banditi hobgoblin (3):** 5 pf ciascuno; 4d10 ma, 2d4 mo.

Tesoro: La pila di oggetti addossata alla parete meridionale è considerata il bottino della tribù Durbuluk, raccolto sia dal dungeon che nelle scorribande di un tempo in superficie, benché la maggior parte degli oggetti migliori si trovi nell'area 41 col capo dei goblin. Diverse prove di Cercare effettuate con successo (CD 18) portano alla luce due statuette (del valore di 30 mo ciascuna), tre piccoli anelli d'argento con incastonate delle seleniti (20 mo ciascuno) e una cotta di maglia in buono stato di taglia Media.

41. Sala del capo goblin

Se vengono avvertite, o se i goblin presenti sentono rumori di combattimento nell'area 40, le guardie goblinoidi si appostano presso la porta per 10 minuti, per poi investigare e cercare la fonte del problema, come comanda il loro capo.

Un condotto circolare penetra da parte a parte il pavimento di questa stanza a cupola del diametro di 12 metri. Una fioca luce violacea fuoriesce dal condotto, rivelando i rampicanti di color grigio e bianco pallido che ne coprono le pareti. Oltre alla luce che fuoriesce dal passaggio, la stanza è illuminata da quattro torce appese alla parete, equidistanti tra loro. Un trono di pietra di rozza fattura giace nella curva a nord ovest della parete; una grossa cassa di ferro funge da sgabello. Vicino al trono, un alberello è piantato in un grosso vaso di pietra.

Il capo dei goblin, in realtà un hobgoblin chiamato Durnn, comanda la tribù Durbuluk da questa stanza dall'aspetto teatrale, situata sopra il misterioso Livello del Bosco. Il condotto è fiancheggiato da rampicanti di colore pallido ma molto robusti, che vengono utilizzati dai goblin come impalcatura per arrampicarsi su e giù tra il Livello della Fortezza e il Livello del Bosco. Gli spessi rampicanti sono considerati alla stregua di una corda a nodi per facilitare una prova di Scala

(CD 0). Il condotto scende per 24 metri: una caduta infligge 8d6 danni, anche se è possibile effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 16) per afferrare al volo un rampicante.

Creature (LI 4): Quando non è impegnato a combattere, il capo goblin Durnn siede sul trono, mentre sei goblin e tre hobgoblin si ergono al suo fianco o riposano su panche di pietra. Una chierica goblin chiamata Grenl (una consigliera) di solito sta in piedi presso il suo signore, mentre un piccolo di arbusto maligno è temporaneamente nel vaso vicino al trono (un dono di Belak l'Esiliato).

I goblin reagiscono violentemente ad ogni intrusione da parte di creature non appartenenti alla tribù Durbuluk, compresi i PG. Non rispondono a domande, a meno che vi siano costretti con la forza e le loro conoscenze sono le stesse di Erky (vedi area 34), ad eccezione dei seguenti chiarimenti:

- Belak voleva che gli fossero consegnati vivi tutti i prigionieri umani, ma in un momento d'ira causato da una immaginaria offesa Durnn ha ucciso Talgen proprio in questa stanza. Pertanto Durnn ha mandato solo Sharwyn e Sir Braford (entrambi legati saldamente) giù nel Bosco del Crepuscolo. Parte dell'equipaggiamento di Talgen (vedi il paragrafo "Tesoro" più avanti) è entrata a far parte del bottino della comunità, ma il suo anello con sigillo recante il simbolo degli Hucrele è ora infilato al dito di Durnn.

Tattiche: I goblin e hobgoblin presenti, insieme all'arbusto maligno, inizialmente si scagliano contro i PG; tuttavia, Durnn non è un vigliacco e si unisce alla mischia. La chierica goblin resta alle spalle di Durnn, pronta ad utilizzare incantesimi di cura per mantenere in salute il suo signore. I goblin solitamente attaccano ai fianchi, ma non se questo provoca attacchi di opportunità. Gli ordini di Belak sono di combattere fino alla morte, ma il DM può predisporre lo scontro in modo da permettere ai PG di fuggire se lo scontro è troppo difficile per loro a questo punto dell'avventura.

➤ **Banditi goblin (4):** 5 pf ciascuno; 3d10 ma, 1d4 mo.

➤ **Banditi hobgoblin (3):** 6 pf ciascuno; 4d10 ma, 2d4 mo.

➤ **Durnn:** 16 pf.

➤ **Grenl:** 8 pf; 23 ma, 4 mo.

➤ **Arbusto maligno (1):** 10 pf.

Tesoro: Oltre all'anello con sigillo infilato al dito di Durnn e alla sua corazza a scaglie (anche questa presa a Talgen), una cassa di ferro giace di fronte al trono. La cassa è protetta da una trappola ad ago avvelenato e contiene 231 mo, due gemme d'onice del valore di 30 mo, antitossina (due dosi), una pergamena arcana di scassinare e una pozione di grazia felina.

➤ **Trappola ad ago avvelenato:** GS 1/2; veleno di viverna diluito, tiro salvezza sulla Tempra nega gli effetti (CD 15), danno iniziale 1d4 danni alla Costituzione, danno secondario 1d4 danni alla Costituzione; Cercare (CD 21); tiro salvezza sui Riflessi nega gli effetti (CD 16); Disattivare Congegni (CD 20).

PUNTI NUMERATI DEL LIVELLO DEL BOSCO

Le seguenti aree numerate si riferiscono a precise località annotate nella mappa del Livello del Bosco. Il Livello della Fortezza e il Livello del Bosco sono connessi tramite il condotto fiancheggiato da rampicanti che si apre in alto nell'area 41 e in basso nell'area 42. Belak si allontana raramente dall'area 57.

42. Centrale dei fertilizzanti

Dei funghi luminescenti crescono sulle pareti e sul soffitto, diffondendo una luce violacea. L'aria è umida, fredda e impregnata dell'odore di sostanze in putrefazione. Uno strato di terriccio, misto a vegetazione parzialmente decomposta e ai resti di creature delle caverne, copre il pavimento della larga caverna. Diverse specie di funghi e muschi crescono tra i detriti, così come alcuni alberelli. Due figure macilente e incappucciate sono indaffarate a spalare la terra dentro un contenitore arrugginito.

Il Livello del Bosco contiene molteplici varietà di specie vegetali, sia naturali che innaturali, la cui crescita è favorita dall'utilizzo di concime, sotto la direzione di Belak. Benché i funghi fosforescenti producano luce ed energia, tali radiazioni sono insufficienti per permettere la crescita delle specie vegetali comuni in superficie. Pertanto Belak sfrutta i rifiuti dei goblin, la vegetazione marcia raccolta dai suoi numerosi servitori e infine i cadaveri di ogni creatura uccisa per rifornire questa stanza, completamente colma di concime.

Creature (LI 1 1/3): Due arbusti maligni si trovano in questa stanza, inizialmente ancorati alle loro radici; inoltre sono presenti due scheletri, servitori di Belak. Gli arbusti maligni semplicemente vegetano, mentre gli scheletri hanno il compito di zappare e mescolare il concime e di raccogliere altro materiale grezzo da aggiungervi. Gli arbusti maligni attaccheranno ogni creatura vivente che non sia un goblinide e gli scheletri si lanceranno su qualsiasi creatura assalita dai mostri vegetali.

Tattiche: Le creature dell'area 43 investigheranno ogni rumore sospetto in questa stanza dopo 3 round, se sono presenti.

➤ **Arbusti maligni (2):** 9 pf ciascuno.

➤ **Scheletri (2):** 9 pf ciascuno.

43. Il Grande Cacciatore

Il pavimento di questa caverna dalla forma irregolare è macchiato come se fosse regolarmente bagnato di sangue. Dei funghi luminescenti rivelano una nicchia nella zona ad est della stanza, che contiene una palla di pelo e di pelliccia, un'ampia rastrelliera di legno su cui sono affisse numerose armi di rozza fattura ma ugualmente letali e un grande mantello di pellicce nere cucite insieme appeso ad un lungo palo. All'estremità della nicchia si trovano due grosse tane fatte di pelliccia e rifiuti.

La tribù Durbuluk è fiera di annoverare tra i suoi alleati il bugbear Balsag e i suoi "segugi" (topi crudeli) vivono in questa stanza quando non sono a caccia. Un rozzo tunnel si diparte da questa stanza, dirigendosi verso ovest e nelle profondità. Il tunnel ha le stesse caratteristiche dell'accesso al Sottosuolo descritto nell'area 23.

Creature (LI 2 2/3): Il bugbear Balsag e i suoi due segugi (topi crudeli chiamati Morsa e Zanna) risiedono in questa stanza per il 75% del tempo. Quando non è presente, è a caccia nei tunnel del Sottosuolo per la tribù Durbuluk; in particolare gli piace cacciare l'ardente thoqqua vermiforme (vedi area 45). Il bugbear porta sul capo una corona di corna ramificate, trofeo di un cervo della superficie, che gli conferisce un aspetto decisamente spaventoso. Balsag at-



tacca furiosamente ogni creatura che incontra che non appartenga alla tribù Durbuluk, ruggendo (in Goblin) "Preparati a incontrare la pentola!". Un bugbear è un esemplare di goblin più grosso (alto oltre 2 metri) e più malvagio.

Tattiche: Balsag, una creatura di taglia Media, impugna solitamente la sua morning star Media con due mani, infliggendo un danno extra di una volta e mezzo la sua Forza per colpo (1 danno extra, già compreso nelle statistiche).

➤ **Balsag:** 36 pf.

➤ **Morsa e Zanna:** 9, 8 pf.

Tesoro: Le armi sulla rastrelliera valgono la metà del loro prezzo di mercato (due lance, sei giavellotti, una spada lunga, una spada bastarda). Una ricerca nelle tane dei topi crudeli permette di trovare 3d20 ma e 4d10 mo per tana.

44. Fenditura

Il tunnel si interrompe in questo punto, probabilmente a causa di qualche violenta scossa di terremoto che ha lacerato la terra. Prosegue oltre la fenditura, benché sia spostato di 3 metri ad ovest.

La fenditura è priva di funghi fosforescenti, che crescono invece rigogliosi nel corridoio che conduce a quest'area. L'aria odora di zolfo; il fondo della fenditura è colmo di detriti e si trova 60 centimetri più in basso rispetto al corridoio. È disseminato inoltre di enigmatiche buche di 30 centimetri di diametro, che si estendono oltre le possibilità di esplorazione. L'estremità di nord est conduce all'area 47f.

45. Snodo della fenditura

La fenditura si allarga creando un'anticamera di pietra. Lo snodo è disseminato di piccole buche del diametro di circa 30 centimetri. Da una di queste cavità si sprigiona una luce intensa.

Questo snodo della fenditura si trova vicino ad un grande deposito minerario, spesso oggetto di visite da parte dei thoqqua, che si nutrono di minerali.

Creatura (LI 2): Il thoqqua è una creatura vermiforme con un corpo così caldo da fondere la pietra più solida. La sua forma sinuosa e segmentata arde per il calore, con una luminescenza bianco-arancione. Un thoqqua ha un diametro di circa 30 centimetri ed è lungo da 1,2 a 1,5 metri; si muove scavando attraverso la roccia, in cerca dei minerali di cui si nutre. Quando viene disturbato, la sua prima reazione è quella di combattere.

➤ **Thoqqua (1):** 16 pf.

Tattiche: Messo in allarme dalle vibrazioni provocate da qualsiasi creatura a contatto col suolo in un raggio di 18 metri (percezione tellurica), il mostro balza dalla buca in cui si riposa per attaccare chiunque si avvicini per esplorare; considerare l'attacco come una carica (bonus di +2 al tiro per colpire, penalità di -2 alla CA per 1 round).

Tesoro: Alcuni thoqqua sviluppano delle formazioni cristalline all'interno del loro corpo, grazie alla particolare alimentazione a base di minerali. Se i PG sventrano questo thoqqua, vi troveranno due zaffiri del valore di 50 mo ciascuno.

46. Antico santuario

La porta di pietra che conduce a questa stanza è chiusa e bloccata (prova di Forza CD 18 per aprirla).

Frammenti sbiaditi di antichi mosaici coprono ancora parte delle pareti, ma per la maggior parte sono caduti in frantumi. Al centro della stanza si erge un sottile piedistallo di ferro arrugginito, a forma di dragone rampante. Nella bocca del drago si scorge un ripiano vuoto.

Questa stanza è abbandonata da lungo tempo e il prezioso oggetto una volta qui custodito dall'antico culto del drago è andato perduto. Nessuna traccia è visibile nella polvere del pavimento, eccetto quelle lasciate dai PG.

47. Stanze dei goblin di Belak

Una doppia fila di colonne di marmo, incise con draghi intrecciati, attraversa la lunghezza della sala, benché per la maggior parte siano coperte da funghi luminescenti. Il pavimento è composto da ciottoli, frantumato e macchiato dall'uso eccessivo. Nella stanza vi sono numerosi tavoli di legno, sui quali giacciono mortai e pestelli, coppe colme di foglie sbriciolate, gambi di funghi fatti a pezzi e altri esemplari di vegetali. Numerose porte si aprono su questa stanza e sono tutte parzialmente aperte; al di là di esse provengono suoni confusi.

Belak ha dislocato i goblin al suo servizio in questa sala e nelle piccole stanze laterali ad essa connesse. In questo luogo Belak prepara svariati composti sperimentali, col misero aiuto costituito dai più intelligenti goblin disponibili. La prima volta che i PG mettono piede nella sala, questa è vuota; i goblin si trovano tutti nelle stanze laterali, ognuno occupato nei compiti descritti nei paragrafi seguenti. I personaggi che parlino con un tono di voce più forte di un sussurro corrono il rischio di essere scoperti, mettendo in

allarme i goblin presenti nelle aree dalla "a" alla "f".

Sui piccoli tavoli sono presenti foglie macerate, funghi di diverse specie, cortecce e radici ridotte in polvere. Un PG che effettui con successo una prova di Conoscenza (natura) (CD 13) è in grado di identificare numerose varietà di piante, arbusti e funghi, tutti esemplari comuni ma dal pallore pronunciato, come se cresciuti in un ambiente senza luce solare. I PG particolarmente esperti (CD 20) possono individuare un cataplasma, utilizzabile una volta sola, che conferisce un bonus di +2 alle prove di Guarire quando viene applicato su di una ferita.

Creature: I PG possono incontrare un totale di otto goblin (nelle aree dalla "a" alla "f") e un topo crudele (nell'area "d") nelle aree circostanti, benché sia sufficiente un solo scontro di mischia ad attirare tutti i goblin restanti, che intervengono giungendo al ritmo di due per round.

➤ **Goblin (8):** 5 pf ciascuno; 2d10+2 ma.

Tesoro: Il cataplasma vale 10 mo e i dieci barili di liquore goblin valgono 5 mr ciascuno.

47a (LI 1/2): In condizioni normali, in questo rozzo dormitorio goblin si sente russare. Il pavimento è coperto da sedici giacigli fatti di peli e pellicce, due dei quali contengono goblin addormentati.

47b (LI 1/2): Delle rozze apparecchiature per pressare, schiacciare e mettere in botti permettono ai goblin presenti di creare liquori goblin, graditi sia da questi umanoidi che da Belak. Attualmente due goblin sono a piedi nudi nel tino, schiacciando e riducendo in poltiglia delle radici simili a patate. Nelle vicinanze si trovano anche un sudicio barile attrezzato a filtro e dieci barilotti da 9 litri di prodotto finito (dal pessimo sapore e dall'estrema gradazione alcolica).

47c (LI 1/2): Due goblin stanno riparando dellelerce armature con corda, aghi di ferro, pezze di cuoio e altri rozzi strumenti da cucito.

47d (LI 1/2): Due goblin esaminano le condizioni di un topo crudele, legato con delle cinghie su di un tavolo di legno e con le zampe divaricate. La creatura soffre atrocemente a causa di evidenti e orribili tumori, somiglianti ad arbusti e a frutti; priva di aiuto, è destinata a morire entro pochi giorni. I tumori sono causati da un elisir somministrato da Belak nel tentativo di mischiare le caratteristiche dei topi crudeli con quelle degli arbusti maligni; l'elisir è contenuto in una fiala di cristallo dalla forma bizzarra, posta su un angolo del tavolo. Si consideri l'elisir di arbusto maligno come una malattia, se ingerito (tiro salvezza sulla Tempra per resistere (CD 15), periodo di incubazione 1 giorno; danno iniziale 1d4 danni alla Costituzione, danno secondario 1d4 danni alla Costituzione).

47e: Magazzino per armi che contiene cinque malconce spade corte e trenta giavellotti.

47f: L'area è vuota; il muro cavo sul fondo conduce ad una fenditura naturale (vedi area 44).

48. Galleria

Due aree sono indicate con questo numero, ma solo in una di queste è presente un bugbear (a scelta del DM). Le porte di tutte le aree comunicanti sono completamente chiuse.

Funghi luminescenti, disposti in piccole colonie, pendono dal soffitto e dalle pareti e crescono a mucchi sul pavimento lastricato. La luce, di un'intensità quasi fastidiosa, illumina parte delle incisioni di un enorme

bassorilievo, visibili sulle pareti di pietra che non sono ricoperte da funghi della stessa specie. Le incisioni raffigurano draghi ritratti in vari stadi d'età mentre sputano fuoco su umani, elfi, nani e altre creature terrorizzate. Nella stanza, un composto di terriccio e concime ricopre metà del pavimento, che permette la crescita di un'enorme varietà d'erbe dalle tonalità piuttosto pallide. Un bancone da lavoro, sul quale sono appoggiati semplici attrezzi per il giardinaggio, è posto lungo la parete ad ovest.

Belak sta trasformando questa e una vicina galleria in piantagioni per la coltivazione di diversi tipi d'erba che di solito si trovano solo in superficie. Egli si prefigge di far crescere sottoterra tale flora sfruttando la luce emanata dai funghi luminescenti. La cura di entrambe le gallerie è affidata ad un solo bugbear giardiniere.

Creatura (LI 2): Il bugbear giardiniere si preoccupa innanzi tutto che la sacralità dei propri giardini non venga violata. Armato di una grossa falce, il giardiniere semina, fertilizza e miete il raccolto lavorando con grande premura. Se uno dei PG dovesse intravedersi, il bugbear non esiterà ad attaccarlo con ferocia.

➤ **Bugbear (1):** 16 pf; 4d10 ma, 2d10 mo.

Tattiche: La falce è un'arma grande, perciò un bugbear di taglia Media impiegherà entrambe le mani per adoperarla durante un combattimento, fornendogli automaticamente un bonus extra di una volta e mezzo la sua Forza ai danni (già compreso nelle statistiche). I giardini adiacenti (area 49) contengono altri servi di Belak, ma le porte chiuse e le spesse mura di pietra nascondono il loro rumore, rendendo impossibile il sopraggiungere di eventuali rinforzi, a discrezione del DM.

Tesoro: Il bugbear giardiniere possiede una dose di uno speciale fertilizzante ideato da Belak che, somministrato ad un vegetale, ne raddoppia le dimensioni nell'arco di un mese (dal valore di 30 mo).

49. Giardino

Esistono quattro giardini al piano inferiore. Sono tutti costituiti pressoché dagli stessi elementi, presentando differenze solo se indicato dalla lettera. Le porte che permettono l'accesso a queste stanze sono tutte chiuse.

Vapori luminescenti rendono sfuocate le pareti di questa stanza che presenta una pianta ottagonale. Agglomerati di funghi scintillanti punteggiano sia le pareti di pietra sia il soffitto, così come i cappelli dei funghi velenosi e commestibili, come i piccoli polipi, vesce, licheni e altre forme di vita vegetale più difficilmente identificabili. L'umidità e l'insopportabile odore di putrefazione rendono l'aria irrespirabile.

Nei giardini si trovano piccoli esempi di tradizionali ecosistemi del Sottosuolo che non sono per Belak difficili da coltivare. Ogni singolo giardino possiede caratteristiche proprie, oltre a rispondere alle generalità sopra descritte.

49a (LI 1): Quattro goblin raccolgono speciali funghi da usare nell'area 47. Attaccano i PG a vista.

➤ **Goblin (4):** 5 pf ciascuno, 2d10+2 ma.

49b (LI 2): In questa stanza alcune delle piante appaiono

secche e prive di vita. Indagando se ne potrà scoprire la causa: un giovane thoquua attirato dai minerali sotto il terreno attacca prontamente i PG che si introducono nella stanza. I funghi celano alla vista buchi simili a quelli trovati nell'area 45.

➤ **Thoquua (1):** 16 pf; una concentrazione di zaffiro (20 mo).

49c (LI 1): Tre scheletri adempiono al loro dovere cospargendo il terreno di concime, e sono pronti ad attaccare qualsiasi creatura non goblinoidale che si aggiri in quest'area.

➤ **Scheletri (3):** 9 pf ciascuno.

49d (LI 2): Un bugbear giardiniere sradica le piante secche uccise dal giovane thoquua che sta ora infestando l'area 49b. Il bugbear non esita ad abbandonare la sua attività di giardiniere per uccidere PG ficcanaso. I funghi celano alla vista buchi simili a quelli trovati nell'area 45.

Bugbear (1): 16 pf; 4d10 ma, 2d10 mo.

50. Santuario di Ashardalon

Le mura e il soffitto sono rivestiti da blocchi di granito che riportano incisa la figura di un drago. Molti sono sgretolati e rotti e i loro frammenti formano sul pavimento mucchi di detriti pietrosi. Un'imponente statua di marmo che rappresenta un drago rampante è ancora posta in una nicchia del muro ad ovest. Nelle orbite vuote del drago risplende una fiamma d'intensa luminosità che fornisce una luce rossiccia a tutta la camera. Lo splendore irradiato dalla fiamma non raggiunge però la zona dietro le enormi ali del drago, dove si forma un'ombra nera come l'inchiostro. Una lastra circolare in pietra rossa del diametro di 1,5 metri è incastonata nel pavimento proprio di fronte alla statua del drago. Strane iscrizioni sono scolpite lungo il bordo circolare all'interno della lastra.

I sostenitori del drago, nel caso ve ne siano alcuni nel gruppo, noteranno l'impressionante realismo di un drago rosso scolpito nella pietra (un'appropriata abilità di Conoscenza può servire, se lo si desidera). Un incantesimo *individuazione del magico* rivela la presenza di una forte aura magica della scuola di Trasmutazione proveniente sia dal drago che dalla lastra circolare. La lastra di pietra rossa permette di acquisire un potere speciale; tuttavia, chiunque si avvicini a meno di 1,5 metri dalla lastra circolare disturberà il mostro non morto che si nasconde dietro alla statua.

Creatura (LI 2): Le ombre sono creature di vivida oscurità con una sagoma umanoide. Odiano la vita e bramano di rubarne la forza. Il tocco di un'ombra infligge alla vittima 1d6 danni temporanei alla Forza. Da non dimenticare che gli attacchi con il tocco incorporato passano attraverso armature naturali, armature e scudi, anche se i bonus di Destrezza, di deviazione e di armatura (derivanti da armature di forza come un'*armatura magica*) si applicano ancora alla CA della vittima.

L'ombra non morta si cela nella naturale oscurità del santuario (Osservare CD 30) e attacca chi tenta di esaminare la lastra di pietra rossa, di rubare il suo tesoro, o chi l'attacca per primo. Le vittime che subiscono l'attacco di questa creatura, se fuggono dalla stanza non saranno inseguite.

➤ **Ombra:** 13 pf.

Lastra di pietra rossa: Le iscrizioni all'interno del bordo della lastra sono in Draconico: *Ea serpenta rau kaluva nyawisti* (tra-

duzione: "Possa il potere dello stregone illuminare la mia mente"). Chiunque sappia leggere il Draconico e pronunci questa frase a voce alta stando in piedi sulla lastra invoca la magia della statua del drago. Un soffio di fiamma spettrale avvolge il bersaglio sulla lastra fornendogli un bonus di potenziamento al Carisma di 1d4+1 per 24 ore. Tutte le capacità che si basano sul Carisma vengono migliorate per tutta la durata dell'incantesimo, ma la magia non modifica il numero di incantesimi giornalieri del bardo o dello stregone, finché non ne ottiene di nuovi il giorno seguente. Una volta attivata, la lastra è inattiva per le 24 ore successive.

Tesoro: Una prova di Cercare effettuata con successo (CD 18) rivela la presenza di una pietra sconnessa sulla parete proprio dietro la statua dove l'ombra custodisce il suo piccolo bottino: 34 mo e due ampolle chiuse con un tappo d'argilla a forma di testa di drago. Le ampolle contengono ognuna una dose di fuoco dell'alchimista.

51. Libreria del drago

Scaffali di pietra, alcuni ancora pendenti e altri completamente caduti, riempiono questa stanza, anche se un passaggio sgombro collega le due porte di legno su opposte pareti. Mucchi di pagine strappate e bruciate, copertine di libri e rotoli di pergamene formano cumuli disordinati negli angoli della stanza.

Il tempo inesorabilmente trascorso e gli occasionali visitatori goblin non sono stati molto rispettosi di questo luogo depositario della conoscenza draconica. Belak, un druido, non si prese affatto cura di ciò che vi era rimasto, e per questo motivo la stanza rimase nelle stesse condizioni in cui egli la trovò.

Tesoro: Effettuando con successo tre prove di Cercare (CD 20), si potranno trovare alcuni oggetti di valore: una pergamena arcana di *pirotecnica*, una pergamena arcana di *freccia acida di Melf* e un tomo per lo più ancora intatto di leggende sui draghi scritto in Draconico del valore di 150 mo. Un personaggio in grado di parlare correntemente il Draconico, può servirsi di questo libro per aggiungere un bonus di +1 a tutte le prove di Conoscenze che riguardino i draghi.

52. Sottopassaggio

Gradini scivolosi per l'umidità e sgretolati scendono rapidamente.

Un cunicolo scavato nella pietra, largo 3 metri e alto 2,4 metri, si snoda a circa 2,1 metri di profondità sotto l'area 49d. I gradini scendono per 4,5 metri, connettendo il passaggio su entrambi i lati. Tuttavia, il sottopassaggio è un luogo molto umido e si trova sempre in condizioni disastrose.

53. Culto della natura

La porta che permette l'accesso alla stanza è chiusa (Scassinare Serrature CD 25) e Belak ha la chiave.

Uno strato di terriccio ricopre il pavimento. Grezzi scaffali di legno, riempiti con un numero assai ridotto di tomi e pergamene, sono allineati lungo le pareti a

nord e ad est, mentre un tavolo intagliato rozzamente rimane al centro della stanza. I funghi appesi al soffitto forniscono la luce, apparentemente in quantità sufficiente da permettere la crescita di alcuni piccoli cespugli e di pallidi alberelli che riescono ad affondare le loro radici nel terreno.

Belak conserva in questa stanza su tomi e pergamene molto del suo sapere, che altrimenti marcirebbe se continuasse ad essere custodito vicino all'Albero di Gulthias. La maggior parte del materiale scritto contiene i dati stagionali di crescita, precipitazione, raccolti e, cosa apparentemente inutile, anche dati registrati in superficie negli ultimi dodici anni. Un interessante libro intitolato, in Draconico, *Tesori dei Signori del Fuoco* è protetto da un incantesimo *trappola di fuoco* (vedi la descrizione dell'incantesimo nel *Manuale del Giocatore*), sebbene sia composto solo di fogli bianchi. Effettuando con successo tre prove di Cercare (CD 17), si possono trovare oggetti utili nascosti tra i rifiuti: una pergamena divina di *intralciare*, una pergamena divina di *ritardare veleno* e un tomo scritto in Druidico del valore di 150 mo. Un personaggio che parli correntemente il Druidico può aggiungere un bonus di +1 a tutte le prove di Conoscenze riguardanti la natura. Belak è molto infastidito da qualsiasi gruppo che saccheggi il suo studio.

54. Cancelli del Bosco

Quattro goblin costruiscono pile di ramoscelli e di radici sul pavimento di questa stanza che ormai sta cedendo. La parete a sud, completamente crollata, si apre su di una vasta caverna. Chiazze di funghi luminescenti nati sulle grezze pareti e sull'alto tetto continuano a crescere sopra un boschetto di rovi malaticci, cespugli, alberelli, e di altri vegetali legnosi. Mura in rovina e torri cave si ergono dai rovi come isole dal mare.

Belak si serve di questa stanza per raccogliere esemplari d'origine vegetale dalla boscaglia che saranno utilizzati nei suoi rituali ed esaminati per controllare i progressi della flora cresciuta grazie alla luce dei funghi. Se viene data loro l'opportunità di guardare fuori dalla stanza attraverso il varco aperto dal muro crollato, i PG che effettuano con successo prove di Osservare noteranno la presenza di mura più alte e meno sgretolate nella nicchia a sud nella grande caverna (56), al di là delle quali è possibile vedere la cima di un albero mastodontico.

Un'altra prova di Osservare (CD 19) permette di percepire del movimento nella boscaglia, come se qualcuna delle piccole piante legnose si stesse muovendo.

Creature (LI 1): Quattro goblin abbandonano senza esitazioni il compito loro assegnato di accatastare ramoscelli e radici per attaccare gli intrusi. Se le cose si mettessero male per i goblin, allora questi inizieranno a chiamare aiuto nella loro lingua: "Aiutaci, Protettore del Bosco del Crepuscolo!"

➤ **Goblin (4):** 6 pf ciascuno; 3d10+10 ma, 1d4 mo.

Tattiche: Talvolta, gli arbusti maligni che si aggirano senza posa nella boscaglia (area 55) attaccano spontaneamente i goblin colti da accessi di furia, azione che tuttavia non infastidisce Belak, propenso anzi a lasciare libero sfogo alla furia dei rovi. Di conseguenza, una richiesta d'aiuto da parte dei goblin non implica l'arrivo immediato di tutte le forze

della boscaglia pronte a scagliarsi contro i PG. Tuttavia, se il combattimento si protrasse per più di 6 round, arrivano dall'area 55 quattro arbusti maligni che attaccano i PG. I restanti arbusti maligni rimangono nell'area 55 nel fitto della boscaglia, ma ottengono un bonus di +4 a qualsiasi prova di Osservare o di Ascoltare che i PG dovessero effettuare per riuscire ad introdursi furtivamente nella boscaglia.

55. Bosco del Crepuscolo

Pallidi rovi avvizziti, muniti di spine sottili e minuscole, sono disseminati per l'intera area. La luce violacea proietta ombre allucinanti sul pavimento di terra battuta, creando l'illusione che qualcosa si muova tra i rami, anche se non vi soffia alcun vento.

I rovi sono le piante che hanno meglio attecchito tra quelle che Belak ha trapiantato qui, al contrario di quanto si potrebbe pensare dato il loro aspetto malaticcio e le loro foglie secche. Sono presenti anche esemplari di varietà più comuni, anche se è raro trovarne. I personaggi, addentrandosi nel bosco, possono scorgere più chiaramente le mura dell'area 56.

Creature (LI 3): Dieci arbusti maligni (meno quelli eventualmente incontrati nell'area 54) sono sparpagliati nel Bosco del Crepuscolo, e vivono assorbendo la debole radiazione dei funghi luminescenti e assimilando le ricche sostanze nutritive del concime sparso sul pavimento di terra. Data la diffusa presenza degli arbusti maligni, i personaggi si imbattono in 1d4 di queste creature dopo essersi addentrati nella caverna per 15 metri. I PG che abbiano effettuato con successo prove di Muoversi Silenziosamente contro casuali punteggi di Ascoltare degli arbusti maligni (CD 14) potranno evitare di incontrarli tutti in un unico momento.

➔ **Arbusti maligni (10):** 5 pf ciascuno.

Tattiche: Dopo il primo contatto, ad ogni round sopraggiungeranno dalla boscaglia circostante due arbusti maligni e il loro affluire cesserà soltanto quando tutti gli arbusti maligni di quest'area avranno attaccato i PG. Se i PG dovessero continuare a lottare fino all'area 56 prima che tutti gli arbusti maligni abbiano preso parte al combattimento, i restanti arbusti maligni tratterranno almeno per il momento il loro attacco. In quest'area ogni combattimento che si svolge con grida e urla in una lingua diversa dal Goblin, con l'impiego di incantesimi, o con grande clamore metterà Belak (nell'area 56) sull'avviso dell'arrivo imminente di invasori.

56. L'Albero di Gulthias

Tra i rovi della boscaglia si ergono possenti mura in pietra che cingono una radura. Attorno ad essa crescono vari tipi di vegetali e alcuni alberelli dall'aspetto poco rassicurante, la cui presenza diviene secondaria se comparata all'imponenza dell'albero che sorge proprio al centro della radura. Un singolare albero del male cresce assorbendo la luce emanata dai funghi velenosi. I suoi rami anneriti e contorti si diramano verso l'alto, come una mano scheletrica che cerca annaspando di emergere dal terreno. Esseri umani stanno vicino all'albero: due uomini e una donna. Una raganella lunga 90 centimetri sta accovacciata vicino ad uno degli uomini.

Le mura attorno alla radura sono alte solo 6 metri, mentre il soffitto della caverna punteggiato di stalattiti raggiunge un'altezza complessiva di 15 metri dal terreno. La radura rappresenta il cuore del Bosco del Crepuscolo, dalla quale Belak trae la sua ispirazione.

Creature (LI 6): Belak l'Esiliato, un druido di 4° livello, trascorre la maggior parte del suo tempo qui, per studiare il singolare Albero di Gulthias. Insieme con lui si trovano Sir Braford, scomparso da lungo tempo (che indossa una corazza a scaglie) e Sharwyn (in gambali e con una tunica corta). Belak indossa una semplice tonaca marrone. Sfortunatamente, né Sharwyn né Sir Braford sono più gli stessi da quando sono stati "accettati" dall'Albero di Gulthias (vedi sotto). Infatti, una prova di Osservare (CD 13) rivela che la loro pelle è ora ruvida e simile a corteccia. Anche tre arbusti maligni si trovano attualmente in questa stanza; tuttavia, se dovesse scatenarsi un combattimento in mischia, ogni arbusto maligno rimasto nell'area 55 entrerà in quest'area, come descritto nelle "Tattiche" in calce al paragrafo. Non appena possibile, anche nell'imminenza di un combattimento in mischia, Belak si rivolge ai PG con queste parole: "Fermi, non sapete quello che state facendo!". Se i PG ascoltano il suo ammonimento, allora Belak ritira temporaneamente le sue forze. Nel caso contrario, vedi la voce "Tattiche" più avanti.

Belak è al corrente delle seguenti informazioni:

- Chi sei e perché ti trovi qui? "Io sono Belak, chiamato l'Esiliato. La società dei druidi mi ha espulso, quel branco di idioti. E sapete perché? Per aver cercato di migliorare le tecniche della ricerca naturale con metodi troppo complessi per le loro menti ristrette. Ma non m'importa. Ho trovato quello che cercavo ormai da tempo, incarnato nell'Albero di Gulthias.
- Cos'è l'Albero di Gulthias? "Non è stupendo? Sembra morto, eppure vive. In un passato ormai remoto, qualcuno impalò un vampiro per terra, proprio in questo punto. Il picchetto di legno con cui la creatura venne trafitta era ancora verde e mise le sue radici. E così crebbe l'Albero di Gulthias, capace di trasmettere oscuri poteri primordiali a quanti lo toccano."
- Cosa sai dirci a proposito di quei mostri rinsecchiti? "Sono arbusti maligni, nati dai semi dei frutti dell'Albero."
- Che cosa succede poi ai frutti? "Consegno i frutti dell'albero ai goblin ordinando loro di spargere i semi sul terreno. Da disoneste creature quali sono, i goblin vendono i frutti, ma i semi vengono dispersi ugualmente e il mio progetto di colonizzare la superficie con i Figli di Gulthias procede ugualmente."
- Che cosa hai fatto agli altri avventurieri? "Erano i primi due "supplicanti". L'Albero di Gulthias li ha "accettati", e adesso sono in mio potere, proprio come gli arbusti maligni. Non crediate di poterli salvare."
- Perché ci riveli queste informazioni? "Anche se i resti dei vostri corpi arricchirebbero il concime, sarà meglio per voi divenire supplicanti e assecondare le mie richieste. Così facendo potrete conservare le vostre vite, in un modo o nell'altro. Gettate le armi e sottomettetevi pacificamente, altrimenti sarà peggio per voi!"

➔ **Belak:** 36 pf.

➔ **Albero di Gulthias:** 33 pf.

- ➔ **Kulket:** 16 pf.
- ➔ **Sharwyn:** 7 pf.
- ➔ **Sir Braford:** 12 pf.
- ➔ **Arbusti maligni (3):** 5 pf ciascuno.

Tattiche: Prima che inizi il combattimento, Sir Braford, i tre arbusti maligni, e la raganella gigante agli ordini di Belak si posizionano tra i PG e Belak (Sharwyn sta di fianco a Belak). Quando la lotta finalmente inizia (a meno che i PG non decidano di sottomettersi a Belak), gli arbusti maligni, la raganella e Sir Braford ingaggiano un combattimento corpo a corpo con i PG. Sir Braford utilizza, se possibile, la *Spezzapunte* per distruggere l'arma del PG contro cui sta lottando. Belak lancia su di sé *pelle coriacea*, possibilmente prima che lo scontro inizi, per aumentare la sua CA di +3. Utilizza piuttosto presto anche la sua *bacchetta dell'intralcio*, tentando di trattenere i PG sul posto. Se Braford ha bisogno di soccorso, Belak lancia incantesimi di guarigione anche su di lui. Sharwyn farà ricorso al suo repertorio d'incantesimi per contrastare gli incantesimi lanciati dai PG contro Belak. (vedi "Controincantesimi" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Se alcuni arbusti maligni dovessero rimanere nell'area 55, questi verranno a dare man forte a Belak al ritmo di 1d4 arbusti maligni ogni 2 round.

Se un PG dovesse attaccare l'Albero di Gulthias, le tattiche di combattimento avversarie cambieranno drasticamente: tutti gli arbusti maligni si scaglieranno

contro il PG che aggredisce l'albero (se dovesse presentarsi tale eventualità) e Belak lo attaccherà fisicamente. Se l'albero dovesse essere abbattuto, Belak perde il suo potere di controllo sugli arbusti maligni, su Sharwyn e su Sir Braford (anche se questi ultimi due rimarranno in uno stato mentale animalesco). Se Belak è ancora vivo, le sue vecchie forze considerano lui come bersaglio prima di assalire i PG.

L'Albero di Gulthias: Come è già stato illustrato nel paragrafo intitolato "Background dell'avventura", solo due frutti all'anno maturano sull'albero. Il loro aspetto è simile a mele, ma i frutti dell'albero di Gulthias si comportano in modo assai diverso: mentre una normale mela da acerba arriva alla sua maturazione rimanendo appesa al ramo grazie ad un picciolo, il frutto dell'albero di Gulthias viene lentamente espulso dall'albero, come se fosse un ascesso di una ciste legnosa. Entro una settimana prima del solstizio d'estate il frutto che ha assunto un colore rosso-rubino ha gli stessi effetti su chi lo mangia di un incantesimo *guarigione* (il frutto può essere tagliato in quattro parti senza che perda la sua efficacia). Entro una settimana prima del solstizio d'inverno, il frutto albino può essere paragonato per gli effetti che ha su chi lo mangia ad un incantesimo *parola del potere, uccidere* (può anch'esso essere sezionato in quattro parti). Entrambi i frutti contengono 1d4 semi che, se piantati, daranno luogo alla nascita di arbusti maligni nel giro di un anno.

Esaminando attentamente l'albero si possono notare depressioni di forma e di dimensioni umane, dove Sir Braford e Sharwyn sono stati in qualche modo assorbiti, cambiati, e restituiti all'ambiente esterno nel loro attuale stato di supplicanti (vedi "Supplicanti e l'Albero di Gulthias" nella pagina seguente).

Muoversi tra i cespugli di rovi

I druidi di 2° livello e superiore, così come le creature di taglia Piccola o inferiore, si muovono tra i rovi a velocità normale. Le creature più grandi si muovono a velocità dimezzata oppure devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) per ogni 3 metri percorsi onde evitare 1 danno debilitante provocato dalle spine. I PG potranno percorrere un'area di 1,5 per 1,5 metri per ogni 1d4+3 round spesi a ripulire la zona. I rovi sono troppo verdi e umidi per poter bruciare con facilità. Se i PG fossero riusciti a non destare l'attenzione degli arbusti maligni, il fatto di ripulire il sentiero manifesterebbe subito la loro presenza.



CONCLUSIONI

A seconda delle azioni compiute dai personaggi giocanti, l'avventura può concludersi in diversi modi.

FALLIMENTO!

Se gli eroi non dovessero riuscire a sconfiggere Belak e ad abbattere l'albero, ma dovessero sopravvivere all'esperienza, possono ritornare dove si sono riposati. Tuttavia, Belak si preparerà per il loro eventuale ritorno. Il DM dovrebbe sfruttare il proprio giudizio per riorganizzare Belak e le sue forze residue, in vista del ritorno dei personaggi giocanti.

Se i PG dovessero morire durante la cerca, la loro assenza sarà notata da quelli che li conoscevano. Potrà poi diffondersi la notizia tra altri eroi che diventeranno i nuovi personaggi giocanti desiderosi di scoprire il segreto della Cittadella Senza Sole.

SUCCESSO!

Se gli eroi dovessero riuscire ad abbattere l'albero di Gulthias, la sua malvagia influenza sulla Cittadella Senza Sole svanisce, segnando la sorte di ogni supplicante (anche Sharwyn e Sir Braford). Se Belak dovesse essere ancora vivo, viene immediatamente attaccato dai suoi servitori sopravvissuti al combattimento, e tenta di fuggire. Nel caso in cui riesca effettivamente a sopravvivere, potrebbe fare ritorno in futuro per prendersi la rivincita sui PG; tuttavia, una tale eventualità esula dai confini di questa avventura.

Qualunque sia la verità sull'origine vampirica dell'albero, abbatterlo significa ucciderlo definitivamente. I goblin, sempre che ne sopravviva qualcuno, dovranno abbandonare la loro attività di baratto di frutti. Se i PG rivelano la verità sui semi dell'albero agli abitanti del villaggio di Collequercia, gli abitanti abbattono e bruciano tutti gli arbusti. Si potrebbero lasciar partecipare i PG alla cerimonia incendiaria.

Mentre gli abitanti del villaggio stanno incendiando gli alberelli malvagi, il capo del villaggio si rivolge a voi con franchezza. "Capirete che col nostro operato abbiamo spazzato via dalla faccia della terra solo una parte di questi abomini. Chi può immaginare cosa abbiano intenzione di fare queste mostruosità rinsecchite?"

Anche se il capo del villaggio non lo sa, le sue parole rispecchiano la realtà dei fatti. Gli arbusti maligni liberi

di scorrazzare nel mondo esterno possono ancora riprodursi grazie alle loro radici, allo stesso modo di molti altri vegetali. Se lo desidera, il DM potrebbe permettere ai PG di andare in cerca di arbusti maligni al fine di garantirne la completa distruzione. Altre soluzioni prevedono la diffusione della notizia della presenza di nuove creature nelle aree periferiche o di assicurarsi l'aiuto dei ranger e dei druidi locali per scovare e distruggere le piante contorte. D'ora innanzi, il da farsi dipende interamente dal DM e dai suoi giocatori. Ad ogni modo, se i PG avvertono gli abitanti di Collequercia circa la pericolosità dei semi, compiranno il primo passo per guadagnare una certa fama e per stabilire rapporti amichevoli con la gente del posto.

Inoltre, se i PG restituiscono i due anelli con sigillo alla matriarca di Hucrele, ricevono la ricompensa in denaro che era stata loro promessa. Se invece dovessero riportare solo i resti dei due corpi, la matriarca organizza i preparativi funebri e invita i PG a partecipare alla cerimonia. Se i PG accettano, possono dar vita ad un lungo rapporto d'amicizia con la famiglia Hucrele, che potrà rivelarsi utile nelle successive avventure. Anche questo dipende interamente dal DM e dai suoi giocatori.

Durante il corso di quest'avventura, dovrebbe presentarsi la possibilità di promuovere i PG facendo loro attraversare la soglia del 3° livello. Tuttavia, gruppi di più di cinque personaggi possono avvicinarsi al valore di punti esperienza necessario per avanzare al 3° livello senza riuscire a raggiungerlo. Non c'è problema, poiché gruppi più numerosi sono intrinsecamente più potenti rispetto a gruppi più piccoli; infatti, sei od otto avventurieri di 2° livello possiedono circa le capacità di quattro avventurieri di 3° livello. Se il DM sfrutta questo come punto di partenza per la sua personale campagna o se decide di usare l'avventura D&D® di prossima pubblicazione, i suoi personaggi giocanti dovrebbero essere orgogliosi di aver completato con successo la loro prima avventura. Su tali gesta eroiche nascono miti e leggende.

Supplicanti e l'Albero di Gulthias

Se un umanoide senziente, di taglia Media, viene legato al tronco dell'Albero di Gulthias, l'albero "accetta" gradualmente la creatura in veste di supplicante. Trascorse 24 ore, la creatura è completamente risucchiata dall'albero. In qualsiasi momento prima del completo assorbimento, la vittima può ancora essere salvata se slegata e lasciata libera. Una volta assorbita completamente dall'albero, la vittima diventa un supplicante, ed è espulsa nel giro di un'ora. L'Albero di Gulthias può tenere dentro di sé solo quattro supplicanti per volta. Come supplicante, la vittima possiede tutte le sue capacità precedenti, con l'aggiunta di un incantesimo permanente *pelle coriacea*, da considerarsi come capacità soprannaturale. Il cuore di un supplicante è totalmente corrotto, e non può essere in alcun modo ricondotto al suo stato iniziale. Essi servono l'albero, o chiunque lo custodisca (Belak, in questo caso). Se l'Albero di Gulthias dovesse essere distrutto, tutti i supplicanti muoiono con lui.

APPENDICE: STATISTICHE

Uno sciocco non vede lo stesso albero che vede un saggio.

- William Blake, "Proverbi dell'Inferno"

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

Creature

➤ **Bugbear:** GS 2; umanoide Medio (goblinoid); DV 3d8+3; 16 pf (media); Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 17; Att +4 mischia (1d8+2, morning star), +3 a distanza (1d6+2, giavellotto); QS Scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +1; For 15, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +2, Osservare +3, Scalare +3; Sensi Acuti.

➤ **Coboldo:** GS 1/6; umanoide Piccolo (rettile); DV 1/2d8; 2 pf (media); Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 15; Att -1 mischia (1d6, mezza lancia), +2 a distanza (1d8, balestra leggera); QS Scurovisione 18 m, penalità di -1 ai tiri per colpire in piena luce; AL LM; TS Temp +0, Rifl +1, Vol +2; For 6, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8; Sensi Acuti.

➤ **Goblin:** GS 1/4; umanoide Piccolo (goblinoid); DV 1d8; 4 pf (media); Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 15; Att +0 mischia (1d8-1, morning star), +2 a distanza (1d6-1, giavellotto); QS Scurovisione 18 m; AL NM; TS Temp +0, Rifl +3, Vol +0; For 8, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +3; Sensi Acuti.

➤ **Hobgoblin:** GS 1/2; umanoide Medio (goblinoid); DV 1d8+1; 5 pf (media); Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 15; Att +0 mischia (1d8, spada lunga), +1 a distanza (1d6, giavellotto); QS Scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +3, Rifl +1, Vol +0; For 11, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +1, Osservare +4; Sensi Acuti.

➤ **Mephit dell'acqua:** GS 3; esterno Piccolo (acqua); DV 3d8+3; 15 pf; Iniz +0; Vel 9 m, volare 12 m; CA 16; Att +4/+4 mischia (1d3+2, 2 artigli); AS Arma a soffio, capacità magiche, evoca mephit; QS Guarigione rapida 1, riduzione del danno 5/+1; AL N; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +3; For 14, Des 10, Cos 13, Int 12, Sag 11, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +9, Osservare +6, Raggiare +6; Attacco Poderoso.

Attacchi speciali: Arma a soffio: liquido corrosivo, cono 4,5 m, 1d8 danni, tiro salvezza sui Riflessi (CD 12) danni dimezzati; Capacità magiche: *freccia acida di Melf* come lanciata da uno stregone di 3° livello 1 volta all'ora, *nube maleodorante* come lanciata da uno stregone di 6° livello 1 volta al giorno.

Qualità speciali: Guarigione rapida: un mephit dell'acqua vivo cura 1 danno ogni round, purché sia esposto alla pioggia o immerso in acqua fino al petto.

Proprietà: 5 zaffiri minuscoli del valore di 5 mo ciascuno.

➤ **Ombra:** GS 3; non morto Medio (incorporeo); DV 3d12; 13 pf; Iniz +2 (Des); Vel 9 m, volare 12 m (buona); CA 13; Att +1 mischia (1d6 danni temporanei alla Forza, tocco incorporeo); AS Danni alla Forza, creare prole; QS Non morto, incorporeo, resistenza allo scacciare +2, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +4; For -, Des 14, Cos -, Int 6, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Nascondersi +8, Orientamento +5, Osservare +7; Schivare.

Qualità speciali: Non morto: immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia; non soggetto a colpi critici, danni alle caratteristiche, danni debilitanti, risucchi di caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Incorporeo: ferito solo da altre creature incorporee, armi +1 o migliori, o da incantesimi, effetti magici ed effetti soprannaturali; probabilità del 50% di ignorare i danni da fonte corporea; passa attraverso oggetti solidi a piacimento; si muove sempre silenziosamente.

➤ **Scheletro:** GS 1/3; non morto Medio; DV 1d12; 6 pf (media); Iniz +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 13; Att +0/+0 mischia (1d4, 2 artigli); AS Malattia; QS Non morto, scurovisione 18 m, immune alle armi perforanti e al freddo, subisce danni dimezzati dalle armi taglienti; AL N; TS Temp +0, Rifl +1, Vol +2; For 10, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Iniziativa Migliorata.

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

➤ **Thoqua:** GS 2; elementale Medio (terra, fuoco); DV 3d8+3; 16 pf (media); Iniz +1 (Des); Vel 9 m, scavare 6 m; CA 18; Att +4 mischia (1d6+3, schianto e 2d6, fuoco); AS Bruciare; QS Scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +2; For 15, Des 13, Cos 13, Int 6, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +5, Orientamento +3, Saltare +6.

Attacchi speciali: Bruciare: gli avversari colpiti in mischia devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 13) o prendere fuoco per 1d4 round. Le vittime possono usare un'azione di round completo per spegnere le fiamme.

➤ **Topo crudele:** GS 1/3; animale Piccolo; DV 1d8+1; 5 pf (media); Iniz +3 (Des); Vel 12 m, scalare 6 m; CA 15; Att +3 mischia (1d4, morso); AS Malattia; QS Olfatto acuto; AL N; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +3; For 10, Des 17, Cos 12, Int 1, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +11, Scalare +11; Arma Preferita (morso).

Attacchi speciali: Malattia (febbre lurida): morso, TS Tempra (CD 12); periodo di incubazione 1d3 giorni, 1d3 danni alla Destrezza, 1d3 danni alla Costituzione.

➤ **Topo delle caverne:** GS 1/8; animale Minuscolo; DV 1/4d8; 1 pf (media); Iniz +2 (Des); Vel 4,5 m, scalare 4,5 m; CA 14; Att +3 mischia (1, morso); AL N; TS Temp +3, Rifl +2, Vol, -1; For 5, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Arma Preferita (morso).

Creature con un nome

➤ **Albero di Gulthias:** GS n/a; vegetale Mastodontico; DV 14d8; 33 pf; Durezza 5; Iniz -; Vel -; CA 9; Att -; QS Vegetale, crescita di frutti incantati; AL NM; TS Temp +10, Rifl +0, Vol +14.

Qualità speciali: Vegetale: immune a veleno, sonno, paralisi, stordimento, effetti di influenza mentale e metamorfosi; non soggetto ai colpi critici.

➤ **Balsag il Cacciatore:** Bugbear maschio; GS 2; umanoide Medio (goblinoid); DV 3d8+3; 36 pf; Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 18 (penalità alla prova di -4); Att +6 mischia (1d8+4, morning star+1), +3 a distanza (1d6+3, giavellotto); QS Scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +2; For 16, Des 12, Cos 18, Int 10, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +2, Osservare +3, Scalare +4; Sensi Acuti.

Proprietà: Morning star+1, corazza a scaglie, 6 giavellotti, zaino, otre, giaciglio, sacco, pozione di protezione dagli elementi (fuoco), 165 ma, 10 mo.

➤ **Belak l'Esiliato:** Umano Drd 4; GS 2; umanoide Medio (umano); 36 pf; Iniz +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 6 m; CA 12; Att +5 mischia (1d6, falcetto perfetto), +5 a distanza (1d4, fionda); AS Senso della natura, compagno animale (Kulket),

andatura nel bosco, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, incantesimi; QS Incantesimi; AL NM; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +7; For 13, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Conoscenze (natura) +4, Empatia Animale +5, Osservare +7, Sapienza Magica +8; Iniziativa Migliorata, Mescolare Pozioni, Sensi Acuti.

Proprietà: Tonaca, fionda, 10 proiettili per fionda, falcetto perfetto, 3 bastoni di fumo, 2 dosi di antitossina, 3 pozioni di cura ferite leggere, bacchetta dell'intralcio (13 cariche), 323 mo, 4 gemme del valore di 20 mo ciascuna.

Incantesimi preparati (5/4/3): 0-creare acqua, cura ferite minori (2), luce, purificare cibo e bevande; 1°-amicizia con gli animali, contrastare elementi, cura ferite leggere, intralcio; 2°-charme su persone o animali, riscaldare il metallo, sfera infuocata.

➤ **Calcryx:** Cucciolo di drago bianco; GS 1; drago Minuscolo (freddo); DV 3d12+3; 31 pf; Iniz +0; Vel 18 m, volare 45 m (normale), nuotare 18 m, scavare 9 m; CA 14; Att +5/+0/+0 mischia (1d4, morso; 1d3, 2 artigli); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Arma a soffio; QS Camminare sul ghiaccio, sottotipo del freddo, immune a sonno e paralisi, scurovisione 30 m, vista cieca 9 m; AL CM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +3; For 11, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +4, Osservare +6; Sensi Acuti.

Attacchi speciali: Arma a soffio: cono lungo 4,5 m una volta ogni 1d4 round; 1d6 danni, tiro salvezza sui Riflessi (CD 12) danni dimezzati.

Qualità speciali: Camminare sul ghiaccio: come un incantesimo movimenti del ragno, ma la superficie che il drago scala deve essere ghiacciata, sempre attivo; Sottotipo del freddo: immune al freddo, danni da fuoco raddoppiati con tiro salvezza fallito.

➤ **Durnn:** Capo dei goblin, hobgoblin; GS 1/2; umanoide Medio (gobloide); DV 2d8+2; 16 pf; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 16; Att +3 mischia (1d8+2, 19-20, crit x2, spada lunga), +3 a distanza (1d6, crit x3, arco corto perfetto); QS Scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +2; For 15, Des 15, Cos 13, Int 13, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +2, Osservare +6; Sensi Acuti.

Proprietà: Anello con sigillo degli Hucrele, arco corto perfetto.

➤ **Erky Timbers:** Gnomo Grr1/Chr1; GS 2; umanoide Piccolo (gnomo); DV 1d10+2/1d8+2; 18 pf; Iniz +0; Vel 6 m; CA 11; Att +4 mischia (senz'armi), +2 a distanza (senz'armi); AS Bonus +1 ai tiri per colpire contro coboldi e gobloidi, incantesimi, può lanciare luci danzanti, prestidigitazione e suono fantasma 1 volta al giorno; QS Visione crepuscolare, bonus +2 ai tiri salvezza contro illusioni, bonus per schivare +4 contro giganti, incantesimi; AL CB; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +4; For 14, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Alchimia +2, Ascoltare +4, Concentrazione +6, Guarire +4, Osservare +5; Arma Focalizzata (mazza leggera), Attacco Poderoso, Scrivere Pergamene.

Incantesimi preparati (3/3): 0-individuazione del magico, luce, virtù; 1°-benedizione, comando, protezione dal male.

➤ **Grenl:** Goblin femmina Chr1; GS 1; umanoide Piccolo (gobloide); DV 1d8; 8 pf; Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 15; Att +0 mischia (1d6-1, mazza leggera); AS Scurovisione 18 m, incantesimi; QS Incantesimi; AL NM; TS Temp +2, Rifl +1, Vol +2; For 8, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 11, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +4, Diplomazia +3, Guarire +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +3; Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

Incantesimi preparati (3/2): 0-cura ferite minori (3); 1°-anatema, cura ferite leggere.

Proprietà: 23 ma, 4 mo, mazza leggera.

➤ **Guthash:** Topo crudele femmina obesa; GS 1/3; animale Medio; DV 2d8+2; 18 pf; Iniz +3 (Des); Vel 12 m, scalare 6 m; CA 14; Att +4 mischia (1d4+1, morso); AS Malattia; QS Olfatto acuto; AL N; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +4; For 12, Des 17, Cos 12, Int 2,

Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +11, Scalare +11; Arma Preferita (morso).

Attacchi speciali: Malattia (febbre lurida): morso, TS Tempra (CD 12); periodo di incubazione 1d3 giorni, 1d3 danni alla Destrezza, 1d3 danni alla Costituzione.

➤ **Jot:** Quasit; GS 3; esterno Minuscolo (caotico, malvagio); DV 3d8; 18 pf; Iniz +3 (Des); Vel 6 m, volare 15 m (perfetta); CA 18; Att +8/+8/+3 mischia (1d3-1 e veleno, 2 artigli; 1d4-1, morso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Veleno; QS Capacità magiche, riduzione del danno 5/argento, immunità al veleno, resistenza al fuoco 20, forma alternativa, rigenerazione 1 (danni normali da acido e armi sacre o benedette); RI 5; AL CM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +4; For 8, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +15, Osservare +6, Sapienza Magica +4; Arma Preferita (morso, artiglio).

Attacchi speciali: Veleno: artiglio, tiro salvezza sulla Tempra resiste (CD 13), danno iniziale 1d4 danni alla Destrezza, danno secondario 2d4 danni alla Destrezza.

Qualità speciali: Capacità magiche: a volontà, come uno stregone di 6° livello (CD dei tiri salvezza, dove applicabili, sono 10 + livello dell'incantesimo), individuazione del bene, individuazione del magico e invisibilità, 1 volta al giorno incuti paura (come l'incantesimo omonimo, tranne che per l'area di effetto che è 9 m di raggio dal quasit), 1 volta alla settimana comunione (sei domande) come un chierico di 12° livello; parla telepaticamente a qualsiasi creatura nel raggio di 30 m; Forma alternativa: *autometamorfosi* in una o due forme di taglia Media.

➤ **Kulket:** Raganella gigante compagno di Belak; GS 1/10; animale Piccolo, DV 2d8+4; 16 pf; Iniz +2 (Des); Vel 6 m, scalare 6 m; CA 14; Att +3 mischia (1d4+1, morso); QS Visione crepuscolare; AL N; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +1; For 13, Des 15, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +4, Saltare +11, Scalare +9.

➤ **"Sacerdote del Drago":** Troll; GS 5; gigante Grande; DV 6d8+36; 42 pf; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 18; Att +5/+5/+0 mischia (1d6+2, artiglio; 1d6, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; QS Scurovisione 27 m, rigenerazione 3 (vedi "Tattiche" in area 12), olfatto acuto; AL CM; TS Temp +11, Rifl +3, Vol +0; For 15, Des 12, Cos 23, Int 4, Sag 3, Car 6.

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

Proprietà: Pugnale perfetto.

➤ **Sharwyn:** Umana Mag1 (supplicante di Gulthias); GS 1; umanoide Medio (umano); 7 pf; Iniz +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 16; Att +0 mischia (1d6, bastone), +3 a distanza (1d6, crit x3, arco corto); QS pelle coriacea; AL NM; TS Temp +0, Rifl +3, Vol +3; For 10, Des 16, Cos 11, Int 18, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Cercare +8, Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +4, Osservare +5, Sapienza Magica +8, Scrutare +4; Iniziativa Migliorata, Robustezza, Scrivere Pergamene.

Proprietà: Anello con sigillo degli Hucrele, tuniche, arco corto, 9 frecce, bastone, zaino, otre, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia, 21 mo.

Incantesimi preparati (3/2): 0-frastornare, lampo, raggio di gelo; 1°-dardo incantato (2).

Libro degli incantesimi: 0-frastornare, lampo, raggio di gelo; 1°-charme, dardo incantato, evoca mostri I, immagine minore, incuti paura, sonno, spruzzo colorato.

➤ **Sir Braford:** Umano Pal1 (ex paladino, supplicante di Gulthias); GS 1; umanoide Medio (umano); 12 pf; Iniz +3 (Des); Vel 6 m (9 m di base); CA 20; Att +6 mischia (1d8+5, 19-20, crit x2, spada lunga+1 Spezzapunte), +3 a distanza (1d6, crit x3, arco corto); QS pelle coriacea; AL NM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +0; For 18, Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Cercare +5, Osservare +4, Saltare +6, Scalare +6; Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato.

Proprietà: Corazza a scaglie, arco corto, 5 frecce, spada lunga+1 Spezzapunte, simbolo sacro di Pelor, zaino, otre, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia, lanterna schermabile, olio 2,5 l, triboli, corda di seta 15 m, 21 mo.

➤ **Yusdrayl:** Coboldo femmina Str3; GS 3; umanoide Piccolo (rettile); DV 3d4; 21 pf (+3 Cos); Iniz +3 (Des); Vel 9 m; CA 17; Att +1 mischia (1d4, 19-20, crit x2, pugnale), +4 a distanza (1d4, fionda); QS Scurovisione a 18 m, penalità di -1 ai tiri per colpire in piena luce; AL LM; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +3; For 10, Des 16, Cos 16, Int 10, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8, Sapienza Magica +6; Sensi Acuti.

Incantesimi conosciuti (6/6): 0-frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, prestidigitazione, raggio di gelo; 1°-armatura magica, dardo incantato, ipnosi.

Oggetti magici

➤ **Azan-gund "Richiamo della Notte":** Questo fischietto è scolpito in un raro ferro trasparente (nephelium), e assomiglia ad un piccolo drago arrotolato come un serpente. Il nome *Azan-gund* è inciso sul fischietto in rune naniche. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una debole aura necromantica, mentre un incantesimo *identificazione* rivela come funziona l'oggetto.

Quando si soffia nel fischietto sopra una tomba al buio o di notte, un cadavere sottostante si anima, come per l'incantesimo *animare morti* lanciato al 5° livello, e si scava una via d'uscita con gli artigli (se interrato in terra soffice o sotto un cumulo di pietre). Lo zombi serve chi ha suonato il fischietto fedelmente, fino a quando non viene distrutto. Chi porta il fischietto può usarlo una volta alla settimana; tuttavia, questi non può acquisire più di due seguaci zombi alla volta utilizzando *Azan-gund*. I personaggi di allineamento buono rischiano un cambiamento di allineamento se lo usano regolarmente. Una prova di Conoscenze (arcano) o una prova di conoscenze bardiche (CD 15) effettuata con successo rivela che gli antichi nani "oscuri" produssero parecchi di questi fischietti per vari gruppi in un tempo lontano.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *animare morti*, Professione (fabbro), 0,45 kg di nephelium; **Prezzo di mercato:** 3.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

➤ **Nephelium:** Si trova solo nelle più rare vene di zone saturate dalla magia, ha tutti gli attributi del ferro (è ferroso), tranne per il fatto che è trasparente. Non si sommano alla qualità di un'arma o di un'armatura, ma le leghe fatte con il nephelium sono trasparenti. Di conseguenza, un'armatura di nephelium appare come il vetro, e lo stesso un'ascia da battaglia di nephelium. L'aggiunta volontaria di impurità minerali al nephelium può produrre sfumature di zaffiro, smeraldo e rubino. Il nephelium può essere incantato proprio come il ferro normale. Armi e armature costruite con il nephelium costano 100 mo in più rispetto alle armi e armature costruite con materiali comuni, a causa della sua scarsità.

➤ **Spezzapunte:** Coloro che la impugnano senza il talento *Spaccare l'Arma Potenziato*, la utilizzano solo come una *spada lunga+1*; coloro che la impugnano con il talento *Spaccare l'Arma Potenziato*, possono utilizzarla normalmente come *spada lunga+1*, ma possono usarla anche per attaccare l'arma dell'avversario senza provocare un attacco di opportunità. Inoltre, coloro che la impugnano con il talento *Spaccare l'Arma Potenziato* sommano un bonus di +4 (che include l'incantamento +1) al contrapposto tiro per colpire quando tentano di colpire l'arma dell'avversario. Se ha successo, *Spezzapunte* infligge 1d8+4 danni più il modificatore di Forza di chi la impugna all'arma bersaglio (la durezza dell'arma bersaglio deve comunque essere superata

con ogni colpo). *Spezzapunte* può danneggiare le armi incantate fino a +4.

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Forza 13, Creare Armi e Armature, Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato, *frantumare*; **Prezzo di mercato:** 4.315 mo; **Costo di creazione:** 2.315 mo + 160 PE; **Peso:** 1,8 kg.

Arbusti maligni

Gli arbusti maligni sono creature simili ad alberi di malvagia disposizione che normalmente stanno erette per un'altezza di 1 metro. I rami privi di foglie degli arbusti maligni si intrecciano per creare una sinistra forma umanoide.

Gli arbusti maligni possono mettere radici in terreno normale, traendo nutrimento come un comune vegetale e assomigliando ad un cespuglio legnoso. Tuttavia, hanno una particolare bramosia per il sangue, che tentano di saziare attaccando le creature viventi con i loro artigli spinosi.

Gli arbusti maligni crescono dai semi trovati al centro dei frutti staccati dall'Albero di Gulthias; tuttavia, possono anche riprodursi attraverso il loro sistema di radici, come i pipipi.

➤ **Arbusto maligno:** GS 1/3; vegetale Piccolo; DV 1d8+1; 5 pf (media); Iniz +1 (Des); Vel 6 m; CA 15; Att +0/+0 mischia (1d2, 2 artigli); AS Manganello velenoso; QS Visione crepuscolare, vegetale, danni dimezzati da armi perforanti; AL CM; TS Temp +3, Rifl +1, Vol +0; For 8, Des 13, Cos 12, Int 5, Sag 11, Car 5.

Abilità e talenti: Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +3.

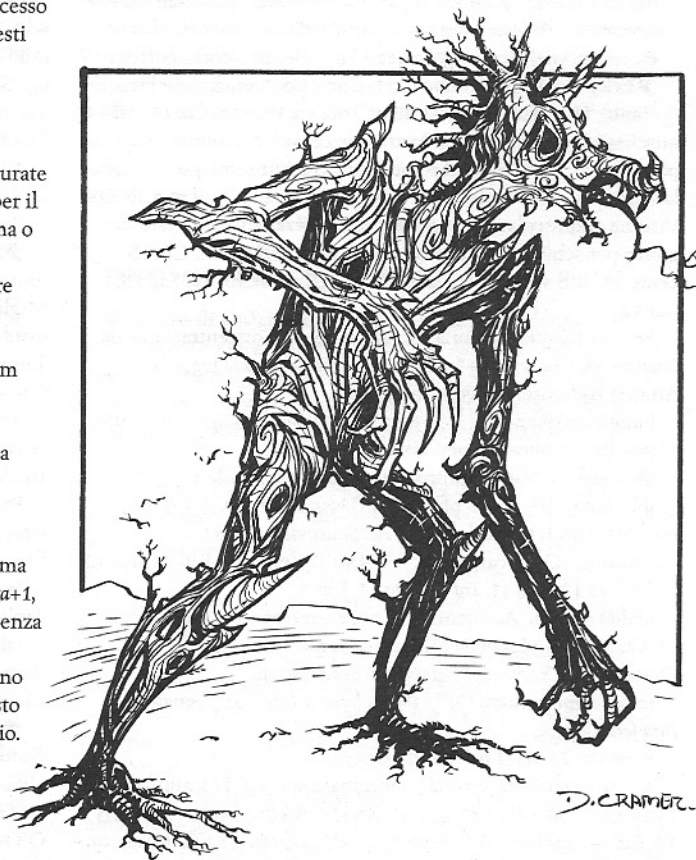
Attacchi speciali: Manganello velenoso: artiglio, TS sulla Tempra (CD 16) o subire 1 danno extra (nessun effetto secondario).

Qualità speciali: Vegetale: immune a veleno, sonno, paralisi, stordimento, effetti di influenza mentale e metamorfosi; non soggetto ai colpi critici.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno temperato, sotterranei.

Organizzazione: Roveto (3-6) o boschetto (6-15).

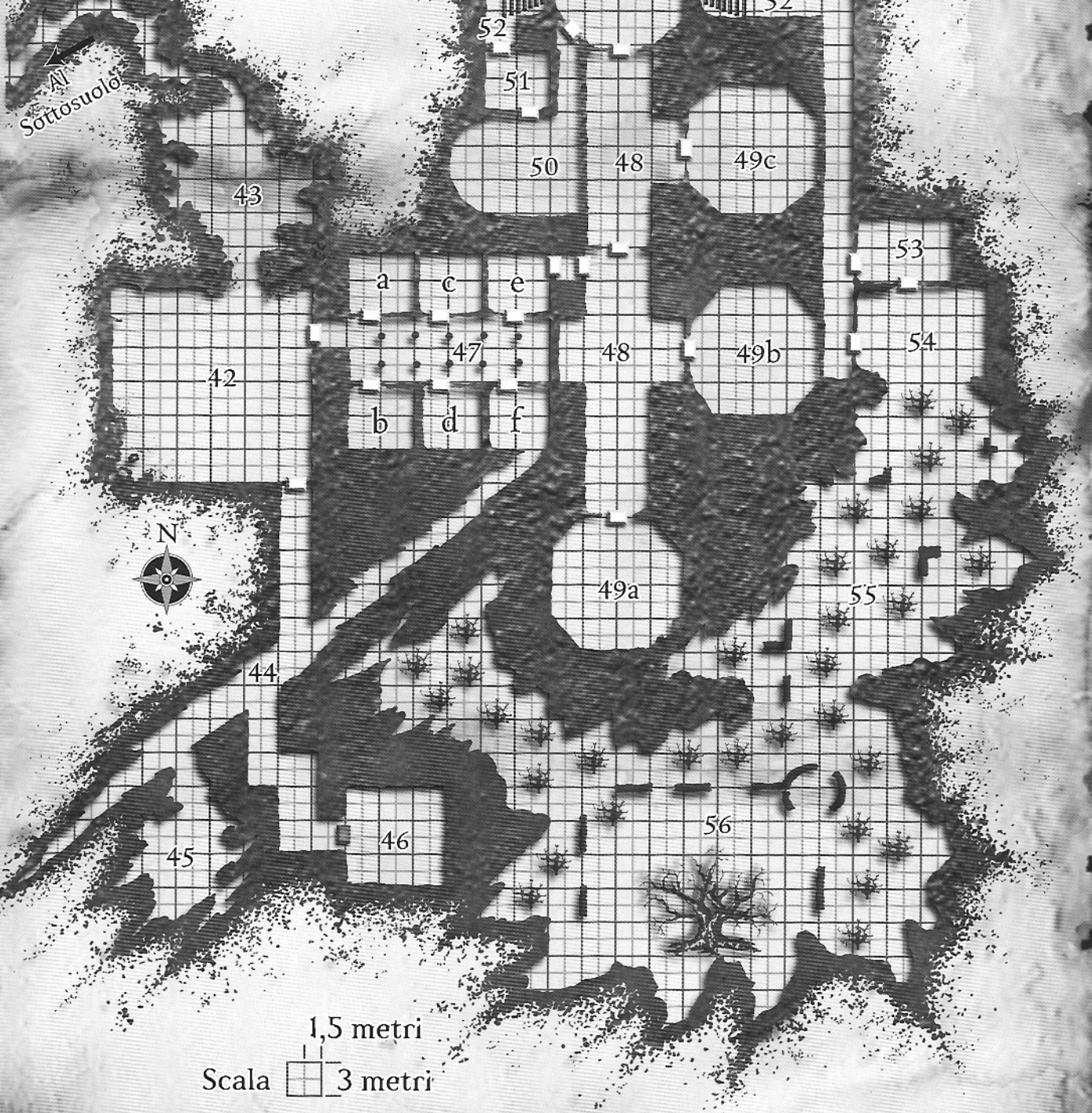
Avanzamento: Fino a +3 DV.



Mappa del Livello del Bosco

Legenda

-  Scale
-  Porta di legno
-  Rovi



LA CITTADELLA SENZA SOLE

Il Male Cresce Sotto Terra

Perché qualcuno dovrebbe calpestare i ciottoli consumati della Vecchia Strada? La fortezza che un tempo proiettava la sua ombra sulla strada ora non lo fa più: alcuni, infatti, sussurrano che la terra abbia inghiottito la fortezza ormai molti anni fa. Quattro coraggiosi avventurieri hanno deciso di scoprire la verità e si sono incamminati lungo la Vecchia Strada, ma non hanno più fatto ritorno.

La Cittadella Senza Sole è un'avventura singola per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Quest'avventura attentamente creata e progettata per sfidare eroi di D&D® di 1° livello, segue un percorso in un misterioso dungeon in cui il male ha piantato le proprie radici, e un terribile albero e il suo oscuro custode tramano nell'oscurità.

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

25
D&D
FIVE
EDITION

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



ISBN 88-8288-033-8



9 788882 880330

Cod. 6021

Per personaggi di 1° livello
Visita il nostro sito web www.wizards.com/dnd