



LA MINIERA PERDUTA DI PHANDELVER

DUNGEONS & DRAGONS

INTRODUZIONE	2	Il Pozzo del Vecchio Gufo	29
Condurre l'Avventura	2	Le Rovine di Thundertree.....	30
Background	3	Il Tor della Viverna	35
Panoramica	3	Il Castello Cragmaw	35
Aggancio per l'Avventura.....	4	PARTE 4: LA CAVERNA DELL'ONDA TONANTE...42	
Forgotten Realms	4	Livello dei Personaggi.....	42
PARTE 1: LE FRECCHE DEI GOBLIN	6	Ricompense in Punti Esperienza.....	42
L'imboscata dei Goblin.....	6	Mostri Erranti	42
Il Nascondiglio dei Cragmaw	7	Tratti Generali	42
PARTE 2: PHANDALIN	14	Incontri sulla Mappa	44
Incontri a Phandalin	14	Conclusione.....	51
PNG Importanti.....	15	APPENDICE A: OGGETTI MAGICI.....	52
Descrizione del Paese.....	15	Usare un Oggetto Magico	52
Malviventi dei Marchi Rossi.....	19	Descrizioni degli Oggetti.....	52
Il Nascondiglio dei Marchi Rossi.....	20	APPENDICE B: MOSTRI	54
PARTE 3: LA TELA DEL RAGNO.....	27	Statistiche.....	54
La Pista di Triboar.....	27	Descrizioni dei Mostri	56
Conyberry e la Tana di Agatha.....	28	INDICE ANALITICO DELLE REGOLE	64

INTRODUZIONE

Questo libro è destinato al Dungeon Master. Contiene un'avventura completa di DUNGEONS & DRAGONS, nonché le descrizioni di ogni creatura e oggetto magico che compare nell'avventura. Presenta inoltre il mondo di Forgotten Realms, una delle più popolari ambientazioni del gioco, e insegna come condurre una sessione di D&D.

Il libro più piccolo che accompagna questo libro dell'avventura (d'ora in avanti chiamato "il regolamento") contiene le regole di cui il DM ha bisogno per gestire le situazioni che potrebbero presentarsi nel corso dell'avventura.

CONDURRE L'AVVENTURA

La Miniera Perduta di Phandelver è un'avventura per quattro o cinque personaggi di 1° livello. Nel corso dell'avventura i personaggi avanzeranno fino al 5° livello. L'avventura è ambientata a poca distanza dalla città di Neverwinter, nella regione della Costa della Spada, nell'ambientazione di Forgotten Realms. La Costa della Spada fa parte del Nord, un vasto reame di insediamenti indipendenti circondato dalle terre selvagge e dalle molte occasioni d'avventura. Non è necessario che il DM sia un esperto di Forgotten Realms al fine di condurre l'avventura: tutto ciò che deve sapere sull'ambientazione è contenuto in questo libro.

Se questa è la prima volta che il DM conduce un'avventura di D&D, dovrà leggere la sezione "Il Dungeon Master", che gli permetterà di capire meglio il suo ruolo e le sue responsabilità.

La sezione "Background" illustra tutto ciò che è necessario sapere per preparare l'avventura. La sezione "Panoramica" descrive in che modo l'avventura dovrebbe svilupparsi e fornisce indicazioni generali su ciò che i personaggi giocanti potrebbero fare nelle varie circostanze.

IL DUNGEON MASTER

Il Dungeon Master (DM) svolge un ruolo speciale nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS.

Il DM è un **arbitro**. Quando non è ben chiaro cosa dovrebbe succedere, il DM decide come applicare le regole e far proseguire la storia.

Il DM è un **narratore**. Il DM gestisce il ritmo della storia e presenta varie sfide e incontri che i giocatori dovranno superare. Il DM è l'interfaccia dei giocatori con il mondo di D&D, nonché colui che legge (e a volte anche scrive) l'avventura e descrive cosa succede come conseguenza delle azioni dei personaggi.

Il DM **controlla i mostri**. Il DM interpreta i mostri e i nemici con cui gli avventurieri dovranno combattere, scegliendo le loro azioni e tirando i dadi per i loro attacchi. Inoltre, il DM interpreta anche il ruolo di tutti gli altri personaggi che i giocatori incontrano nel corso delle loro avventure, come il prigioniero nella tana dei goblin o il locandiere in paese.

Chi sarà il DM del gruppo di gioco? Chiunque voglia esserlo! La persona più determinata a radunare il gruppo e a iniziare a giocare spesso finisce per fare da DM, ma non è detto che debba essere sempre così.

LE REGOLE D'ORO DEL GIOCO

Il Dungeon Master ha l'autorità assoluta quando si tratta di applicare le regole o dirimere le dispute nel corso del gioco. Ecco alcune indicazioni che gli permetteranno di arbitrare ogni possibile problema nel momento in cui si presenta.

Nel dubbio, improvvisa! È meglio mantenere il gioco in movimento che restare impantanati nei dettagli delle regole.

Non è una competizione. Il DM non è in competizione contro i personaggi giocanti. Il suo compito è quello di gestire i mostri, applicare le regole e portare avanti la storia.

La storia è condivisa. La storia appartiene a tutto il gruppo, quindi i giocatori hanno diritto a contribuire al suo esito attraverso le azioni dei loro personaggi. DUNGEONS & DRAGONS è incentrato sull'immaginazione e sull'esperienza narrativa di gruppo. I giocatori devono poter partecipare alla narrazione.

Coerenza. Se il DM decide che una regola funziona in un certo modo durante una sessione, deve assicurarsi che funzioni allo stesso modo anche la volta successiva in cui viene applicata.

Coinvolgere tutti. Il DM dovrà assicurarsi che ogni personaggio abbia il suo momento da protagonista. Se alcuni giocatori esitano a parlare, il DM dovrà ricordarsi di chiedere loro cosa fa il loro personaggio.

Correttezza. Il Dungeon Master usa i suoi poteri solo a fin di bene, trattando le regole e i giocatori in modo corretto e imparziale.

Prestare attenzione. Di tanto in tanto il DM dovrà tenere d'occhio i giocatori al tavolo, per assicurarsi che la sessione proceda bene. Se tutti sembrano divertirsi, è sufficiente rilassarsi e continuare così. Se il divertimento va in calando, forse è il momento di fare una pausa, o di vivacizzare le cose in qualche modo.

Anche se il DM controlla i mostri e i nemici dell'avventura, il rapporto tra i giocatori e il DM non è un rapporto di rivalità. Il compito del DM è quello di sfidare i personaggi con incontri e prove interessanti, di mantenere il gioco in movimento e di applicare le regole in modo imparziale.

La cosa più importante da tenere a mente per essere un buon DM è che le regole sono uno strumento per divertirsi nel modo migliore. Non sono le regole a comandare, è il DM a comandare, guidando l'esperienza di gioco e usando le regole in modo che tutti si divertano.

Molti giocatori di DUNGEONS & DRAGONS ritengono che il ruolo di DM sia la parte migliore del gioco. Le informazioni contenute in questa avventura consentiranno al DM di svolgere nel modo migliore il suo ruolo a beneficio di tutto il gruppo.

IMPROVVISARE LE PROVE DI CARATTERISTICA

L'avventura spesso indica quali prove di caratteristica i personaggi possono tentare in una certa situazione e la Classe Difficoltà (CD) di quelle prove. A volte gli avventurieri tentano di fare qualcosa che l'avventura non potrebbe mai prevedere. Spetta al DM decidere se i loro tentativi hanno successo. Se sembra che tutti possano cavarsela facilmente, non è necessario chiedere una prova di caratteristica; è sufficiente descrivere al giocatore cosa succede. Allo stesso modo, se è impossibile che qualcuno possa compiere una certa impresa, è sufficiente dire al giocatore che ciò che fa non funziona.

Altrimenti è sufficiente rispondere a queste tre semplici domande:

- Che tipo di prova di caratteristica sarà?
- Quanto sarà difficile?
- Quale sarà il risultato?

Le descrizioni dei punteggi di caratteristica e le abilità ad essi associate nel regolamento consentiranno al DM di determinare che tipo di prova di caratteristica usare. Poi basterà determinare la difficoltà dell'impresa e stabilire la CD della prova. Più alta è la CD, più è difficile l'impresa. Il modo più facile di stabilire una CD è decidere se la difficoltà dell'impresa è facile, media o difficile e usare queste tre CD:

- **Facile (CD 10).** Un'impresa facile richiede un livello minimo di competenza o un pizzico di fortuna per essere completata.
- **Media (CD 15).** Un'impresa media richiede un maggiore livello di competenza per essere completata. Un personaggio che abbia una dote innata e un addestramento specializzato dovrebbe riuscire a completare un'impresa media la maggior parte delle volte.
- **Difficile (CD 20).** Le imprese difficili indicano tutto ciò che va oltre la portata di un individuo comune privo di aiuto o di capacità straordinarie. Anche contando su una dote innata e su un buon addestramento, un personaggio avrà bisogno di una buona dose di fortuna, o di un addestramento altamente specializzato, per completare un'impresa difficile.

In genere l'esito di una prova effettuata con successo è facile da determinare: il personaggio riesce a fare ciò che si era prefisso di fare, entro i limiti del buon senso. È altrettanto facile determinare cosa succede quando un personaggio fallisce una prova: il personaggio semplicemente non riesce a fare ciò che voleva fare.

GLOSSARIO

Questa avventura utilizza termini che potrebbero apparire insoliti, di cui alcuni sono descritti di seguito. Per la descrizione dei termini relativi specificamente alle regole, vedi il regolamento.

Personaggi. Questo termine si riferisce agli avventurieri interpretati dai giocatori. I personaggi sono i protagonisti di tutte le avventure di D&D. La banda di avventurieri che formano è chiamata il *gruppo*.

Personaggi Non Giocanti (PNG). Questo termine si riferisce ai personaggi controllati dal DM. Il comportamento di un PNG è definito dall'avventura e dal DM.

Riquadro di Testo. In certi punti l'avventura presenta dei brani descrittivi destinati a essere letti o parafrasati a voce alta ai giocatori. Questi testi da leggere a voce alta sono evidenziati all'interno di appositi riquadri, che sono usati generalmente per descrivere i contenuti di una stanza o per narrare brevi dialoghi.

Scheda delle Statistiche. Ogni mostro o PNG che ha qualche probabilità di essere coinvolto in un combattimento deve avere una serie di statistiche che il DM possa usare per gestirlo in modo efficace. Queste statistiche sono presentate in un formato chiamato *scheda delle statistiche*. Le schede delle statistiche da usare in questa avventura sono contenute nell'appendice B.

Decade. In *Forgotten Realms*, una settimana dura dieci giorni ed è chiamata una *decade*. Ogni mese è composto da tre decenni, per un totale di trenta giorni.

OGGETTI MAGICI E MOSTRI

Ogni volta che il testo fa riferimento a un oggetto magico, il nome di quell'oggetto è presentato in *corsivo*. Le descrizioni degli oggetti e delle loro proprietà magiche sono contenute nell'appendice A.

Analogamente, ogni volta che il testo dell'avventura presenta il nome di una creatura in **grassetto**, questo accorgimento grafico indica che le statistiche di gioco di quella creatura sono contenute nell'appendice B.

ABBREVIAZIONI

L'avventura fa uso delle abbreviazioni seguenti.

CD = Classe Difficoltà	PE = punti esperienza
mo = monete d'oro	mp = monete di platino
ma = monete d'argento	me = monete di electrum
mr = monete di rame	

BACKGROUND

Più di cinquecento anni fa, i clan dei nani e degli gnomi stipularono un accordo noto come il Patto di Phandelver, che prevedeva la condivisione di una ricca miniera all'interno di una meravigliosa caverna nota come la Caverna dell'Onda Tonante. Oltre alle sue ricchezze minerarie, la miniera conteneva grandi poteri magici. Alcuni incantatori umani si allearono con i nani e gli gnomi per incanalare e vincolare quell'energia a una grande forgia (chiamata la Forgia degli Incantesimi), in grado di forgiare oggetti magici. Quelli erano tempi prosperosi e anche il vicino paese di Phandalin prosperava. Ma tutto finì nel disastro quando gli orchi sciamarono in tutto il Nord e rasero al suolo tutto ciò che incontrarono sul loro cammino.

Una potente banda di orchi che poteva contare sul supporto di un gruppo di maghi mercenari malvagi attaccò la Caverna dell'Onda Tonante per impossessarsi delle sue ricchezze e dei suoi tesori magici. I maghi umani combatterono a fianco dei nani e degli gnomi loro alleati per difendere la Forgia degli Incantesimi, e la battaglia magica che ne seguì distrusse buona parte della caverna. Pochi sopravvissero ai crolli e alle scosse telluriche, e l'ubicazione della Caverna dell'Onda Tonante andò perduta.

Per secoli le voci che parlavano di ricchezze sepolte continuarono ad attirare cercatori di tesori e opportunisti nell'area di Phandalin, ma nessuno riuscì mai a rintracciare la miniera perduta. Negli ultimi anni, l'area è stata di nuovo colonizzata. Phandalin è ora un turbolento paese di frontiera e, cosa ancora più importante, i fratelli Rockseeker (un trio di nani) hanno scoperto l'ingresso alla Caverna dell'Onda Tonante con l'intenzione di riaprire le miniere.

Purtroppo per i Rockseeker, c'è anche qualcun altro interessato alla Caverna dell'Onda Tonante. Un misterioso criminale noto come il Ragno Nero ha preso il controllo delle bande di briganti e delle tribù di goblin nell'area, e i suoi agenti hanno seguito i Rockseeker fino alla meta. Ora il Ragno Nero intende reclamare la Caverna per sé ed è disposto a tutto pur di assicurarsi che nessun altro scopra dove si trova.

PANORAMICA

La Miniera Perduta di Phandelver è divisa in quattro parti. Nella prima parte, "Le Frecce dei Goblin", gli avventurieri sono in viaggio verso il paese di Phandalin e cadono in un'imboscata dei goblin. Scoprono che i goblin (che appartengono alla tribù dei Cragmaw), hanno catturato il loro amico nano Gundren Rockseeker e la sua scorta, un combattente umano di nome Sildar Hallwinter. I personaggi devono affrontare gli aggressori e poi seguire le loro tracce per risalire fino al nascondiglio dei goblin. Salvano Sildar e scoprono da lui che Gundren e i suoi fratelli avevano scoperto una famosa miniera perduta. Sildar sa solo che Gundren e la sua mappa sono stati portati in un posto noto come "il Castello Cragmaw".

Nella seconda parte, "Phandalin", i personaggi giungono a Phandalin e scoprono che il paese è terrorizzato dai Marchi Rossi, una banda di malviventi guidata da una misteriosa figura chiamata Bastone di Vetro. A Phandalin si possono incontrare numerosi PNG interessanti, da cui è possibile

trarre spunti per alcune brevi avventure nella terza parte. I Marchi Rossi tenteranno di scacciare i personaggi dal paese, quindi gli eroi restituiranno il favore e lanceranno un assalto al covo dei Marchi Rossi. In una roccaforte nascosta sotto un vecchio maniero scopriranno che Iarno "Bastone di Vetro" Albrek, il capo dei Marchi Rossi, prende ordini da qualcuno soprannominato il Ragno Nero... e che quel qualcuno vuole che gli avventurieri siano tolti di mezzo.

La terza parte, "La Tela del Ragno", fornisce ai personaggi alcune brevi avventure da intraprendere nella regione di Phandalin per ottenere ulteriori informazioni sul Ragno Nero e sulla miniera perduta dei nani. Gli indizi scoperti a Phandalin porteranno i personaggi a spiare un misterioso mago presso le rovine del Pozzo del Vecchio Gufo, a cercare i consigli di una pericolosa banshee, a stanare una banda di orchi annidata al Tor della Viverna e a indagare sulle rovine del paese di Thundertree.

Molte di queste tracce conducono al Castello Cragmaw, la roccaforte dove risiede Re Grol, il capo dei goblin Cragmaw. Qui i personaggi scopriranno che il Ragno Nero è un avventuriero drow di nome Nezznar e che i goblin Cragmaw lavorano per lui (i drow sono elfi provenienti da un reame sotterraneo). Ma soprattutto potranno recuperare la mappa di Gundren Rockseeker che conduce alla miniera perduta, oppure apprendere l'ubicazione della miniera grazie ad altre tracce scoperte nel corso della terza parte.

Seguendo la mappa o le indicazioni per la miniera perduta, i personaggi giungono alla quarta parte, "La Caverna dell'Onda Tonante". Quel complesso sotterraneo dimenticato è ora invaso dai non morti e dai mostri più strani. Nezznar il Ragno Nero si trova laggiù assieme ai suoi fedeli seguaci: sta esplorando le miniere alla ricerca della leggendaria Forgia degli Incantesimi. Gli avventurieri avranno l'opportunità di vendicare Gundren Rockseeker, di garantire la prosperità e la sicurezza di Phandalin liberando la ricca miniera dai mostri che la infestano e di porre fine alle scorrerie del Ragno Nero... se sopravvivranno ai pericoli della Miniera Perduta di Phandelver.

AGGANCIAMENTO PER L'AVVENTURA

Il DM può consentire ai giocatori di stabilire i loro motivi personali per visitare Phandalin, oppure può usare il seguente aggancio per l'avventura. Anche i background e gli obiettivi secondari contenuti nelle schede dei personaggi forniscono ai personaggi vari motivi per visitare Phandalin.

Ci Vediamo a Phandalin. I personaggi si trovano nella città di Neverwinter quando il loro amico e datore di lavoro, il nano Rockseeker, li ingaggia per scortare un carro fino a Phandalin. Gundren li ha preceduti laggiù assieme a un combattente, Sildar Hallwinter, per sbrigare vari affari in paese prima che i personaggi lo raggiungano con il carro delle provviste. Ogni personaggio riceverà come pagamento 10 mo dal proprietario delle Provviste di Barthen a Phandalin, quando il carro sarà consegnato sano e salvo all'avamposto commerciale.

FORGOTTEN REALMS

Proprio come un romanzo o un film fantasy, un'avventura è ambientata in un mondo più vasto. Anzi, il mondo in questione può contenere tutto ciò che i DM e i giocatori sono in grado di immaginare. Potrebbe trattarsi di un'ambientazione in stile cappa e spada, in cui la civiltà è ancora agli albori e tribù di barbari si scontrano con perfidi stregoni, o un fantasy post-apocalittico in cui gli elfi e i nani fanno uso di magia in mezzo alle macerie di una civiltà tecnologicamente evoluta. La maggior parte delle ambientazioni di D&D sta a metà tra questi due estremi: mondi medievali con una forte

componente fantasy, popolati da cavalieri, castelli, città elfiche, miniere naniche e temibili mostri.

Il mondo di Forgotten Realms è una di queste ambientazioni e la storia di questa avventura si svolge proprio in questo mondo. Nei Reami, i cavalieri sfidano le cripte degli antichi sovrani nanici di Delzoun in cerca di gloria e di tesori. I ladri si aggirano per i vicoli scuri delle città più popolose come Neverwinter e Baldur's Gate. I chierici al servizio degli dèi brandiscono mazze e magie per intraprendere eroiche missioni contro le terrificanti potenze che minacciano le loro terre. I maghi saccheggiano le rovine del decaduto Impero Netherese, riportando alla luce oscuri segreti mai sfiorati dalla luce del sole. Draghi, giganti, demoni e abomini impensabili si annidano nei dungeon, nelle caverne, nelle rovine delle città e nelle vaste distese selvagge del mondo.

Le strade e i fiumi dei Reami sono percorsi da menestrelli e mendicanti, mercanti e guardie, soldati e marinai, e intrepidi avventurieri che raccontano storie su luoghi strani, gloriosi e remoti. Una valida mappa e una pista da seguire possono portare un giovane inesperto e desideroso di gloria fino ai luoghi più remoti del mondo. Ogni anno migliaia di impazienti aspiranti eroi provenienti da sperdute fattorie o da sonnolenti villaggi arrivano a Neverwinter e nelle altre grandi città in cerca di ricchezza e di fama.

Le strade più note sono frequentate, ma non per questo sono necessariamente sicure. Empie magie, mostri letali e crudeli signorotti locali sono solo alcuni tra i pericoli che chi si mette in viaggio nei Forgotten Realms deve affrontare. Perfino le fattorie e le masserie a meno di una giornata di cammino da una città possono cadere preda dei mostri e nessun luogo può dirsi veramente al sicuro dalla collera imprevedibile di un drago.

La mappa regionale mostra soltanto una minuscola parte di questo vasto mondo, una regione chiamata la Costa della Spada. È una regione avventurosa dove i più temerari si fanno strada tra le rovine di antiche roccaforti ed esplorano i resti di culture scomparse da secoli. Le sue terre selvagge sono una distesa di erti picchi montani ricoperti di neve e foreste alpine dove non vige nessuna legge e i mostri imperversano. I più grandi bastioni della civiltà sono situati lungo la costa e includono la città costiera di Neverwinter.

INTERPRETAZIONE E ISPIRAZIONE

Una delle opzioni a disposizione del DM è quella di ricompensare i giocatori che interpretano meglio i loro personaggi.

Ogni personaggio incluso in questo set possiede due tratti caratteriali (uno positivo e uno negativo), un ideale, un legame e un difetto. Questi elementi possono rendere il personaggio più facile e più divertente da interpretare. I **tratti caratteriali** consentono di dare un'occhiata più da vicino alle preferenze, alle avversioni, agli obiettivi, alle paure, agli atteggiamenti e ai modi di fare del personaggio. Un **ideale** è qualcosa in cui il personaggio crede o per cui lotta con tutte le sue forze. Il **legame** di un personaggio rappresenta un individuo, un luogo o un evento del mondo che per il personaggio è molto importante: una persona a cui tiene, un luogo che rappresenta per lui qualcosa di speciale o un oggetto prezioso. Un **difetto** è una caratteristica che qualcuno potrebbe sfruttare per condurre il personaggio alla rovina o per indurlo ad agire contro i propri interessi.

Quando un giocatore interpreta un tratto caratteriale negativo o cede a uno svantaggio rappresentato da un legame o da un difetto, il DM può concedere al personaggio di quel giocatore un'ispirazione come ricompensa. Il giocatore può spenderla quando il suo personaggio effettua una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza. Quando un personaggio spende ispirazione, dispone di vantaggio al tiro. Un giocatore astuto potrebbe spendere la sua ispirazione per contrastare lo svantaggio che subisce a un tiro.

Un personaggio può possedere soltanto un'ispirazione alla volta.

Un esagono = 7,5 km



-  Città
-  Paese
-  Rovine
-  Sito di Interesse
-  Picco
-  Strada
-  Pista
-  Fiume
-  Foresta
-  Palude
-  Colline
-  Montagne

PARTE I: LE FRECCHE DEI GOBLIN

Quando l'avventura ha inizio, i personaggi giocanti scortano un carro carico di provviste e rifornimenti da Neverwinter a Phandalin. Il viaggio li porta a sud, lungo la Strada Alta, fino alla Pista di Triboar, che svolta verso est (come mostrato sulla mappa regionale). Quando si trovano a mezza giornata di marcia da Phandalin, si imbattono in un'imboscata tesa dai goblin razziatori della tribù dei Cragmaw.

Quando il DM è pronto a iniziare, legge il testo del riquadro. Se ha deciso di usare un aggancio diverso per l'avventura, può partire dal secondo paragrafo, modificando i dettagli come necessario e ignorando le informazioni relative alla guida del carro.

Nella città di Neverwinter un nano di nome Gundren Rockseeker vi ha chiesto di consegnare un carro di provviste al turbolento insediamento di Phandalin, situato a un paio di giorni di viaggio a sudest della città. Gundren sembrava particolarmente euforico riguardo al motivo del viaggio, ma anche vagamente misterioso, limitandosi a dire che lui e i suoi fratelli avevano scoperto "qualcosa di grosso", e che vi avrebbe pagato dieci monete d'oro a testa per la consegna dei suoi rifornimenti alle Provviste di Barthen, un avamposto commerciale di Phandalin. Poi è partito prima di voi a cavallo, scortato da un combattente di nome Sildar Hallwinter, spiegandovi che doveva arrivare sul posto prima di voi per "sbrigare alcuni affari".

Avete passato gli ultimi giorni in viaggio lungo la Strada Alta a sud di Neverwinter e soltanto poche ore fa avete svoltato a est, lungo la Pista di Triboar. Finora il viaggio è stato tranquillo, ma questo territorio può essere pericoloso. Si dice che vari banditi e fuorilegge si nascondano in agguato lungo il sentiero.

Prima di proseguire con l'avventura, il DM dedicherà qualche minuto alle attività seguenti:

- Invitare i giocatori a presentare i loro personaggi, se non lo hanno già fatto.
- Chiedere ai giocatori di pensare a come i loro personaggi hanno conosciuto il loro datore di lavoro nanico, Gundren Rockseeker. Ogni giocatore è libero di inventare la storia che preferisce. Se un giocatore è in difficoltà e non riesce a pensare a niente, il DM può suggerirgli qualcosa di semplice. Per esempio, Gundren potrebbe essere un amico di infanzia, o qualcuno che ha aiutato il personaggio a uscire da una brutta situazione. Questa attività offre ai giocatori un'ottima opportunità per contribuire al background dell'avventura.
- Chiedere ai giocatori di indicare l'ordine di marcia del gruppo e il metodo di viaggio dei personaggi. Chi sta in cima alla fila e chi la chiude? Se i personaggi scortano il carro di provviste di Gundren, uno o due di loro devono sedere alla guida del carro. Gli altri personaggi possono

sedere a loro volta sul carro, camminare al suo fianco o precederlo in avanscoperta, come preferiscono.

GUIDARE IL CARRO

Qualsiasi personaggio può guidare il carro: non è richiesta alcuna abilità in particolare. Il carro è trainato da due buoi. Se nessuno impugna le redini, i buoi si fermano nel punto in cui si trovano.

Il carro è carico di provviste alimentari e strumenti minerari di vario tipo, tra cui una dozzina di sacchi di farina, vari barilotti di carne di maiale salata, due barili di birra forte, pale, picconi e piedi di porco (circa una dozzina per ogni strumento) e cinque lanterne con un barilotto d'olio (del volume di circa cinquanta ampolle). Il carico ha un valore totale di 100 mo.

Quando il DM è pronto, l'avventura prosegue con la sezione "L'Imboscata dei Goblin".

L'IMBOSCATA DEI GOBLIN

Il DM legge il riquadro di testo seguente per iniziare l'incontro:

Procedete lungo la Pista di Triboar per circa mezza giornata. Superata una curva, avvistate due cavalli morti che bloccano il passo, stesi a terra a una quindicina di metri davanti a voi. Da ognuna delle carcasse spuntano varie frecce decorate di piume nere. Il bosco è fitto fino al limite del sentiero in questo tratto: su entrambi i lati si apre un profondo fosso pieno di fitti arbusti.

Se il DM usa l'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin", ogni personaggio che si avvicina per esaminare i cavalli più da vicino li riconosce come quelli che appartenevano a Gundren Rockseeker e Sildar Hallwinter. Sono morti da circa una giornata ed è evidente che sono stati uccisi dalle frecce. Quando i personaggi ispezionano la scena più da vicino, il DM legge a voce alta il brano seguente:

Le bisacce sono state saccheggiate. Poco lontano, una custodia di cuoio per pergamene giace a terra vuota.

Quattro **goblin** si nascondono nei boschi, due lungo ogni lato della strada. Aspettano che qualcuno si avvicini alle carcasse dei cavalli, poi attaccano.

Probabilmente questo sarà il primo di molti incontri di combattimento dell'avventura. Per condurlo con efficacia sarà sufficiente svolgere i passi seguenti:

- Consultare la scheda delle statistiche dei **goblin** nell'appendice B. Dal momento che i goblin sono nascosti, il DM avrà bisogno di sapere che il loro modificatore di abilità di Furtività è +6.
- Controllare se qualcuno è sorpreso. Il gruppo non può sorprendere i goblin, ma i goblin potrebbero sorprendere alcuni o tutti i personaggi. Il DM effettua una prova di Destrezza (Furtività) per i goblin, tirando un d20 per

tutti loro e aggiungendo al risultato il loro modificatore di abilità di Furtività (+6), per poi confrontare il totale con i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi. Se un personaggio ha un punteggio inferiore al totale della prova dei goblin, è sorpreso e nel suo primo turno di combattimento non può fare nulla (vedi "Sorpresa" nel regolamento).

- Usare le regole dell'iniziativa riportate nel regolamento per determinare chi agisce per primo, secondo, terzo e così via. Il DM può annotare il conteggio di iniziativa di tutti sul bordo di questo libro o su un foglio di carta separato.
- Quando giunge il momento di agire dei goblin, due si scagliano in avanti per attaccare in mischia e altri due rimangono a 9 metri dal gruppo ed effettuano attacchi a distanza. La scheda delle statistiche dei goblin contiene le informazioni necessarie per risolvere questi attacchi. Per ulteriori informazioni su ciò che i goblin possono fare nel loro turno, vedi il capitolo 2, "Combattimento" nel regolamento.
- Quando tre goblin sono sconfitti, l'ultimo goblin tenta di fuggire, dirigendosi verso la pista dei goblin.

SVILUPPI

Nell'improbabile eventualità che i goblin sconfiggano gli avventurieri, li lasceranno privi di sensi, saccheggeranno sia i loro effetti personali che il carro e poi faranno ritorno al nascondiglio dei Cragmaw. I personaggi possono proseguire fino a Phandalin, comprare altro equipaggiamento alle Provviste di Barthen, tornare sul luogo dell'imboscata e seguire la pista dei goblin.

I personaggi potrebbero catturare uno o più goblin tramortendoli anziché ucciderli. Un personaggio può usare qualsiasi arma da mischia per tramortire un goblin: ci riesce se l'attacco infligge abbastanza danni da portare il goblin a 0 punti ferita. Dopo qualche minuto i goblin catturati riprendono conoscenza e possono esser convinti a rivelare ciò che sanno (vedi il riquadro "Cosa Sanno i Goblin" a pagina 8). Un goblin può anche essere persuaso a guidare il gruppo fino al nascondiglio dei Cragmaw evitando le trappole disposte lungo il percorso (vedi la sezione "La Pista dei Goblin").

I personaggi potrebbero non trovare la pista dei goblin, o decidere di proseguire verso Phandalin. In quel caso il DM prosegue con la seconda parte, "Phandalin". Elmar Barthen (il proprietario delle Provviste di Barthen) contatta i personaggi e li informa che Gundren Rockseeker non è mai arrivato. Racconta dei problemi avuti con i goblin e suggerisce ai personaggi di tornare sul luogo dell'imboscata per indagare meglio (dopo avere riposato). Barthen spiega inoltre al gruppo che Linene Graywind dello Scudo del Leone (vedi pagina 16) può fornire ulteriori informazioni sugli attacchi dei goblin.

LA PISTA DEI GOBLIN

Una volta che i personaggi hanno sconfitto i goblin, un esame dell'area rivela che le creature hanno usato questa zona per tendere imboscate per diverso tempo. Una pista nascosta tra gli arbusti sul lato nord della strada conduce a nordovest. Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10, nota che circa una dozzina di goblin ha percorso il sentiero in entrambe le direzioni e che due corpi di taglia umana sono stati trascinati via dal punto dell'imboscata.

RIPOSARE

Il gruppo potrebbe avere bisogno di riposare dopo l'imboscata, in base all'esito della battaglia. Vedi il regolamento per ulteriori informazioni sui riposi brevi e lunghi.

Il gruppo può facilmente spostare il carro fuori dalla strada e legare i buoi per poi mettersi all'inseguimento dei goblin.

La pista prosegue per 7,5 chilometri verso nordovest e termina al nascondiglio dei Cragmaw (vedi quella sezione). Il DM chiede ai giocatori di stabilire l'ordine di marcia del gruppo lungo il sentiero. Questo è importante in quanto i goblin hanno predisposto due trappole per respingere gli inseguitori.

Calappio. Dopo circa 10 minuti di cammino lungo il sentiero, un membro del gruppo si imbatte in un calappio nascosto. Se i personaggi stanno cercando trappole, il personaggio in cima alla fila avvista la trappola automaticamente se il suo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva è pari o superiore a 12. Altrimenti quel personaggio deve superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 per notare la trappola. Se il personaggio non nota la trappola, fa scattare il calappio e deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. In caso di fallimento, il personaggio rimane sospeso a testa in giù a 3 metri dal terreno. Il personaggio è trattenuto finché qualcuno non infligge 1 o più danni taglianti alla corda del calappio. (Vedi l'appendice del regolamento per gli effetti della condizione di trattenuto.) Se il personaggio non viene calato a terra con cautela, subisce 1d6 danni contundenti dalla caduta.

Fossa. Dopo altri 10 minuti di cammino lungo il sentiero, ad attendere i personaggi c'è una fossa che i goblin hanno celato. La fossa è larga 1,8 metri e profonda 3 metri e la trappola scatta quando una creatura ci passa sopra. Il personaggio in cima alla fila avvista la trappola automaticamente se il suo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva è pari o superiore a 15. Altrimenti quel personaggio deve effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per notare la trappola. Se il personaggio non nota la trappola, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cade nella fossa e subisce 1d6 danni contundenti. Le pareti della fossa non sono troppo lisce o ripide, quindi non è richiesta alcuna prova di caratteristica per arrampicarsi fuori.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Quando gli eroi sconfiggono gli aggressori goblin e trovano il nascondiglio dei Cragmaw, completano una pietra miliare della storia. Quando il gruppo arriva al nascondiglio, ogni personaggio riceve 75 PE. Il DM dovrà assicurarsi che i giocatori annotino questa ricompensa sulle schede dei loro personaggi.

IL NASCONDIGLIO DEI CRAGMAW

La tribù dei goblin Cragmaw si è insediata in un nascondiglio da cui può facilmente assalire e saccheggiare i viandanti che percorrono la Pista di Triboar o il sentiero che porta a Phandalin. La tribù dei Cragmaw (Dentiaguzzi) porta questo nome perché ogni suo membro si affila le zanne in modo da farle apparire aguzze e minacciose.

Il capo dei banditi Cragmaw che si è insediato quaggiù è un bugbear di nome Klarg, che ha ricevuto ordini dal capotribù dei Cragmaw di saccheggiare qualsiasi carovana o viaggiatore poco difeso che passi nei paraggi. Pochi giorni fa, un messaggero proveniente dal Castello Cragmaw ha portato nuove istruzioni: assalire lungo il cammino il nano Gundren Rockseeker e chiunque lo accompagni.

TRATTI GENERALI

La caverna dei Cragmaw è leggermente inclinata in salita. L'entrata si trova alle pendici di una grande collina, mentre le caverne e i passaggi si trovano all'interno della collina stessa.

Soffitti. Quasi tutte le caverne e i passaggi interni hanno soffitti inclinati che creano volte ricoperte di stalattiti, situate a un'altezza variabile tra 6 e 9 metri dal terreno.

Luce. Le aree 1 e 2 sono esterne. Il resto del complesso è immerso nell'oscurità, salvo dove specificato diversamente. I riquadri di testo relativi a quelle aree presumono che i personaggi siano dotati di scurovisione o di una fonte di luce.

Detriti. Le aree di roccia franata e di ghiaia sono considerate terreno difficile (vedi "Terreno Difficile" nel regolamento).

Suoni. L'acqua che scorre nella caverna soffoca buona parte dei rumori per tutte quelle creature che non ascoltano attentamente. Una creatura può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per tentare di sentire le eventuali attività nelle camere vicine.

Stalagmiti. Queste colonne di roccia possono fornire copertura (vedi "Copertura" nel regolamento).

Torrente. Il torrente che attraversa il complesso è profondo soltanto 60 cm, è freddo e scorre lentamente. Le creature possono guadarlo facilmente.

COSA SANNO I GOBLIN

Se i personaggi catturano o affascinano uno dei goblin del luogo, possono persuaderlo a divulgare alcune informazioni utili:

- Meno di venti goblin vivono attualmente nella tana.
- Il loro capo è un bugbear di nome Klarg, che risponde a Re Grol, il capotribù dei Cragmaw, insediato nel Castello Cragmaw. (I goblin possono fornire indicazioni generiche su come raggiungere il Castello. Si trova a circa trenta chilometri a nord-est del nascondiglio dei Cragmaw, nel Bosco di Neverwinter.)
- Klarg ha ricevuto un messaggero goblin da Re Grol alcuni giorni fa. Il messaggero gli ha riferito che qualcuno che risponde al nome di Ragno Nero aveva pagato i Cragmaw per intercettare il nano Gundren Rockseeker, catturarlo e consegnare tutto ciò che portava con sé a Re Grol. Klarg ha obbedito agli ordini: ha teso un'imboscata a Gundren e lo ha consegnato al re assieme ai suoi effetti personali, che includevano una mappa.
- Il nano e la sua mappa sono stati consegnati a Re Grol, come da istruzioni. Il compagno umano del nano è tenuto prigioniero nella "caverna dove si mangia" (l'area 6).

1. INGRESSO DELLA CAVERNA

La pista che parte dal luogo dell'imboscata dei goblin conduce all'entrata del nascondiglio dei Cragmaw.

Seguendo la pista dei goblin arrivate a una grande caverna che si apre sul fianco della collina a circa sette chilometri e mezzo dal punto dell'imboscata. Dall'ingresso della caverna scorre un torrente quasi del tutto nascosto da folti cespugli di rovi. Un esile sentiero asciutto che corre lungo la riva destra del torrente conduce all'interno della caverna.

Il rovetto dell'area 2 è impenetrabile dal lato ovest del torrente.

SVILUPPI

I goblin dell'area 2 dovrebbero montare la guardia in quest'area, ma non prestano troppa attenzione (i goblin cedono spesso alla pigrizia). Tuttavia, se i personaggi fanno molto rumore, per esempio discutendo a voce alta sulle loro prossime mosse, allestendo un accampamento, tagliando arbusti e così via, i goblin dell'area 2 li notano e li attaccano attraverso il rovetto, che fornisce loro mezza copertura (vedi il regolamento per le regole relative alla copertura).

2. POSTAZIONE DI VEDETTA

Quando i personaggi attraversano il torrente e passano sul lato est, possono vedere cosa si trova oltre la cortina di rovi dell'area 2. Si tratta di una postazione di vedetta dei goblin, anche se i goblin che la presidiano sono annoiati e disattenti.

Sul lato est del torrente che scorre fuori dall'imboccatura della caverna, una piccola area in mezzo al rovetto è stata sgombrata per formare una postazione di vedetta. Una serie di assi di legno è stata stesa per appiattare i rovi e aprire uno spazio sufficiente a consentire ai goblin di guardia di nascondersi all'interno del rovetto e di controllare l'area. Una coppia di goblin occupa la postazione proprio ora!

Due **goblin** sono stati assegnati a questa postazione. Se i goblin notano degli intrusi nell'area 1, aprono il fuoco con i loro archi, tirando attraverso il rovetto e probabilmente cogliendo i personaggi di sorpresa. Se i goblin non notano gli avventurieri nell'area 1, li avvistano quando guadano il torrente e nessuno dei due lati è sorpreso.

Se i personaggi si muovono con prudenza o mandano qualcuno in avanscoperta di soppiatto, potrebbero cogliere di sorpresa i goblin di guardia. Il DM chiede a ogni personaggio in avanscoperta di effettuare una prova di Destrezza (Furtività) contrapposta al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva dei goblin per evitare di essere sorpresi. Vedi il regolamento per ulteriori informazioni sulle contese con le prove di caratteristica.

Rovi. I rovi che circondano la radura sono considerati terreno difficile, ma non sono pericolosi: soltanto fastidiosi. Forniscono metà copertura alle creature dietro di essi. (Vedi "Terreno Difficile" e "Copertura" nel regolamento per ulteriori informazioni.)

3. CANILE

I Cragmaw hanno una muta di quattro lupi feroci che stanno addestrando a combattere.

Subito dopo l'imboccatura della caverna, alcuni scalini di pietra irregolari salgono fino a una fetida, piccola camera sul lato est del passaggio. La caverna si restringe fino a diventare una stretta crepa all'estremità più lontana ed è saturata del fetore di alcuni animali che devono vivere al suo interno. Alle vostre orecchie giungono i ringhi e lo sferragliare di catene di tre lupi incatenati appena oltre l'apertura. La catena di ogni lupo è legata a una verga di ferro piantata alla base di una stalagmite.

Tre **lupi** sono rinchiusi in quest'area. Non possono arrivare ai bersagli situati sugli scalini, ma tutti e tre attaccheranno qualsiasi creatura che entri nella stanza e che non sia un goblin (vedi la sezione "Sviluppi"). I goblin nelle caverne vicine ignorano i rumori dei lupi in lotta, in quanto queste bestie ringhiano e si azzannano a vicenda in continuazione.

Se un personaggio tenta di calmare gli animali, può effettuare una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 15. In caso di successo, i lupi consentono al personaggio di attraversare la stanza. Offrendo del cibo ai lupi, la CD scende a 10.

Crepa. Una stretta apertura lungo la parete est si apre su un condotto naturale che sale di 9 metri fino all'area 8. Alla base della crepa c'è un cumulo di spazzatura, formatosi dagli scarti gettati via nell'apertura soprastante. Un personaggio



che tenta di salire o di scendere per il condotto deve effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 10. Se la prova ha successo, il personaggio si muove a velocità dimezzata lungo il condotto, salendo o scendendo come desidera. Con un risultato di 6-9, il personaggio non guadagna e non perde terreno. Con un risultato pari o inferiore a 5, il personaggio cade e subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, atterrando prono alla base del condotto.

SVILUPPI

Se i lupi vengono attirati dai nemici oltre la loro portata, entrano in frenesia e tentano di strappare la verga di ferro piantata nel terreno a cui sono assicurate le loro catene. Ogni round in cui almeno un personaggio rimane in vista, i lupi effettuano una singola prova di Forza con CD 15. Al primo successo, la verga inizia a cedere e la CD scende a 10. Al secondo successo, la verga è divelta dal terreno e si piega in modo da sfilare le catene.

Un goblin o un bugbear può usare la sua azione per liberare un lupo dalla sua catena.

4. PASSAGGIO SCOSCESO

Da questo punto in avanti, i personaggi privi di scurovisione avranno bisogno di luce per vedere ciò che li circonda.

Il passaggio principale proveniente dall'imboccatura della caverna sale rapidamente, mentre il ruscello si tuffa verso il basso sul lato ovest, sollevando una pioggia di spruzzi. Tra le ombre, un passaggio laterale conduce a ovest oltre la riva opposta del ruscello.

MAPPE DELL'AVVENTURA

Le mappe che compaiono in questa avventura sono destinate soltanto al DM. Una mappa non solo mostra un'area dell'avventura nella sua interezza, ma indica anche le porte segrete, le trappole nascoste e gli altri elementi che i giocatori non devono vedere: per questo è necessario che sia mantenuta segreta.

Le mappe sono particolarmente utili per mostrare le tane composte da molte stanze o altri luoghi che prevedono molte zone da esplorare. Quindi, non tutte le aree hanno bisogno di una mappa.

Quando i giocatori arrivano a un punto contrassegnato su una mappa, il DM può affidarsi a una descrizione verbale per dare loro un'idea astratta del luogo, oppure può disegnare ciò che vedono su un pezzo di carta separato, copiando ciò che mostra la sua mappa, ma omettendo certi dettagli come più appropriato.

Scala e Griglia. Una scala consente al DM di misurare le distanze e le dimensioni accuratamente, cosa che può risultare importante in caso di incontri di combattimento, effetti magici e fonti di luce, tra le altre cose. Le mappe degli interni usano una griglia di quadretti del lato di 1,5 metri o di 3 metri l'uno.

Rosa dei Venti. Una rosa dei venti torna sempre utile al momento di descrivere un luogo. Per esempio, il DM potrebbe menzionare ai giocatori "i barili disposti lungo il muro nord" o la "scalinata che scende verso ovest".

I personaggi che usano la luce o la scurovisione per scrutare lungo il passaggio notano il ponte nell'area 5. Il DM aggiunge quanto segue:

Tra le ombre del soffitto a nord, riuscite a scorgere a malapena la sagoma scura di un pericolante ponte di legno e di corde che attraversa il passaggio davanti a voi. Un altro passaggio si incrocia con questo, a sei metri d'altezza dal terreno.

Ogni personaggio che vede il ponte nell'area 5 potrebbe notare anche il goblin a guardia del ponte. Per farlo è necessaria una prova di Saggezza (Percezione) contrapposta alla prova di Destrezza (Furtività) del goblin.

Il goblin nota i personaggi se hanno una fonte di luce o non usano furtività quando si avvicinano al ponte. Il goblin non attacca: tenta anzi di allontanarsi di soppiatto a est per ordinare ai suoi compagni nell'area 7 di scatenare un'inondazione (vedi la sezione "Inondazione!" dell'area 5). Il goblin si muove senza essere notato se la sua prova di Destrezza (Furtività) è superiore al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di qualsiasi personaggio che potrebbe notare i suoi movimenti.

Passaggio Occidentale. Questo passaggio è occluso dai detriti e da due costoni rocciosi molto ripidi. Quest'area è considerata terreno difficile (vedi "Terreno Difficile" nel regolamento).

La cornice tra i due costoni è fragile. Un qualsiasi peso superiore a 50 chilogrammi fa cedere l'intera massa, che cade rovinosamente verso est. Ogni creatura situata sulla cornice quando questa crolla deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, subendo 2d6 danni contundenti in caso di fallimento o soltanto la metà di quei danni in caso di successo. Inoltre, in caso di tiro salvezza fallito, la creatura cade a terra prona (vedi "Creature Prone" nel regolamento).

5. PASSAGGIO RIALZATO

I goblin hanno installato un ponte che usano come postazione di guardia nel punto in cui un tunnel più alto incrocia il tunnel principale della caverna sottostante.

Il passaggio del torrente prosegue oltre un'altra serie di scalini irregolari più avanti, curvando verso est. Da una caverna più grande davanti a voi giunge il rumore rimbombante di una cascata.

Se i personaggi non avevano notato il ponte mentre attraversavano l'area 4, lo notano ora. Il DM aggiunge il brano seguente:

Un ponte malridotto si estende attraverso il passaggio, collegando i due tunnel rialzati di 6 metri rispetto al torrente.

Un **goblin** monta la guardia sul ponte. Si nasconde, ma i personaggi possono notarlo effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) contrapposta alla sua prova di Destrezza (Furtività). Il goblin di guardia è pigro e disattento. Se nessuno porta con sé una fonte di luce, ogni personaggio può effettuare una prova di Destrezza (Furtività) contro il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva del goblin per passare di soppiatto senza farsi notare.

Se il goblin nota gli avventurieri, fa segno ai goblin nell'area 7 di scatenare un'inondazione (vedi la sezione "Inondazione!"), poi inizia a scagliare frecce sui personaggi.

Ponte. Questo ponte collega i passaggi situati a 6 metri d'altezza dal ruscello. È possibile scalare le pareti rocciose della caverna per raggiungere il ponte dal passaggio inferiore. Le pareti sono alte 6 metri; sono in pietra grezza, ma sono rese viscide dagli spruzzi d'acqua; è necessario superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15 per scalarle.

Il ponte ha una Classe Armatura (CA) pari a 5 e 10 punti ferita. Se il ponte scende a 0 punti ferita, crolla. Le eventuali creature situate sul ponte che crolla devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cadranno,

subendo 2d6 danni contundenti e atterrando prone (vedi "Creature Prone", nel regolamento). Chi supera il tiro salvezza si aggrappa al ponte e deve arrampicarsi per trarsi in salvo.

INONDAZIONE!

Le grosse vasche dell'area 7 sono dotate di pareti provvisorie che possono essere abbattute tramite un meccanismo per riversare un'ondata d'acqua nel passaggio principale della tana. Nel round successivo a quello in cui ricevono il segnale dalla vedetta nell'area 5, i goblin dell'area 7 iniziano a colpire i pali di sostegno. Nel round successivo, al conteggio di iniziativa dei goblin, un'ondata d'acqua si riversa dall'area 7 fino all'area 1.

Nel passaggio echeggia improvvisamente un possente boato e una gigantesca ondata d'acqua si riversa su di voi dall'alto.

L'inondazione minaccia tutte le creature nel tunnel (le creature sul ponte dell'area 5 sono fuori pericolo, come anche quei personaggi che riescono a scalare le pareti della caverna). Ogni creatura entro 3 metri dal passaggio in disuso nell'area 4 o dagli scalini che salgono fino all'area 3 può effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per evitare di essere spazzata via. Se una creatura non riesce a togliersi di mezzo, può effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15 per tentare di aggrapparsi a qualcosa. In caso di fallimento, il personaggio è buttato a terra prono e sospinto dall'acqua fino all'area 1, subendo 1d6 danni contundenti lungo il cammino.

I goblin dell'area 7 possono scatenare una seconda inondazione aprendo la seconda vasca, ma non lo fanno a meno che non sia il goblin sul ponte a ordinarli. Il goblin sul ponte aspetta di vedere se la prima inondazione toglie di mezzo tutti gli intrusi prima di dare l'ordine di aprire la seconda.

6. COVO DEI GOBLIN

I razziatori Cragmaw stanziati nel nascondiglio usano quest'area come sala comune e dormitorio.

Questa grande caverna è divisa in due da un costone alto tre metri. Una ripida scalinata di pietra naturale sale dalla parte più bassa alla cornice superiore. L'aria è densa del fumo di un fuoco da campo e della puzza di pelli conciate rozzamente e di goblin sporchi.

Sei **goblin** vivono in questo covo; uno di loro è un capo dotato di 12 punti ferita. I cinque goblin comuni si occupano del fuoco da campo nella parte inferiore della caverna (quella più a nord), nei pressi del passaggio d'ingresso, mentre il capo riposa nella parte rialzata della caverna (quella più a sud).

Sildar Hallwinter, un combattente umano, è tenuto prigioniero in questa camera. I goblin lo hanno malmenato e torturato, quindi è debole e gli resta 1 solo punto ferita.

Il capo dei goblin, Yeemik, è il secondo in comando dell'intero nascondiglio. Se capisce che i personaggi stanno per avere la meglio, afferra Sildar e lo trascina fino al bordo della cornice superiore, gridando: "Tregua, o questo umano muore!"

Yeemik vuole spodestare Klarg e diventare il nuovo capo. Se gli avventurieri accettano di trattare, Yeemik cerca di convincerli a uccidere Klarg nell'area 8, promettendo di liberare Sildar quando la testa del bugbear gli sarà consegnata. Sildar, anche se stordito, avverte i personaggi di non fidarsi del goblin, e a buon motivo. Se i personaggi stringono l'accordo, Yeemik cercherà di obbligarli a pagare un

cospicio riscatto per liberare Sildar, anche dopo che hanno portato a termine quanto previsto dal patto.

Se i personaggi si rifiutano di trattare, Yeemik spinge Sildar giù dal costone e continua a combattere. Sildar subisce 1d6 danni contundenti dalla caduta, sufficienti a portarlo a 0 punti ferita. Se uno dei personaggi interviene in fretta, può tentare di stabilizzarlo prima che muoia (vedi "Danni e Guarigione" nel regolamento).

INTERPRETARE SILDAR

Sildar Hallwinter è un maschio umano di quasi cinquant'anni, un uomo di buon cuore che occupa un posto d'onore nella famosa cavalleria dei grifoni della grande città di Waterdeep. È un agente dell'Alleanza dei Lord, un gruppo di potenze politiche alleate al fine di garantire la prosperità e la sicurezza reciproca. I membri dell'ordine garantiscono la sicurezza delle città e degli altri insediamenti eliminando le potenziali minacce in ogni modo e portando onore e gloria ai loro capi e ai territori di provenienza.

Sildar ha incontrato Gundren Rockseeker a Neverwinter e ha acconsentito di riaccomparlo a Phandalin. Sildar desidera indagare sulla sorte di Iarno Albrek, un mago umano che faceva parte dell'Alleanza dei Lord e che è scomparso poco dopo essere arrivato a Phandalin. Sildar spera di scoprire cos'è accaduto a Iarno, di aiutare Gundren a riaprire la vecchia miniera e di incoraggiare Phandalin a tornare ad essere un centro civilizzato e prospero.

Sildar fornisce ai personaggi quattro informazioni utili:

- I tre fratelli Rockseeker (Gundren, Tharden e Nundro) di recente avevano localizzato l'ingresso alla perduta Caverna dell'Onda Tonante, che ospitava le miniere del Patto di Phandelver. (Il DM ora condivide le informazioni dei primi due paragrafi della sezione "Background" con i giocatori.)
- Klarg, il bugbear che guida questa banda di goblin, aveva l'ordine di tendere un'imboscata a Gundren. Sildar ha sentito dire dai goblin che il Ragno Nero aveva dato l'ordine che il nano gli fosse consegnato. Sildar non sa chi o cosa sia il Ragno Nero.
- Gundren possedeva una mappa che mostrava l'ubicazione segreta della Caverna dell'Onda Tonante, ma i goblin l'hanno portata via quando l'hanno catturato. Sildar crede che Klarg abbia inviato la mappa e il nano al capotribù dei Cragmaw in un luogo chiamato il Castello Cragmaw. Sildar non sa dove possa trovarsi, ma presume che qualcuno a Phandalin possa saperlo. (A Sildar non viene in mente immediatamente, ma anche un goblin catturato potrebbe essere persuaso a rivelare l'ubicazione del castello. Vedi il riquadro "Cosa Sanno i Goblin" a pagina 8.)
- Il contatto di Sildar a Phandalin è un mago umano di nome Iarno Albrek. Il mago si era recato in paese due mesi fa per fare ordine nel posto. Quando l'Alleanza dei Lord non ha ricevuto più alcuna notizia da Iarno, Sildar ha deciso di indagare.

Sildar informa i personaggi che intende proseguire fino a Phandalin, dal momento che è l'insediamento più vicino. Si offre di pagare il gruppo con 50 mo, se gli farà da scorta. Anche se non ha denaro con sé, Sildar può ottenere un prestito con cui pagare i personaggi nel giro di una giornata dopo il suo arrivo a Phandalin. Ma prima spera che pongano fine alle razzie dei goblin ripulendo le caverne dalla loro presenza.

SVILUPPI

Se salvato e curato, Sildar Hallwinter rimane con il gruppo, ma è impaziente di arrivare a Phandalin al più presto possibile. Non ha con sé alcuna arma o armatura, ma può

impugnare una spada corta sottratta a un goblin sconfitto o usare un'arma presa in prestito da un personaggio.

Se Sildar si unisce al gruppo, vedi il riquadro "PNG Membri del Gruppo" per alcuni suggerimenti su come gestirlo.

TESORO

Yeemik porta con sé un borsello contenente tre denti d'oro (1 mo ciascuno) e 15 ma. L'equipaggiamento di Sildar è stato portato al Castello Cragmaw assieme a Gundren Rockseeker.

PNG MEMBRI DEL GRUPPO

Un PNG potrebbe unirsi al gruppo, anche se solo per breve tempo. Ecco alcune indicazioni che possono essere d'aiuto al DM per gestire un PNG che faccia parte del gruppo.

- Le decisioni più importanti vanno lasciate ai personaggi. Sono loro i protagonisti dell'avventura. Se i personaggi chiedono informazioni o consiglio a un PNG membro del gruppo, è bene ricordare che anche i PNG possono sbagliarsi.
- Un PNG non si esporrà deliberatamente al pericolo, a meno che non abbia ottimi motivi per farlo.
- Un PNG non tratterà tutti i membri del gruppo allo stesso modo, cosa che può creare alcuni attriti interessanti. Quando un PNG impara a conoscere i personaggi, il DM dovrebbe chiedersi quali personaggi possono piacere di più al PNG e quali di meno, e fare in modo che i gusti del PNG influenzino le sue interazioni con i membri del gruppo.
- In un incontro di combattimento, le azioni del PNG devono essere semplici e dirette. Inoltre, il DM dovrebbe pensare a qualcosa che il PNG possa fare al di là del semplice scontro. Per esempio, un PNG potrebbe stabilizzare un personaggio morente, sorvegliare un prigioniero o aiutare a bloccare una porta.
- Se un PNG contribuisce in modo significativo al successo del gruppo in battaglia, quel PNG dovrebbe ricevere una parte uguale dei PE forniti dall'esperienza (di conseguenza i personaggi riceveranno meno PE).
- I PNG hanno una vita e degli obiettivi personali. Di conseguenza, un PNG dovrebbe rimanere con il gruppo soltanto fintanto che questo torna utile al fine dei suoi obiettivi.

7. CAVERNA DELLE DUE VASCHE

Se i goblin hanno svuotato una o due vasche per inondare il passaggio, il DM dovrà modificare il riquadro di testo di conseguenza.

Questa caverna è occupata per metà da due grandi vasche piene d'acqua. Una piccola cascata sulla parte alta della parete est alimenta le vasche, che si svuotano all'estremità opposta per formare il torrente che poi esce dall'imboccatura della caverna, più in basso. Due bassi muretti di pietre fungono da dighe che trattengono l'acqua. A sud si apre un'ampia uscita mentre due passaggi più piccoli conducono a ovest. Il rumore della cascata echeggia per tutta la caverna e rende più difficile udire gli altri rumori.

Tre **goblin** fanno la guardia a questa caverna. Se il goblin nell'area 5 ha avvistato i personaggi e avvertito i goblin in questa stanza, questi sono pronti ad affrontare i nemici. Il rumore della cascata implica che le creature nell'area 8 non sentiranno gli eventuali scontri che si svolgono in quest'area e viceversa. Quindi, non appena in quest'area scoppia un combattimento, un goblin fugge verso l'area 8 per avvertire Klarg.

Dighe di Pietra. I goblin hanno eretto due rozze dighe di pietra per controllare il flusso dell'acqua attraverso il complesso. Se la sentinella goblin nell'area 5 ha dato l'ordine ai goblin in questa stanza di scatenare un'inondazione, una o entrambe le vasche potrebbero essere vuote e il ruscello scorre senza ostacoli.

8. CAVERNA DI KLARG

Il capo dei goblinoidi insiste per conservare il grosso delle merci rubate dei razziatori nel suo covo. Quest'area contiene anche il frutto dei saccheggi e delle imboscate che i Cragmaw hanno teso alle carovane nell'ultimo mese.

Lungo la parete sud di questa vasta caverna sono stati accumulati i sacchi e le casse di provviste rubate. A ovest, il pavimento scende gradualmente verso una stretta apertura che si inoltra nell'oscurità. Un'apertura più grande che conduce verso una scalinata di pietra naturale si apre a nord. Da quel lato proviene il rombo di una cascata. Al centro della caverna ardono le braci di quello che un tempo doveva essere un grande falò.

Il **bugbear** Klarg condivide la sua caverna con il suo animale da compagnia, lo smagrito **lupo** Squartatore, e due **goblin**. Il bugbear è preda di manie di grandezza e si crede un possente signore della guerra la cui carriera di conquiste è solo all'inizio. Non è del tutto sano di mente e parla sempre di sé in terza persona ("Chi osa sfidare Klarg?" o "Klarg userà le vostre ossa per costruirsi un trono, smidollati!"). I goblin al suo comando detestano i suoi modi prepotenti.

Fossa del Falò. I carboni ardenti nella fossa centrale del falò infliggono 1 danno da fuoco a qualsiasi creatura che entri al suo interno o 1d6 danni da fuoco a qualsiasi creatura che cada a terra prona al suo interno. Una creatura può subire ogni tipo di danno soltanto una volta per round.

Condotto Naturale. Una nicchia lungo la parete ovest costituisce la parte superiore di un condotto che scende per 9 metri fino all'area 3. Vedi quell'area per le informazioni su come scalare il condotto naturale.

Provviste. Le casse e i sacchi impilati gli uni sugli altri possono fornire metà copertura a qualsiasi creatura che combatta o si nasconda dietro di essi. Molti sono decorati con l'immagine di un leone azzurro, il simbolo dello Scudo del Leone, una compagnia mercantile che possiede un magazzino e un avamposto commerciale a Phandalin.

Tra le provviste è nascosto un forziere del tesoro che apparteneva a Klarg (vedi la sezione "Tesoro") e non è chiuso a chiave. Qualsiasi personaggio che esamini le provviste trova il forziere.

SVILUPPI

Se Klarg viene avvertito dai goblin nell'area 7 che il nascondiglio è sotto attacco, lui e il suo lupo si nascondono tra le stalagmiti mentre i goblin cercano copertura tra i cumuli di provviste, nella speranza di tendere un'imboscata ai personaggi quando entreranno nella caverna.

Se Klarg e i suoi compagni non sono stati avvertiti dei potenziali aggressori, i personaggi hanno buone probabilità di sorprenderli. Il modo più facile per riuscirci è scalando il condotto che sale fin quassù dall'area 3, dal momento che Klarg non si aspetta un attacco da quella direzione.

Se il lupo viene ucciso, il bugbear tenta di fuggire scendendo lungo il condotto fino all'area 3 per abbandonare il complesso di caverne.

TESORO

Le scorte recuperate occupano molto spazio e i personaggi avranno bisogno di un carro per trasportarle. Se restituiscono le scorte allo Scudo del Leone di Phandalin (vedi la seconda parte, "Phandalin"), ottengono una ricompensa di 50 mo e l'amicizia di Linene e della sua compagnia.

Oltre alle scorte rubate, Klarg possiede un forziere del tesoro che contiene 600 mr, 110 ma, due *pozioni di guarigione* e una statuetta di giada che raffigura una rana con due minuscoli globi dorati al posto degli occhi (40 mo). La statuetta della rana è abbastanza piccola da poter essere custodita in tasca o in una borsa.

E ORA?

La fase successiva dell'avventura è ambientata a Phandalin. Gli avventurieri hanno molti buoni motivi per visitare il paese:

- Se i personaggi hanno iniziato con l'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin", possono riscuotere la paga dalle Provviste di Barthen per avere consegnato il carro di provviste.
- Se i personaggi hanno salvato Sildar Hallwinter, il combattente ferito gradirebbe essere scortato fino a Phandalin (e pagherà 50 mo in cambio di questo servizio).
- Vari dettagli contenuti nei background potrebbero indurre alcuni personaggi a mettersi in cerca di certi PNG specifici in paese.

È anche possibile che i giocatori decidano di fare qualcosa di totalmente diverso, come partire in cerca del Castello Cragmaw (nella terza parte dell'avventura). In quel caso, il DM prosegue direttamente con quella sezione.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Esplorando il nascondiglio dei Cragmaw e sconfiggendo Klarg e i suoi alleati, gli eroi completano una pietra miliare della storia. Ogni personaggio riceve 275 PE. Questo dovrebbe fornire loro abbastanza PE da raggiungere il 2° livello.

Le regole relative all'avanzamento di livello dei personaggi sono riportate sulle schede contenute in questo set. Il DM consegnerà queste schede ai giocatori e consentirà loro di fare avanzare i personaggi fino al 2° livello prima di riprendere l'avventura, assicurandosi che annotino i loro PE totali sulle schede dei personaggi.

Nella parte successiva dell'avventura, il DM assegnerà i PE in modo diverso. I personaggi guadagneranno punti esperienza in base ai mostri e alle trappole che supereranno, i PNG con cui interagiranno e gli obiettivi che completeranno.

Se gli avventurieri troveranno un modo non violento per neutralizzare la minaccia costituita da un mostro, guadagneranno lo stesso ammontare di punti esperienza che avrebbero guadagnato sconfiggendolo.





PARTE 2: PHANDALIN

Il paese di frontiera di Phandalin sorge sulle rovine di un insediamento molto più antico. Centinaia di anni fa, il vecchio Phandalin era un prosperoso paese umano i cui abitanti mantenevano una solida alleanza con i nani e gli gnomi del Patto di Phandelver. Tuttavia, la stessa orda di orchi che saccheggiò la Caverna dell'Onda Tonante rase al suolo anche l'insediamento, e Phandalin fu abbandonato per secoli.

Nel corso degli ultimi tre o quattro anni, alcuni tenaci coloni provenienti dalle città di Neverwinter e Waterdeep si sono dati da fare per riprendere il controllo delle rovine di Phandalin. Un industrioso paese di frontiera è cresciuto sulle rovine di quello vecchio e ora ospita contadini, taglialegna, mercanti di pellicce e cercatori minerari attirati dalle storie che parlano di oro e platino alle pendici delle Montagne della Spada. Sfortunatamente, anche diversi banditi e briganti si sono insediati in zona, approfittando del fatto che nell'area non c'è nessun nobile o autorità locale che possa scacciarli. Una banda nota come i Marchi Rossi ha preso il controllo di Phandalin negli ultimi due mesi e ora estorce e tiranneggia tutti gli abitanti del paese. La banda è comandata da una misteriosa figura nota ai paesani col nome di Bastone di Vetro.

Quando i personaggi arrivano per la prima volta a Phandalin, il DM legge:

Il sentiero dissestato supera il fianco boscoso di una collina e vi rivela il paese di Phandalin, composto da quaranta o cinquanta semplici edifici di legno, alcuni dei quali eretti su vecchie fondamenta di pietra. Altre vecchie rovine (mura di pietra diroccate ricoperte di edera e rovi) circondano le case e le botteghe più nuove, a testimonianza del fatto che nei secoli passati il paese doveva essere molto più grande. La maggior parte dei nuovi edifici sorge lungo il sentiero, che si allarga fino a diventare una sorta di fangosa via principale e sale verso un maniero diroccato che sorge sul fianco di una collina sul lato orientale del paese.

Quando vi avvicinate, vedete dei bambini che giocano in uno spiazzo verde in mezzo al paese e alcuni cittadini intenti a lavorare o a sbrigare commissioni presso qualche bottega. Molti alzano la testa al vostro arrivo, ma riprendono a lavorare al vostro passaggio.

Se Sildar Hallwinter si trova assieme al gruppo, il DM aggiunge:

Sildar sembra molto più a suo agio. "Amici miei", dice, "troviamo un alloggio. Ho sentito dire che la locanda del paese è molto pittoresca".

Sildar intende fermarsi a riposare alla Locanda Stonehill, per poi setacciare Phandalin alla ricerca di qualche indizio sul mago scomparso, Iarno Albrek. Quando capisce che le

sue ricerche non lo portano da nessuna parte, organizza un incontro con il Borgomastro Harbin Wester (vedi la sezione "Villa del Borgomastro").

Durante questa parte dell'avventura, i personaggi possono visitare i vari luoghi di Phandalin e parlare con i PNG locali. (Vedi la sezione "Descrizione del Paese" per i vari dettagli.) Il paese è abbastanza piccolo da poter essere attraversato da un capo all'altro nel giro di pochi minuti. Tuttavia, i personaggi arrivano a sera inoltrata e non potranno visitare più di uno o due luoghi prima di cercare alloggio per la notte.

Alcuni luoghi che i personaggi possono visitare sono i seguenti:

- **Provviste di Barthen.** Se i personaggi sono in possesso del carro di provviste dell'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin", devono consegnarlo a questo negozio.
- **Scudo del Leone.** Se i personaggi hanno recuperato le merci rubate dal nascondiglio dei Cragmaw, potrebbero decidere di restituirle al legittimo proprietario.
- **Locanda Stonehill.** Se i personaggi sono accompagnati da Sildar Hallwinter, il cavaliere suggerisce loro di visitare questa locanda per trovare una sistemazione. Se cercano per altre vie un luogo dove mangiare e dormire, scoprono che la Locanda Stonehill sembra essere la migliore opzione disponibile.

INCONTRI A PHANDALIN

Quando i personaggi esplorano Phandalin, il DM non è obbligato a tenere conto del tempo che trascorrono in ogni luogo. Gli basterà invece immaginare di dirigere un vecchio film western. Il suo obiettivo è descrivere varie scene in cui gli avventurieri entrano in un negozio o in una taverna e incontrano la gente che si trova nel locale. Interagendo con quei PNG, gli avventurieri scoprono di cosa i PNG hanno bisogno o quali informazioni possono condividere e poi passano al luogo successivo. Queste scene formano una serie di incontri di interpretazione che si svolgono nell'arco di un paio di giorni di tempo di gioco.

Per prima cosa, il DM chiede ai giocatori dove vogliono andare e cosa vogliono fare in paese, magari descrivendo loro la situazione: "Vedete una locanda, un municipio, un santuario, vari negozi e avamposti commerciali e alcune abitazioni e botteghe. Dove volete andare?" Quando i giocatori scelgono un luogo, è sufficiente consultare la descrizione nella sezione seguente, presentare i PNG che si trovano in quel luogo e dare il via all'interazione.

Locanda Stonehill. Se i giocatori non sono sicuri sulle prossime mosse dei loro personaggi, il DM può incoraggiarli a visitare la Locanda Stonehill. I PNG che si trovano laggiù sono ottime fonti di informazioni che possono indirizzare i personaggi verso varie opportunità di avventura o dicerie interessanti reperibili in altre parti del paese. Visitando la locanda, i personaggi apprenderanno quali sono gli altri luoghi migliori da visitare.

Malviventi dei Marchi Rossi. Prima o poi gli avventurieri si imbattono nei malviventi che controllano Phandalin. Il DM non deve fare altro che decidere quando farli comparire. Dopo che i personaggi hanno avuto l'opportunità di visitare vari luoghi in paese e di parlare con gli abitanti, potrebbero decidere di mettersi in cerca dei Marchi Rossi. Quando lo fanno, il DM utilizza l'incontro "Malviventi dei Marchi Rossi". In alternativa, se i personaggi esitano a mettersi in cerca dei criminali, possono essere i Marchi Rossi a mettersi in cerca dei personaggi, nel momento che il DM ritiene più opportuno.

Trovare il Castello Cragmaw. I personaggi potrebbero decidere di partire in cerca del Castello Cragmaw per rintracciare e salvare Gundren Rockseeker. Molti abitanti hanno paura dei Marchi Rossi e nessuno sa dove si trovi il Castello Cragmaw. Qelline Alderleaf, Sildar Hallwinter e Halia Thornton possono però fornire al gruppo qualche suggerimento su chi potrebbe conoscere l'ubicazione del castello.

PNG IMPORTANTI

Di seguito sono riassunti i PNG più importanti di Phandalin e la loro rilevanza ai fini dell'avventura.

Toblen Stonehill	Locandiere
Elmar Barthen	Proprietario di un avamposto commerciale; deve dei soldi al gruppo, se è stato usato l'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin".
Daran Edermath	Membro dell'Ordine del Guanto d'Arme. Ha una missione per il gruppo.
Linene Graywind	Gestisce un avamposto commerciale e offre una ricompensa a chi recupera le sue provviste.
Halia Thornton	Membro degli Zhentarim. Ha una missione per il gruppo.
Qelline Alderleaf	Premurosa contadina halfling il cui figlio, Carp, conosce un passaggio segreto che conduce al nascondiglio dei Marchi Rossi.
Sorella Garaele	Elfa chierica di Tymora e agente degli Arpisti. Ha una missione per il gruppo.
Harbin Wester	Borgomastro di Phandalin. Ha una missione per il gruppo.
Sildar Hallwinter	Membro dell'Alleanza dei Lord. Ha due missioni per il gruppo.

INTERPRETARE I PNG DI PHANDALIN

Se il DM non sa come gestire un PNG, un buon punto di partenza è fare in modo che il personaggio in questione si presenti, dia il benvenuto agli avventurieri una volta arrivati a Phandalin e chieda loro chi sono e cosa vogliono. Non è necessario essere un attore o un comico da cabaret per ottenere una buona interpretazione o un momento umoristico dai PNG, ma chi vuole cimentarsi in un'interpretazione efficace può seguire questi consigli:

- **Rilassarsi.** Non è importante impressionare i giocatori con le proprie doti recitative (o la carenza delle stesse).
- **Entrare nella testa dei PNG.** Il DM può provare a immaginare come reagirebbero in presenza dei personaggi e sforzarsi di essere realistico.
- **Vivacizzare.** Aggrottare le sopracciglia, sorridere, ringhiare, sbattere le ciglia, mettere il broncio, incrociare gli occhi, stropicciarsi le mani... tutto è utile per infondere vita nei PNG.

- **Usare voci diverse.** Emulare modi di parlare sentiti nel mondo reale, nei film o alla televisione, modificando il volume nel modo appropriato. Un PNG può parlare a gran voce, sussurrare o in un qualsiasi tono tra questi due estremi.
- **Mantenere il gioco in movimento.** Lasciare che siano i giocatori a condurre le interazioni con i PNG.

I personaggi non hanno nessun motivo di combattere contro gli abitanti del paese, quindi le loro statistiche di gioco non sono state fornite. Se dovessero diventare necessarie, basterà usare la scheda delle statistiche del **popolano** per rappresentare un PNG adulto di qualsiasi razza.

DESCRIZIONE DEL PAESE

Phandalin è piccolo, quindi i personaggi possono visitare vari luoghi e PNG nell'arco di una giornata. Se i personaggi decidono di separarsi, riusciranno a coprire più terreno, ma il DM dovrà condurre le interazioni di ogni giocatore a turno. Separare il gruppo rende inoltre l'incontro "Malviventi dei Marchi Rossi" potenzialmente più pericoloso.

Le sezioni seguenti descrivono i luoghi specifici del paese.

LOCANDA STONEHILL

Al centro del paese si erge una grossa locanda costruita di recente, fatta di pietra e di rozze travi di legno. La sala comune è affollata di abitanti locali che sorseggiano un boccale di sidro o di birra e vi osservano incuriositi.

Questa modesta locanda è dotata di sei camere disponibili (Sildar Hallwinter ne prende una). Se i personaggi decidono di pernottare qui, vedi la tabella "Vitto e Alloggio" nel regolamento per i prezzi. (In alternativa i personaggi possono accamparsi fuori dal paese o convincere un contadino come Daran Edermath o Qelline Alderleaf a lasciarli dormire in un fienile.)

Il locandiere è un giovane umano basso e cordiale di nome Toblen Stonehill, che proviene dal paese di Triboar a est. È giunto a Phandalin come cercatore minerario, ma presto ha capito che era molto più abile nel gestire una locanda che una miniera. Il nuovo paese gli ha offerto una buona opportunità di sistemarsi. Toblen è irritato dal fatto che i Marchi Rossi possano terrorizzare il paese indisturbati e che Harbin Wester, il borgomastro, non abbia fatto niente per contrastarli. Tuttavia, cerca di non attirare troppo l'attenzione su di sé, nel timore che i Marchi Rossi possano scatenare una rappresaglia contro sua moglie e i suoi figli.

Dicerie. Passando un po' di tempo nella sala comune a chiacchierare con gli abitanti, i personaggi possono scoprire varie tracce interessanti sui luoghi da esplorare in paese e nei dintorni. I PNG presenti alla Locanda Stonehill e le dicerie che possono rivelare includono quanto segue:

- Narth, un vecchio contadino: "Sorella Garaele, che presiede il Santuario della Fortuna, di recente ha lasciato il paese per qualche giorno, poi ha fatto ritorno ferita e stremata." (Vedi la sezione "Santuario della Fortuna" per ulteriori informazioni.)
- Elsa, una cameriera chiacchierona: "Daran Edermath, il custode del frutteto, è un vecchio avventuriero." (Vedi la sezione "Frutteto Edermath" per ulteriori informazioni.)
- Lanar, un minatore: "Alcuni orchi razziatori sono stati avvistati all'estremità est della Pista di Triboar. Il borgomastro cerca qualcuno che li metta in fuga." (Vedi la sezione "Villa del Borgomastro" per ulteriori informazioni.)

- Trilena, la moglie del locandiere: "Thel Dendrar, un intagliatore di legno locale, ha tenuto testa ai Marchi Rossi una decade fa, quando si sono presentati nel suo negozio e hanno molestato sua moglie. E i malviventi allora l'hanno ucciso. Alcuni abitanti hanno visto tutto. I Marchi Rossi hanno portato via il cadavere, e ora anche sua moglie, suo figlio e sua figlia sono scomparsi." (All'insaputa di Trilena e degli altri abitanti, i Marchi Rossi hanno portato la moglie e i figli di Thel nel loro nascondiglio segreto.)
- Pip, il giovane figlio di Toblen: "Il figlio di Qelline Alderleaf, Carp, ha detto di avere trovato un tunnel segreto nei boschi, ma i Marchi Rossi lo hanno quasi catturato." (Vedi la sezione "Fattoria Alderleaf" per ulteriori informazioni.)
- Freda, una tessitrice: "I Marchi Rossi molestano ogni bottega in paese, ad eccezione della Borsa dei Minatori di Phandalin. Non vogliono avere guai con Halia Thornton, che la gestisce." (Vedi la sezione "Borsa dei Minatori di Phandalin" per ulteriori informazioni.)

Queste tracce dovrebbero condurre i personaggi verso varie opportunità di avventura nella zona di Phandalin. Inoltre, qualsiasi PNG alla locanda può comunicare ai personaggi che i Marchi Rossi frequentano l'osteria del Gigante Addormentato, ai margini orientali del paese... e che i malviventi sono pericolosi.

PROVVISTE DI BARTHEN

Quello di Barthen è il più grande avamposto commerciale di Phandalin. Sui suoi scaffali sono disponibili le merci e le provviste più comuni, dagli zaini ai giacigli, dalle corde alle razioni. Il negozio è aperto dall'alba al tramonto. Barthen non vende armi o armature, ma i personaggi possono comprare da lui tutto il resto dell'equipaggiamento d'avventura, ad eccezione degli oggetti dal costo superiore a 25 mo. (Vedi "Equipaggiamento d'Avventura" nel regolamento per i relativi prezzi.) Quei personaggi che hanno bisogno di armi o armature vengono indirizzati allo Scudo del Leone (vedi la relativa sezione).

Il proprietario del negozio è Elmar Barthen, un umano magro e calvo, dai modi gentili, sulla cinquantina. Tiene in negozio un paio di giovani commessi (Ander e Thistle), che lo aiutano a caricare e scaricare i carri e servono i clienti quando il titolare non è in negozio.

Consegnare le Provviste. Se i personaggi hanno iniziato a giocare con l'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin", hanno l'ordine di consegnare il carro di provviste al negozio di Barthen. Il venditore paga la cifra concordata (10 mo a ogni personaggio) e prende possesso sia del carro che delle provviste. Se i personaggi gli parlano della cattura di Gundren Rockseeker, Barthen è rattristato dalla notizia e incoraggia il gruppo a trovare e salvare il nano. Considera Gundren un amico e aveva appreso con entusiasmo la notizia della scoperta della miniera perduta del Patto di Phandelver tra le colline circostanti. Se il gruppo non ha ancora appreso i dettagli della miniera da Sildar Hallwinter, un personaggio può superare una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 per riferire le informazioni contenute nei primi due paragrafi della sezione "Background" all'inizio dell'avventura.

Barthen aggiunge inoltre che altri due fratelli Rockseeker, Nundro e Tharden, si sono accampati da qualche parte fuori città. Non li vede da una decade e si aspetta che tornino ormai "da un giorno all'altro" per fare rifornimento. Ciò che Barthen non sa è che Tharden è morto e Nundro è tenuto prigioniero nella miniera. Vedi nella quarta parte, la sezione "La Caverna dell'Onda Tonante" per ulteriori informazioni.

Le Notizie di Barthen. Se i personaggi chiedono a Barthen come vanno gli affari, il negoziante risponde che i Marchi

Rossi rendono la vita difficile a tutti, riscuotendo il pizzo dai negozi locali e facendosi beffe dell'autorità del borgomastro. Se i personaggi sembrano intenzionati a intervenire, aggiunge che i Marchi Rossi frequentano l'osteria del Gigante Addormentato.

FRUTTETO EDERMATH

Daran Edermath è un avventuriero a riposo che vive in una casetta ai margini di un frutteto di meli. Daran, un atletico mezzelfo dai capelli d'argento più che centenario, è un guerriero che ha prestato servizio come sceriffo e araldo per molti anni nei territori della Costa del Drago, nel lontano sudest. Quando ha deciso di ritirarsi, ha fatto ritorno alla regione di Neverwinter, la sua terra d'origine.

Daran è un membro dell'Ordine del Guanto d'Arme, un gruppo di instancabili sorveglianti che ha lo scopo di proteggere il prossimo dalle aggressioni dei malfattori. L'ordine vigila costantemente, pronto a punire il male, a far rispettare la giustizia e a lanciare rappresaglie contro chiunque tenti di sottomettere o fare del male agli altri. Anche se non fa più attivamente parte dell'ordine, Daran cerca comunque di tenere d'occhio gli eventi nella zona di Phandalin. Condivide volentieri le notizie con gli altri avventurieri, specialmente se sembrano aderire ai suoi stessi principi.

Daran è preoccupato per i Marchi Rossi e vorrebbe che un gruppo di avventurieri insegnasse a quei malviventi una lezione. Spiega ai personaggi che è ora che qualcuno affronti Bastone di Vetro, il capo dei Marchi Rossi. Daran sa che i Marchi Rossi frequentano l'osteria del Gigante Addormentato, ma può rivelare ai personaggi anche che il rifugio principale dei Marchi Rossi si trova sotto il Maniero Tresendar, un complesso di rovine situato ai margini orientali del paese. (Vedi la sezione "Maniero Tresendar" per ulteriori informazioni.)

Missione: Problemi al Vecchio Gufo. A Daran sono giunte voci dai cercatori minerari attivi sulle colline a nordest di Phandalin: qualcuno starebbe effettuando degli scavi tra le rovine note come il Pozzo del Vecchio Gufo. Ma soprattutto, cosa più inquietante, vari cercatori avrebbero riferito di essere stati scacciati dall'area da alcune creature non morte. Daran chiede ai personaggi di visitare le rovine, un viaggio di due giorni di marcia a nordest di Phandalin, e di scoprire cosa sta succedendo. Daran sa che le rovine appartengono a una vecchia torre di guardia di un antico impero magico noto come Netheril, e teme che possano racchiudere qualche pericolosa magia latente. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi "Il Pozzo del Vecchio Gufo" (pagina 29).

UNIRSI ALL'ORDINE DEL GUANTO D'ARME

Se il gruppo ha a che fare con i Marchi Rossi e indaga sul Pozzo del Vecchio Gufo, Daran Edermath contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi all'Ordine del Guanto d'Arme. Parla con quelli che a sua detta rappresentano meglio le virtù dell'ordine, come l'onore e la vigilanza. Se un personaggio accetta, Daran gli conferisce il titolo di Chevall.

SCUDO DEL LEONE

Sopra la porta d'ingresso di questo modesto avamposto commerciale pende un'insegna a forma di scudo di legno su cui è stato dipinto un leone azzurro.

Questo edificio è di proprietà dello Scudo del Leone, una compagnia mercantile che ha sede nella città di Yartar, oltre centocinquanta chilometri più a est. La compagnia spedisce prodotti finiti a Phandalin e ad altri piccoli insediamenti in tutta la regione, ma questo avamposto di recente è finito nelle mire dei banditi. L'ultima carovana dello Scudo del Leone



che doveva arrivare a Phandalin non è mai arrivata. (È stata attaccata e il suo carico è stato catturato dai goblin Cragmaw.)

La responsabile dell'avamposto di Phandalin è una donna dalla lingua tagliente, di circa trentacinque anni, di nome Linene Graywind. Sa che alcuni banditi hanno assalito le carovane dello Scudo del Leone, ma non sa chi sia il responsabile.

Linene custodisce in una stanza sul retro una piccola scorta di armi e armature, disponibili per i compratori interessati. (Vedi "Equipaggiamento d'Avventura" nel regolamento per i prezzi.) Linene però ha qualche scrupolo e non venderà le armi a chi considera una potenziale minaccia per il villaggio. Di conseguenza si rifiuta di fare affari con i Marchi Rossi. Mette in guardia i personaggi contro i malviventi e consiglia loro di evitare l'osteria del Gigante Addormentato.

Merci Recuperate. Se i personaggi restituiscono le merci rubate trovate nell'area 8 del nascondiglio dei Cragmaw (o se hanno lasciato le merci sul posto, ma spiegano a Linene dove trovarle), ottengono dalla donna una ricompensa di 50 mo e la promessa di aiutare gli avventurieri in ogni modo che le sia possibile.

BORSA DEI MINATORI DI PHANDALIN

La Borsa dei Minatori è un avamposto commerciale dove i minatori locali possono far pesare, misurare e vendere i metalli estratti. In assenza di un qualsiasi nobile o autorità locale, la borsa funge anche da ufficio del catasto informale, registrando le concessioni di vari ruscelli e siti di scavo nell'area. Quella di Phandalin non può essere definita una vera e propria febbre dell'oro, ma i corsi d'acqua e le valli

vicine nascondono abbastanza ricchezze da mantenere un buon numero di cercatori indipendenti.

La borsa è un ottimo posto dove incontrare gente che passa molto tempo nelle campagne attorno a Phandalin. La maestra di gilda è una donna ambiziosa e calcolatrice di nome Halia Thornton. Nel tentativo di fare della Borsa dei Minatori la cosa più vicina a un'autorità governativa che il paese possa avere, si atpeggia a ben più di una semplice mercante. È inoltre un'agente degli Zhentarim, una potente organizzazione segreta che cerca di ottenere il controllo sul Nord attraverso la ricchezza e l'influenza economica. Halia vuole portare gradualmente Phandalin sotto il suo controllo e può diventare una preziosa datrice di lavoro per i personaggi, se questi si dimostrano gente di parola con lei.

Halia non sa dove si trovi il Castello Cragmaw, ma ha sentito dire che i Marchi Rossi tengono un goblin al loro servizio. Forse il goblin in questione potrebbe sapere dove si trova il castello. Halia cerca di fare buon uso di questa informazione per persuadere i personaggi ad aiutarla a occuparsi dei Marchi Rossi.

Missione: L'Offerta di Lavoro di Halia. Se contattata da personaggi che crede di poter controllare, Halia spiega che i Marchi Rossi sono un problema. Racconta di come i malviventi si radunino all'osteria del Gigante Addormentato e possiedono una base sotto il Maniero Tresendar, ai confini orientali del paese. Poi offre ai personaggi 100 mo per eliminare il capo dei Marchi Rossi, quello che i fuorilegge chiamano Bastone di Vetro, e consegnarle gli eventuali carteggi che troveranno negli alloggi del capobanda. Halia non rivela che ha intenzione di mettersi personalmente al comando dei Marchi Rossi. Una prova di Saggezza

(Intuizione) con CD 15 consente a un personaggio di capire che la donna potrebbe avere ulteriori motivi per togliere di mezzo il capo dei Marchi Rossi.

UNIRSI AGLI ZHENTARIM

Se il gruppo si sbarazza del capo dei Marchi Rossi, Halia Thornton contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi agli Zhentarim. Parla con quelli che condividono gli stessi obiettivi degli Zhentarim, come la ricchezza e il potere. Anche se il gruppo riuscisse a spazzare via del tutto la banda dei Marchi Rossi, Halia potrebbe comunque porgere la sua offerta, nel tentativo di ottenere degli amici (e delle spie) all'interno del gruppo. Se un personaggio accetta, Halia gli conferisce il titolo di Zanna.

FATTORIA ALDERLEAF

Qelline Alderleaf, una saggia halfling di quarantacinque anni, è una pragmatica contadina che sembra sapere tutto di tutti in paese. È una padrona di casa ospitale ed è disposta a far pernottare i personaggi nel suo fienile, se non desiderano alloggiare alla Locanda Stonehill.

La Storia di Carp. Il figlio di Qelline, Carp, è uno scatenato e precoce ragazzino halfling di dieci anni. Sogna di diventare un avventuriero e racconta che un giorno, giocando nei boschi attorno al Maniero Tresendar, trovò un tunnel segreto in mezzo agli arbusti. Un paio di "banditi brutti, grandi e grossi" uscì dal tunnel proprio mentre lui era da quelle parti e si incontrarono con un paio di Marchi Rossi. Nessuno lo vide, ma solo per un soffio. Carp crede che la tana segreta dei banditi si trovi sotto il vecchio maniero. Può guidare i personaggi fino al tunnel o fornire loro indicazioni sufficienti a trovarlo. Il tunnel conduce all'area 8 del nascondiglio dei Marchi Rossi.

Missione: Reidoth il Druido. Qelline è un'amica di vecchia data di un druido di nome Reidoth. Se viene a sapere che i personaggi vanno in cerca di alcuni luoghi specifici della zona, come il Castello Cragmaw o la Caverna dell'Onda Tonante, suggerisce loro di fare visita a Reidoth e di chiedergli aiuto: "Conosce ogni singolo centimetro di questo territorio." Spiega ai personaggi che Reidoth di recente è partito per le rovine di un paese chiamato Thundertree, appena a ovest del Bosco di Neverwinter. Le rovine si trovano a circa settantacinque chilometri a nordovest di Phandalin, e grazie alle indicazioni fornite da Qelline, i personaggi potranno facilmente trovare il luogo. Se il gruppo si dedica a questa missione, vedi "Le Rovine di Thundertree" (pagina 30).

SANTUARIO DELLA FORTUNA

L'unico tempio di Phandalin è un piccolo santuario fatto di pietre recuperate dalle rovine vicine. È dedicato a Tymora, la dea della fortuna e della buona sorte.

Una dotta accollita chiamata Sorella Garaele, una zelante giovane elfa che teme di non riuscire a liberare Phandalin dai Marchi Rossi, si prende cura del santuario. Sorella Garaele fa parte degli Arpisti, una vasta rete di avventurieri e spie che difendono l'uguaglianza e si oppongono in segreto agli abusi del potere. Gli Arpisti raccolgono informazioni in tutto il territorio per spodestare i tiranni e qualsiasi capo, governo o gruppo che accumuli troppo potere. Aiutano i deboli, i poveri e gli oppressi. Sorella Garaele fa regolarmente rapporto ai suoi superiori sugli eventi della zona di Phandalin.

Missione: Il Patto con la Banshee. Di recente, Garaele ha ricevuto dai suoi superiori l'incarico di intraprendere una missione delicata. Deve persuadere una banshee di nome Agatha a rispondere a una domanda relativa a un libro di incantesimi. Garaele si è messa in cerca di Agatha e ha trovato la sua tana, ma la creatura non è apparsa.

Garaele cerca un intermediario che possa consegnare ad Agatha un dono appropriato (un pettine d'argento incastonato di gioielli) e persuadere la creatura a rivelare ciò che sa sull'ubicazione di un libro di incantesimi appartenuto a un leggendario mago di nome Bowgentle. Sorella Garaele crede che un personaggio in grado di sollecitare la vanità di Agatha possa ottenere una risposta in cambio del pettine. Assegna la missione ai personaggi e offre loro come pagamento tre *pozioni di guarigione* in cambio della loro collaborazione. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi "Conyberry e la Tana di Agatha" (pagina 28).

UNIRSI AGLI ARPISTI

Se il gruppo aiuta Garaele a rintracciare il libro degli incantesimi di Bowgentle, l'elfa contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi agli Arpisti. Parla con quelli che condividono gli ideali della sua organizzazione e desiderano stimolare i cambiamenti in positivo tramite le informazioni e la segretezza. Se un personaggio accetta, Sorella Garaele gli conferisce il titolo di Osservatore.

IL GIGANTE ADDORMENTATO

Questa fatiscante osteria è una bettola sporca e pericolosa, situata alla fine della via principale di Phandalin. È frequentata dai malviventi dei Marchi Rossi e gestita da una cinica ostessa nanica di nome Grista. Se i personaggi decidono di visitare il locale, il DM userà l'incontro "Malviventi dei Marchi Rossi".

VILLA DEL BORGOMASTRO

La villa del borgomastro ha solide pareti di pietra, un tetto spiovente in legno e un campanile situato sul retro. Su un pannello di legno accanto alla porta d'ingresso è stato appeso un annuncio scritto in Comune, che recita:
"RICOMPENSA—Orchi avvistati nei pressi del Tor della Viverna! Chiunque sia disposto ad affrontare la minaccia degli orchi chieda informazioni all'interno." L'annuncio porta il sigillo del paese e una firma indecifrabile.

A Phandalin non esiste una struttura di governo vera e propria, ma gli abitanti eleggono ogni anno un borgomastro, che funge da giudice in caso di dispute minori e annota i dati e gli eventi che hanno bisogno di essere annotati. L'attuale borgomastro è un banchiere umano di nome Harbin Wester, un vecchio sciocco, grasso e pomposo. È stato completamente soggiogato dai Marchi Rossi e afferma che "sono solo una gilda di mercenari, in realtà non causano nessun grosso problema".

La villa del borgomastro è dotata di una piccola ma funzionale prigione nelle cantine. La prigione è costituita da due celle, le cui chiavi sono in possesso di Harbin.

Missione: Problemi con gli Orchi. Harbin cerca qualcuno disposto a dirigersi a est, lungo la Pista di Triboar, dove alcuni viaggiatori hanno riferito di una banda di orchi in fermento nei pressi del Tor della Viverna. Il borgomastro offre 100 mo a chiunque riesca a risolvere questo problema. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi "Il Tor della Viverna" (pagina 35).

Missione: Trovare il Castello Cragmaw. Dopo essersi riposato alla Locanda Stonehill, Sildar Hallwinter si stabilisce nella villa del borgomastro. In quanto agente dell'Alleanza dei Lord, il suo obiettivo è quello di portare la legge e l'ordine a Phandalin. Di conseguenza intende

trovare la miniera perduta della Caverna dell'Onda Tonante e aiutare i fratelli Rockseeker a rimetterla in funzione, convinto che ciò porterà la prosperità nella regione e contribuirà a civilizzare il paese.

Sildar incoraggia inoltre i personaggi a tenere sotto pressione i goblin Cragmaw. Offre al gruppo una ricompensa di 500 mo se gli eroi riescono a individuare il Castello Cragmaw e a sconfiggere o mettere in fuga il capotribù. Sildar suggerisce al gruppo di mettersi in cerca del castello setacciando le terre lungo la Pista di Triboar, infestata da altri gruppi di razziatori (vedi "Incontri nelle Terre Selvagge" nella sezione "La Pista di Triboar", nella terza parte).

Missione: Trovare Iarno. Dopo avere interrogato vari abitanti locali, Sildar apprende che Iarno Albrek, un suo collega nell'Alleanza dei Lord, è scomparso mentre esplorava l'area nei pressi del Maniero Tresendar circa due mesi fa, poco dopo il suo arrivo a Phandalin. Sildar chiede ai personaggi di esplorare il maniero e l'area circostante per trovare Iarno (o ciò che resta di lui, se qualcosa lo ha ucciso) e riportarlo in paese. Sildar descrive Iarno come "un mago umano di circa trent'anni, basso e con la barba nera".

All'insaputa di Sildar, Iarno ha fondato i Marchi Rossi, si è insediato come loro capo e ha adottato lo pseudonimo di Bastone di Vetro per celare la sua identità. (I Marchi Rossi lo chiamano così perché utilizza un bastone di vetro.) Quando Sildar scopre la verità su Iarno, decide che il mago deve essere catturato e condotto a Neverwinter, dove sarà giudicato da un'autorità superiore. A prescindere dal fato di Iarno, Sildar offre al gruppo una ricompensa di 200 mo per avere sgominato la minaccia dei Marchi Rossi.

UNIRSI ALL'ALLEANZA DEI LORD

Se il gruppo elimina la minaccia dei goblin dal Castello Cragmaw o smaschera il tradimento di Iarno, Sildar Hallwinter contatta alcuni membri del gruppo e li incoraggia a unirsi all'Alleanza dei Lord. Parla con quelli che condividono l'obiettivo di portare la sicurezza e la civiltà tramite l'intervento diretto. Se un personaggio accetta, Sildar Hallwinter gli conferisce il titolo di Manto.

MANIERO TRESENDAR

Il Maniero Tresendar, più simile a un castello che a un'abitazione, si erge ai confini orientali del paese, lungo il fianco di una bassa collina, in mezzo a un fitto bosco. L'antico maniero è abbandonato da tempo, ma i suoi sotterranei sono stati riadattati e utilizzati come roccaforte dei Marchi Rossi. Se i personaggi esplorano questo luogo, trovano l'ingresso al nascondiglio dei Marchi Rossi.

MALVIVENTI DEI MARCHI ROSSI

Dopo circa un giorno dall'arrivo degli avventurieri a Phandalin, uno scontro con i Marchi Rossi diventa inevitabile. Questo può accadere in molti modi diversi:

- Dopo avere parlato con vari PNG in paese, i personaggi decidono di affrontare i Marchi Rossi all'osteria del Gigante Addormentato.
- I personaggi decidono di indagare al Maniero Tresendar. In questo caso il DM salta l'incontro e passa direttamente a "Il Nascondiglio dei Marchi Rossi".
- Se i personaggi non mostrano nessun interesse nei confronti dei Marchi Rossi, una banda di malviventi va a cercarli e dà il via a uno scontro per la strada. Il DM può condurre questo incontro quando i personaggi escono da uno dei luoghi del paese.

FACCIA A FACCIA

Se i personaggi affrontano i Marchi Rossi al Gigante Addormentato, il DM legge:

Il Gigante Addormentato è una fatiscante osteria situata ai confini orientali del paese. Quattro malviventi umani se ne stanno a oziare sotto il portico, seduti su barili di birra vuoti o appoggiati alla parete. Ognuno di loro indossa un sudicio mantello scarlatto e tiene gli occhi fissi su di voi quando vi avvicinate.

Uno dei banditi sputa a terra. "Bene bene", ringhia. "È arrivato un nuovo branco di cuccioli in paese. Che volete, cuccioli? Siete venuti qui a guaire?"

Se i Marchi Rossi affrontano i personaggi per la strada, il DM legge:

Quando tornate in strada, notate quattro malviventi armati che vi stavano aspettando. Ognuno di loro indossa un sudicio mantello rosso, tiene la mano sull'impugnatura dell'arma e vi pianta gli occhi addosso.

Uno dei banditi sputa a terra. "Per voi è ora di sloggiare, stranieri. Lasciate qui le vostre cose e andatevene."

Il DM può continuare a insultare e provocare i personaggi fin quando vuole. Se nel giro di un round o due i personaggi non hanno attaccato, sono i Marchi Rossi a farlo. Nessuno dei due lati è sorpreso, in quanto è evidente che un combattimento è imminente.

Il gruppo è composto da quattro **malviventi dei Marchi Rossi**. Quando almeno tre malviventi sono sconfitti, il quarto fugge verso il Maniero Tresendar.

SVILUPPI

Quei Marchi Rossi che sono stati catturati o affascinati dai personaggi possono fornire qualche informazione utile. (Vedi il riquadro "Cosa Sanno i Marchi Rossi" a pagina 20.) Il borgomastro Harbin Wester non accetta di tenere i Marchi Rossi in prigione finché non apprende che tutta la banda è stata sconfitta, ma i personaggi possono facilmente persuaderlo o intimidirlo affinché tenga sotto chiave i prigionieri da loro catturati almeno per qualche giorno.

Se i personaggi uccidono i malviventi, si guadagnano la gratitudine della maggior parte degli abitanti di Phandalin, con l'eccezione del borgomastro, che teme ritorsioni da parte dei Marchi Rossi. Harbin non punisce i personaggi, ma li avverte di non combinare altri guai.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 400 PE se sconfiggono i malviventi.

I GIOCATORI HANNO BISOGNO DI INDICAZIONI?

Dopo l'incontro "Malviventi dei Marchi Rossi", i giocatori dovrebbero decidere che è giunta l'ora di occuparsi del resto della banda. Se non pensano che esplorare il nascondiglio dei Marchi Rossi debba essere la loro prossima mossa, uno dei PNG che hanno già incontrato in paese suggerirà questa mossa direttamente e li indirizzerà verso il Maniero Tresendar. Se i giocatori preferiscono seguire altre tracce nell'area, è possibile passare alla terza parte dell'avventura e mettere da parte i malviventi. La prossima volta che i personaggi tornano a Phandalin, tuttavia, il DM sottolineerà che i Marchi Rossi stanno causando ancora più problemi e che è necessario affrontarli.

IL NASCONDIGLIO DEI MARCHI ROSSI

La base dei Marchi Rossi a Phandalin è costituita da un dungeon situato sotto il Maniero Tresendar. Prima che il maniero cadesse in rovina, le sue cantine servivano a custodire ampie riserve di cibo e acqua nell'eventualità che l'edificio fosse attaccato, mentre una cripta adiacente veniva usata come luogo di sepoltura per i defunti della famiglia Tresendar. Da allora i Marchi Rossi hanno ampliato le cantine e le hanno adattate ai loro scopi, aggiungendo recinti degli schiavi, laboratori e dormitori.

Se i personaggi iniziano la loro ricerca al Maniero Tresendar, entrano nel dungeon nell'area 1. Se invece seguono Carp Alderleaf fino al tunnel segreto che il ragazzo ha scoperto, entrano nel dungeon dall'area 8.

TRATTI GENERALI

Il nascondiglio è composto da una serie di camere di dungeon di solida costruzione, dai pavimenti in pietra lastricata e dalle pareti di blocchi di pietra lavorata. L'estremità ovest del complesso è più bassa dell'estremità est. Una fila di scale condurrà gli esploratori verso il basso.

Soffitti. I corridoi e le camere hanno soffitti alti 3 metri, salvo dove specificato diversamente.

Porte. Tutte le porte sono fatte di legno e hanno maniglie, cardini e serrature incorporate di ferro. Le porte non sono chiuse a chiave, salvo dove specificato diversamente. Iarno Albrek (area 12) e un bugbear di nome Mosk (area 9) hanno una chiave di ferro a testa che può aprire o chiudere ogni porta del complesso.

Una porta chiusa a chiave può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Una porta può anche essere abbattuta superando una prova di Forza con CD 20.

Porte Segrete. Una "S" sulla mappa del Nascondiglio dei Marchi Rossi indica l'ubicazione di una porta segreta.

Le porte segrete sono fatte di pietra e si mimetizzano con le pareti circostanti. Per notare una porta segreta da una distanza inferiore a 3 metri senza cercarla attivamente è richiesto un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di 15 o superiore. In alternativa, se un personaggio dedica del tempo a esaminare la parete, può trovare la porta segreta effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. Le porte segrete si aprono girando su cardini di ferro nascosti e non sono chiuse a chiave.

Luce. Quasi tutte le aree sono aree di luce intensa, proiettata da lampade a olio appese agli appositi sostegni sulle pareti e rifornite ogni tre o quattro ore in base alle necessità.

1. CANTINA

Un'esplorazione del maniero rivela che l'edificio è deserto, ma ci sono numerose tracce che conducono a una scalinata di pietra situata accanto alle rovine di una grossa cucina. In fondo alla scala è visibile una porta che si affaccia su una cantina. La porta non è chiusa a chiave.

Quando i personaggi la aprono, il DM legge il brano seguente:

La porta si apre su un pianerottolo largo un metro e mezzo che si affaccia su una grossa cantina ad almeno quattro metri e mezzo di altezza, con due brevi rampe di scalini di pietra che scendono fino al pavimento. Un'altra porta è situata sotto le scale a nord. Una grossa cisterna di pietra occupa la parte occidentale della stanza, lungo le cui pareti sono allineati barili e barilotti.

COSA SANNO I MARCHI ROSSI

Se i personaggi affascinano o interrogano con successo uno o più membri dei Marchi Rossi, vengono a sapere dell'esistenza del loro nascondiglio sotto il Maniero Tresendar, assieme alle informazioni utili seguenti:

- Il capo dei Marchi Rossi è un mago umano noto come Bastone di Vetro, così soprannominato per il suo bastone magico fatto di vetro. (Soltanto Iarno Albrek e il Ragno Nero conoscono il vero nome di Bastone di Vetro.) I suoi alloggi si trovano all'estremità ovest della roccaforte (vedi le aree 11 e 12).
- Una misteriosa figura chiamata il Ragno Nero ha ingaggiato i Marchi Rossi per scacciare gli avventurieri e intimidire gli abitanti del luogo, per motivi ignoti. Il Ragno Nero ha inviato alcuni bugbear di rinforzo ai Marchi Rossi, mettendo a disposizione della banda un po' di forza bruta aggiuntiva (vedi l'area 9).
- La parte inferiore del complesso è sorvegliata da un orrendo "mostro dell'occhio" (vedi l'area 8).
- I Marchi Rossi hanno rinchiuso un gruppo di prigionieri in un'area "accanto alle vecchie cripte", che sono sorvegliate dagli scheletri (vedi le aree 4 e 5).

Questa stanza sembra essere una grande cantina sotterranea, esattamente come quella che ci si aspetterebbe di trovare sotto un vecchio maniero. I Marchi Rossi vogliono tenere nascosto il loro quartier generale, quindi ad eccezione dei barili pieni di provviste fresche, nulla in questa stanza tradisce la loro presenza.

I barili contengono maiale e manzo salato, farina, zucchero, mele e birra. Spostare i barili per esaminarli meticolosamente è un'attività rumorosa che attira l'attenzione dei Marchi Rossi nell'area 2.

Cisterna. Questa riserva rettangolare è pulita e piena di acqua fredda potabile. È profonda 3 metri e ha un bordo rialzato di 60 centimetri rispetto al resto del pavimento (quindi il fondo della cisterna si trova a 2,4 metri di profondità rispetto al pavimento). I tubi di scolo che partono dal tetto del vecchio maniero riforniscono la cisterna di acqua.

Una sacca impermeabile è appesa a una corda sommersa attaccata alla parete sud della cisterna, a circa 60 centimetri sotto la superficie dell'acqua. Da fuori dall'acqua non è visibile, ma può essere trovata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 o automaticamente se un personaggio sonda la cisterna con un'asta o vi salta dentro. La sacca contiene alcuni oggetti preziosi (vedi la sezione "Tesoro").

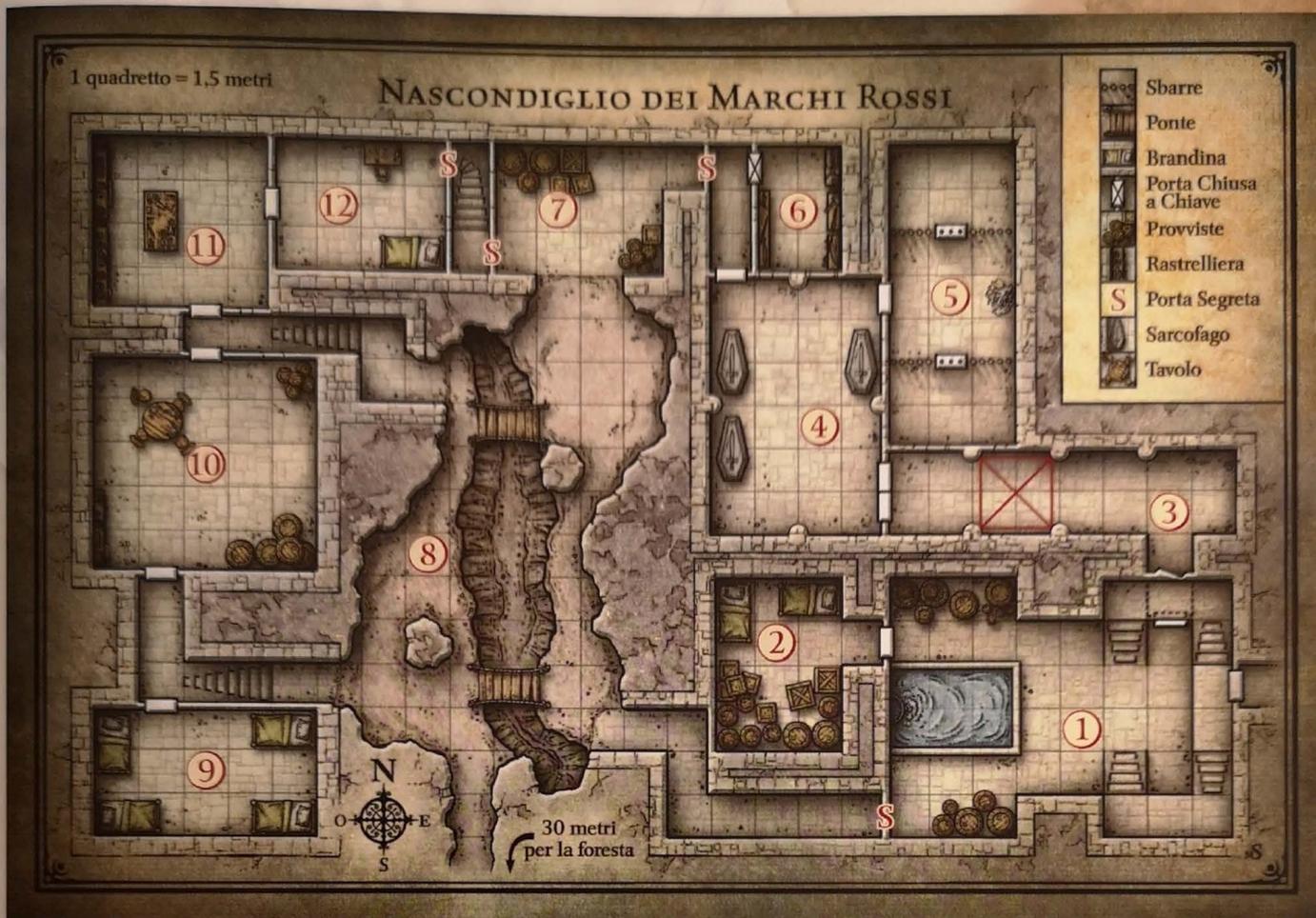
Porta Segreta. Una porta segreta è situata all'angolo sudovest della stanza. Vedi la sezione "Tratti Generali" per ulteriori informazioni sulle porte segrete.

SVILUPPI

Nessun mostro o nemico è presente in quest'area, ma i malviventi dell'area 2 si accorgeranno della presenza dei personaggi, se questi fanno molto rumore quaggiù. I malviventi entrano nella stanza di soppiatto e beneficiano di sorpresa se i personaggi non li sentono (vedi "Sorpresa" nel regolamento). Se i malviventi combattono in quest'area e due di loro vengono sconfitti, l'ultimo potrebbe rivelare la presenza della porta segreta fuggendo in quella direzione.

TESORO

La sacca nascosta nella cisterna è impermeabile e contiene una *pozione di guarigione*, una *pozione di invisibilità*, 50 mo e semplici abiti da viaggio puliti. Si tratta di un kit di fuga che Iarno ha nascosto quaggiù in caso di emergenza.



2. DORMITORIO

Buona parte dei membri umani dei Marchi Rossi alloggia a Phandalin. Questo dormitorio è un buon posto dove far calmare le acque dopo un'incursione ai danni dei minatori e dei mercanti di pellicce locali.

Questo sembra essere un magazzino riadattato ad alloggio temporaneo. Due letti a castello sono stati sistemati lungo la parete accanto alla porta, mentre la parte sud della camera è occupata da casse e barili.

Tre **malviventi dei Marchi Rossi** riposano in questa stanza. Se sentono molto rumore nell'area 1 (come qualcuno che parla a voce alta o un barile che viene fatto rotolare), si preparano a combattere e tentano di sorprendere gli intrusi.

I barili di questa stanza contengono scorte simili a quelle dell'area 1.

TESORO

Ognuno dei tre Marchi Rossi porta alla cintura una borsa che contiene un piccolo tesoro. Il primo possiede 16 ma e 7 mo, il secondo 12 ma e 5 mo e il terzo 15 me e due granati (10 mo ciascuno). Inoltre, tre sporchi mantelli scarlatti sono appesi ai letti.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 300 PE se riescono a sconfinare i malviventi.

3. CORRIDOIO CON TRAPPOLA

Quest'area faceva parte delle cantine originali del Maniero Tresendar. I Marchi Rossi hanno scavato e rimosso il terriccio sotto il pavimento di pietra, creando una fossa nascosta che usano come trappola.

Un fitto strato di polvere ricopre le pietre lastricate di questo cupo corridoio. Le pareti sono decorate con finte colonne disposte a intervalli di tre metri e la doppia porta all'estremità ovest del corridoio è rivestita di una placcatura in rame che col passare del tempo è diventata verde. La porta è decorata con un bassorilievo che raffigura un angelo piangente.

La fossa nascosta al centro del corridoio è celata sotto un falso pavimento fatto di pietre lastricate non cementate disposte su una fila di fragili assi di legno. Le pietre e le assi crollano sotto un peso pari o superiore a 50 chilogrammi. Se un personaggio cerca trappole nel corridoio, riesce a notare la fossa nascosta superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Una prova effettuata con successo rivela anche degli esili cornicioni che corrono sul lato sud e sul lato nord della fossa. Una creatura può tentare di sgusciare oltre la fossa passando su uno di quei cornicioni ed effettuando con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10.

Se una creatura innesca la trappola o fallisce la prova di Destrezza per sgusciare lungo il bordo della fossa, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per aggrapparsi al bordo. In caso di fallimento, la creatura cade per 6 metri sul pavimento di terriccio della fossa, subisce 2d6 danni contundenti e atterra prona.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 100 PE se evitano o sopravvivono alla trappola della fossa.

4. CRIPTE DI TRESENDAR

Gli antenati della famiglia Tresendar, ormai scomparsa da tempo, venivano un tempo sepolti in questo mausoleo.

Questa cripta polverosa ospita tre grossi sarcofagi di pietra, su ognuno dei quali poggia uno scheletro umano vestito di frammenti arrugginiti di una cotta di maglia. Le finte colonne lungo le pareti sono scolpite per assomigliare a querce dai rami protesi verso il soffitto. La doppia porta nell'angolo sudest è rivestita di una consunta placcatura in rame.

I tre **scheletri** sono animati e attaccano qualsiasi creatura che giunga entro 3 metri dalla porta che conduce all'area 5 o quella che conduce all'area 6, a meno che quella creatura non indossi il mantello scarlatto dei Marchi Rossi o non pronunci la parola d'ordine "Illefarn" (il nome di un'antica nazione elfica che un tempo occupava buona parte della Costa della Spada).

Il coperchio di pietra di ogni sarcofago è scolpito in modo da raffigurare il defunto all'interno (due maschi umani e una femmina umana, tutti di portamento nobile). Se aperte, le tombe rivelano soltanto un cumulo di ossa ammuffite e alcuni brandelli di abiti, ma vedi la sezione "Tesoro".

SVILUPPI

Un combattimento in questa stanza mette in allarme i Marchi Rossi nell'area 5.

TESORO

Tra le ossa di ogni sarcofago è nascosto un anello con sigillo in platino (50 mo).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 150 PE se sconfiggono gli scheletri.

5. RECINTI DEGLI SCHIAVI

Negli ultimi due mesi i Marchi Rossi hanno catturato vari viaggiatori che attraversavano l'area e li hanno rinchiusi in questi recinti, in attesa di poterli vendere come schiavi.

Questa lunga stanza è suddivisa in tre aree ed è delimitata a nord e a sud da una fila di sbarre di ferro. Il pavimento delle celle è ricoperto da un lercio strato di paglia e le porte montate su cardini sono bloccate da catene e lucchetti. Due donne dall'aspetto esausto sono rinchiusi nella cella a sud, mentre un ragazzino umano occupa la cella a nord. Tutti i prigionieri indossano semplici tuniche grigie e portano un collare di ferro al collo.

Alcuni abiti scartati sono stati accumulati alla rinfusa contro la parete di fondo.

Due **malviventi dei Marchi Rossi** nei loro mantelli scarlatti montano la guardia in quest'area, anche se passano buona parte del loro tempo a tormentare i prigionieri inermi (vedi la sezione "Prigionieri"). Se sentono combattere nell'area 4, prendono posizione contro la parete accanto alla porta, nel tentativo di sorprendere gli intrusi. I prigionieri sono troppo intimoriti per lanciare un grido di avvertimento o chiedere aiuto.

Gli abiti accumulati su un lato appartenevano ai vari prigionieri che sono stati rinchiusi quaggiù nel giro degli ultimi due mesi (almeno una dozzina di persone, a giudicare dalle dimensioni del cumulo).

Porte delle Celle. Le porte delle celle sono dotate di serrature semplici che possono essere scassinate usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Le porte possono anche essere sfondate usando la forza bruta, superando una prova di Forza con CD 22.

PRIGIONIERI

I tre **popolani** umani imprigionati quaggiù sono Mirna Dendrar e i suoi due figli, Nars di tredici anni e Nilsa di diciotto anni. Alcuni giorni fa i Marchi Rossi hanno assassinato il marito di Mirna, Thel, che aveva osato tenere testa ai malviventi. (Il suo cadavere si trova nell'area 8.) Quella notte la banda ha fatto ritorno in paese e ha rapito la famiglia dalla sua abitazione di Phandalin, con l'intenzione di venderla in schiavitù.

I Dendrar sono grati ai personaggi per il salvataggio, ma non hanno molte informazioni da fornire sul nascondiglio dei Marchi Rossi. Sanno solo che il loro capo è un mago (anche se non l'hanno mai incontrato e non conoscono il suo nome) e che tiene alcuni "mostri alti e pelosi dalle grandi orecchie" (i bugbear) al suo servizio.

Missione Secondaria: Il Cimelio di Mirna. Anche se la sua famiglia non ha niente da offrire come ricompensa, Mirna rivela ai personaggi che potrebbe sapere dove è custodito un prezioso cimelio. Quando era ancora una ragazzina, la sua famiglia fuggì da Thundertree a causa dell'invasione dei non morti. La sua famiglia possedeva una bottega di erbe e alchimia, e nel negozio c'era una custodia che conteneva una collana di smeraldo, nascosta dietro uno scaffale del magazzino. Non ha mai avuto il coraggio di tornare laggiù per recuperarla. Il negozio si trovava nella zona sudest di Thundertree. Se i personaggi decidono di esplorare le rovine di Thundertree, vedi la terza parte dell'avventura.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 200 PE se sconfiggono i malviventi, con l'aggiunta di ulteriori 100 PE da dividere equamente, se i Dendrar riescono a tornare in paese sani e salvi.

6. ARMERIA

La porta di questa stanza è chiusa a chiave dall'esterno. Di fronte alla porta chiusa c'è una porta segreta che conduce all'area 7. Per ulteriori informazioni sulle porte chiuse e sulle porte segrete, vedi la sezione "Tratti Generali" (pagina 20).

Lungo le pareti di questa camera sono appoggiate varie rastrelliere cariche di armi come lance, spade, balestre e quadrelli. Su un attaccapanni accanto alla porta sono appesi circa una dozzina di sporchi mantelli rossi.

I Marchi Rossi sono ambiziosi e intendono ampliare le loro attività nell'immediato futuro, quindi hanno iniziato ad accumulare armi e armature.

Le rastrelliere per armi contengono dodici lance, sei spade corte, quattro spade lunghe, sei balestre leggere e otto farette contenenti venti quadrelli da balestra ciascuna.

7. MAGAZZINO E OFFICINA

I Marchi Rossi hanno accumulato in questa camera le merci che hanno rubato. Da qui le spediscono a sud attraverso le caverne o le imballano per custodirle nella roccaforte.

Quest'area è costituita dalla parte nord di una grossa caverna naturale, rifinita con pareti in pietra lavorata e un pavimento lastricato. Lungo le pareti sono stati impilati vari barili, assieme a numerose casse vuote, cumuli di paglia da imballaggio, martelli, piedi di porco e chiodi.

La caverna prosegue per una certa distanza verso sud. Riuscite a distinguere vari passaggi che si aprono lungo il tratto più ampio della caverna e quella che sembra una profonda fossa o un crepaccio che si apre sul pavimento.

Questa stanza contiene due porte segrete, una che conduce all'area 6 e l'altra all'area 12. Vedi la sezione "Tratti Generali" (pagina 20) per ulteriori informazioni sulle porte segrete.

TESORO

Buona parte delle scorte e delle merci custodite in questa stanza non è di grande valore, ma in mezzo alle scorte ci sono trenta pellicce di castoro (2 mo ciascuna) saccheggiate da una carovana che procedeva lungo la Pista di Triboar alcuni giorni fa.

8. CREPACCIO

I personaggi possono arrivare qui da tre direzioni diverse: dal tunnel dall'area 1, dal magazzino dall'area 7 o dal passaggio in pietra grezza a sud, che continua oltre la mappa per circa trenta metri fino a sfociare nei boschi a sud del Maniero Tresendar. Il passaggio è un modo eccellente per contrabbandare persone o merci dentro e fuori da Phandalin senza essere visti ed è una risorsa perfetta per una banda di ladri e schiavisti.

Una gelida brezza attraversa questa vasta caverna naturale, portando un vago sentore di carne putrefatta. Un crepaccio taglia in due la caverna ed è affiancato da due rozze colonne di pietra che sorreggono un soffitto alto sei metri. Due ponti di legno arcuati attraversano il baratro.

Il guardiano della caverna è un **nothic**, un folle mostro sotterraneo affamato di carne. La creatura, attirata da un debole effetto magico emanato dal crepaccio, occupava l'area fin da prima che i Marchi Rossi si stabilissero sul posto. Iarno è riuscito a stringere un accordo con il mostro, convincendolo a sorvegliare la roccaforte in cambio di tesori e di qualche dose di carne fresca di tanto in tanto. Tuttavia, del nothic non ci si può fidare.

Il nothic si annida nei pressi delle estremità ovest dei due ponti. Se nota degli intrusi nella caverna, si nasconde dietro una delle due grosse colonne di pietra e li osserva, tentando di usare la sua Intuizione Innaturale (vedi la scheda delle statistiche della creatura) per discernere i segreti dei personaggi.

Il nothic comunica telepaticamente. Se viene scoperto, preferisce negoziare e non si fa troppi scrupoli a tradire i Marchi Rossi di fronte a un incentivo giusto, come una promessa di cibo. Interpretando il nothic, il DM dovrebbe parlare sussurrando e alternando alle parole qualche folle risatina e frase senza senso. Dovrà inoltre spiegare che la creatura non sta parlando: i suoi folli mormorii e le sue richieste di cibo echeggiano direttamente nella testa dei personaggi. Il nothic sa tutto ciò che sanno i Marchi Rossi; vedi il riquadro "Cosa Sanno i Marchi Rossi" a pagina 20.

Ponti. Questi ponti sono fatti di assi di legno e sono privi di ringhiere. Il ponte sud è manomesso in modo da crollare

se una creatura di peso superiore ai 25 chilogrammi lo attraversa. Un personaggio accanto al ponte può capire che la costruzione è difettosa superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. Una creatura può usare un'azione per scalzare un supporto all'estremità di un ponte, facendolo precipitare nel crepaccio.

Crepaccio. Questo crepaccio dalle pareti ripide è largo dagli 1,5 ai 3 metri ed è profondo 6 metri. Le sue pareti rocciose irregolari possono facilmente essere scalate senza dover effettuare alcuna prova di caratteristica. Se una creatura cade nel crepaccio, subisce 2d6 danni contundenti e atterra prona su uno strato di detriti considerato terreno difficile (vedi "Terreno Difficile" nel regolamento).

Il fondo del crepaccio emana un freddo innaturale. Se esaminata attraverso un incantesimo *individuazione del magico*, l'area emana una debole aura necromantica. La magia rallenta l'invecchiamento e la decomposizione di tutta la materia organica a metà della velocità normale.

Sul fondo del crepaccio, in mezzo a uno strato di ossa spolpate e rosicchiate, giace il cadavere semisbranato di Thel Dendrar, l'intagliatore ucciso dai Marchi Rossi. I fuorilegge hanno gettato quaggiù il cadavere affinché il nothic potesse cibarsene.

TESORO

Il nothic custodisce il suo tesoro in un malconcio forziere di legno nascosto in un cunicolo in fondo al crepaccio, sotto il ponte nord. Il forziere non è visibile dai bordi del crepaccio, ma risulta evidente a qualsiasi personaggio che scenda sul fondo. Il forziere contiene 160 ma, 120 mo, cinque malachiti (gemme da 15 mo ciascuna), due *pozioni di guarigione* e una *pergamena di presagio*.



NOTHIC

Il forziere contiene anche una *spada lunga +1* custodita in un fodero filigranato d'argento. Sulla spada è inciso il nome "Artiglio" e la sua impugnatura ha la forma di un rapace dalle ali spiegate. Un tempo apparteneva a un grande cavaliere di nome Aldith Tresendar, noto come il Falco Nero. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15, riconosce la spada e ricorda la sua storia.

Sir Aldith morì combattendo gli orchi che attaccarono il maniero sfruttando le caverne sotterranee. Artiglio andò perduta in quell'occasione, finché non fu ritrovata dal nothic.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 450 PE se sconfiggono il nothic o negoziano con lui una tregua.

9. DORMITORIO DELLE GUARDIE

Se un personaggio origlia a questa porta ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, sente alcune voci rauche che impartiscono dei comandi degradanti nel linguaggio dei Goblin, come per esempio "Lecca il pavimento!" e "Rotolati come un canel!" I bugbear in questa stanza si divertono a maltrattare il loro schiavo goblin.

Questo dormitorio contiene quattro brandine di legno rozzamente costruite, circondate da cumuli di coperte e piatti sporchi sparsi in giro per la stanza. L'aria è satura della puzza di corpi sporchi e di carne putrefatta. Tre umanoidi alti e pelosi se ne stanno seduti in mezzo al disordine, urlando ordini a un triste e piccolo goblin che si umilia per divertirli. Alla vostra improvvisa apparizione, il goblin sviene.

In quest'area sono presenti tre **bugbear** e un **goblin**. Il goblin, Droop, sviene non appena vede il gruppo, ma un'altra creatura può usare un'azione per risvegliarlo. Altrimenti, Droop resta privo di sensi per 1d10 minuti.

I bugbear lavorano per il Ragno Nero e sono stati inviati quaggiù per aiutare l'arno a tenere in riga i Marchi Rossi e gli abitanti di Phandalin. Il capo dei bugbear si chiama Mosk e su un occhio porta una benda ingioiellata, anche se lo fa semplicemente perché gli piace, non certo per necessità.

I bugbear evitano i membri umani dei Marchi Rossi. Se i personaggi indossano i mantelli scarlatti che hanno trovato in qualche altra area, i bugbear presumono che siano al servizio di l'arno. I personaggi più astuti potrebbero perfino persuadere i bugbear a occuparsi dei "traditori" o degli "impostori" che si trovano in un'altra parte del dungeon. Se il DM ritiene che i giocatori non se la stiano cavando troppo bene a mettere in scena questo inganno, può chiedere al personaggio che ha parlato più degli altri di effettuare una prova di Carisma (Inganno) con CD 15 per convincere i bugbear a fare ciò che il gruppo vuole.

INTERPRETARE DROOP

Il goblin Droop non è una minaccia per il gruppo. I bugbear fanno i prepotenti con lui e lo costringono a obbedire ai loro ordini, almeno finché non si fa avanti qualcuno di più forte.

Se riprende conoscenza durante il combattimento, Droop si nasconde ed evita lo scontro. È talmente codardo che se gli viene ordinato di combattere, lo fa subendo svantaggio (come spiegato nel regolamento).

Droop conosce la disposizione generale delle stanze nel nascondiglio dei Marchi Rossi, nonché l'ubicazione delle trappole e delle porte segrete. Non pensa di sua iniziativa a fornire queste informazioni, ma se gli viene chiesto, rivela tutto ciò che riesce a ricordare nel tentativo di essere utile al

gruppo. Alcuni dettagli, tuttavia, potrebbero risultare confusi o mescolati. Dopotutto è pur sempre un goblin.

Se i bugbear vengono eliminati, Droop tenta di entrare nelle grazie del gruppo. Non ricorda la strada per il Castello Cragmaw, ma sa che si trova a nord, in una foresta. Sa anche che i goblin Cragmaw pattugliano i dintorni di Phandalin e suggerisce ai personaggi di catturare una pattuglia per ottenere più informazioni sul castello.

I personaggi potrebbero decidere di tenere Droop con loro per un po'. Vedi il riquadro "PNG Membri del Gruppo" (pagina 11) per alcuni consigli su come gestire Droop facendone un membro del gruppo.

SVILUPPI

I bugbear sono gli unici nel nascondiglio dei Marchi Rossi a sapere dove si trova la Caverna dell'Onda Tonante. Non divulgheranno questa informazione, dal momento che temono il Ragno Nero ben più dei personaggi.

I bugbear sanno anche dove si trova il Castello Cragmaw, ma non condivideranno questa informazione volontariamente. Se un personaggio interroga un bugbear catturato, può strappargli queste informazioni effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15.

TESORO

Mosk porta alla cintura una borsa che contiene 33 ma e indossa una benda per l'occhio fatta di cuoio nero e incastonata di gemme semipreziose (50 mo). Possiede inoltre una chiave di ferro che può aprire e chiudere tutte le porte del nascondiglio dei Marchi Rossi.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 600 PE se sconfiggono i bugbear.

10. SALA COMUNE

Quest'area funge da quartier generale e sala riunioni dei Marchi Rossi. Quando non c'è alcuna questione ufficiale da discutere, funge anche da sala comune dove le guardie della roccaforte possono rilassarsi nelle ore in cui non sono in servizio.

Se un personaggio origlia alla porta effettuando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, sente che i nemici all'interno sono impegnati in una partita di aliossi. Questo genera un misterioso rumore tamburellante, seguito da varie grida e gemiti e da un improvviso brusio di voci che parlano di scommesse da pagare. Se i personaggi fanno irruzione nella stanza, sorprendono automaticamente i suoi occupanti.

Alcuni vecchi tavoli e sedie sono sparpagliati in giro per questa vasta stanza. Lungo le pareti, decorate da tende rosse e marroni, sono state allineate alcune panche di legno e vari barilotti di birra sono stati piazzati su un tavolo e dotati di una spina.

Quattro combattenti umani di solida stazza che indossano mantelli scarlatti siedono attorno a uno dei tavoli. Un cumulo di monete e di monili è visibile al centro del tavolo.

Quattro **malviventi dei Marchi Rossi** bevono e giocano ad aliossi quando i personaggi entrano. La partita è in procinto di degenerare, come capita spesso. I dadi sono truccati e il malvivente che li possiede, naturalmente, sta vincendo. Tutti e quattro hanno bevuto parecchio e sono considerati avvelenati (vedi l'appendice del regolamento per gli effetti della condizione di avvelenato).

I Marchi Rossi riconoscono immediatamente come impostori gli eventuali personaggi che indossano un mantello scarlatto. Tuttavia, un personaggio con una buona parlantina potrebbe riuscire a spacciare lui e i suoi compagni per "nuove reclute", specialmente se si offre di unirsi alla partita. Se il DM ritiene che i giocatori non se la stiano cavando troppo bene a interpretare l'inganno, può chiedere al personaggio che ha parlato di più di effettuare una prova di Carisma (Inganno) con CD 10 per imbrogliare i Marchi Rossi.

TESORO

Le ricchezze di questa stanza sono tutte visibili sul tavolo, dal momento che sono state usate come posta della partita. (Rovesciare il tavolo o mescolare il bottino dei nemici è un ottimo modo per distrarli temporaneamente.) Il totale ammonta a 75 mr, 55 ma, 22 me, 15 mo e un paio di orecchini d'oro con un minuscolo rubino incastonato (30 mo).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 400 PE se sconfiggono i Marchi Rossi in questa stanza.

II. LABORATORIO DEL MAGO

Da oltre le porte di questa stanza è possibile sentire il rumore di qualcosa che bolle e che gocciola effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Questa stanza sembra essere il laboratorio di un mago. Un topo zampetta sul pavimento per rifugiarsi sotto un grosso tavolo da lavoro carico di storte, alambicchi, serpentine da distillazione e altri strumenti alchemici, tutti pieni di sostanze messe a scaldare che gorgogliano costantemente. Le mensole sono piene di rotoli di pergamene e di tomi dall'aspetto strano.

Iarno ha lasciato qui il suo topo famiglio a fare la guardia in caso di intrusi. Il topo condivide un legame telepatico con il padrone e invia un breve messaggio d'avvertimento a Iarno non appena vede gli intrusi. Il topo si muove a una velocità di 6 metri e ha CA 10, 1 punto ferita e nessun attacco efficace. Se il topo viene ucciso, scompare.

Se i personaggi lo lasciano stare, il topo li segue per il resto del dungeon, come se fosse curioso o affamato. Potrebbe perfino fingere di provare affetto per un personaggio che gli dia da mangiare, ma in realtà resta fedele fino in fondo a Iarno.

Libri e Appunti. Iarno sta cercando di apprendere l'arte di mescolare pozioni e fabbricare misture alchemiche. I libri e gli appunti sparpagliati per la stanza sono testi di alchimia elementare. Qualsiasi personaggio competente in Arcano può capire che l'apparecchiatura di Iarno sembra predisposta per mescolare *pozioni di invisibilità...* anche se finora non sembra esserci riuscito.

Tra i libri c'è un tomo scritto in Nanico: si tratta del diario di un avventuriero di nome Urmon e narra la storia della Miniera Perduta di Phandelver e della Forgia degli Incantesimi. (Il DM condivide con i giocatori le informazioni del primo e del secondo paragrafo della sezione "Background", se non lo ha già fatto.) Inoltre, Urmon parla di una mazza magica chiamata *Portatrice di Luce*, commissionata dai sacerdoti di Lathander, il dio dell'alba, ai maghi che lavoravano assieme agli gnomi e ai nani del Patto di Phandelver. La mazza andò perduta quando la Caverna dell'Onda Tonante e la sua miniera scomparvero dalla storia. (I personaggi potrebbero ritrovare la mazza nella quarta parte, "La Caverna dell'Onda Tonante".)

SVILUPPI

Dal momento che Iarno e il suo topo famiglio condividono un legame telepatico, il mago (nell'area 12) sa che i personaggi stanno arrivando e ha tempo di prepararsi ad affrontarli.

TESORO

La maggior parte del materiale contenuto in questa stanza è privo di valore, ma tre bottigliette contengono dei reagenti rari: mercurio, bile di drago e belladonna in polvere. Ognuna vale 25 mo se venduta a uno speciale o a un alchimista.

12. ALLOGGI DI BASTONE DI VETRO

Se i personaggi raggiungono questa stanza dal passaggio segreto dell'area 7, possono cogliere di sorpresa il capo dei Marchi Rossi, Iarno "Bastone di Vetro" Albrek. Altrimenti il suo topo famiglio lo avverte di chiunque passi attraverso l'area 11 e il mago fugge prima che i personaggi arrivino.

Le pareti di questa camera da letto sono ricoperte di drappi scarlatti. La mobilia include una piccola scrivania, una sedia, un comodo letto e un forziere di legno ai piedi del letto.

Se Iarno è stato sorpreso, il DM aggiunge il paragrafo seguente.

Un basso umano dalla barba nera e vestito con un'ampia tunica siede alla scrivania, intento a studiare un tomo. Indossa uno sfarzoso mantello di ermellino. Tiene a portata di mano un magnifico bastone di vetro appoggiato alla sedia.

Se il topo nell'area 11 avverte il **mago malvagio** che ci sono guai in arrivo, Iarno prende il suo *bastone di difesa* (vedi l'appendice A) e le pergamene nel suo forziere (vedi la sezione "Tesoro"), per poi fuggire attraverso la porta segreta situata nell'angolo norddest della stanza. Nella fretta, Iarno dimentica nella stanza una lettera del Ragno Nero (vedi la sezione "Sviluppi") e non richiude completamente la porta segreta. I personaggi dispongono di vantaggio alle prove di caratteristica effettuate per notare la porta segreta leggermente socchiusa (vedi "Vantaggio e Svantaggio" nel regolamento). Per ulteriori informazioni sulle porte segrete, vedi la sezione "Tratti Generali" (pagina 20).

Se riesce a fuggire, Iarno raggiunge l'area 1 (attraverso le aree 7 e 8) e afferra la sacca nascosta nella cisterna di quell'area. Se il nothic dell'area 8 è ancora vivo, Iarno gli ordina di intercettare gli inseguitori. Se i personaggi lo raggiungono, Iarno beve la *pozione di invisibilità* nascosta nella sacca e fugge dal nascondiglio. A discrezione del DM, potrebbe ricomparire successivamente nel corso dell'avventura.

INTERPRETARE IARNO

Iarno è un ex-membro dell'Alleanza dei Lord che, una volta giunto a Phandalin, ha colto un'opportunità per arricchirsi. In origine il mago aveva l'incarico di fondare una forza di vigilanza, ma decise invece di radunare un gruppo di fuorilegge e di malviventi locali per assicurarsi una posizione privilegiata in paese.

Iarno sapeva dell'esistenza del Ragno Nero grazie ai suoi contatti nell'Alleanza dei Lord e ottenne un incontro con lui. Il drow promise di condividere i segreti e le ricchezze della Forgia degli Incantesimi con il mago in cambio del suo aiuto e della sua lealtà.

Iarno mantiene un atteggiamento elegante e cortese, rivolgendosi ai malviventi con l'appellativo di "miei cari signori" e riferendosi agli atti più sordidi come i rapimenti e gli incendi definendoli "quello spiacevole piccolo affare" o "quella sfortunata tragedia". Si rivolge ai personaggi chiamandoli "ospiti" e si scusa per non aver fornito loro un intrattenimento adatto in occasione di questa visita. Dietro questa facciata di cortesia, tuttavia, Iarno è spietato e arrogante esattamente quanto i fuorilegge dei Marchi Rossi.

Se minacciato, Iarno usa il suo *bastone di difesa* per lanciare *armatura magica* su se stesso, poi lancia alcuni incantesimi offensivi sui nemici che è in grado di vedere. La scheda delle statistiche di Iarno contiene la lista degli incantesimi che ha preparato. Per le descrizioni e gli effetti di quegli incantesimi, vedi il regolamento. Iarno usa il potere *scudo* del suo bastone per incrementare le sue protezioni.

Se scende a 8 punti ferita o meno e non gli resta nessuna via di fuga, Iarno si arrende. Considera la sua vita più preziosa di qualsiasi cosa e si comporta da prigioniero modello, nella speranza che il Ragno Nero venga a sapere in qualche modo della sua situazione e "organizzi la sua liberazione".

Se interrogato mentre è prigioniero, Iarno rivela le informazioni seguenti, che sono tutte vere:

- Il Ragno Nero è un drow (un elfo oscuro).
- Il Ragno Nero ha inviato tre bugbear per aiutare Iarno a tenere la popolazione di Phandalin sotto controllo, ma i Marchi Rossi se la sono cavata anche senza di loro. I bugbear conoscono la strada che porta alla Caverna dell'Onda Tonante, mentre Iarno non la conosce.
- Il Ragno Nero è alla ricerca della Caverna dell'Onda Tonante per impadronirsi della Forgia degli Incantesimi. I nani e gli gnomi del Patto di Phandelver usavano la forgia magica per fabbricare potenti oggetti magici.
- Nessun altro membro dell'Alleanza dei Lord è al corrente del tradimento di Iarno.

SVILUPPI

Vari documenti e appunti sono impilati ordinatamente sulla scrivania. Si tratta per buona parte di ordini scritti che Iarno intende spedire agli speciali e agli alchimisti degli insediamenti vicini per ulteriori materiali da aggiungere al suo laboratorio. I personaggi trovano anche una lettera firmata con il simbolo del Ragno Nero.

Lord Albrek,

Le mie spie a Neverwinter mi informano che presto arriveranno alcuni stranieri a Phandalin. Potrebbero lavorare per i nani. Catturali se puoi, uccidili se devi, ma non permettere che interferiscano nei nostri piani. Assicurati che ogni eventuale mappa nanica in loro possesso mi sia consegnata rapidamente.

Conto su di te, Iarno. Non deludermi.



Se Iarno viene messo sotto custodia, Sildar Hallwinter fa in modo che il mago sia incarcerato nella villa del borgomastro finché non potrà essere trasferito senza rischi a Neverwinter. Se Iarno affronta o meno il processo per i suoi crimini è qualcosa che va oltre la portata di questa avventura. Il Ragno Nero ha troppo da fare per interferire nel destino del mago.

TESORO

AI piedi del letto di Iarno c'è un solido forziere di legno che non è chiuso a chiave e che contiene le parti migliori dei bottini che i Marchi Rossi hanno accumulato negli ultimi due mesi. Il forziere contiene 180 ma, 130 mo e un sacchetto di seta contenente cinque cornioli (10 mo ciascuno), due peridotiti (15 mo ciascuna) e una perla (100 mo). Contiene anche due oggetti magici che Iarno ha portato con sé da Neverwinter: una *pergamena di charme su persone* e una *pergamena di palla di fuoco*.

Iarno possiede inoltre un *bastone di difesa* (vedi l'appendice A).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 200 PE se uccidono Iarno Alberk. Ottengono il doppio di quell'ammontare se catturano Iarno e lo consegnano a Sildar Hallwinter a Phandalin.

E ORA?

L'avventura prosegue con la terza parte, "La Tela del Ragno", in cui i personaggi intraprendono alcune avventure brevi che faranno progredire la storia. A un certo punto della seconda parte i personaggi probabilmente avanzeranno al 3° livello, quindi il DM dovrà assicurarsi che i giocatori tengano il conto dei loro PE.



PARTE 3: LA TELA DEL RAGNO

In questa parte dell'avventura, i personaggi seguono varie piste e tracce su cui indagare. A Phandalin non resta altro da scoprire, quindi dovranno avventurarsi nelle foreste e sulle colline attorno al paese per fare luce sulle trame più vaste in cui sono coinvolti. I personaggi non sono obbligati a visitare tutti i luoghi di questa sezione.

In base ai PNG che hanno incontrato e alle missioni o agli indizi che hanno seguito, i personaggi potrebbero conoscere le informazioni seguenti:

- Sorella Garaele vuole che i personaggi trovino la banshee Agatha nel paese in rovina di Conyberry e le chiedano del libro di incantesimi di Bowgentle.
- Daran Edermath vuole che i personaggi scoprano chi si annida tra le rovine del Pozzo del Vecchio Gufo.
- Qelline Alderleaf ha suggerito ai personaggi di visitare il paese in rovina di Thundertree e di consultare il druido Reidoth, che potrebbe conoscere l'ubicazione del Castello Cragmaw, della Caverna dell'Onda Tonante o di entrambi i luoghi.
- Il borgomastro Harbin Wester vuole che i personaggi si mettano in cerca di un accampamento orchesco nei pressi del Tor della Viverna e che scaccino gli orchidi dall'area.
- Sildar Hallwinter vuole che i personaggi trovino il Castello Cragmaw, rintraccino Gundren Rockseeker, salvino il nano e recuperino la sua mappa.

A ognuna di queste potenziali missioni è abbinata una sezione in questa parte dell'avventura. I personaggi possono rimanere a Phandalin abbastanza a lungo da riposare e acquistare provviste. Quando sono pronti, sceglieranno una trama su cui indagare e si metteranno in cammino verso la destinazione appropriata.

LA PISTA DI TRIBOAR

Phandalin si trova in una zona del Nord nota come "la Pista di Triboar", "la Scorciatoia di Triboar" o "la Breccia di Conyberry". Questo tratto di colline digradanti e pianure alternate a chiazze boschive si estende dalle Montagne della Spada a sud fino al Bosco di Neverwinter a nord. L'area trae il nome da una vecchia pista che parte dal lontano paese di Triboar a est, procede verso ovest per circa centocinquanta chilometri toccando il villaggio abbandonato di Conyberry e proseguendo a nord di Phandalin fino a congiungersi con la Strada Alta lungo la costa.

Il DM può descrivere il viaggio del gruppo attraverso il territorio nel dettaglio che preferisce, ma dovrà assicurarsi di mantenere la storia in movimento. "Avanzate per vari chilometri senza incontrare nulla di interessante" è decisamente meno evocativo di: "Una leggera pioggia cade sulle pianure erbose che attraversate puntando verso nord. Poco dopo mezzogiorno, fate una pausa per mangiare sotto un albero solitario. In quell'occasione il ladro nota una piccola roccia che assomiglia a un volto ghignante, ma a parte questo, non notate nulla di insolito."

USARE LA MAPPA DEL TERRITORIO

Durante questa parte dell'avventura, i personaggi si sposteranno spesso da un punto all'altro del territorio. Come mostrato nella mappa regionale di pagina 5, alcune di queste aree distano sessanta o settantacinque chilometri l'una dall'altra, quindi saranno necessarie varie giornate di marcia per raggiungere il luogo successivo dell'avventura.

Tempo di Viaggio. Si presume che il gruppo percorra trentasei chilometri al giorno in un periodo di dieci ore. I personaggi devono riposare per otto ore al giorno e le sei ore restanti servono a preparare e smantellare l'accampamento, a cucinare e a procacciare cibo e acqua in base alle opportunità.

INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

Il DM chiede ai giocatori di indicare l'ordine di marcia del gruppo, in modo che sia chiaro chi si trova in cima al gruppo e chi in fondo. Quando il gruppo si accampa, il DM deve sapere quali personaggi fanno la guardia, un'informazione importante qualora il gruppo incontri qualche pericolo.

La Pista di Triboar non è sicura. Man mano che gli avventurieri si spostano in quest'area, si imbattono in bestie fameliche, avidi banditi o mostri spietati. Una volta di giorno e una volta di notte, il DM determina se si verifica un incontro tirando un d20. Con un risultato di 17-20, ha luogo un incontro. Il DM tira un d12 e consulta la tabella "Incontri nelle Terre Selvagge" per determinare cosa incontra il gruppo.

Quando si verifica un incontro, gli avventurieri ottengono PE se sconfiggono i mostri. La scheda delle statistiche di ogni creatura indica il valore in PE di un mostro di quel tipo. Si moltiplica quel valore per il numero di creature incontrate e poi si divide il totale in parti uguali tra i personaggi.

INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

Tiro Diurno	Tiro Notturno	Risultato
1-2	1-3	Uccelli Stigei (1d8 + 2)
—	4	Ghoul (1d4 + 1)
3-4	—	Ogre (1)
5-6	5	Goblin (1d6 + 3)
7-8	6	Hobgoblin (1d4 + 2)
9-10	7-8	Orchi (1d4 + 2)
11	9-10	Lupi (1d4 + 2)
12	11-12	Orsofufo (1)

Uccelli Stigei. Questi predatori volanti succhiano il sangue delle loro vittime e di notte sono attirati dalla luce dei fuochi degli accampamenti.

Ghoul. Questi umani non morti sono affamati di carne viva.

Ogre. L'ogre va in cerca di prede facili, ma è troppo stupido per ritirarsi una volta entrato in combattimento.



Goblin. I goblin conoscono l'ubicazione del Castello Cragmaw e possono fornire indicazioni se catturati o minacciati. Ognuno porta una borsa contenente 1d10 mr.

Hobgoblin. Questa squadra di hobgoblin va attivamente in cerca degli avventurieri, nella speranza di riscuotere una taglia. Sanno dove si trova il Castello Cragmaw, ma non forniscono indicazioni se non vengono affascinati. Un hobgoblin porta con sé un rozzo ritratto di un membro del gruppo con la scritta "25 monete d'oro per questo" e il simbolo di un ragno nero disegnato sotto di esso.

Orchi. Questi esploratori fanno parte della banda che si è attualmente insediata al Tor della Viverna. Si aggirano in cerca di viaggiatori a cui tendere un'imboscata o di fattorie da incendiare.

Orsofufo. Questo predatore affamato fiuta la presenza dei personaggi e li insegue senza tregua.

CONYBERRY E LA TANA DI AGATHA

Il paese di Conyberry fu saccheggiato dai barbari molti anni fa e ora giace in rovina. La Pista di Triboar passa proprio attraverso il paese abbandonato e costituisce un facile punto di riferimento per individuare la tana della banshee Agatha. Dalle rovine di Conyberry parte un vecchio sentiero che si dirige a nordovest, addentrandosi nel Bosco di Neverwinter. La tana di Agatha si trova ad alcuni chilometri fuori città.

Il sentiero si addentra nel fitto degli alberi e la foresta si fa più buia e impervia. Rampicanti aggrovigliati e folti strati di muschio pendono dai rami e l'aria è palesemente più fredda rispetto al villaggio in rovina. Dopo una curva lungo il sentiero, notate una barriera fatta di rami deformi e fusi assieme fino a creare un riparo a forma di cupola immerso nell'oscurità. Una piccola porta consente di accedere all'interno.

Se i personaggi si muovono con prudenza e ricordano perché sono venuti, saranno in grado di parlare con la banshee. Quando i personaggi entrano nel rifugio, il DM legge il brano seguente:

Un'abitazione di qualche tipo è stata allestita all'interno della cupola di rami intrecciati. È arredata con alcuni bauli, mensole, un tavolo e una poltrona reclinata. Tutti i mobili sembrano molto vecchi e di fattura elfica.

Agatha percepisce l'intrusione dei personaggi e si manifesta poco dopo il loro ingresso in casa sua.

L'aria si fa gelida e siete colti da un'improvvisa sensazione di terrore. Una luce fredda e pallida compare tremolando nell'aria e assume rapidamente la forma di un'elfa la cui lunga chioma e la tunica sono agitate da un vento spettrale. Forse un tempo era di splendido aspetto, ma ora i suoi lineamenti sono deformati da un'espressione di odio. "Stolti mortali", ringhia. "Cosa vi ha portato qui? Non sapete che cercarmi equivale alla morte?"

Se i personaggi si comportano in modo scortese, irrispettoso o minaccioso, Agatha si rabbuia e scompare. Non li attacca, ma non fa ritorno nemmeno se i personaggi la chiamano a lungo.

TRATTARE CON AGATHA

Se i personaggi sono rispettosi e cortesi, Agatha può essere persuasa ad aiutarli effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. Sarà il personaggio che ha condotto principalmente le trattative a effettuare la prova. Se il suo giocatore ha interpretato bene l'incontro, il DM può consentirgli di effettuare la prova con vantaggio. Se un personaggio è in possesso del pettine d'argento di Sorella

Garaele e lo offre in dono ad Agatha, la prova ha successo automaticamente.

La figura spettrale sorride sprezzante e sembra quasi divertita. "Molto bene", risponde. "So che cercate molte cose. Ponetemi una singola domanda e io vi darò una risposta."

Se i personaggi le chiedono del libro degli incantesimi di Bowgentle, Agatha risponde di avere ceduto il libro a un necromante di nome Tsernoth, proveniente dalla città di Iriaebor oltre cento anni fa. Non sa che fine abbia fatto poi il libro. La sua risposta è sincera ed è sufficiente a Sorella Garaele per consentire agli Arpisti di riprendere le loro ricerche.

I personaggi potrebbero invece decidere di porre ad Agatha altre domande, come per esempio l'ubicazione del Castello Cragmaw, l'ubicazione della Caverna dell'Onda Tonante, l'identità del Ragno Nero o la domanda di Hamun Kost riguardo al Pozzo del Vecchio Gufo (vedi quella sezione). Agatha è bene informata ed è un'abile divinatrice, quindi può rispondere praticamente a una qualsiasi domanda relativa all'avventura che i personaggi decidano di porle. Tuttavia, la banshee risponderà a una sola domanda, quindi i personaggi dovranno scegliere saggiamente.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi guadagnano punti esperienza se riescono a convincere Agatha a rispondere a una domanda. In quel caso si dividono equamente 200 PE.

DOV'È LA MAPPA?

Nessuna mappa viene fornita per la tana di Agatha, il Pozzo del Vecchio Gufo o il Tor della Viverna. Queste aree dell'avventura contengono soltanto uno o due punti interessanti e non è necessaria una mappa per condurre efficacemente i relativi incontri. Se il DM ritiene di avere bisogno di una mappa, può crearne una personalmente usando il testo dell'avventura come guida.

IL POZZO DEL VECCHIO GUFO

Il Pozzo del Vecchio Gufo, costruito migliaia di anni fa da un impero scomparso da tempo, è una torre di guardia in rovina costituita da poco più di alcune mura di cinta diroccate e dal troncone infranto di una torre. Nel cortile della torre c'è un vecchio pozzo che fornisce ancora oggi acqua fresca e pulita. Il Pozzo del Vecchio Gufo si trova sulle colline scoscese e selvagge a sud della Pista di Triboar. È un'area relativamente facile da trovare e qualsiasi PNG di Phandalin può fornire ai personaggi le indicazioni necessarie per raggiungere le rovine.

Di recente alcuni cercatori minerari nell'area hanno notato che qualcuno ha allestito un accampamento al Pozzo del Vecchio Gufo e che alcuni guardiani non morti sono comparsi con il compito di tenere alla larga gli intrusi.

Una volta superato un basso crinale, avvistate le rovine di una vecchia torre di guardia che si erge tra le colline scoscese. È un luogo talmente antico che le mura di cinta ormai sono soltanto cumuli di detriti che circondano una specie di cortile adiacente al troncone diroccato di una vecchia torre. Una tenda dai colori sgargianti è stata montata in mezzo al cortile, ma non c'è nessuno in vista.

Le rovine sono attualmente occupate da un mago impegnato a setacciare l'area nella speranza di recuperare conoscenze arcane appartenenti ai suoi antichi costruttori. I personaggi possono entrare nel complesso di rovine da qualsiasi direzione, seguendo i vecchi sentieri o arrampicandosi sul pendio e trovando un varco tra il muro di detriti che lo circonda.

Dodici **zombi** si annidano tra le rovine della vecchia torre di guardia e non sono visibili dall'esterno. Tuttavia, qualsiasi personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di 10 o superiore percepisce un odore di putrefazione che proviene dalla torre. Quando i personaggi si avvicinano alla torre o alla tenda, gli zombi escono dalla torre a passo strascicato.

Se ha inizio un combattimento, Hamun Kost, il **mago malvagio**, esce dalla sua tenda e chiede: "Ma che significa tutto questo?"

Kost è un individuo robusto che indossa una veste rossa. Ha la pelle olivastria, il cranio rasato e un tatuaggio sulla fronte. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10 riconosce il tatuaggio di Kost come un simbolo necromantico. Una prova di Intelligenza (Storia) con CD 10 effettuata con successo rivela che le sue vesti sono le tipiche vesti del Thay, una terra del lontano est dove i maghi si coprono la pelle di tatuaggi. Il tatuaggio sulla fronte rappresenta la scuola di magia a cui un mago appartiene, che nel caso di Kost è la scuola di necromanzia.

Se un personaggio tenta di parlare con Kost, anche invocando una tregua o rispondendo alle sue domande durante il combattimento, Kost richiama temporaneamente i suoi zombi. Il Mago Rosso non è particolarmente aggressivo ed è disposto a stringere un accordo che torni a suo vantaggio e che sia d'aiuto anche ai personaggi.

Kost tiene la bocca chiusa riguardo al motivo della sua presenza nella regione, ma è disposto a fornire qualche informazione di cui il gruppo ha bisogno, se in cambio ottiene un favore. Se i personaggi forniscono a Kost qualche indicazione su ciò che cercano, il mago condivide una o entrambe le seguenti richieste:

- Vuole che gli orchi al Tor della Viverna siano tolti di mezzo, dal momento che hanno già avvistato il suo accampamento e sembrano intenzionati a creare guai.
- Vuole porre una domanda ad Agatha la banshee: "Come si chiama il mago che costruì la torre del Pozzo del Vecchio Gufo?" Kost non vuole rischiare di suscitare la collera della banshee, ma i personaggi potrebbero porre la domanda in sua vece. (Agatha conosce la risposta: Arthindol.)

TESORO

La tenda di Hamun Kost è arredata con una comoda attrezzatura da viaggio che include una brandina, una sedia, una scrivania, varie provviste e un forziere pieno di abiti. Il forziere contiene anche un sacchetto di cuoio con 35 ma, 20 me, 20 mo, 5 mp, una perla (100 mo), una *pozione di guarigione*, una *pergamena di oscurità* in una custodia d'osso e un minuscolo scrigno ingioiellato (25 mo) contenente un *anello di protezione* risalente all'antico Netheril, la scoperta più interessante che il Mago Rosso abbia fatto finora.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Apprendere della presenza del Mago Rosso al Pozzo del Vecchio Gufo è sufficiente a completare la missione assegnata al gruppo da Daran Edermath a Phandalin. I personaggi si dividono equamente 200 PE se il gruppo riesce a trattare con Hamun Kost e a riferire dell'incontro a Daran.

Se il gruppo sconfigge Hamun Kost e i suoi zombi, i personaggi si dividono equamente 800 PE.

LE ROVINE DI THUNDERTREE

Nei pressi del punto in cui il Fiume Neverwinter esce dal Bosco di Neverwinter sorge il villaggio abbandonato di Thundertree. Un tempo questa era una prosperosa comunità situata ai margini della foresta, arricchita dal lavoro dei taglialegna e dei cacciatori di pellicce. Poi, trent'anni fa, l'eruzione del Monte Hotenow a nord devastò Thundertree. Sulla scia di questa catastrofe naturale, un'epidemia di strani zombi ha invaso l'area, uccidendo o mettendo in fuga tutti coloro che sopravvissero all'eruzione.

Anche se la maggior parte degli zombi si è sbriciolata in polvere da molto tempo, la strana magia che permeava l'area ha mutato la vegetazione locale, dando origine a nuove e pericolose forme di vita. Sono in pochi ad avventurarsi tra le rovine del villaggio oggi, e quei pochi che lo fanno raramente si trattengono a lungo... con due eccezioni degne di nota. Il druido Reidoth (vedi l'area 4) visita Thundertree di tanto in tanto per vigilare sui suoi pericoli. Di recente sono giunti sul posto anche alcuni cultisti (vedi l'area 13) per trattare con un drago che ha rivendicato il dominio di Thundertree (vedi l'area 7).

Quando il gruppo si avvicina alle rovine, il DM legge il brano seguente:

Il sentiero si trasforma gradualmente in un ampio viale invaso dalle erbacce che si inoltra tra varie abitazioni diroccate e soffocate dai rampicanti e dalla vegetazione. Davanti a voi, al centro dell'insediamento, si innalza un'erta collina su cui si ergono una torre di pietra dal tetto parzialmente crollato e una casetta adiacente. Una strada sterrata corre intorno alla base della collina e si dirama tra le vecchie case di pietra, per buona parte composte soltanto da mura diroccate prive di tetto, le cui stanze interne sono ora esposte alle intemperie. Altri edifici sembrano in condizioni migliori. Su tutto il paese grava un insolito silenzio.

Su un cartello di legno inchiodato a un palo compare la scritta: "PERICOLO! Mostri vegetali E zombi! Andatevene subito!"

Reidoth ha piazzato il cartello per evitare che le bande di cacciatori di tesori vadano a stuzzicare i mostri della zona.

TRATTI GENERALI

Molti edifici di Thundertree sono caduti in rovina dopo che il paese è stato abbandonato e la natura è in procinto di inghiottire quel poco che rimane.

Edifici. Un edificio di Thundertree può essere in rovina o intatto, come indicato sulla mappa.

Gli edifici in rovina sono strutture vuote le cui pareti di pietra sono alte dagli 1,5 ai 2,4 metri. Sono senza tetto e il pavimento interno è ricoperto da strati di detriti che sono considerati terreno difficile (vedi "Terreno Difficile" nel regolamento).

Gli edifici intatti sono casette diroccate di pietra che sono rimaste ancora in piedi. Le loro porte di legno si sono rigonfiate e richiedono una prova di Forza con CD 10 per essere aperte a viva forza. Le finestre di un edificio intatto sono larghe 60 centimetri e chiuse da persiane di legno dotate di feritoie larghe 15 centimetri. Le creature su un lato di una feritoia ottengono tre quarti di copertura contro gli attacchi provenienti dal lato opposto (vedi "Copertura" nel regolamento). All'interno di buona parte degli edifici intatti sono ancora presenti i mobili, semplici sedie e tavoli di legno ricoperti di polvere.

Alberi e Cespugli. Gli alberi misurano dai 9 ai 12 metri di altezza e forniscono copertura. I cespugli sono piuttosto fitti e vengono considerati terreno difficile.

1. CASSETTA A OVEST

Questa casetta ha visto giorni migliori.

All'ombra di un vecchio albero è visibile una casetta di pietra in rovina, priva di tetto. L'area è invasa dalle erbacce.

Due **arbusti maligni** si nascondono tra le erbacce che infestano i lati dell'ingresso aperto della casetta. Il DM effettua una prova di Destrezza (Furtività) per gli arbusti e confronta il risultato con i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi per determinare se qualcuno nota gli arbusti.

Gli arbusti non attaccano di loro iniziativa (tranne che per difendersi), ma giungono rapidamente in aiuto degli arbusti maligni dell'area 2 se ha inizio un combattimento in quell'area.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 50 PE se distruggono gli arbusti maligni.

2. CASSETTE ABBANDONATE

Il vento e le intemperie hanno lasciato il segno in quest'area, dove resta ben poco delle abitazioni e dei loro contenuti.

Queste cassette in rovina, disposte in fila l'una accanto all'altra, un tempo dovevano essere le dimore dei negozianti o dei contadini più benestanti del paese. Ora rimangono soltanto mura crollate e cumuli di detriti. Diversi giovani alberi sono cresciuti in mezzo alle rovine.

Le erbacce nascondono una letale minaccia, sei **arbusti maligni** in agguato tra la normale vegetazione. Per avvistarli è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) contrapposta alla prova di Destrezza (Furtività) degli arbusti.

Questi mostri vegetali sono affamati e combattono fino alla distruzione. Un round dopo avere attaccato, sono raggiunti dagli arbusti maligni dell'area 1.

TESORO

Un mercante che un tempo viveva qui teneva un forziere pieno di monete nascosto sotto il pavimento in pietra lastricata della sua casa. Setacciando accuratamente l'interno dell'abitazione a est ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, un personaggio può scoprire il vecchio forziere tra le radici dell'albero che ora è cresciuto al centro della casa. Il forziere contiene 700 mr, 160 ma e 90 mo.

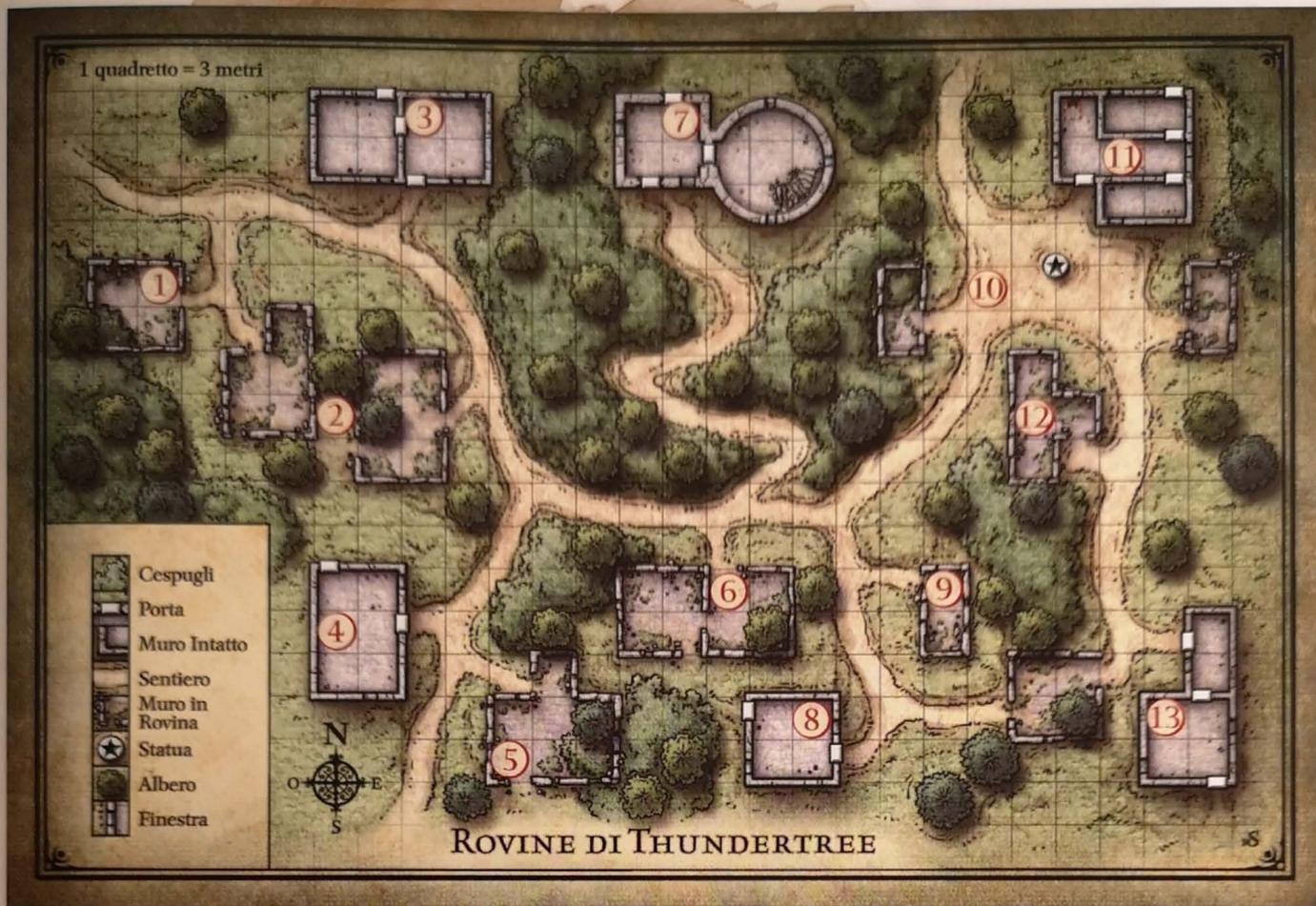
ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 50 PE se distruggono questi arbusti maligni.

3. IL CAVALLO MARRONE

Questo un tempo era il Cavallo Marrone, una taverna nota per la sua birra pregiata.

Un consunto cartello appeso alla porta di questo grosso edificio mostra l'immagine sbiadita di un cavallo da tiro che tiene una caraffa di birra. L'edificio è pericolante e malridotto, ma sembra in condizioni migliori delle rovine sul lato opposto della strada.



Quattro **zombi delle ceneri** (vedi il riquadro “Zombi delle Ceneri”) si annidano tra le ombre di questo edificio, accasciati contro le pareti o sotto il bancone. Quando una o più creature viventi entrano nella taverna, gli zombi gemono e si animano, rialzandosi lentamente in piedi (e usando metà della loro velocità nel farlo, vedi la sezione “Creature Prone” nel regolamento). Inseguono ogni personaggio che vedono, attaccandolo finché non vengono distrutti.

La metà est dell’edificio era un tempo la sala comune, mentre la metà ovest ospitava le cucine e le cisterne della taverna. Gli enormi tini di legno sono rimasti al loro posto e nell’aria aleggia ancora un debole odore di luppolo. La birra, naturalmente, è evaporata da tempo.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 200 PE se distruggono gli zombi delle ceneri.

ZOMBI DELLE CENERI

Questi zombi furono creati dalla devastazione magica generata dall’eruzione del Monte Hotenow, trenta anni fa. Utilizzano la scheda delle statistiche degli **zombi**, con il seguente tratto aggiuntivo.

Sbuffo di Cenere. La prima volta che lo zombi subisce danno, ogni creatura vivente entro 1,5 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce svantaggio ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l’effetto anticipatamente nel caso superi il tiro salvezza.

4. POSTAZIONE DI VEDETTA DEL DRUIDO

Quando Reidoth visita Thundertree, è qui che si accampa.

Questa casetta sembra in condizioni migliori rispetto alle strutture fatiscenti nelle vicinanze. Le porte sono rinforzate da pesanti sbarre di ferro e le finestre sono protette da solide persiane.

Reidoth è un umano magro dalla barba bianca e dall’indole taciturna. Anche se riceve pochissimi visitatori, è relativamente ospitale.

Reidoth ha imparato a tenersi alla larga dagli zombi delle ceneri che hanno invaso il villaggio e dai vegetali mutati che infestano l’area. Sa anche che alcuni ragni pericolosi si annidano nelle rovine alla base della collina e sospetta che qualcuno si nasconda nella parte orientale del paese, avendo visto aggirarsi nei paraggi “alcune figure che indossavano maschere e mantelli neri” (i cultisti). Al momento, però, è preoccupato soprattutto del fatto che un drago verde si è insediato nella torre (area 7) dopo la sua ultima visita in paese. Mette in guardia i personaggi da tutte queste minacce e suggerisce loro di andarsene da Thundertree prima di farsi ammazzare.

SVILUPPI

Se i personaggi chiedono a Reidoth come raggiungere il Castello Cragmaw, il druido fornisce volentieri le indicazioni necessarie. È un membro dell’Enclave di Smeraldo, uno vasto gruppo di esperti in sopravvivenza nelle terre selvagge che mira a preservare l’ordine naturale estirpando le minacce

peggiori. L'enclave si sforza di ripristinare e proteggere l'ordine naturale tenendo a bada le forze elementali del mondo, impedendo che le terre civilizzate e quelle selvagge si distruggano a vicenda e aiutando il prossimo a sopravvivere ai pericoli dei territori più impervi. I goblin sono una minaccia a questo delicato equilibrio.

Se i personaggi chiedono a Reidoth come raggiungere la Caverna dell'Onda Tonante, il druido non rivela l'ubicazione di quel luogo, ma si offre di guidare il gruppo fin laggiù in cambio di un favore: vuole che i personaggi scaccino il drago dell'area 7. Se avranno successo, Reidoth terrà fede alla sua parte del patto, ma non accompagnerà i personaggi all'interno della miniera.

Se i personaggi attaccano Reidoth per qualsiasi motivo, il druido si trasforma in uno scoiattolo grigio e sguscia fuori dall'abitazione attraverso una crepa nel muro. Scompare nella boscaglia, poi aspetta che i personaggi ostili se ne vadano. La sua postazione di vedetta non contiene nulla di valore.

UNIRSI ALL'ENCLAVE DI SMERALDO

Se il gruppo aiuta Reidoth a mettere in fuga Zannavelenosa, il druido contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi all'Enclave di Smeraldo. Parla con quelli che condividono con lui l'ideale di proteggere l'ordine naturale. Se un personaggio accetta, Reidoth gli conferisce il titolo di Custode della Primavera.

5. FATTORIA INFESTATA

Il campo a sud di questa fattoria è invaso da grosse chiazze di ginestre e di rovi.

Un tempo questa abitazione in rovina doveva essere una fattoria. Ora è stata inghiottita per metà da un fitto strato di vegetazione e alcuni alberi crescono tra le sue fondamenta distrutte. Il sentiero prosegue a sud per un breve tratto e oltrepassa le rovine fino a sfociare in un campo invaso dalle erbacce.

La boscaglia a est di questa rovina pullula di otto **arbusti maligni**. Qualsiasi rumore nella fattoria in rovina (come per esempio i personaggi che frugano tra i detriti) suscita l'ira degli arbusti.

A ogni round per 3 round, due arbusti maligni si dirigono verso la porta sud che si apre sulla fattoria, mentre altri due puntano verso la porta nord. Gli arbusti attaccano fino alla distruzione.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 200 PE se distruggono gli arbusti maligni.

6. EMPORIO IN ROVINA

Questo vecchio emporio non è ancora completamente crollato: alcune tegole del tetto sono ancora intatte.

Presso un incrocio al centro del villaggio, uno stretto sentiero sale lungo il fianco della ripida collina situata a nord. Sul lato opposto, a sud, si erge un edificio in rovina che doveva essere un negozio o l'officina di un artigiano. La via è ricoperta da uno strato di ragnatele teso tra l'edificio e gli alberi sul lato nord della strada.

Due **ragni giganti** si nascondono sul lato interno delle mura di questo edificio in rovina, in modo da non essere visibili

dall'esterno. Alcuni esili filamenti di ragnatela collegati a quelli lungo la via consentono ai ragni di capire quando una preda si muove tra le ragnatele, nel qual caso si arrampicano agilmente oltre il muro e attaccano. I ragni sono in allerta e sorprendono qualsiasi personaggio il cui punteggio di Saggezza (Percezione) passiva sia inferiore a 17.

Ragnatele. Le ragnatele occupano due quadretti a nord della soglia (e il quadretto contrassegnato con il "6"). Sono considerate terreno difficile e se una creatura cerca di muoversi attraverso di esse, deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10. In caso di fallimento, la creatura è trattenuta dalle ragnatele (vedi il regolamento per gli effetti della condizione di trattenuto). Una creatura intrappolata in questo modo può effettuare un'azione ogni round per tentare di liberarsi, effettuando una prova di Forza con CD 12, oppure può cercare di liberarsi tagliando la ragnatela con un'arma leggera che infligga danni taglienti. Le ragnatele hanno CA 10, 5 punti ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco e immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno (vedi "Resistenza e Vulnerabilità ai Danni" nel regolamento per le regole relative alla vulnerabilità).

Aggirare le ragnatele è difficile a causa della fitta vegetazione sul lato nord della strada. Aggirando invece l'edificio in rovina a sud si finisce nell'area 5, infestata dagli arbusti maligni.

TESORO

Il cadavere di uno sfortunato avventuriero è avvolto in un bozzolo di ragnatela nascosto nella metà ovest dell'edificio. Il cadavere è avvizzito e prosciugato di tutti i suoi liquidi, ma sembra appartenere a un elfo. Indossa un'armatura di cuoio borchiato e una spada corta custodita in un fodero alla cintura. Una ricerca più attenta rivela anche una *pozione di guarigione* in una borsa appesa alla cintura, assieme a 23 mo e 35 ma.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 400 PE se sconfiggono i ragni giganti.

7. TORRE DEL DRAGO

Questa torre un tempo era la dimora di un mago umano, che morì combattendo contro gli zombi delle ceneri che invasero Thundertree trent'anni fa.

In cima alla collina si erge una torre con una casetta annessa a un lato. Entrambi gli edifici sono in buone condizioni, anche se metà del tetto della torre è crollato. Una porta consente di accedere all'abitazione e varie feritoie sono visibili sulla facciata della torre. Non potete fare a meno di notare che l'area è immersa in un insolito silenzio e che uno strano odore acre aleggia nell'aria.

I cadaveri di due orrendi ragni giganti giacciono a terra ai margini del sentiero. A quanto pare qualcuno li ha trascinati fin qui. I loro corpi rigonfi sono ricoperti di pustole e di vesciche e sembrano essere stati maciullati da un grosso animale.

Un **drago verde giovane** di nome Zannavelenosa, sorvolando il Bosco di Neverwinter in cerca di una tana, ha avvistato Thundertree e ha rivendicato il controllo della torre. I cadaveri dei ragni giganti sono quelli che occupavano in precedenza la torre, uccisi dal drago quando si è fatto strada all'interno della torre sfondando il tetto. Da allora, Zannavelenosa ha mantenuto un basso profilo.

Torre. Il drago vive ora nella torre, una singola stanza dal soffitto alto 12 metri. Una scala larga 1,5 metri corre lungo le pareti interne della torre per salire fino al tetto, ora scoperto per fornire al drago una comoda via d'accesso alla sua nuova tana. L'interno della torre è costituito da un fitto intreccio di pesanti travi di legno e sostegni della scala.

Zannavelenosa non vuole rinunciare a una tana così comoda, ma se i personaggi portano il drago a metà dei suoi punti ferita, si arrampica fino alla cima della torre e spicca il volo per tornare a combattere in un'occasione successiva.

Casetta. La casetta adiacente contiene vari mobili ricoperti di ragnatele, ma nulla di valore. Se i personaggi fanno molto rumore all'interno della casetta, il drago li sente e si prepara al combattimento.

TESORO

Un vecchio forziere di legno sfondato giace sul pavimento della torre, rivelando gli ultimi tesori del mago defunto: 800 ma, 150 mo, quattro calici d'argento incastonati di seleniti (60 mo ciascuno), una *pergamena di passo velato* e una *pergamena di fulmine*. Zannavelenosa passa buona parte del suo tempo ad ammirare avidamente il bottino.

Il drago ha a malapena notato l'oggetto più interessante del suo tesoro. Una vecchia ascia da battaglia arrugginita di fattura nanica giace sepolta tra le monete. Le rune incise sulla testa dell'ascia recitano "Taglialegna" in Nanico e la ruggine è soltanto fuorviante. *Taglialegna* è un'ascia *da battaglia +1* che infligge il massimo dei danni quando il portatore colpisce una creatura vegetale o un oggetto fatto di legno. Il creatore dell'ascia era un fabbro nanico costantemente in lotta con le driadi della foresta dove si recava a fare legna. Chiunque porti l'ascia si sente a disagio ogni volta che attraversa una foresta.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 2.000 PE se scacciano Zannavelenosa. Considerato il loro livello, è improbabile che i personaggi riescano a uccidere il drago, ma in quel caso Zannavelenosa vale 3.900 PE.

8. VECCHIA FUCINA

Questa fucina fu abbandonata molto tempo fa.

Un grosso camino e una pila di legna da ardere marcita sono visibili lungo la parete esterna di questo edificio diroccato. A suo tempo, questa doveva essere una fucina.

Due **zombi delle ceneri** (vedi il riquadro "Zombi delle Ceneri") giacciono a terra sul pavimento. Quando i personaggi entrano, i mostri si alzano in piedi (spendendo metà della loro velocità per farlo, vedi la sezione "Creature Prone" nel capitolo 2 del regolamento), poi attaccano. Una volta che gli zombi hanno avvistato i personaggi, li inseguono senza tregua, ovunque si rechino.



ZANNAVELENOSA

Vari vecchi strumenti (pinze, mantici, martelli e un paio di incudini) giacciono sparpagliati a terra all'interno di questo edificio.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 100 PE se distruggono gli zombi delle ceneri.

9. ERBORISTERIA

Questa bottega di erbe e di alchimia apparteneva un tempo alla famiglia di Mirna Dendrar, che ora risiede a Phandalin (vedi l'incontro 5 nella sezione "Il Nascondiglio dei Marchi Rossi").

Questo negozio in rovina è ingombro di mensole incurvate e mobili rotti. Frammenti di vetro e di ceramica luccicano tra le erbacce e i detriti, mescolati a barilotti e libri marciti.

Tutti i reagenti e le misture custodite in questo negozio sono andate a male da tempo e i libri sono diventati dei cumuli illeggibili di marciume. Tuttavia, dietro uno scaffale del magazzino c'è un compartimento segreto dove è stata nascosta una piccola custodia di legno. Se un personaggio cerca tra i detriti può trovare la custodia effettuando con successo una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 15. La prova ha successo automaticamente se Mirna ha inviato il gruppo a trovare il cimelio.

TESORO

La custodia non vale nulla, ma contiene una collana d'oro con un pregiato pendente in smeraldo (200 mo).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 200 PE se restituiscono la collana a Mirna anziché tenerla per loro.

10. PIAZZA DEL PAESE

La vegetazione dilagante non è ancora riuscita a inghiottire tutta la piazza.

Sul lato est del paese, la strada si apre fino a formare una piazzetta. Vari edifici in rovina circondano il lato sud della piazza, mentre una struttura intatta più grossa sul lato nord sembra una caserma di qualche tipo. Un sentiero si inoltra a sudest, un altro procede a sudovest, correndo lungo la collina al centro del paese, e un terzo si dirige a nord. Al centro della piazza si erge una consunta statua di legno di un guerriero che impugna una lancia e uno scudo. La statua, tuttavia, è leggermente inclinata.

La statua inclinata è alta tre metri incluso il piedistallo e raffigura un vecchio eroe di Neverwinter di nome Palien, che stando ai racconti avrebbe sconfitto vari mostri nel Bosco di Neverwinter all'epoca della fondazione di Thundertree. Se un personaggio esamina la statua, può riconoscere chi è rappresentato effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15. La statua può essere rovesciata superando una prova di Forza con CD 20.

11. VECCHIA GUARNIGIONE

Gli abitanti di Thundertree, vivendo così vicini al Bosco di Neverwinter, avevano bisogno di vigilanza costante.

La caserma sembra avere retto al passaggio degli anni meglio di molti altri edifici in paese. Il tetto delimitato da un semplice parapetto e alcune feritoie al posto delle finestre confermano che la caserma era stata costruita per fungere da piccola fortezza in caso di emergenza.

Cinque **zombi delle ceneri** (vedi il riquadro "Zombi delle Ceneri") si annidano in questo edificio. Sono vecchi membri della guarnigione e indossano ancora i resti arrugginiti delle cotte di maglia e i giustacuore del loro esercito. Tuttavia, questi frammenti di armatura non migliorano la loro Classe Armatura. Gli zombi si animano e attaccano se qualsiasi creatura vivente disturba il loro riposo.

Gli interni dell'edificio sono ancora ammobiliati e nella stanza principale c'è una scala a pioli che sale fino a una botola sul tetto. La camera a nord contiene due letti a castello, mentre quella a sud ne ospita tre, alloggiando un totale di dieci soldati. A nordovest dell'area principale della caserma c'erano una cucina e una dispensa, che ora contengono solo cumuli di barili e sacchi di carne salata, ormai completamente putrefatti. Il cibo all'interno è stato divorato molto tempo fa dai parassiti.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 250 PE se distruggono gli zombi delle ceneri.

12. CASETTA DEL TESSITORE

Questa casa diroccata attira molte delle creature che si annidano nelle vicinanze.

Gli spazi interni di questo edificio in rovina sono occupati da cumuli di detriti. In un angolo giace un telaio rotto.

Sei **arbusti maligni** si annidano nella boscaglia a sud di queste rovine. Il DM consente a ogni personaggio di effettuare una prova di Saggezza (Percezione) contrapposta alla prova di Destrezza (Furtività) degli arbusti per evitare che siano colti di sorpresa.

SVILUPPI

Qualsiasi forte rumore in questa zona mette in allarme i cultisti nell'area 13, che si avvicinano silenziosamente per indagare.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 150 PE se distruggono gli arbusti maligni.

13. CULTISTI DEL DRAGO

Il gruppo che si fa chiamare il Culto del Drago cerca di stringere alleanze con i più potenti draghi della Costa della Spada. A tale scopo, quattro cultisti di recente hanno seguito le tracce di un drago verde fino a Thundertree (vedi l'area 7) e attendono il momento giusto per contattare il drago e proporgli un'alleanza. Hanno spiato il drago da lontano, tentando di farsi un'idea del suo comportamento e delle sue necessità.

A prima vista questa piccola fattoria sembra soltanto un'altra abitazione abbandonata. Tuttavia le porte e le finestre sono tutte chiuse e sprangate.



CULTISTA

Le porte di questa abitazione sono sbarrate dall'interno: per aprirle a viva forza è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 20. Anche le persiane sono sbarrate dall'interno e possono essere forzate effettuando una prova di Forza con CD 15.

Sei **cultisti** umani si nascondono nella casa. Quattro montano la guardia (due in ogni stanza) mentre gli altri riposano nella camera più grande. I cultisti indossano dei mantelli neri tagliati per assomigliare alle ali di un drago e maschere nere di cuoio con corna di drago stilizzate. Oltre al linguaggio Comune, questi cultisti parlano il Draconico.

L'interno della casa è polveroso e occluso dalle ragnatele. Gli unici mobili sono una piccola stufa, un tavolo, due sedie e una brandina (che i cultisti condividono).

INTERPRETARE I CULTISTI

I cultisti non sono interessati a combattere con nessuno e preferiscono essere lasciati in pace. Il capo del gruppo è un giovane malvagio e ambizioso di nome Favric, che spera di scalare i ranghi dell'organizzazione rapidamente stringendo un'alleanza con il drago verde dell'area 7. I suoi compagni cultisti non hanno altrettanta ambizione e fuggono se Favric viene catturato o ucciso.

Se i personaggi parlano con i cultisti, Favric spiega che sono venuti qui per trattare con il drago verde (di cui ignora il nome). Se i personaggi esprimono un desiderio analogo, Favric propone loro di allearsi. In realtà ha intenzione di offrire i personaggi al drago come parte del suo tributo, e se si giunge a uno scontro, i cultisti si schiereranno con il drago.

TESORO

Favric custodisce nella stanza principale un piccolo forziere contenente un tributo da offrire al drago verde: tre diamanti (100 mo ciascuno). Tiene inoltre appesa al collo una fiala sigillata con una *pozione di volare*.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 150 PE se sconfiggono o mettono in fuga i cultisti.

IL TOR DELLA VIVERNA

Questa rupe scoscesa è un prominente elemento del territorio nella regione collinosa a nord-est delle Montagne della Spada ed è facilmente visibile da una trentina di chilometri di distanza. I viaggiatori che seguono la Pista di Triboar nelle vicinanze di Conyberry intravedono da più punti il Tor della Viverna a sud durante il loro viaggio. Un tempo il tor era la casa di un vasto e pericoloso nido di viverne, ma una banda di audaci avventurieri si occupò di quei mostri anni fa. Anche se le viverne non fecero mai più ritorno, altre creature hanno fatto la tana nella zona successivamente. Gli attuali occupanti abusivi del Tor della Viverna sono una banda di orchi e l'ogre loro alleato.

Gli orchi sono esploratori della Tribù delle Molte Freccie. Questi orchi spesso si aggirano nelle aree più civilizzate del Nord per spiare gli insediamenti degli umani, aggredire i viaggiatori e saccheggiare tutto ciò su cui hanno l'opportunità di mettere le mani. Le storie dei nuovi coloni nei pressi di Phandalin e di un traffico più fitto sulla vecchia Pista di Triboar ha attirato questa banda nella zona. Il loro capo è Brughor Mordi-Ascia, un feroce selvaggio più interessato a uccidere e razzare che non a esplorare.

ACCAMPAMENTO DEGLI ORCHI

Il Tor della Viverna è una collina molto vasta, le cui fiancate e pendici occupano vari chilometri di terreno

scosceso. La ricerca dell'accampamento nascosto degli orchi porta via tempo. Il gruppo può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 o una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10 ogni ora per trovare l'accampamento. È il personaggio che guida il gruppo a effettuare la prova.

Quando i personaggi trovano l'accampamento, il DM legge il brano seguente:

Sentite aleggiare nell'aria un vago odore di fumo mentre salite lungo un crinale scosceso situato su una fiancata della collina. A circa una quarantina di metri, l'imboccatura di una caverna si apre in fondo a una gola. Rannicchiato accanto a un macigno, a una ventina di metri fuori dalla caverna, notate un orco solitario che monta la guardia.

Se i personaggi riescono a togliere di mezzo l'**orco** solitario con discrezione e rapidità, hanno un'opportunità di sorprendere gli orchi all'interno della caverna. Se l'orco di sentinella avvista i personaggi che si avvicinano di soppiatto o se non viene ridotto al silenzio durante il round di sorpresa, l'orco si ritira nella caverna per avvertire gli altri.

I predoni in questa caverna includono Brughor Mordi-Ascia (un **orco** con 30 punti ferita), sei **orchi** comuni e uno sporco **ogre** di nome Gog. Gog combatte fino alla morte, mentre gli orchi combattono finché Brughor non viene ucciso, nel qual caso gli orchi rimasti fuggono.

TESORO

La banda di Brughor ha saccheggiato varie fattorie più a nord, prima di scendere verso il Tor della Viverna. All'interno della caverna c'è un forziere non chiuso a chiave che contiene 750 mr, 180 ma, 62 me, 30 mo e tre fiale di profumo (10 mo ciascuna).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Quando i personaggi sconfiggono i mostri al Tor della Viverna completano la missione assegnata al gruppo dal Borgomastro Harbin Wester di Phandalin e mantengono la promessa fatta a Hamun Kost al Pozzo del Vecchio Gufo. I personaggi si dividono equamente 1.250 PE se eliminano gli orchi e l'ogre.

IL CASTELLO CRAGMAW

La tribù dei Cragmaw è composta da bande di predoni goblinoidi rivali sparpagliate per tutta l'area della Pista di Triboar e del Bosco di Neverwinter. Tuttavia, c'è un capotribù che è riconosciuto a malincuore da tutti come il capo supremo: Re Grol del Castello Cragmaw.

Il Castello Cragmaw non è una costruzione dei goblin e non è il nome originale della struttura. La roccaforte, costruita da un abile mago nobile del vecchio Phalorm (un antico reame che un tempo controllava buona parte del Nord), è composta da sette torri sovrapposte, anche se i suoi livelli superiori sono da tempo ridotti a semplici cumuli di macerie. Soltanto il pianterreno è ancora abbastanza solido da risultare abitabile.

TRATTI GENERALI

I secoli non sono stati generosi con il Castello Cragmaw. I goblin hanno rinforzato le aree più precarie sotto le sue torri cadenti con alcune rozze travi, ma è soltanto questione di tempo prima che la struttura crolli completamente.

Soffitti. I soffitti sono alti 4,5 metri salvo dove specificato diversamente.

Porte. Le porte interne sono fatte di legno e rinforzate da bande di ferro. Non hanno né chiavistelli né serrature. Per sfondare una porta sbarrata è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 15.

Pavimenti. Le pietre lastricate e irregolari del pavimento lasciano intravedere in più punti il terriccio sottostante.

Luce. Un minimo di luce naturale filtra dalle feritoie che si aprono lungo tutto il castello. Durante il giorno, questo procura luce fioca alla maggior parte delle aree. Di notte, tutte le aree sono immerse nell'oscurità.

Pareti. Le mura esterne e le pareti portanti interne sono spesse 1,5 metri, con uno strato di terra e malta spesso 90 centimetri tra due strati di blocchi di pietra spessi 30 centimetri. Le pareti interne sono spesse 30 centimetri e sono di pietra lavorata.

Le feritoie lungo le mura del castello si trovano a 3 metri d'altezza rispetto al terreno esterno e a 1,2 metri d'altezza rispetto al pavimento interno, sono larghe 20 centimetri e alte 1,2 metri. Una creatura su un lato di una feritoia ottiene tre quarti di copertura contro gli attacchi provenienti dall'altro lato (vedi "Copertura" nel regolamento).

1. ENTRATA DEL CASTELLO

La doppia porta principale tra le aree 1 e 2 era fatta di legno ricoperto di bronzo, ma si è usurata ed è crollata molto tempo fa.

Il castello è composto da sette torri in rovina, ognuna di dimensioni e altezza diverse, ma i piani più alti di tutte le torri sono praticamente crollati. Una breve scalinata sale fino a una terrazza di fronte all'ingresso principale. Oltre i resti di una doppia porta abbattuta si apre una sala immersa nella penombra. Due torri rotonde sovrastano l'ingresso, con buie feritoie che si affacciano sulla terrazza.

Nessun mostro vive in quest'area, ma i goblin di sentinella nell'area 3 hanno il compito di montare la guardia. Tuttavia, si limitano a dare un'occhiata dalle feritoie di tanto in tanto, quindi se i personaggi si muovono con discrezione, possono

PERSONAGGI CAMUFFATI

Aniché partire all'assalto del Castello Cragmaw con le armi in pugno, i personaggi più scaltri potrebbero tentare di entrare con l'imbroglione. Ad esempio potrebbero indossare i mantelli scarlatti dei Marchi Rossi e dichiarare di essere emissari inviati dal loro capo Iarno "Bastone di Vetro" Albrek per incontrare Re Grol. Un bravo DM ricompensa sempre queste scelte ingegnose offrendo ai personaggi una possibilità di successo.

Se i personaggi aggirano i combattimenti e si fanno strada oltre i difensori del castello a parole, non c'è nessun problema. Sia la tribù dei Cragmaw che i Marchi Rossi lavorano per il Regno Nero, quindi i goblinoidi difficilmente attaccheranno il gruppo se dichiarano di essere al servizio del Regno Nero.

Se i personaggi cercano di attuare il loro inganno in gruppo, il DM chiede a ognuno di loro di effettuare una prova di Carisma (Inganno) contrapposta alle prove di Saggezza (Intuizione) dei mostri, fornendo vantaggio ai personaggi se il loro inganno è particolarmente ben congegnato o interpretato. Se almeno un personaggio vince la contesa, l'inganno ha successo. Il DM può assegnare ai personaggi i PE dei mostri ingannati con successo. Man mano che il gruppo si addentra ulteriormente nel castello, potrebbero essere necessarie altre prove, a sua discrezione.

oltrepassarli di soppiatto. Il DM chiede a ogni personaggio di effettuare una prova di Destrezza (Furtività). Il risultato più basso tra tutte le prove è la CD delle prove di Saggezza dei goblin per notare il gruppo.

SVILUPPI

Se i goblin avvistano i personaggi (o se i personaggi si avvicinano apertamente), i goblin scagliano frecce dalle loro feritoie. Tuttavia, non possono tirare direttamente sui nemici che hanno raggiunto o superato la porta abbattuta. Inoltre, i goblin gridano con forza sufficiente ad avvertire i loro compagni nelle aree 4 e 6 che il castello è sotto attacco.

2. SALA CON TRAPPOLA

Questa vasta sala, un tempo l'atrio del castello, ora costituisce un pericoloso campo di battaglia.

Le porte a nord e sud sono chiuse e un cumulo di detriti ostruisce parzialmente la sala sud. A est, un ampio corridoio conduce ad altre due porte che si aprono a sud e a est. Il corridoio è ingombro di detriti polverosi e blocchi di intonaco, il risultato del parziale crollo del soffitto soprastante.

Se i goblin di sentinella nell'area 3 hanno dato l'allarme, i goblin e gli hobgoblin nelle aree 4 e 6 arrivano di corsa dalle porte nord e sud simultaneamente. Attaccano da entrambe le direzioni, nel tentativo di sopraffare gli avventurieri e scacciarli dal castello.

Trappola. Lo strato di detriti e intonaco davanti alla porta che conduce all'area 8 nasconde un filo di rame collegato a cardini nascosti nel soffitto pericolante. Per notare il filo è necessario un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari almeno a 20, o effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 se i personaggi cercano attivamente trappole nell'area. Una volta visto, il filo è facile da evitare o disattivare (non è richiesta alcuna prova di caratteristica).

Se una creatura cammina sui detriti senza notare il filo, provoca il crollo delle travi di legno e delle pietre del soffitto soprastante. (L'area del crollo è indicata sulla mappa.) Ogni creatura situata nell'area quando la trappola si innesca deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se lo fallisce, subisce 3d6 danni contundenti dai detriti in caduta, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il rumore del crollo mette in allarme i mostri nelle aree 3, 7, 8 e 9.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

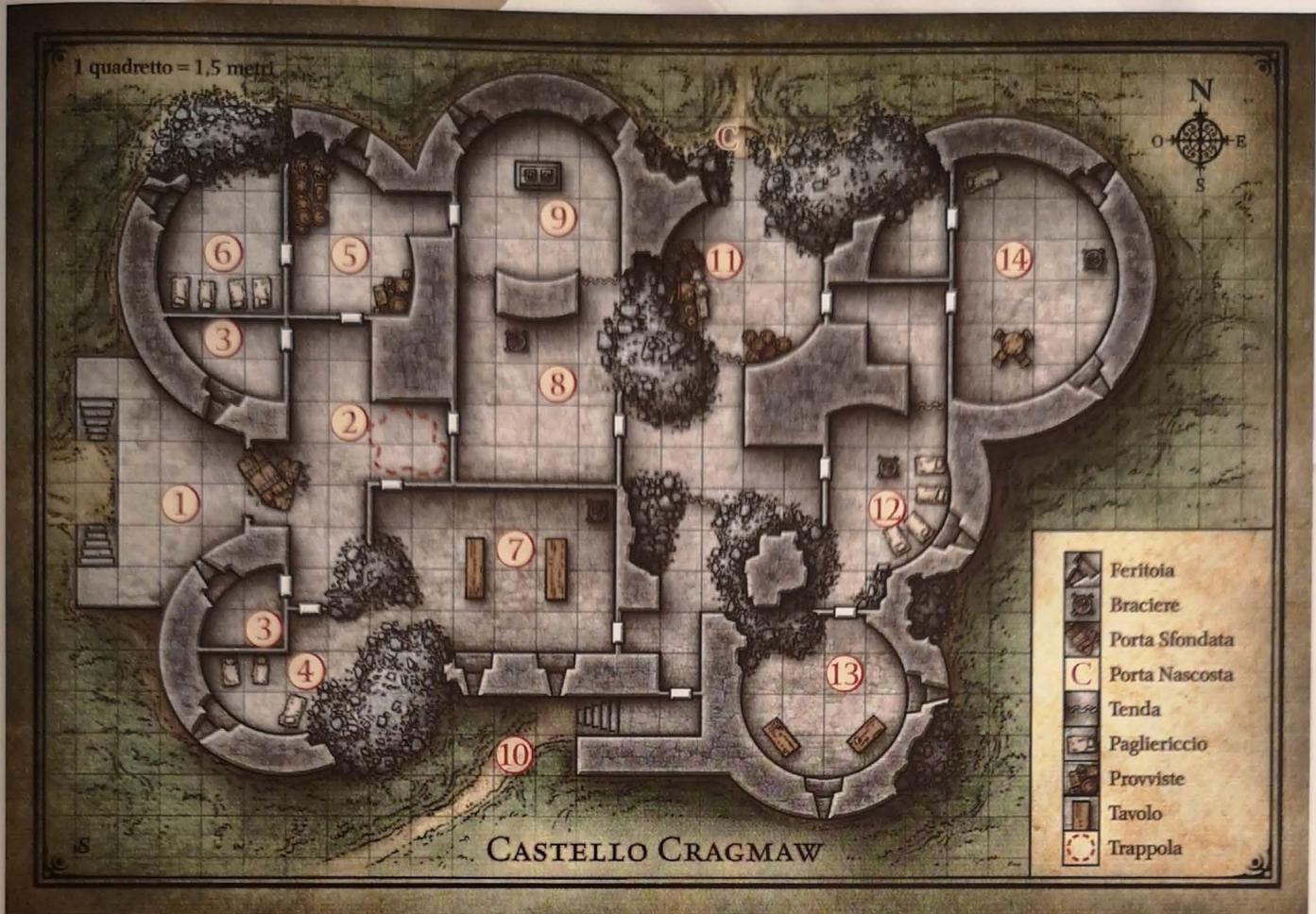
I personaggi si dividono equamente 100 PE se individuano o sopravvivono alla trappola.

3. POSTAZIONE DEGLI ARCIERI

Le difese principali del Castello Cragmaw sono la sua ubicazione segreta e l'aspetto fatiscente che lo fa sembrare abbandonato. Inoltre, Re Grol ha piazzato delle sentinelle incaricate di scacciare gli intrusi che si avvicinano troppo.

Questa piccola stanza è invasa dai detriti. La feritoia sul lato opposto rispetto alla porta fornisce una linea di tiro ottimale sulla terrazza di fronte alla porta del castello.

Due goblin occupano ognuna di queste due stanze. Alternandosi l'uno con l'altro per scagliare frecce e farsi poi indietro, entrambi gli arcieri possono fare fuoco ogni round



sui bersagli all'esterno. Quando i personaggi entrano nella stanza, i goblin lasciano cadere gli archi corti e sfoderano le loro armi da mischia.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 100 PE per ogni coppia di arcieri goblin che riescono a sconfiggere.

4. DORMITORI IN ROVINA

I goblin Cragmaw sfruttano ogni angolo di spazio disponibile nel castello.

La torre sudovest del castello è poco più di un cumulo di detriti. Vari giacigli sporchi sono sparsi sui tratti di pavimento sgombri e un piccolo passaggio tortuoso conduce a est attraverso le macerie.

Tre **goblin** si sono accampati in quest'area. Anche se le macerie hanno un aspetto pericoloso, la torre è stabile e il passaggio a est è sicuro.

SVILUPPI

Un rumore forte in questa zona attira l'attenzione dei goblin nell'area 7. Un goblin giunge a indagare sul frastuono. Se non ritorna, o se nota qualcosa che non va e suona l'allarme, gli altri arrivano a indagare a loro volta.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 150 PE se sconfiggono questi goblin.

5. MAGAZZINO

Le carovane saccheggiate dai Cragmaw lungo la Strada Alta e la Pista di Triboar forniscono al castello i rifornimenti necessari.

Questo magazzino è pieno di vecchi barilotti di carne salata e sacchi di grano andato a male. Tra le scorte notate una cotta di maglia insanguinata, una balestra pesante e una spada lunga senza fodero sulla cui impugnatura è inciso l'emblema di Neverwinter.

Anche se le scorte in quest'area non sono commestibili per i parametri umani, i goblin riescono a tollerarle quando non c'è cibo più fresco disponibile.

Un barilotto è pieno di uno squisito brandy nanico che i goblin hanno ignorato a causa delle sue dimensioni. Il barilotto contiene l'equivalente di venti bicchieri. Se un personaggio beve un bicchiere di brandy recupera 1 punto ferita, ma se ne beve due nel giro di 1 ora diventa avvelenato per 1 ora.

Equipaggiamento di Sildar. La cotta di maglia e la spada lunga appartengono a Sildar Hallwinter. Sildar sarà grato ai personaggi se almeno la sua spada lunga gli sarà restituita.

6. DORMITORIO DEGLI HOBGBOLIN

I Cragmaw sono una tribù mista di goblinoidi: una manciata di bugbear spadroneggia su un numero più vasto di miseri goblin e qualche hobgoblin. Gli hobgoblin hanno intenzione di spodestare i bugbear e di prendere il controllo del luogo

un giorno o l'altro, ma per il momento i bugbear sono troppo forti.

Quattro semplici giacigli e pagliericci sono stati allineati lungo il pavimento di questo dormitorio. Sui supporti di legno montati alle pareti sono agganciate numerose armi: lance, spade, morning star e altro ancora. Il muro nord sembra essere danneggiato, ma il pavimento è stato ripulito e sgombrato dai detriti.

Quattro **hobgoblin** alloggiano in questa stanza. Dal momento che i goblin loro vicini si azzuffano in continuazione, non prestano attenzione ai rumori nelle aree 2 o 3. Tuttavia, reagiscono rapidamente per difendere la loro torre se qualche intruso fa la sua comparsa o se un goblin di sentinella lancia l'allarme.

TESORO

Cinque lance, quattro spade lunghe, tre morning star, due spadoni e un bastone ferrato pregiato sono appesi alle pareti. Il bastone ferrato è decorato con incisioni stilizzate che raffigurano delle piume, è sorprendentemente leggero (0,5 kg) e vale 10 mo.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 400 PE se sconfiggono gli hobgoblin in questa stanza.



HOBGOBLIN

7. SALA DEI BANCHETTI

Un tempo il signore del castello accoglieva qui i suoi ospiti, offrendo loro sfarzosi banchetti e serate danzanti. Ora questa sala viene usata come fetida sala mensa dai goblin.

La parte ovest di questa grande sala è bloccata da una muraglia di detriti, ma il resto è relativamente intatto. Questa un tempo doveva essere la sala dei banchetti del castello, il cui soffitto doveva essere la sala dei banchetti del castello, il cui soffitto svetta a 7,5 metri d'altezza. Due grossi tavoli di legno affiancati da semplici panche occupano ora il centro della stanza e un braciere d'ottone pieno di carboni ardenti è stato collocato in un angolo. I tavoli sono ricoperti di piatti sporchi, pentole mezze piene, pezzi di pane ammuffito e ossa rosicchiate.

Questa sala ospita sette miseri **goblin** e il loro capo Yegg, un grasso e irascibile **goblin** con 12 punti ferita, che è il capocuoco dei Cragmaw e maltratta crudelmente i suoi inermi assistenti impegnati a cucinare i pasti di tutta la tribù. Se Yegg viene ucciso, ogni goblin rimasto in vita fugge a est o a ovest, evitando la porta a nord a causa della trappola nell'area 2.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 400 PE se sconfiggono i goblin in questa stanza.

8. SALA BUIA

Nessuna luce filtra in quest'area dall'esterno, nemmeno di giorno. Il riquadro di testo presume che i personaggi siano dotati di scurovisione o di una fonte di luce.

Questa sala lunga e stretta un tempo doveva fare parte di una cappella o di un santuario di qualche tipo. Una serie di figure angeliche scolpite decora la parte superiore della sala e sovrasta il pavimento sottostante. A nord, un pesante tendaggio copre un paio di arcate speculari. Tra le arcate è visibile un braciere di pietra finemente scolpito, ma screpolato.

Questa camera contiene un **grick**, l'animale prediletto del goblin Lhupo (area 9). Al grick piace arrampicarsi su un cornicione per nascondersi nell'ombra tra le statue, nella parte alta della stanza. Osserva silenziosamente gli intrusi che entrano nell'area prima di balzare giù per attaccarli. Il DM confronta la prova di Destrezza (Furtività) del grick con le prove di Saggezza (Percezione) dei personaggi (o coi loro punteggi passivi) per determinare chi tra di loro è sorpreso. Il grick sa che i goblin non devono essere mangiati se Lhupo non gli dà l'ordine di farlo. Gli altri goblin Cragmaw sono terrorizzati dall'animale di Lhupo e quando attraversano la stanza lo fanno in tutta fretta, preferibilmente a gruppi di due o di tre.

Se un chierico esamina le decorazioni della cappella, può effettuare una prova di Intelligenza (Religione) con CD 10 per identificare le divinità che un tempo erano venerate in questo luogo: Oghma (dio della conoscenza), Mystra (dea della magia), Lathander (dio dell'alba) e Tymora (dea della fortuna). È un evidente segno del fatto che i costruttori del castello dovevano essere umani.

SVILUPPI

Se ha inizio un combattimento in questa stanza, i goblin dell'area 9 non possono essere sorpresi.

TESORO

All'interno del braciere di pietra, sepolto sotto un cumulo di carboni, è nascosta la statuetta d'oro di un elfo del sole (100 mo) avvolta in un panno scarlatto. Un goblin ha nascosto la statuetta quaggiù, nella speranza che i suoi colleghi non gliela rubassero.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che la statuetta è pervasa di magia di divinazione. Ogni creatura non malvagia che afferra la statua può porle una domanda e ricevere una risposta telepatica, come se avesse lanciato *presagio* (vedi il regolamento per una descrizione di questo incantesimo). Una volta che una creatura ha posto la domanda e ha ricevuto una risposta, non può mai più attivare la statuetta.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 450 PE se sconfiggono il grick.

9. SANTUARIO DEI GOBLIN

I goblin non si curano delle divinità degli umani, quindi i Cragmaw hanno riconsacrato questo luogo a Maglubiyet, il dio dei goblin e degli hobgoblin.

Questa camera occupa la torre nord del castello. Al centro della stanza si erge un altare di pietra ricoperto da un telo nero sporco di sangue. Alcuni strumenti rituali d'oro (un calice, un coltello e un incensiere) sono ordinatamente disposti sull'altare. Due archi che conducono a sud sono coperti da pesanti tendaggi.

Questo santuario è la dimora di Lhupo (un **goblin** con 12 punti ferita) e due **goblin** comuni che fungono da suoi "accoliti". Indossano tutti delle sudice vesti sopra le loro armature, ma nessuno di loro è dotato di poteri divini (anche se Lhupo afferma di udire Maglubiyet che gli parla). Se i goblin hanno sentito i personaggi lottare contro il grick nell'area 8, si nascondono dietro l'altare e tentano di sorprendere i personaggi. Altrimenti, tutti e tre i goblin sono inginocchiati davanti all'altare, intenti a pregare il loro dio malvagio.

Un panno macchiato di sangue copre completamente l'altare di pietra, i cui lati sono decorati con bassorilievi che raffigurano gli stessi dèi rappresentati nell'area 8.

TESORO

Il calice, il coltello e l'incensiere sono oggetti d'arte di fattura umana e hanno rispettivamente il valore di 150 mo, 60 mo e 120 mo.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 150 PE se sconfiggono i goblin.

10. CANCELLO POSTERIORE

Questa entrata laterale al castello è chiusa a chiave, ma non è sorvegliata.

Sul lato sud del vecchio castello, un sentiero invaso dalle erbacce conduce a un passaggio che termina davanti alle mura. Una grossa porta di ferro blocca l'ingresso, riparata dagli attacchi esterni diretti. Una serie di feritoie a tre metri dal terreno si affaccia sul sentiero.



GRICK

La porta di ferro è chiusa a chiave. Può essere aperta usando degli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, o abbattuta effettuando con successo una prova di Forza con CD 25.

Feritoie. Se un personaggio si ferma a origliare alle feritoie dell'area 7, sente provenire di tanto in tanto il rumore di piatti che si rompono e di goblin infuriati che discutono sulla necessità di lavare i piatti o meno. I goblin non montano la guardia da queste feritoie. Tuttavia, se i personaggi fanno molto rumore, come per esempio buttando giù la porta, i goblin vengono a indagare. Se avvistano degli intrusi all'esterno, lanciano l'allarme con un grido.

11. TORRE IN ROVINA

Alcuni teli impolverati (contrassegnati con una "C" sulla mappa) nascondono l'entrata nord a quest'area, mimetizzandosi con le pareti in pietra e i detriti circostanti. Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota le tracce di un percorso che conduce fino all'entrata segreta. Se i personaggi si mettono attivamente a cercare un'entrata segreta al di fuori del castello, possono effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 per notare la "porta" creata dai teli.

Questa torre è crollata quasi completamente, anche se al pianterreno è ancora rimasto un tratto sgombro. A giudicare dalle casse e dagli antichi barili marciti, in quest'area un tempo venivano accumulate le provviste. Un pesante tendaggio blocca l'accesso a un'area in rovina a sud mentre una porta intatta conduce a est. A nord, un breve passaggio tra i detriti conduce a una cortina di teli.



ORSOGUFO

12. DORMITORIO DELLE GUARDIE

Le creature di questa stanza montano la guardia alla feritoia, quindi ogni personaggio che tenti di avvicinarsi di soppiatto dal lato est del castello sarà probabilmente avvistato e attaccato.

Al centro di questo piccolo dormitorio è stato collocato un braciere di pietra pieno di carboni ardenti. Quattro pagliericci sono stati disposti lungo la parete est. La parte sud è crollata, ma una porta di legno sbarrata in quella direzione è ancora intatta. Una tenda copre un'arcata che si apre verso nord.

Due **hobgoblin** montano la guardia in questa stanza. Sono intelligenti, robusti e fedeli a Re Grol. All'inizio del combattimento, un hobgoblin fugge ad avvertire il re nell'area 14, poi torna 2 round dopo per riprendere la lotta.

Quest'area era un tempo un salone degli occupanti umani del castello, ma i suoi mobili marcati sono stati fatti a pezzi dai Cragmaw, che li usano come legna da ardere.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 200 PE se sconfiggono gli hobgoblin.

13. TORRE DELL'ORSOGUFO

La porta di questa stanza è sprangata con un pesante palo di legno, un sottile messaggio di avvertimento riguardo al pericolo che contiene. Quando il palo viene sollevato, la creatura nella stanza si sveglia e lancia un terribile ruggito.

Le feritoie sono state tappate per lasciare la stanza al buio. Il riquadro di testo presume che i personaggi siano dotati di scurovisione o di una fonte di luce.

I pavimenti dei piani superiori di questa torre sono crollati, formando un silos cavo alto almeno nove metri, le cui propaggini superiori si perdono nell'oscurità. Il pavimento del pianterreno è ricoperto di polvere, detriti e vetri rotti. Alcuni vecchi tavoli da lavoro e scaffali giacciono rovesciati a sud. Al centro della stanza c'è una bestia massiccia che assomiglia a un orso smagrito con la testa di un gufo. Non appena vi scorge, si solleva sulle zampe posteriori e ruggisce.

I Cragmaw hanno catturato un **orsogufo** e lo hanno rinchiuso in questa torre. La stanza è tenuta al buio per mantenere la bestia calma, ma Re Grol ancora non ha deciso cosa farne. Se un personaggio gli getta della carne fresca, l'orsogufo divora il cibo. Altrimenti attacca la prima creatura che vede sulla porta.

Questa stanza un tempo era una biblioteca e un laboratorio, ma nulla di ciò che conteneva in origine è rimasto intatto.

SVILUPPI

Se i personaggi aprono la porta e si tengono a debita distanza dall'orsogufo, la bestia fugge dal castello (probabilmente attraverso l'area 11). La creatura attacca chiunque si pari sul suo cammino.

TESORO

Tutto ciò che rimane del primo piano della torre è un cornicione diroccato su cui è stato depositato un malconco forziere di legno, che è difficile da notare dal pianterreno: è necessario effettuare una prova di *Saggezza* (Percezione) con CD 15 per notarlo. Non è chiuso a chiave e contiene 90 me, 120 mo, una *pozione di guarigione*, una *pergamena di silenzio* e una *pergamena di rinascita*.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 700 PE se sconfiggono l'orsogufo o lo liberano.

14. ALLOGGI DEL RE

Se un personaggio origlia alla porta, sente due voci che stanno discutendo animatamente: una voce bassa e profonda che reclama di essere pagata per qualcosa e una risposta sussurrata e pacata.

Questa camera è stata allestita come una rozza sala delle udienze: il pavimento è ricoperto da uno strato di folte pellicce che fungono da tappeti, le pareti sono decorate di vecchi trofei, un grosso letto è stato collocato lungo la parete nord, e in un braciere i carboni ardenti diffondono luce. A sud, accanto alla porta, è visibile un tavolo con alcune sedie e, sul pavimento, c'è un nano privo di sensi che sembra essere stato duramente malmenato.

Re Grol è un vecchio e feroce **bugbear** con 45 punti ferita. Regna sui Cragmaw grazie a pura intimidazione. L'età gli ha incurvato le spalle e la schiena, ma è ancora sorprendentemente agile e forte. È pretenzioso e vendicativo e nessuno tra i Cragmaw osa contraddirlo.

Grol è seguito da Ringhio, un **lupo** con 18 punti ferita, e un **doppelganger** camuffato da femmina drow. Il doppelganger, Vyerith, è un messaggero del Ragno Nero, giunto a recuperare da Re Grol sia Gundren Rockseeker che la mappa della Caverna dell'Onda Tonante. Grol vuole vendere

la mappa invece di cederla e sta trattando sul prezzo con la drow. Vyerith vuole prima sapere da Gundren se qualcun altro conosce l'ubicazione della miniera. Poi il doppelganger intende uccidere il nano e distruggere la mappa.

Se i nemici sono stati avvertiti di un attacco imminente, Vyerith si nasconde dietro la porta a nordest, lasciando aperta una fessura e sperando di attaccare un intruso alle spalle. Grol tiene Gundren in ostaggio, pronto a uccidere il nano se i personaggi non desistono.

Feritoie. Le feritoie si trovano a 4,5 metri d'altezza rispetto al terreno esterno e le creature in quest'area non stanno montando la guardia. Difficilmente noteranno degli intrusi che si muovono all'esterno, nei pressi del castello.

Stanza Nordovest. Questa camera parzialmente crollata era un tempo una comoda sala da bagno. Ospita ancora una grossa vasca rivestita di piastrelle, inutilizzata dai suoi occupanti attuali.

Nano Privo di Sensi. Nell'angolo sudovest della stanza, un nano **popolano** giace a terra: si tratta di Gundren Rockseeker. È privo di sensi, ma è stabile a 0 punti ferita.

SVILUPPI

Se Grol viene ucciso, Vyerith cerca di uccidere Gundren e di fuggire con la mappa, dirigendosi verso l'area 11 e fuggendo oltre la porta nascosta creata dai teli. Se messo alle strette, il doppelganger combatte fino alla morte pur di non farsi catturare.

Se Gundren viene rianimato, ringrazia il gruppo per essere venuto a salvarlo, ma non se ne andrà dal Castello Cragmaw senza la sua mappa. Sfortunatamente, non sa dove Re Grol l'abbia nascosta (vedi la sezione "Tesoro").

TESORO

Grol tiene nascosto sotto il materasso un sacchetto di cuoio cucito contenente 220 ma, 160 me, tre *pozioni di guarigione* e la mappa di Gundren che conduce alla Caverna dell'Onda Tonante.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 950 PE se sconfiggono Re Grol, il lupo e il doppelganger.

Ricevono 200 PE aggiuntivi se salvano Gundren Rockseeker e lo scortano sano e salvo a Phandalin.

IL RITORNO DELLA BANDA DA GUERRA

Il DM può aggiungere un'ulteriore complicazione in forma di una banda di hobgoblin combattenti che ritorna a casa proprio quando i personaggi si preparano ad andarsene. Questa banda è composta da tre **hobgoblin** guidati da Targor Bloodsword, un **hobgoblin** con 20 punti ferita, che possiede inoltre due **lupi** come animali da compagnia.

Gli hobgoblin non hanno tesori, ma 1d4 di loro portano dei sacchi insanguinati, ognuno dei quali contiene la testa di un elfo decapitato. Le teste decapitate sono trofei della recente vittoria degli hobgoblin contro un gruppo di elfi cacciatori.

I personaggi più astuti potrebbero cercare di ragionare con Targor incoraggiandolo a imporsi come il successore di Grol e non come il vendicatore di Grol. Targor aspira da tempo a guidare la tribù dei Cragmaw, quindi potrebbe dimostrarsi generoso nei confronti degli avventurieri e non ucciderli, purché uno o più personaggi effettuino con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 500 PE se sconfiggono la banda di hobgoblin combattenti o se giungono a un accordo con Targor.

E ORA?

Se Gundren Rockseeker sopravvive alla sua ordalia al Castello Cragmaw, porge i suoi ringraziamenti ai personaggi e chiede loro di scortarlo di nuovo a Phandalin, per poi avventurarsi nella Caverna dell'Onda Tonante nella speranza di scoprire cosa ne è stato dei suoi due fratelli Nundro e Tharden. Sa che qualcuno chiamato il Ragno Nero ha orchestrato la sua cattura e spera che i personaggi fermino quel misterioso nemico. Una volta tornati a Phandalin, Gundren offre ai personaggi 25 mo a testa per la loro assistenza e promette al gruppo il 10 per cento sulle ricchezze della miniera una volta che le sue attività di estrazione funzioneranno a pieno ritmo.

Che i personaggi abbiano ottenuto l'informazione da Agatha o da Reidoth, abbiano negoziato con Hamun Kost o recuperato Gundren e la sua mappa dal Castello Cragmaw, ora sanno dove si trova la Caverna dell'Onda Tonante. Non resta loro che mettersi in cerca dell'antica miniera nanica e scoprire in prima persona chi è il Ragno Nero e perché è così interessato alla Miniera Perduta di Phandelver.



PARTE 4: LA CAVERNA DELL'ONDA TONANTE

A poco più di ventidue chilometri a est di Phandalin, nelle profonde vallate delle Montagne della Spada, si nasconde la Caverna dell'Onda Tonante. La ricca miniera del Patto di Phandelver andò perduta cinquecento anni fa, nel corso delle invasioni orchesche che devastarono questa regione del Nord.

Nei secoli successivi, innumerevoli cercatori minerari e avventurieri si misero alla ricerca della miniera perduta, ma nessuno aveva avuto successo, finché i fratelli Rockseeker non hanno trovato il suo ingresso circa un mese fa. Sfortunatamente, i Rockseeker non sapevano di essere pedinati dalle spie al servizio di Nezznar, il Ragno Nero, e inavvertitamente hanno guidato il perfido drow fino alla meta. Nezznar e i suoi seguaci si sono occupati dei due Rockseeker rimasti a guardia della loro scoperta, poi hanno teso un'imboscata a Gundren. Venuto a sapere della collaborazione degli avventurieri con Gundren o delle loro imprese a Phandalin e nei dintorni, il Ragno Nero ha dato l'ordine di togliere di mezzo i personaggi. Nel frattempo, Nezznar ha iniziato a esplorare la Caverna dell'Onda Tonante.

Il drow è alla ricerca della Forgia degli Incantesimi, dove i maghi umani dell'antico Phandalin incantavano le armi dei nani e i congegni degli gnomi. Tuttavia, l'esplorazione di Nezznar è stata rallentata dai non morti irrequieti e dai mostri pericolosi che si annidano nella Caverna dell'Onda Tonante e che lo hanno costretto a procedere con estrema cautela.

Gli avventurieri ora hanno l'opportunità di aiutare Gundren, vendicare i suoi fratelli e sventare i piani nefandi del Ragno Nero. Naturalmente, anche i potenti tesori magici nascosti nelle miniere sono un premio da non sottovalutare.

LIVELLO DEI PERSONAGGI

Questa parte dell'avventura è concepita per un gruppo di personaggi che siano almeno di 4° livello e presume che ogni personaggio abbia guadagnato almeno 2.700 PE. Se gli avventurieri hanno ignorato troppe indagini e incontri aggiuntivi nella terza parte, potrebbero non avere raggiunto il 4° livello e molti incontri di questa sezione potrebbero risultare difficili per loro.

RICOMPENSE IN PUNTI ESPERIENZA

In questa parte dell'avventura i PE si assegnano per i mostri sconfitti, come nella seconda e nella terza parte. Tuttavia, i PE dei mostri non sono indicati nella descrizione dell'incontro. L'ammontare di PE che un mostro fornisce è invece indicato nella sua scheda delle statistiche (vedi l'appendice B). Il DM può calcolare la ricompensa sommando i punti forniti da ogni mostro superato dai personaggi. Ulteriori ricompense in PE e i motivi della loro assegnazione sono descritti nel testo dell'avventura, alla voce "Assegnare Punti Esperienza".

MOSTRI ERRANTI

Mostri di ogni genere si aggirano in tutte le aree della miniera. Gli incontri casuali servono a ricordare ai giocatori che i mostri non sono necessariamente vincolati a un'area specifica e che nessuna parte del dungeon è sicura. Gli incontri con i mostri erranti sono un modo efficace di mantenere i giocatori e i personaggi sulle spine, alleviare la noia dei giocatori e consumare le risorse del gruppo. Tuttavia, troppi incontri casuali possono diventare tediosi, quindi il DM dovrà usarli con parsimonia.

Se i personaggi trascorrono troppo tempo nella stessa area, il DM può controllare se compaiono dei mostri erranti tirando un d20. Con un risultato di 17-20, ha luogo un incontro. Viceversa, se i giocatori sembrano irrequieti, il DM può decidere direttamente che si verifica un incontro: tira un d12 e consulta la tabella "Mostri Erranti" per determinare ciò che il gruppo incontra.

MOSTRI ERRANTI

Tiro del d12	Risultato
1-3	Uccelli stigei (2d4)
4-5	Ghoul (1d4)
6	Grick (1d4)
7-8	Bugbear (1d4)
9	Scheletri (1d6)
10	Zombi (1d6)
11-12	Ameba paglierina (1)

TRATTI GENERALI

La miniera è fredda, umida e sorprendentemente ventosa. In molti dei suoi passaggi soffia una forte brezza, che scorre dall'area 1 verso l'area 16.

Soffitti. I tunnel sono alti 3 metri, salvo dove specificato diversamente. I soffitti delle stanze sono alti 6 metri, mentre le caverne naturali hanno soffitti alti 9 metri e disseminati di stalattiti.

Porte. Salvo dove specificato diversamente, tutte le porte sono alte 1,8 metri, larghe 1,2 metri, fatte di lastre di pietra dello spessore di quindici centimetri e dotate di maniglie e cardini di ferro. Le porte sono basse e larghe (l'ideale per i nani).

Pareti. Le pareti sono in pietra lavorata. In alcune aree (14, 15, 19 e 20), sono rivestite di blocchi di pietra ben squadrate.

Pavimenti. Tutti i pavimenti sono di pietra liscia naturale.

Luce. Non c'è luce, salvo dove indicato diversamente. I riquadri di testo presumono che i personaggi siano dotati di fonti di luce o di scurovisione.

Stalagmiti. Queste guglie di roccia, presenti in molte caverne naturali, spuntano dal pavimento e possono essere usate per ottenere copertura (vedi "Copertura" nel regolamento).



CAVERNA DELL'ONDA TONANTE

1 quadretto = 3 metri

-  Barili
-  Braciere
-  Brandina
-  Scarpata
-  Fungo
-  Colonna
-  Stalagmite
-  Tavolo
-  Ruota ad Acqua

RIMBOMBO DELLE ONDE

Tutti i migliori dungeon possiedono delle caratteristiche che li rendono unici e la Caverna dell'Onda Tonante non fa eccezione. Il rombo ritmico delle onde che si infrangono riverbera in tutta la miniera ed è abbastanza forte da far tremare la pietra sotto i piedi dei personaggi. Le onde si ripetono a intervalli di circa due minuti e si fanno più forti in direzione nordest.

La Caverna dell'Onda Tonante è molto lontana dall'oceano, ma una caverna della miniera, invasa dall'acqua, è collegata a una sorgente sotterranea di acqua calda. Quella sorgente ribolle in continuazione, fino a generare un geysir che sale all'interno di uno stretto condotto di pietra, generando un suono simile a quello di un'onda che si infrange contro le rocce. Il DM può descrivere questo suono ai giocatori di tanto in tanto. Servirà a stuzzicare la loro curiosità e ad attirarli verso la sua origine, conducendoli di conseguenza verso il cuore della miniera.

INCONTRI SULLA MAPPA

Tutti gli incontri di questa parte dell'avventura sono indicati sulla mappa della Caverna dell'Onda Tonante.

1. INGRESSO DELLA CAVERNA

Che i personaggi seguano la mappa di Gundren o ricevano le indicazioni per raggiungere la Caverna dell'Onda Tonante da un'altra fonte, il loro approccio iniziale li porta all'imboccatura di uno stretto tunnel nascosto tra le pendici delle Montagne della Spada.

Il tunnel d'ingresso conduce in una grande caverna sorretta da una colonna di roccia naturale e con tre stalagmiti. Nella parte ovest della caverna, dietro la colonna di roccia, sono visibili tre giacigli e un cumulo di scorte assortite (sacchi di farina, borse di sale, barilotti di carne salata, lanterne, ampole di olio per lampade, picconi, pale e altri utensili). In mezzo alle scorte giace il cadavere di un nano minatore, morto da almeno una settimana.

La sezione nordest della caverna è crollata, formando una fossa larga tre metri e profonda sei metri. Una solida corda di canapa è stata legata a una vicina stalagmite e penzola da un bordo della fossa. In fondo alla fossa è visibile un rozzo tunnel che conduce a nordovest e a est.

È qui che si erano accampati i Rockseeker. Il nano morto è Tharden, il fratello di Gundren, ucciso dal Ragno Nero. Anche l'altro fratello di Gundren, Nundro, si trovava qui ed è attualmente tenuto prigioniero dal Ragno Nero nell'area 20.

Le scorte dei nani possono tornare utili, ma non hanno alcun valore particolare.

Fossa Aperta. Per entrare o uscire dalla fossa scalandone le pareti senza una corda è necessaria una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Se un personaggio fallisce la prova di 5 o più, cade e subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, atterrando prono sul fondo. Il tunnel in fondo alla fossa conduce a nordovest verso l'area 2 e a est verso l'area 3.

TESORO

Tharden indossa un paio di *stivali molleggiati*. Nella fretta di esplorare il resto della Caverna dell'Onda Tonante, Nezznar non li ha notati.

2. TUNNEL DELLE MINIERE

Questo labirinto di passaggi è una vecchia sezione delle miniere originali della Caverna dell'Onda Tonante.

Quest'area è composta da numerosi passaggi che si intersecano. Qui i soffitti sono alti soltanto 1,8 metri e vari passaggi terminano in vicoli ciechi scavati parzialmente.

I vicoli ciechi sono cunicoli in cui i minatori avevano rinunciato ad avanzare ulteriormente, decidendo di passare a scavare in altri punti. In uno di essi attende pazientemente un'ameba paglierina. Quando il gruppo entra in questa sezione della miniera, l'ameba inizia a seguirlo, attendendo istintivamente l'opportunità di attaccare un bersaglio solitario.

3. VECCHIA ENTRATA

Il tunnel che si inoltra a sud era l'entrata originale della Caverna dell'Onda Tonante, ma crollò a causa dei tumulti che sconvolsero le miniere secoli fa. Quando gli orchi lanciarono il loro assalto, all'interno delle miniere scoppiò una furibonda battaglia. I morti giacciono ancora nel punto in cui sono caduti.

Molti tunnel convergono in questa caverna naturale alta nove metri. Sulle pareti sono stati scolpiti vari bassorilievi che mostrano nani e gnomi minatori intenti a lavorare. Sotto i bassorilievi, circa due dozzine di scheletri che indossano frammenti arrugginiti di armatura giacciono disseminati per il pavimento della caverna. Alcuni sono scheletri nanici, mentre altri sono resti orcheschi. Una mezza dozzina di grosse lanterne di ottone occupa una serie di nicchie o di costoni lungo i margini della caverna, ma nessuna di esse è accesa.

Dieci **uccelli stigei** si aggrappano al soffitto come se fossero pipistrelli. I mostri trovano ben poche prede vive nelle miniere e sono affamati. Se i personaggi esaminano gli scheletri sul pavimento, gli uccelli stigei riescono molto probabilmente a coglierli alla sprovvista. Ogni personaggio che non esamina il soffitto è considerato sorpreso, a meno che il suo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva non sia superiore al totale della prova di Destrezza (Furtività) degli uccelli stigei (si effettua un solo tiro per tutti gli uccelli). Quei personaggi che non sono sorpresi sentono un tenue battito d'ali pochi istanti prima che gli uccelli stigei planino su di loro per attaccare.

Le lanterne e le sculture dei minatori al lavoro avevano in origine lo scopo di dare il benvenuto ai nuovi arrivati.

4. VECCHIA SALA DELLE GUARDIE

Questa sala delle guardie un tempo proteggeva la vicina entrata della miniera, ma fu invasa all'inizio della battaglia, quando gli orchi attaccarono.

Questa stanza è occupata da panche di pietra spaccate e cumuli di detriti caduti da un soffitto parzialmente crollato. Tra le brandine di pietra in rovina e le rastrelliere di armi rovesciate giacciono le ossa di vari nani e orchi.

Nel round successivo a quello in cui una creatura vivente entra in questa camera, le ossa iniziano a muoversi e rinsaldarsi, formando nove **scheletri**. Gli scheletri combattono fino alla distruzione.

5. UFFICIO DEI SAGGIATORI

I saggiatori della miniera un tempo lavoravano qui, soppesando e valutando i campioni di metallo e pagando gli scavatori per il loro lavoro.

Questa camera un tempo era un ufficio o un magazzino di qualche tipo. Su un grosso bancone di pietra che divide in due la stanza sono ancora visibili tre impolverate bilance di ferro. Una fila di nicchie scavate lungo la parete nord è piena di fogli di carta polverosi. I cadaveri di alcune creature morte molto tempo fa (gnomi e orchi, a giudicare dall'aspetto) giacciono ancora sul pavimento.

I documenti vecchi di secoli custoditi nelle nicchie si sbriciolano al minimo tocco, ma un personaggio in grado di leggere il Nanico può notare alcuni segni sbiaditi sui frammenti rimanenti, una serie di annotazioni relative a pesi e rimborsi.

TESORO

Dietro il bancone c'è una cassaforte chiusa a chiave, che può essere aperta usando degli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20. Questo forziere delle paghe fu ignorato nel corso dei combattimenti e contiene 600 mr, 180 ma, 90 me e 60 mo.

6. DORMITORIO A SUD

Questo era un dormitorio dei minatori. È qui che i più abili scavatori che lavoravano nella Caverna dell'Onda Tonante venivano a riposarsi tra un turno e l'altro. Se un personaggio origlia alla porta socchiusa, effettuando con successo una prova di Saggia (Percezione) con CD 10 sente il rumore attutito di qualcosa che si spezza, seguito da un costante rosicchiare.

File ordinate di vecchie brandine di pietra corrono lungo questa camera, al cui centro si erge un vecchio braciere di ferro arrugginito pieno di carboni spenti. A terra giacciono le ossa di una mezza dozzina di nani e di orchi, che ancora indossano alcuni frammenti di armatura. Tre figure grigie e ricurve frugano tra i resti, palpeggiando i frammenti e rosicchiando le ossa.

Tre **ghoul** del branco nell'area 9 si trovano in questa stanza, impegnati a spezzare e rosicchiare le antiche ossa dei caduti nella vana speranza di trovare qualche rimasuglio di midollo. I ghoul, impazienti di cibarsi di carne fresca, attaccano immediatamente.

7. MAGAZZINO IN ROVINA

Nonostante la distruzione circostante, la parte nord di quest'area di stoccaggio è rimasta relativamente intatta.

La parete est di questa camera è crollata e ora non resta che un cumulo di detriti. A nord è visibile una porta socchiusa che conduce a un magazzino di ampie dimensioni. Lungo le pareti è stata impilata una serie di barilotti, tutti crepati o spaccati a causa dell'usura del tempo.

Pur non essendo comodo, il magazzino è un luogo sicuro dove riposare. Nessun mostro viene da queste parti. Inoltre, la porta del magazzino è in buone condizioni e può essere facilmente bloccata o sbarrata dall'interno.

Il contenuto dei barilotti è evaporato da tempo.

8. CAVERNA DEI FUNGHI

Questa caverna ha bloccato l'esplorazione di Nezznar. Il drow sospetta che le officine magiche della miniera siano vicine, ma preferirebbe non correre il rischio di affrontare i mostri che infestano l'area.

Un fitto strato di strani funghi copre una vasta sezione del terreno in questa caverna. La coltura include numerose vesce del diametro di trenta centimetri, strane poliporacee che crescono sulle stalagmiti e funghi dal gambo e dal cappello che raggiungono un metro e mezzo d'altezza. Alcune vesce risplendono di una strana fosforescenza verdastra.

La maggior parte dei funghi è innocua e il bagliore verdastrò dei funghi fosforescenti consente alle creature di vedere tutta la caverna senza bisogno di scurovisione o di fonti di luce.

Gas Velenoso. Ogni volta che una creatura tenta di attraversare la caverna, lo strato di funghi che ricopre buona parte del terreno sprigiona nell'aria un gas velenoso. Ogni creatura all'interno



GHOUL

della caverna deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti subirà 3d6 danni da veleno e sarà avvelenata per 10 minuti (vedi il regolamento per ulteriori informazioni sulla condizione di avvelenato). Il gas si disperde dopo 1 minuto, ma fino ad allora, ogni creatura vivente che termina il proprio turno nella caverna deve ripetere il tiro salvezza.

9. GRANDE CAVERNA

Questa caverna un tempo fungeva da sala dei banchetti, area di incontri e sala del sidro per i minatori.

Due ripide scarpate dividono questa grande caverna in tre sezioni, delimitate da alte terrazze alle estremità e una sezione più bassa al centro. Due scalinate di pietra scolpita salgono fino alle terrazze. Due grossi tavoli sono stati collocati nella sezione centrale, assieme a un paio di vecchi bracieri. Un tavolo più piccolo è situato sulla terrazza est. I resti scheletrici di dozzine di combattenti (nani, gnomi, orchi e ogre) sono una muta testimonianza dello scontro feroce di cui fu teatro questo luogo molto tempo fa.

Sette **ghoul** si annidano sulla terrazza ovest, nascosti tra le ombre. Notano le eventuali luci o rumori negli altri punti della caverna e balzano giù rapidamente per attaccare. I non morti sono affamati e combattono fino alla distruzione.

Le scarpate sono alte 3 metri e per scalarle è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12. Una creatura che cade o viene spinta giù dalla scarpata subisce 1d6 danni contundenti e atterra prona.

10. POZZA OSCURA

Questa caverna piena d'acqua nasconde un tesoro.

Buona parte di questa caverna è occupata da una pozza d'acqua ferma. L'acqua è scura ed è difficile intuire cosa potrebbe nascondersi sotto la sua superficie. Le rive della pozza sono delimitate da un sottile strato di gusci rotti di strane cozze pallide. Un forte odore di pesce aleggia nell'aria.

Un passaggio conduce a sud di quest'area e una rampa di scale sale verso est. Un torrente d'acqua fangosa esce dalla caverna in direzione nordest.

La pozza è profonda 6 metri al centro. Il torrente a nordest è profondo 90 centimetri e il soffitto del passaggio arriva a 60-90 centimetri al di sopra dell'acqua. I personaggi possono facilmente guardare il torrente per raggiungere l'area 18.

Se un personaggio esplora la pozza, trova un vecchio scheletro che giace sul fondo, a 3 metri dalla riva e a 3 metri di profondità. Si tratta dei resti di un mago umano del vecchio Phandalin che morì difendendo le miniere dall'attacco degli orchi. Varie frecce orchesche sono ancora piantate nella cassa toracica dello scheletro.

TESORO

Lo scheletro indossa due anelli di platino (75 mo ciascuno) e stringe tra le dita ossute una *bacchetta dei dardi incantati*.

11. DORMITORIO A NORD

La porta est è barricata dall'interno e per aprirla con la forza è necessario superare una prova di Forza con CD 20. Un

personaggio che origlia a una delle due porte e supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 sente delle voci rauche che parlano in Goblin e affermano di essere affamate.

Lungo le pareti di questo dormitorio, riscaldato e illuminato da un braciere di ferro fiammeggiante al centro della stanza, sono state allineate varie brandine di pietra.

Se il gruppo entra da ovest, il DM aggiunge:

Sul lato opposto della stanza è visibile un'altra porta, bloccata da una barricata ricavata dai resti di un tavolo di legno.

Cinque **bugbear** risiedono in questa camera. Sono i fedeli servitori di Nezznar. Questa camera costituisce la prima linea dell'assalto del Ragno Nero alla Caverna dell'Onda Tonante e i bugbear sono qui per evitare che i ghouls, gli zombi o gli altri non morti disturbino il loro padrone nella sua tana (area 19).

Come nel caso dell'area 6, anche questa stanza un tempo era un dormitorio dei minatori. I bugbear di Nezznar hanno rimosso i cadaveri che hanno trovato all'interno e hanno eretto la barricata.

TESORO

Il più grosso bugbear porta una borsa che contiene 15 mr, 13 me e una *pozione di vitalità*.

12. CAVERNA DELLA FONDERIA

Come la caverna dei funghi nell'area 8, questa caverna costituisce un serio ostacolo che impedisce a Nezznar di raggiungere il suo obiettivo, la Forgia degli Incantesimi (area 15). Il drow deve ancora formulare un piano che gli consenta di superare i guardiani non morti presenti in quest'area.

Una fornace e un mantice meccanico alimentato da una ruota ad acqua occupano buona parte di questa grande camera. La fornace è fredda e buia, ma accanto ci sono cumuli di carbone e carretti pieni di metallo allo stato grezzo. La ruota ad acqua si trova in un canale largo tre metri scavato nel pavimento della stanza, ma che ora è asciutto. Ci sono passaggi che si dirigono a ovest, a sud e a est, ma il canale vuoto esce dalla stanza a nord e a est.

Più di una dozzina di cadaveri avvizziti giacciono all'interno della stanza. Appartengono ai nani e agli orchi uccisi in battaglia e indossano ancora brandelli delle loro armature. Sopra di essi fluttua un teschio avvolto nelle fiamme verdi.

Otto dei nani combattenti caduti sono **zombi**. Si animano e inseguono qualsiasi creatura vivente che entri nella stanza, ma non inseguono le creature al di fuori di quest'area per più di 1 round. Quest'area è inoltre sorvegliata da un non morto molto più intelligente: un **teschio infuocato**. Questa creatura era un servitore dei maghi umani alleati con i nani e gli gnomi di Phandelver e continua ad agire secondo le antiche istruzioni ricevute, impedendo a qualsiasi intruso di passare.

Questa imponente camera era il cuore delle operazioni minerarie della Caverna dell'Onda Tonante. Era qui che i nani fondevano i loro minerali per raffinarli e farne dei lingotti d'oro, d'argento e di platino. Il canale prosciugato veniva alimentato dal torrente dell'area 18, che i nani deviavano per mettere in moto la ruota ad acqua, che a sua volta metteva in funzione il mantice che alimentava la fornace.

Il canale è profondo 1,5 metri rispetto al pavimento e non è necessaria alcuna prova di caratteristica per entrarvi o uscirne. Un personaggio sul fondo del canale può seguirlo per uscire da questa stanza verso nord o verso est, anche se il soffitto diventa alto solo 1,5 metri una volta che il canale è uscito dalla stanza.

13. CAVERNA STELLATA

I danni strutturali e i resti scheletrici di quest'area sono la prova della devastante battaglia magica che si combatté qui secoli fa, quando gli orchi e i loro maghi mercenari assaltarono la miniera.

I minerali luccicanti sul soffitto di questa ampia caverna rifrangono la luce simulando l'effetto di un cielo stellato notturno. Dozzine di scheletri (molti dei quali schiacciati dai detriti caduti) giacciono riversi sul pavimento.

La caverna è abbastanza grande da ospitare due strutture separate. Ognuno di questi edifici in pietra è stato costruito a misura di umano, a differenza delle porte e dei mobili a misura di nano che avete visto in altre aree delle miniere. Entrambe le strutture mostrano mura annerite e consumate, e le loro doppie porte sono crepate e consumate dalle fiamme.

La caverna è divisa da una scarpata in cui è stata creata una rampa di scale. I passaggi che escono da quest'area conducono a nord, a sud e a ovest.

Gli edifici danneggiati sono descritti nelle aree 14 e 15. I minerali nel soffitto sono belli a vedersi, ma non sono magici e non hanno alcun valore.

Qualsiasi personaggio competente in Arcano può percepire una sottile aura di magia in questa caverna. (Un incantesimo *individuazione del magico* rivela la stessa cosa.) Laura diventa più forte se ci si avvicina all'edificio a nord (l'area 15).

14. ALLOGGI DEI MAGHI

Le porte che conducono a quest'area sono crepate e i loro cardini di ferro sono parzialmente fusi. Per scardinare o sfondare le porte è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 15.

Polvere, cenere, pareti annerite dalle fiamme e cumuli di detriti sotto un soffitto incurvato indicano che questa stanza fu danneggiata da un'esplosione devastante. I mobili (tavoli, sedie, scaffali, letti) sono tutti anneriti o scheggiati, ma altrimenti sono ben conservati. Un forziere di ferro annerito dalle fiamme è visibile ai piedi di uno dei letti.

Questa stanza ospita lo spirito irrequieto dell'ultimo mago che morì al suo interno, **Mormesk il wraith**. Non è immediatamente visibile, ma emerge dal pavimento quando una creatura vivente entra nella stanza.

Mormesk era un potente mago che andò incontro al suo destino durante la battaglia magica che segnò il culmine dell'attacco degli orchi. Secoli e secoli di collera hanno avvelenato la sua anima, trasformandolo in un'apparizione carica di odio.

Mormesk ha il comando dei non morti che infestano la Caverna dell'Onda Tonante. Il wraith trascorre il suo tempo quaggiù perché il tesoro che aveva accumulato in vita si trova nel forziere annerito (vedi la sezione "Tesoro"). Non essendo più corporeo, non può toccare o maneggiare le ricchezze che possedeva in vita.

Questo edificio fungeva da casa degli ospiti per i maghi in visita che lavoravano alla Forgia degli Incantesimi (area 15),



TESCHIO INFUOCATO

molti dei quali erano umani provenienti dalle città vicine. Tutti i mobili sono a misura di umano.

INTERPRETARE MORMESK

Mormesk parla con voce rauca e sussurrante. Quando emerge dal pavimento per la prima volta, esclama: "La vostra presenza è un'offesa per me, come anche la vostra vita. I miei tesori appartengono soltanto a me, non vi consentirò di saccheggiarli!" Se i personaggi non fanno alcun tentativo di ragionare col wraith, la creatura attacca.

Se i personaggi tentano di ragionare con il wraith, ascolta ciò che hanno da dire, purché non gli abbiano fatto del male in alcun modo e non si siano impossessati di alcuna delle sue proprietà. Il wraith è irrimediabilmente malvagio, quindi l'unico modo in cui i personaggi possono fermare la sua furia spettrale è offrendogli qualcosa che un vecchio mago potrebbe considerare prezioso, in cambio delle loro vite. Mormesk apprezza gli oggetti magici (specialmente le pergamene), i libri degli incantesimi e le conoscenze arcane. Qualunque dono gli venga offerto, un personaggio deve effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 10 per convincere il wraith che si tratta di un oggetto di valore.

A prescindere da ciò che i personaggi offrono, il wraith non rinuncerà alla pipa di legno nel suo forziere bruciato. È disposto tuttavia a separarsi dalle monete e dalle gemme se i personaggi accettano di uccidere lo spectator nella Forgia degli Incantesimi. (Il wraith non spiega cosa sia uno spectator. Si limita a indirizzarli verso l'area 15.) Una volta ricevuto il suo dono, il wraith consente ai personaggi di frugare tra i suoi libri e di tenere la mappa segreta contenuta in uno di essi (vedi la sezione "Tesoro").

TESORO

Il forziere bruciato non è chiuso a chiave e contiene 1.100 mr, 160 ma, 50 me, tre diamanti (del valore di 100 mo ciascuno) e una pipa di legno filigranata in platino (150 mo).

Sugli scaffali si trovano ancora alcuni tomi preservati magicamente. Molti sono soltanto libri di storie, ma uno ha una

mappa cucita all'interno della copertina. È possibile notare la mappa effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12. La mappa mostra l'ubicazione di un dungeon di creazione del DM. Quando i personaggi avranno concluso la loro esplorazione della miniera, questa vecchia mappa potrà condurli alla loro prossima avventura.

15. FORGIA DEGLI INCANTESIMI

È qui che i maghi alleati con i nani e gli gnomi del Patto di Phandelver incanalavano la magia di queste caverne per incantare le armi naniche e i congegni gnomeschi. La porta a nord è crepata e annerita dalle fiamme e i suoi cardini di ferro sono parzialmente fusi; per aprirla con la forza è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 15. La doppia porta a ovest è altrettanto danneggiata, ma è leggermente socchiusa.

Questo grosso laboratorio rimase gravemente danneggiato dall'antica battaglia di magia che devastò l'intera miniera. I tavoli da lavoro che occupavano due angoli della stanza sono anneriti dalle fiamme e l'intonaco alle pareti di pietra è stato bruciato. Al centro della stanza si erge un piedistallo di pietra su cui poggia un piccolo braciere dove arde una strana fiamma verdastra e crepitante. Il braciere e il suo piedistallo sembrano non essere stati toccati dalle forze che hanno distrutto quest'area.

Dietro il braciere di fiamma verde fluttua una creatura sferica del diametro di circa 1,2 metri. Quattro tentacoli che terminano con un bulbo oculare spuntano dalla sua massa centrale, due per ogni lato. Al centro del corpo si apre un grosso occhio che vi fissa intensamente.

"Salve", dice una voce bassa e gorgogliante che echeggia direttamente nelle vostre teste.

Il mostro che sorveglia questa stanza è uno **spectator**. Uno dei maghi umani che lavorava alla Forgia degli Incantesimi aveva evocato la creatura per proteggere gli oggetti magici prodotti e custoditi in questa stanza. Quando la miniera fu saccheggiata, gli orchi disturbarono la delicata magia dell'area, sconvolgendo la presa dello spectator sulla realtà. Ora è impazzito e crede che la miniera sia ancora attiva, nonostante tutte le prove che dimostrano il contrario.

Mormesk (area 14) vuole scacciare o uccidere lo spectator, ma finora la creatura ha respinto facilmente gli assalti degli zombi e dei ghoul del wraith, senza stupirsi del fatto che dei non morti vaghino per la miniera. Se il gruppo tenta di rimuovere qualcosa da quest'area, lo spectator attacca. Se lo spectator viene in qualche modo accecato, torna sul suo piano di origine e scompare, convinto di non poter più svolgere il compito per cui era stato evocato.

Effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 15, un personaggio può convincere lo spectator che uno o più membri del gruppo siano maghi o minatori al servizio dei proprietari della Caverna dell'Onda Tonante, inviati a porre termine all'incarico dello spectator. Se l'inganno ha successo, lo spectator si convince di essere stato sollevato dai suoi obblighi, scompare e fa ritorno al suo piano d'origine.

Braciere della Fiamma Verde. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 è possibile identificare il braciere come fonte della magia che pervade tutte le caverne circostanti. La magia si è attenuata col passare degli anni fino al punto di non poter più essere incanalata per incantare permanentemente gli oggetti magici. Tuttavia, qualsiasi arma o armatura non magica immersa nelle fiamme verdi per almeno 1 minuto diventa rispettivamente un'arma +1 o un'armatura +1 per 1d12 ore (vedi l'appendice A). Il braciere non può essere rimosso dalla Forgia degli Incantesimi.

Stanza Nord. Questa piccola stanza è una zona di lavoro separata, dove gli oggetti destinati a essere incantati venivano lucidati, laccati e rifiniti in altri modi. Come il laboratorio principale, anch'essa è stata quasi completamente distrutta.

TESORO

Sul tavolo da lavoro nell'angolo sudest della stanza si trovano gli ultimi oggetti che lo spectator era stato incaricato di proteggere: *Portatrice di Luce* e *Guardiadràgo*.

Portatrice di Luce. Questa *mazza +1* fu fabbricata per un chierico di Lathander, il dio dell'alba. La testa della mazza ha la forma di un sole splendente ed è fatta di solido ottone. Quest'arma, battezzata *Portatrice di Luce*, risplende come una torcia su comando di colui che la impugna. Quando risplende, la mazza infligge 1d6 danni radiosi extra alle creature non morte.

Guardiadràgo. Questa *corazza di piastre +1* è decorata con il simbolo di un drago d'oro. Creata per un eroe umano di Neverwinter chiamato Tergon, conferisce a chi la indossa vantaggio ai tiri salvezza contro le armi a soffio delle creature dotate del tipo drago.



16. CAVERNA TONANTE

Il suono delle onde che rimbombano contro le rocce è ciò che ha fornito alla Caverna dell'Onda Tonante il suo nome, ed è in questa caverna che il fenomeno ha origine.

Una stretta cornice di roccia si affaccia su una vasta caverna riempita da una massa d'acqua impetuosa e gorgogliante. Il rombo che si diffonde ritmicamente per tutta la miniera è molto più forte in quest'area. A intervalli regolari, un impetuoso afflusso d'acqua si riversa in questa camera e si infrange contro la parete rocciosa appena sotto la cornice. L'eco suggerisce che questa caverna sia solo la propagazione di una caverna molto più ampia a nordest.

La cornice che corre lungo la parete sud è alta 4,5 metri rispetto al livello dell'acqua, che è profonda 6 metri. Tuttavia, quando un nuovo afflusso d'acqua sale nella caverna, ogni 2 minuti, il livello sale di altri 3 metri, per poi tornare alla sua normale profondità dopo un minuto.

17. VECCHIO LETTO DEL TORRENTE

Il torrente che scorreva dall'area 10 all'area 18 un tempo attraversava anche questo stretto passaggio, prima di riversarsi nell'area 16.

Questo passaggio è alto a malapena 1,2 metri ed è ostruito da grossi macigni e detriti più piccoli. Forse un tempo era il letto di un corso d'acqua, ma ora è completamente prosciugato.

I nani deviarono il torrente nel canale che conduceva all'area 12 per attivare la ruota ad acqua della fonderia. Poi i terremoti che sconvolsero la Caverna dell'Onda Tonante durante l'ultima battaglia di magia contro gli orchi invasori fecero crollare il pavimento dell'area 18, deviando di nuovo il corso del torrente. Il vecchio letto del torrente resta un passaggio utilizzabile che consente di aggirare i non morti dell'area 12, anche se Nezznar non l'ha ancora scoperto.

18. CAVERNA CROLLATA

I servitori di Nezznar che occupano questa caverna hanno il compito di vigilare sulle incursioni dei non morti e di setacciare i detriti. Le divinazioni del Ragno Nero sembrano suggerire che ci sia un tesoro prezioso di qualche tipo in fondo alla crepa che si è creata quando quest'area è stata distrutta.

La metà orientale di questa caverna è occupata da una grossa crepa. Un torrente sgorga dalla parete ovest e si tuffa nella crepa, per poi uscirne sul lato nord. Varie corde assicurate a dei paletti di ferro piantati lungo il bordo ovest della crepa scendono fino al fondo del baratro.

Tre **bugbear** si trovano in quest'area. Due sono occupati a sgombrare le pietre sul fondo della crepa, mentre un altro monta la guardia sul lato ovest della caverna. Un **doppelganger** di nome Vhalak vigila sulle attività con le fattezze di un maschio drow. Se ha inizio un combattimento nella caverna principale, i due bugbear nella crepa si arrampicano sulle corde per unirsi alla mischia.

Crepa. La crepa è profonda 6 metri. Per entrare o uscire dalla crepa senza usare una corda è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10. Una

creatura che fallisce la prova di 5 o più cade e subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, atterrando prona sul fondo.

SVILUPPI

Se due o più bugbear vengono uccisi, il doppelganger fugge verso l'area 19 per mettere in guardia Nezznar.

TESORO

Le divinazioni di Nezznar dicono il vero. Sotto un pesante strato di detriti in fondo alla crepa giace lo scheletro fatto a pezzi di un nano che indossa un paio di *guanti del potere orchesco*. I resti non sono immediatamente visibili, ma possono essere individuati effettuando con successo una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 20. Ogni personaggio che si mette a cercare può effettuare una prova ogni ora.

19. TEMPIO DI DUMATHOIN

Nezznar usa questa stanza come quartier generale mentre esplora la miniera alla ricerca della *Forgia degli Incantesimi*.

Sei colonne di marmo screpolate si ergono lungo le pareti di questa sala. All'estremità nord si erge la statua di un nano seduto su un trono che tiene un grosso martello da guerra di pietra sulle ginocchia. La statua è alta quasi tre metri e i suoi occhi sono costituiti da due scintillanti smeraldi.

La polvere e i detriti che ricoprivano il pavimento sono stati spazzati da un lato e un accampamento è stato allestito davanti alla statua. Una mezza dozzina di giacigli e di zaini sono stati meticolosamente disposti attorno a un falò improvvisato. Un tavolo di legno è posizionato sul lato ovest della stanza, tra due colonne.

Se gli occupanti della stanza non sapevano che i personaggi stanno arrivando, il DM aggiunge quanto segue:

Accanto al tavolo, due bugbear montano la guardia ai fianchi di un elfo oscuro che indossa un'armatura di cuoio e vesti nere. Il drow stringe in mano un bastone nero la cui cima è scolpita a forma di ragno, e nel vedervi si acciglia. "A quanto pare dovrò occuparmi di voi personalmente. È un peccato che debba finire così."

Nezznar il Ragno Nero viene raggiunto da quattro **ragni giganti** che difendono il loro padrone fino alla morte. Se si aspettano di essere attaccati, i ragni si nascondono dietro le colonne e Nezznar lancia *invisibilità* su se stesso e si posiziona accanto al tavolo. Il DM effettua una prova di Destrezza (Furtività) per i ragni. Quando gli intrusi compaiono, i ragni cercano di avvilupparli nelle ragnatele prima di avvicinarsi per entrare in mischia. Nezznar si unisce alla lotta nel round successivo all'attacco dei ragni.

Se il **doppelganger** dell'area 18 si è ritirato in quest'area, assume l'aspetto di Nundro Rockseeker in modo che Nezznar possa usare il "nano" come arma di ricatto per obbligare il gruppo ad arrendersi (anche se il drow non arriverà a fare veramente del male al doppelganger). Vedi la sezione "Interpretare Nezznar" per ulteriori informazioni sul nemico drow.

Statua. La statua raffigura Dumathoin, il dio nanico dei minatori. Qualsiasi personaggio che possieda competenza in Religione riconosce la divinità. La statua è magnificamente



NEZZNAR IL RAGNO NERO

scolpita e i suoi occhi di smeraldo sembrano estremamente preziosi. In realtà i gioielli sono dei falsi di ottima fattura e non sono altro che due pezzi di vetro senza valore, come un esame più ravvicinato e una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo può rivelare. Nonostante questo, sono protetti da una potente magia e un incantesimo *individuazione del magico* rivela una forte aura di abiurazione che avvolge la statua.

Un personaggio può facilmente scalare la statua e scalzare un gioiello dal suo incavo effettuando con successo una prova di Forza con CD 10. Tuttavia, quando uno dei due occhi viene rimosso, le colonne che sorreggono le pareti si spaccano, provocando il crollo del soffitto. Ogni creatura nella stanza deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 4d10 danni contundenti e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Tavolo. Il tavolo è ricoperto di mappe e appunti stilati da Nezznar nel tentativo di esplorare la miniera. In mezzo alle scartoffie è nascosto un sacchetto di cuoio nero che contiene un tesoro (vedi la sezione "Tesoro").

INTERPRETARE NEZZNAR

Anche se intende uccidere i personaggi, Nezznar ne è incuriosito. Se ne ha l'opportunità, il drow li interroga con insistenza per sapere di più riguardo alle loro identità, affiliazioni, interessi e obiettivi, memorizzando tutto ciò che scopre nella speranza un giorno o l'altro di poter sfruttare queste informazioni.

Nezznar ammette di essere il Ragno Nero e di avere usato i goblin Cragmaw e i Marchi Rossi per assicurarsi che la Caverna dell'Onda Tonante rimanesse un segreto. Dirà e farà qualsiasi cosa pur di indurre i personaggi ad abbassare la guardia, per esempio promettendo di arrendersi o proponendo ai personaggi di unire le forze contro i mostri che ostacolano la sua avanzata verso la Forgia degli Incantesimi. Tuttavia, tradirà i personaggi non appena pensa che non possano più tornargli utili.

SVILUPPI

Le creature nell'area 18 possono sentire i rumori di un eventuale combattimento in questa stanza. Se non sono già state neutralizzate, arrivano dopo 3 round e agiscono immediatamente dopo i ragni giganti di Nezznar nell'ordine di iniziativa.

Se i personaggi catturano Nezznar e lo portano alla villa del borgomastro a Phandalin, il drow viene tenuto sottochiave finché Sildar Hallwinter o un altro rappresentante dell'Alleanza dei Lord non arriva a scortarlo fino a Neverwinter, dove sarà interrogato e processato. Tuttavia, se i personaggi non piazzano delle guardie al di fuori della cella di Nezznar, Halia Thornton (vedi pagina 17) lo fa evadere di prigione, lo conduce di nascosto fuori da Phandalin e lo consegna agli Zhentarim, che lo attendono a braccia aperte. Gli Zhent vogliono sapere tutto ciò che il Ragno Nero conosce riguardo alla Caverna dell'Onda Tonante. Ciò che accade a Nezznar da lì in poi dipende dal DM.

TESORO

Nezznar porta con sé una *pozione di guarigione* e un *bastone del ragno*. Il drow possiede inoltre una chiave di ferro dalla testa a forma di incudine. Questa chiave apre la porta dell'area 20.

Esplorando la Caverna dell'Onda Tonante, Nezznar ha recuperato alcuni tesori, che custodisce nel sacchetto sul tavolo di legno. Il sacchetto contiene 190 me, 130 mo, 15 mp, nove piccole gemme (10 mo ciascuna) e un boccale da birra nanico fatto in electrum lavorato (100 mo).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Se i personaggi catturano Nezznar vivo e lo consegnano a Sildar Hallwinter o al Borgomastro Wester a Phandalin, ottengono il doppio del suo valore in PE come ricompensa.

20. ALLOGGI DEI SACERDOTI

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. Per aprirla è necessario usare degli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15. La chiave è in possesso di Nezznar (area 19).

Se i personaggi non agiscono furtivamente, qualsiasi attività alla porta attira l'attenzione di Nezznar e dei suoi alleati nell'area 19, nel qual caso il drow invia i suoi ragni giganti a indagare.

Dei tendaggi polverosi coprono le pareti di questa stanza, che contiene anche un letto e un braciere. Un nano in pessime condizioni giace legato e privo di sensi sul freddo pavimento di pietra.

Questa stanza apparteneva un tempo al sacerdote che gestiva il tempio di Dumathoin (area 19), ma Nezznar se ne è appropriato e ora la usa come cella. La figura che giace sul pavimento è Nundro, un nano **popolano** e il più giovane dei tre fratelli Rockseeker. Nezznar lo ha risparmiato perché credeva che il nano potesse sapere più cose sulla miniera di quante non volesse ammettere. Il drow ha interrogato brutalmente Nundro una volta o due al giorno da quando lo ha catturato.

SVILUPPI

Se gli avventurieri salvano Nundro, il nano dimostra la sua gratitudine e si offre di accompagnarli per il resto della loro permanenza nella Caverna dell'Onda Tonante. Nundro sulla miniera non sa più di quanto già non sappiano i personaggi, quindi non ha molto da offrire al gruppo in termini di informazioni utili. Vedi il riquadro "PNG Membri del Gruppo" (pagina 11) per alcuni suggerimenti su come gestire Nundro.

Se i personaggi si sbarazzano di Nezznar e dei suoi sgherri, quest'area può fungere da luogo comodo e sicuro dove riposare prima di riprendere l'esplorazione della miniera.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Se Nundro viene salvato e sopravvive all'avventura, i personaggi si dividono equamente 200 PE.

CONCLUSIONE

Lavorando sodo e con un pizzico di fortuna, gli avventurieri hanno sconfitto il Ragno Nero e sventato i suoi perfidi piani, liberato Phandalin dai malviventi che minacciavano

i suoi abitanti e rivendicato il controllo della miniera perduta nella Caverna dell'Onda Tonante. Le loro imprese saranno ricordate a lungo in quest'angolo della Costa della Spada. Negli anni a venire, le miniere del Patto di Phandelver, una volta rimesse in funzione, porteranno grandi ricchezze a Phandalin e contribuiranno a riportare pace e prosperità nella zona.

Gundren e Nundro Rockseeker si incaricano di amministrare la nuova miniera. In cambio dei servigi che gli avventurieri hanno reso alla loro famiglia, concedono volentieri al gruppo una quota del 10 per cento sui profitti della miniera. Se i personaggi desiderano rimanere a Phandalin e magari restaurare il Maniero Tresendar o procurarsi un'abitazione tutta loro, gli abitanti dell'area sono ben lieti di accoglierli. Anche se decidessero di ripartire in cerca di nuove avventure, saranno sempre bene accetti a Phandalin.

Giunti alla fine dell'avventura, i personaggi dovrebbero avere raggiunto il 5° livello. Se i giocatori desiderano continuare a giocare con questi personaggi, il DM può usare i contenuti di questo set per creare le sue avventure personali; la misteriosa mappa rinvenuta nell'area 14 della Caverna dell'Onda Tonante offre un possibile aggancio per una nuova avventura, ma il DM può liberamente esplorare altre idee usando i mostri, gli oggetti magici e i luoghi descritti in questa avventura. Se desidera creare avventure per personaggi di livello superiore al 5°, avrà bisogno delle regole base disponibili online o dei manuali completi: il *Player's Handbook*, la *Dungeon Master's Guide* e il *Monster Manual*.



APPENDICE A: OGGETTI MAGICI

Ogni avventura racchiude la promessa (ma non la garanzia) di scoprire uno o più oggetti magici. *La Miniera Perduta di Phandelver* contiene vari oggetti magici che fungono da preludio a molti altri oggetti di questo tipo in attesa di essere recuperati nei mondi di D&D. La *Dungeon Master's Guide* contiene molti altri oggetti magici.

USARE UN OGGETTO MAGICO

La descrizione di un oggetto magico spiega in che modo funziona l'oggetto. Maneggiare un oggetto magico è sufficiente a far capire a un personaggio che quell'oggetto racchiude qualcosa di straordinario. Lanciare l'incantesimo *identificare* sull'oggetto ne rivela le proprietà. In alternativa, un personaggio può concentrarsi sull'oggetto durante un riposo breve, mantenendo il contatto fisico con esso. Alla fine del riposo, il personaggio apprende le proprietà dell'oggetto. Le pozioni sono un'eccezione: basta assaggiarne un sorso per capire l'effetto.

Certi oggetti magici richiedono che il fruitore entri in **sintonia** con loro prima di poterne usare le proprietà magiche. Per entrare in sintonia con un oggetto magico, un personaggio deve completare un riposo breve concentrandosi su di esso (non può trattarsi dello stesso riposo breve usato per apprendere le sue proprietà). In base alla natura dell'oggetto, questa concentrazione può concretizzarsi in un periodo di preghiera, di addestramento nell'uso delle armi o di meditazione. In ogni caso, il periodo di concentrazione deve essere ininterrotto. Una volta entrato in sintonia con un oggetto, il personaggio può usarne le proprietà magiche.

Un oggetto può entrare in sintonia con una sola creatura alla volta. Una creatura può essere in sintonia con un massimo di tre oggetti magici simultaneamente e può entrare in sintonia con un solo oggetto magico durante ogni riposo breve.

La sintonia di un personaggio con un oggetto termina se l'oggetto rimane a più di 30 metri di distanza dal personaggio per più di 24 ore o se il personaggio muore. Un personaggio può anche porre termine volontariamente alla sua sintonia con un oggetto tramite un altro riposo breve.

DESCRIZIONI DEGLI OGGETTI

ANELLO DI PROTEZIONE

Finché il personaggio porta questo anello ed è in sintonia con esso, ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza.

ARMA +1

Le armi magiche sono armi di qualità inequivocabilmente superiore rispetto alle loro controparti comuni. Un personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni che effettua con quest'arma.

Alcune armi +1 (specialmente le spade) sono dotate di ulteriori proprietà, come per esempio quella di proiettare luce.

ARMATURA +1

La forma più basilare di armatura magica è un magnifico prodotto di artigianato fisico e magico. Un personaggio ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura quando indossa questa armatura.

Un'armatura +1 non si arrugginisce e non si deteriora mai, e si adatta magicamente alla corporatura di chi la indossa.

BACCHETTA DEI DARDI INCANTATI

Questa bacchetta ha 7 cariche. Quando un personaggio la impugna, può usare la propria azione per lanciare l'incantesimo *dardo incantato* dalla bacchetta (non è richiesta alcuna componente) e spendere da 1 a 3 cariche della bacchetta. Per ogni carica spesa oltre la prima, il livello dell'incantesimo aumenta di 1. Un personaggio può usare questa bacchetta anche se non è in grado di lanciare incantesimi.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se un personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, si tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si sbriciola in polvere ed è distrutta.



BASTONE DEL RAGNO

La cima di questo bastone in adamantio nero è scolpita a forma di ragno. Il bastone pesa 3 chilogrammi. Un personaggio deve essere in sintonia con il bastone per ottenere i suoi benefici e lanciare i suoi incantesimi.

Il bastone può essere impugnato come un bastone ferrato. Infligge 1d6 danni da veleno extra se colpisce quando viene usato per effettuare un attacco con l'arma.

Il bastone possiede 10 cariche, che usa per alimentare gli incantesimi che contiene. Quando un personaggio impugna il bastone, può usare la sua azione per lanciare uno degli incantesimi seguenti, se tale incantesimo si trova sulla lista degli incantesimi della sua classe: *movimenti del ragno* (1 carica) o *ragnatela* (2 cariche, tiro salvezza degli incantesimi CD 15). Non è richiesta alcuna componente.

Il bastone recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno al tramonto. Se un personaggio spende l'ultima carica del bastone, si tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone si sbriciola in polvere ed è distrutto.

BASTONE DI DIFESA

Questo esile bastone cavo è fatto di vetro, ma è solido come una quercia. Pesa 1,5 chilogrammi. Il personaggio deve essere in sintonia con il bastone per ottenere i suoi benefici e lanciare i suoi incantesimi.

Finché un personaggio impugna il bastone, ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura.

Il bastone possiede 10 cariche, che usa per alimentare gli incantesimi che contiene. Quando un personaggio impugna il bastone, può usare la sua azione per lanciare uno degli incantesimi seguenti, se tale incantesimo si trova sulla lista degli incantesimi della sua classe: *armatura magica* (1 carica) o *scudo* (2 cariche). Non è richiesta alcuna componente.

Il bastone recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se un personaggio spende l'ultima carica del bastone, si tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone si sbriciola in polvere ed è distrutto.

GUANTI DEL POTERE ORCHESCO

Quando un personaggio indossa questi guanti, la sua Forza diventa 19. Se la sua Forza è già pari o superiore a 19, i guanti non hanno alcun effetto su di lui.

PERGAMENA MAGICA

Una *pergamena magica* contiene le parole di un singolo incantesimo, scritte in un linguaggio cifrato mistico. Se l'incantesimo fa parte della lista degli incantesimi di classe di un personaggio, egli può usare un'azione per leggere la pergamena e lanciare l'incantesimo senza dover fornire alcuna componente dell'incantesimo in questione. Altrimenti, la pergamena risulta indecifrabile.

Se l'incantesimo fa parte della lista degli incantesimi di classe di un personaggio, ma è di un livello superiore rispetto a quelli che egli può lanciare normalmente, il personaggio deve effettuare una prova di caratteristica usando la sua caratteristica da incantatore per determinare se lo lancia con successo. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. In caso di prova fallita, l'incantesimo scompare dalla pergamena senza nessun altro effetto.

Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le parole sulla pergamena svaniscono e la pergamena vera e propria si sbriciola in polvere.

POZIONE DI GUARIGIONE

Quando un personaggio beve questa pozione, recupera 2d4 + 2 punti ferita.

POZIONE DI INVISIBILITÀ

Quando un personaggio beve questa pozione, diventa invisibile per 1 ora assieme ad abiti, armi, armatura e all'altro equipaggiamento che porta su di sé. L'invisibilità termina se il personaggio attacca o lancia un incantesimo.

POZIONE DI VITALITÀ

Quando un personaggio beve questa pozione, rimuove qualsiasi indebolimento da cui è afflitto, si cura da qualsiasi malattia o veleno da cui è influenzato e massimizza l'effetto di qualsiasi Dado Vita da lui speso per recuperare punti ferita nelle 24 ore successive.

POZIONE DI VOLARE

Questa pozione conferisce al personaggio una velocità di volare pari alla sua velocità base sul terreno per 1 ora. Se la pozione si esaurisce mentre il personaggio sta volando e non c'è altro che lo tenga sospeso, il personaggio deve usare il proprio movimento per scendere. Se non riesce ad atterrare prima che sia trascorso 1 minuto, cade.

STIVALI MOLLEGGIATI

La velocità di chi indossa questi stivali diventa 9 metri, a meno che la sua velocità base sul terreno non sia superiore e non sia ridotta a causa dell'ingombro o di un'armatura pesante indossata. Inoltre, ogni volta che il personaggio salta, può coprire il triplo della normale distanza.



APPENDICE B: MOSTRI

Questa sezione contiene le schede delle statistiche e le brevi descrizioni delle creature che compaiono in *La Miniera Perduta di Phandelver*.

STATISTICHE

La scheda delle statistiche di una creatura contiene le informazioni essenziali di cui il DM ha bisogno per gestire quella creatura.

TAGLIA

Ogni creatura occupa un ammontare di spazio diverso. La tabella "Categorie di Taglia" indica lo spazio che una creatura di una taglia specifica controlla in combattimento. Gli oggetti a volte usano le stesse categorie di taglia.

CATEGORIE DI TAGLIA

Taglia	Spazio
Minuscola	75 cm per 75 cm
Piccola	1,5 metri per 1,5 metri
Media	1,5 metri per 1,5 metri
Grande	3 metri per 3 metri

SPAZIO

Lo spazio di una creatura è l'area in metri che essa controlla efficacemente in combattimento, non un'espressione delle sue dimensioni fisiche. Per esempio, una tipica creatura Media non è larga 1,5 metri, ma controlla uno spazio di quelle dimensioni. Se un hobgoblin Medio si piazza davanti a una porta larga 1,5 metri, le altre creature non potranno passare se l'hobgoblin non glielo consente.

STRINGERSI IN UNO SPAZIO PIÙ PICCOLO

Una creatura può stringersi per passare attraverso uno spazio sufficiente a far passare una creatura di una categoria di taglia più piccola. Quando si stringe per attraversare uno spazio del genere, una creatura deve spendere 30 cm extra per ogni 30 cm di cui si muove attraverso lo spazio. La creatura subisce inoltre svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza su Destrezza, mentre i tiri per colpire contro di essa dispongono di vantaggio.

TIPO

Il tipo di una creatura specifica la sua natura fondamentale. In questa avventura è possibile incontrare i tipi seguenti di mostri.

Aberrazioni. Esseri totalmente alieni che non appartengono al mondo naturale.

Bestie. Creature non umanoidi che, come gli animali del mondo reale, fanno parte normalmente dell'ecologia del mondo.

Draghi. Grandi rettili alati di origini antiche e di immane potenza.

Giganti. Creature di fattezze umanoidi che torreggiano sugli umani e i loro simili.

Melme. Creature gelatinose che normalmente non hanno una forma fissa. Sono per lo più creature sotterranee e si annidano nelle caverne e nei dungeon.

Mostruosità. Creature terrificanti che a volte assomigliano alle bestie, ma spesso sono alterate dalla magia e non sono quasi mai benevole.

Non morti. Creature che un tempo erano vive, ma ora sono entrate in un orrendo stato di non morte a seguito di magie necromantiche o maledizioni sacrileghe di qualche tipo.

Umanoidi. Esseri bipedi delle terre civilizzate e del mondo selvaggio, che includono gli umani e una vasta gamma di altre razze, tra cui i nani e gli elfi.

Vegetali. Le creature vegetali, a differenza dei vegetali normali, sono dotate di un briciolo di volontà propria e di mobilità.

DESCRITTORI

Al tipo di una creatura potrebbero essere associati uno o più descrittori tra parentesi. Un orco, per esempio, appartiene al tipo umanoide (orco). I descrittori tra parentesi forniscono un ulteriore strato di catalogazione per certi mostri, ma non hanno alcun impatto sull'uso di quel mostro in combattimento.

ALLINEAMENTO

L'allineamento di una creatura fornisce un indizio sulla sua indole. Per esempio, una creatura caotica malvagia è una creatura con cui è difficile ragionare e che potrebbe attaccare i personaggi a vista, mentre una creatura neutrale potrebbe essere disposta a negoziare. L'allineamento indica se una creatura tende verso la legge o il caos, il bene o il male, o se è da considerarsi neutrale.

Qualsiasi allineamento. Alcune creature, come il popolano, possono appartenere a qualsiasi allineamento. In altre parole, è il DM a scegliere l'allineamento della creatura. In base alla creatura, la voce del suo allineamento potrebbe indicare una tendenza o un'avversione alla legge, al caos, al bene o al male.

Senza allineamento. Molte creature di intelligenza limitata non hanno alcuna comprensione della legge, del caos, del bene o del male. Non fanno scelte morali o etiche e agiscono puramente in base all'istinto. Queste creature sono senza allineamento, vale a dire non possiedono alcun allineamento.

CLASSE ARMATURA

Se una creatura indossa un'armatura o porta uno scudo, la sua CA tiene conto della sua armatura, del suo scudo e della sua Destrezza. Altrimenti, la CA di una creatura è basata sul suo modificatore di Destrezza e sull'eventuale armatura naturale o resilienza soprannaturale di cui essa potrebbe essere dotata.

Se una creatura indossa un'armatura o porta uno scudo, il tipo di armatura o di scudo è indicato tra parentesi dopo il valore della sua CA.

PUNTI FERITA

Una creatura solitamente muore o è distrutta quando i suoi punti ferita scendono a 0. Per ulteriori informazioni sui punti ferita, vedi il regolamento.

VELOCITÀ

La velocità di una creatura indica di che distanza può muoversi durante il proprio turno. Per ulteriori informazioni sulla velocità, vedi il regolamento.

Tutte le creature hanno una velocità base sul terreno; le creature prive di una forma di locomozione terrestre hanno una velocità pari a 0 metri. Molte delle creature seguenti possiedono una o più modalità di movimento aggiuntive.

Nuotare. Una creatura con una velocità di nuotare non ha bisogno di spendere alcun movimento extra per nuotare.

Scalare. Una creatura con una velocità di scalare può usare tutto o parte del suo movimento per muoversi sulle superfici verticali. La creatura non deve spendere alcun movimento extra per scalare.

Volare. Una creatura con una velocità di volare può usare il suo movimento per volare. Se una creatura volante è resa prona, la sua velocità scende a 0 o viene privata della sua capacità di muoversi, essa cade, a meno che non sia in grado di fluttuare o sia sorretta in volo dalla magia, come nel caso dell'incantesimo *volare*.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Ogni creatura possiede sei punteggi di caratteristica (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) e i modificatori corrispondenti. Per ulteriori informazioni sui punteggi di caratteristica e su come vengono usati in gioco, vedi il regolamento.

TIRI SALVEZZA

La voce Tiri Salvezza è riservata a quelle creature particolarmente abili nel resistere a certi tipi di effetti.

ABILITÀ

La voce Abilità è riservata alle creature competenti in una o più abilità. Per esempio, una creatura particolarmente furtiva o percettiva potrebbe avere dei bonus più alti del normale alle prove di Saggezza (Percezione) e alle prove di Destrezza (Furtività).

In una scheda delle statistiche di un mostro, le abilità sono indicate con il modificatore totale: il modificatore di caratteristica del mostro più il suo bonus di competenza. Se la scheda delle statistiche di un mostro riporta "Furtività +6", il DM tira un d20 e aggiunge 6 al risultato quando il mostro effettua una prova di caratteristica usando Furtività.

COMPETENZE NELLE ARMI, NELLE ARMATURE E NEGLI STRUMENTI

Si presume che una creatura sia competente nella sua armatura, nelle sue armi e nei suoi strumenti. Se la creatura cambia armi e armatura per qualsiasi motivo, il DM deve decidere se la creatura è competente nel suo nuovo equipaggiamento. Vedi il regolamento per ciò che accade quando si usano quegli oggetti senza competenza.

VULNERABILITÀ, RESISTENZE E IMMUNITÀ

Alcune creature sono dotate di vulnerabilità, resistenza o immunità a certi tipi di danno. Inoltre, alcune creature sono immuni a certe condizioni ed effetti di gioco. Queste immunità sono indicate a questa voce.

SENSI

La voce Sensi indica il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di una creatura, nonché gli eventuali sensi speciali che la creatura potrebbe possedere, come per esempio i sensi seguenti.

Vista cieca. Una creatura dotata di vista cieca può percepire l'ambiente circostante entro un raggio specifico senza affidarsi alla vista.

Scurovisione. Una creatura dotata di scurovisione può vedere al buio entro un raggio specifico. Entro quel raggio, la creatura può vedere in condizioni di luce fioca come se si trattasse di luce intensa e nell'oscurità come se si trattasse di luce fioca, ma nell'oscurità non può distinguere i colori: vede tutto in tonalità di grigio.

Vista pura. Una creatura dotata di vista pura può vedere nell'oscurità normale e in quella magica, vedere gli oggetti e le creature invisibili, individuare automaticamente le illusioni visive e superare automaticamente i tiri salvezza contro di esse, e percepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata dalla magia. La creatura è inoltre in grado di vedere sul Piano Etereo.

LINGUAGGI

I linguaggi che una creatura sa parlare sono elencati in ordine alfabetico. A volte una creatura può capire un linguaggio ma non può parlarlo; in tal caso, questa particolarità è annotata a questa voce.

SFIDA

Un gruppo di quattro avventurieri riposati e ben equipaggiati dovrebbe essere in grado di sconfiggere una creatura del grado di sfida pari al loro livello senza subire vittime.

Alcuni mostri significativamente più deboli dei personaggi di 1° livello possono avere un grado di sfida inferiore a 1.

PUNTI ESPERIENZA (PE)

Il numero di punti esperienza che una creatura vale è solitamente basato sulla sua Sfida. In genere i PE vengono assegnati quando il mostro è sconfitto.

TRATTI

I tratti sono quelle capacità speciali della creatura che hanno più probabilità di diventare rilevanti in un incontro di combattimento.

AZIONI

Quando una creatura effettua la sua azione, può scegliere tra le opzioni della sezione "Azioni" della sua scheda delle statistiche. Il regolamento descrive altre azioni disponibili a tutte le creature.

ATTACCHI IN MISCHIA E A DISTANZA

Le azioni più comuni che una creatura può effettuare in combattimento sono gli attacchi in mischia e a distanza. Può trattarsi di attacchi con un incantesimo o con un'arma, in cui l'"arma" potrebbe essere un oggetto fabbricato o un'arma naturale come un artiglio.

Colpito. Questa voce descrive i danni o gli altri effetti che si verificano a seguito di un attacco che colpisce un bersaglio. Il DM può scegliere se applicare i danni medi o tirare per i danni; per questo motivo sono inclusi sia i danni medi che la formula dei dadi. Per esempio, un mostro potrebbe infliggere 4 (1d8) danni taglienti con la sua spada lunga, che significa che il mostro può infliggere 4 danni, oppure il DM può tirare 1d8 per determinare i danni.

REAZIONI

Se una creatura può fare qualcosa di insolito con la sua reazione, questa informazione è riportata a questa voce. La maggior parte delle creature è priva di reazioni speciali, nel qual caso questa sezione è assente. Le reazioni sono spiegate nel regolamento.

USO LIMITATO

Alcune capacità speciali (tratti, azioni o reazioni) sono soggette a un numero limitato di volte in cui possono essere usate.

X/Giorno. L'annotazione "X/Giorno" significa che una capacità speciale può essere usata un certo numero di volte al giorno e che un mostro deve completare un riposo lungo per recuperare gli usi spesi. Per esempio, "1/Giorno" significa che una capacità speciale può essere usata una volta e che il mostro deve completare un riposo lungo prima di usarla ancora.

Ricarica X-Y. L'annotazione "Ricarica X-Y" significa che un mostro può usare una capacità speciale una volta e che quella capacità ha poi una probabilità casuale di ricaricarsi durante ogni round successivo di combattimento. All'inizio di ogni turno del mostro si tira un d6. Se il risultato è uno dei numeri specificati dall'annotazione di ricarica, il mostro recupera l'uso della capacità speciale. La capacità inoltre si ricarica quando il mostro completa un riposo breve o lungo.

Per esempio, "Ricarica 6" significa che un mostro può usare la capacità speciale una volta. Poi, all'inizio del proprio turno, il mostro recupera l'uso di quella capacità se ottiene un risultato di 6 al tiro di un d6.

DESCRIZIONI DEI MOSTRI

I mostri che compaiono nell'avventura sono presentati in questa sezione in ordine alfabetico.

AMEBA PAGLIERINA

Melma Grande, senza allineamento

Classe Armatura 8
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 3 m, scalare 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistenze ai Danni acido
Immunità ai Danni fulmine, tagliente
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, spaventato
Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Amorfo. L'ameba può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Movimenti del Ragno. L'ameba può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

AZIONI

Pseudopode. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni contundenti più 3 (1d6) danni da acido.



BUGBEAR

REAZIONI

Scindersi. Quando un'ameba di taglia Grande o superiore è soggetta a danni da fulmine o a danni taglienti, si scinde in due nuove amebe se possiede almeno 10 punti ferita. Ogni nuova ameba ha un ammontare di punti ferita pari alla metà dell'ameba originale, arrotondando per difetto. Le nuove amebe sono inferiori di una taglia rispetto all'ameba originale.

Le amebe paglierine pedinano e inglobano le creature organiche. La loro astuzia bestiale è sufficiente a indurle a evitare i gruppi numerosi.

ARBUSTO MALIGNO

Vegetale Piccolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Abilità Furtività +3
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Immunità alle Condizioni accecato, assordato
Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce il Comune ma non lo parla
Sfida 1/8 (25 PE)

Falso Aspetto. Finché l'arbusto rimane immobile, è indistinguibile da un normale cespuglio secco.

AZIONI

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Questa nervosa creatura assomiglia a un piccolo vegetale spoglio deambulante. Gli arbusti maligni si nascondono piantando radici in mezzo ai normali vegetali.

BUGBEAR

Umanoide Medio (goblinoide), caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Abilità Furtività +6, Sopravvivenza +2
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1 (200 PE)

Bruto. Quando il bugbear colpisce con un attacco con un'arma da mischia, l'attacco infligge al bersaglio un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nelle statistiche sottostanti).

Attacco a Sorpresa. Se il bugbear sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni extra dall'attacco.

AZIONI

Morning Star. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d8 + 2) danni perforanti.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 9 (2d6 + 2) danni perforanti in mischia.

I bugbear sono umanoidi selvaggi e crudeli che vivono solo per maltrattare i deboli e non amano essere comandati a bacchetta. Nonostante la loro grossa stazza, i bugbear si muovono con sorprendente furtività e cercano spesso di tendere imboscate.

CULTISTA

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 9 (2d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Inganno +2, Religione +2

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi uno qualsiasi (solitamente il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

Devozione. Il cultista dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato o spaventato.

AZIONI

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d6 + 1) danni taglianti.

I cultisti giurano fedeltà alle potenze oscure. Conducono le loro attività di nascosto nel timore di essere ostracizzati, imprigionati o giustiziati per le loro convinzioni.

DOPPELGANGER

Mostruosità Media (mutaforma), neutrale

Classe Armatura 14

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Inganno +6, Intuizione +3

Immunità alle Condizioni affascinato

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il doppelganger può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide Piccolo o Medio che abbia visto in precedenza o per tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche, ad eccezione della sua taglia, restano le stesse in ogni forma. Il suo equipaggiamento non viene trasformato. Se ucciso, il doppelganger torna alla sua forma naturale.

Imboscata. Il doppelganger dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprendere.

Attacco a Sorpresa. Se il doppelganger sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni extra dall'attacco.



DOPPELGANGER

AZIONI

Multiattacco. Il doppelganger effettua due attacchi in mischia.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d6 + 4) danni contundenti.

Letture del Pensiero. Il doppelganger può leggere magicamente i pensieri superficiali di una creatura entro 18 metri da lui. Questo effetto può penetrare le barriere, ma 90 centimetri di legno o terriccio, 60 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo o una sottile lamina di piombo lo bloccano. Mentre il bersaglio si trova entro gittata, il doppelganger può continuare a leggere i suoi pensieri fintanto che la sua concentrazione non si interrompe. Quando legge i pensieri del bersaglio, il doppelganger dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e Carisma (Inganno, Intimidire e Persuasione) contro il bersaglio.

I doppelganger assumono l'aspetto di altri umanoidi per seminare gli inseguitori o per attirare le vittime verso la rovina tramite inganni e travestimenti.

DRAGO VERDE GIOVANE

Drago Grande, legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (16d10 + 48)

Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +6, Sag +4, Car +5

Abilità Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 8 (3.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

AZIONI

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Soffio di Veleno (Ricarica 5-6). Il drago esala un soffio di gas velenoso in un cono di 9 metri. Ogni creatura entro il cono deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 42 (12d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

I draghi verdi, malvagi fino al midollo, adorano pervertire e corrompere le creature di buon cuore. Prediligono le foreste più antiche.

GHOUL

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinante, avvelenato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PE)

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (2d4 + 2) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un elfo o da un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è paralizzato per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto anticipatamente in caso di successo.

I ghouls vagano in branco di notte, spinti da una fame insaziabile di carne umanoide. Come i vermi o gli scarafaggi, prosperano nei luoghi dove abbondano morte e putrefazione.

GOBLIN

Umanoide Piccolo (goblinoide), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio, scudo)
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Abilità Furtività +6
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1/4 (50 PE)

Fuga Agile. Il goblin può effettuare l'azione di Disimpegno o Nascondersi come azione bonus a ogni suo turno.

AZIONI

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

I goblin sono creature dal cuore nero che vivono in tribù numerose. Sono assetati di potere e tendono ad abusarne.

GRICK

Mostruosità Media, neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 27 (6d8)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non magiche
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Mimetismo nella Pietra. Il grick dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) quando tenta di nascondersi in un tratto di terreno roccioso.

AZIONI

Multiattacco. Il grick effettua un attacco con i suoi tentacoli. Se quell'attacco colpisce, il grick può effettuare un attacco con il becco contro lo stesso bersaglio.

Tentacoli. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Il grick, una creatura simile a un verme, si mimetizza con la pietra della sua tana. Soltanto quando una preda si avvicina, si impenna e distende i suoi quattro tentacoli per rivelare un famelico becco pronto a mordere.

HOBGOBLIN

Umanoide Medio (goblinoide), legale malvagio

Classe Armatura 18 (cotta di maglia, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1/2 (100 PE)

Vantaggio Marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 7 (2d6) danni extra a una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'hobgoblin che non sia incapacitato.

AZIONI

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Arco Lungo. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Gli hobgoblin sono combattenti scaltri e disciplinati, impazienti di fare nuove conquiste. Impongono una rigida gerarchia militare e spesso si incontrano in compagnia dei goblin e dei bugbear.

LUPO

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi —

Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.

I lupi popolano le regioni subartiche e temperate del mondo, aggirandosi in branchi per le zone collinari e boschive.

MAGO MALVAGIO

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +3

Abilità Arcano +5, Storia +5

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Nanico

Sfida 1 (200 PE)

Incantesimi. Il mago è un incantatore di 4° livello che usa Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza CD 13; +5 al tiro per colpire con gli attacchi con un incantesimo). Il mago conosce gli incantesimi seguenti, tratti dalla lista degli incantesimi da mago:

- Trucchetti (a volontà): *luce, mano magica, stretta folgoante*
- 1° Livello (4 slot): *charme su persone, dardo incantato*
- 2° Livello (3 slot): *blocca persone, passo velato*

AZIONI

Bastone Ferrato. Attacco con Arma da Mischia: +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 3 (1d8 - 1) danni contundenti.

I maghi malvagi bramano il potere arcano e risiedono nei luoghi più isolati, al fine di poter condurre i loro terribili esperimenti magici senza interferenze.

MALVIVENTE DEI MARCHI ROSSI

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio borchiato)

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)

Abilità Intimidire +2

Sensi Percezione passiva 9

Linguaggi Comune

Sfida 1/2 (100 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il malvivente effettua due attacchi in mischia.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

I malviventi dei Marchi Rossi sono criminali di strada e scagnozzi spietati, specializzati negli atti di violenza e di intimidazione. Lavorano esclusivamente per soldi e sono privi di scrupoli.

MORMESK IL WRAITH

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 13

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 0 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche che non siano argentate

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Infernale

Sfida 3 (700 PE)

Movimento Incorporato. Il wraith può muoversi attraverso un oggetto o un'altra creatura, ma non può fermarsi in quell'oggetto o creatura.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il wraith subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Risucchio Vitale. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpito:** 16 (3d8 + 3) danni necrotici e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti il suo massimo dei punti ferita

è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Se questo attacco riduce il massimo dei punti ferita del bersaglio a 0, il bersaglio muore. Questa riduzione al massimo dei punti ferita del bersaglio dura finché il bersaglio non completa un riposo lungo.

Un wraith è il residuo incorporeo di un essere particolarmente rancoroso. Molti wraith sono in grado di trasformare coloro che uccidono in servitori non morti spettrali. Mormesk ha deciso di non farlo: preferisce che i morti restino morti.

NEZZNAR IL RAGNO NERO

Umanoide Medio (elfo), neutrale malvagio

Classe Armatura 11 (14 con *armatura magica*)

Punti Ferita 27 (6d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +4

Abilità Arcano +5, Furtività +3, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 36 m

Linguaggi Elfico, Sottocomune

Sfida 2 (450 PE)

Equipaggiamento Speciale. Nezznar possiede un *bastone del ragno*.

Retaggio Fatato. Nezznar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e la magia non può addormentarlo.

Sensibilità alla Luce del Sole. Nezznar subisce svantaggio ai tiri per colpire quando lui o il suo bersaglio sono esposti alla luce del sole.

Incantesimi Innati. Nezznar può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non gli richiedono alcuna componente materiale:

- A volontà: *luci danzanti*
- 1/ giorno ciascuno: *luminescenza* (tiro salvezza CD 12), *oscurità*

Incantesimi. Nezznar è un incantatore di 4° livello che usa Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza CD 13; +5 al tiro per colpire con gli attacchi con un incantesimo). Nezznar ha preparato gli incantesimi seguenti, tratti dalla lista degli incantesimi da mago.

- Trucchetti (a volontà): *mano magica*, *raggio di gelo*, *stretta folgorante*
- 1° Livello (4 slot): *armatura magica*, *dardo incantato*, *scudo*
- 2° Livello (3 slot): *invisibilità*, *suggestione*

AZIONI

Bastone del Ragno. Attacco con Arma da Mischia: +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d6 - 1) danni contundenti più 3 (1d6) danni da veleno.

I drow (gli elfi oscuri) sono una subdola e infida razza sotterranea che venera Lolth, la Regina Demoniacca dei Ragni. La società dei drow è rigidamente matriarcale. I drow maschi sono relegati a ruoli di servizio. Sebbene molti si addestrino per diventare dei combattenti, alcuni, come Nezznar, diventano degli abili maghi.

NOTHIC

Aberrazione Media, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Abilità Arcano +3, Furtività +5, Intuizione +4, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12, vista pura 36 m

Linguaggi Sottocomune

Sfida 2 (450 PE)

Vista Acuta. Il nothic dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Multiattacco. Il nothic effettua due attacchi con i suoi artigli.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Sguardo Marcescente. Il nothic sceglie una creatura entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 contro questa magia, altrimenti subisce 10 (3d6) danni necrotici.

Intuizione Innaturale. Il nothic sceglie una creatura entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare una prova di Carisma (Inganno) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) del nothic. Se il nothic vince, apprende magicamente un fatto o un segreto relativo alla creatura. Il bersaglio vince automaticamente se è immune alla condizione di affascinato.

I nothic erano un tempo dei maghi che osarono svelare segreti magici a cui la loro mente non fu in grado di reggere. Anche se dotati di una strana intuizione cosmica che consente loro di estrapolare delle conoscenze dalle altre creature, i nothic non sono più i maghi che erano un tempo e non ricordano nulla delle loro vite precedenti.

OGRE

Gigante Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 11 (armatura di pelle)

Punti Ferita 59 (7d10 + 21)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Gigante

Sfida 2 (450 PE)



AZIONI

Randello Pesante. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Gli ogre sono giganti pigri e collerici alti tre metri che vivono di razze e di ciò che riescono a rubacchiare.

ORCO

Umanoide Medio (orco), caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 15 (2d8 + 6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Intimidire +2
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Orchesco
Sfida 1/2 (100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere.

AZIONI

Ascia Bipenne. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Gli orchi sono famosi per le loro barbarie. Hanno una postura ingobbata, una fronte incurvata e un muso da suino, con due canini inferiori prominenti simili alle zanne di un cinghiale.

ORSOGUFO

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 3 (700 PE)

Vista e Olfatto Acuti. L'orsogufu dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'olfatto.

AZIONI

Multiattacco. L'orsogufu effettua due attacchi, uno con il becco e uno con gli artigli.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Gli orsigufo sono noti per la loro ferocia, testardaggine e irascibilità, e sono considerati alcuni tra i più temuti predatori delle terre selvagge. C'è poco o nulla che sia in grado di spaventare un orsigufo affamato.

POPOLANO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi uno qualsiasi (solitamente il Comune)
Sfida 0 (10 PE)

AZIONI

Randello. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 2 (1d4) danni contundenti.

I popolani includono contadini e villici, schiavi e servitori, pellegrini e mercanti, artigiani ed eremiti.

RAGNO GIGANTE

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Abilità Furtività +7
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Movimenti del Ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, il ragno conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Andatura sulla Ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Se lo fallisce, subisce 9 (2d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Se i danni da veleno riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora ed è paralizzato finché rimane avvelenato in questo modo.

Ragnatela (Ricarica 5-6). Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 9/18 m, una creatura. **Colpito:** Il bersaglio è trattenuto dalle ragnatele. Con un'azione, il bersaglio trattenuto può effettuare una prova di Forza con CD 12. Se la supera, strappa le ragnatele. Le ragnatele possono anche essere attaccate

e distrutte (CA 10; pf 5; vulnerabilità ai danni da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

I ragni giganti solitamente vivono in tane sotterranee piene di ragnatele da cui penzolano i resti delle loro vittime inermi.

SCHELETRO

Non morto Medio, legale malvagio

Classe Armatura 13 (frammenti di armatura)

Punti Ferita 13 (2d8 + 4)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilità ai Danni contundente

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce i linguaggi che conosceva in vita, ma non può parlarli

Sfida 1/4 (50 PE)

AZIONI

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Gli scheletri, cumuli di ossa animati dalla magia nera, rispondono alle evocazioni di chi li ha creati o si animano di loro spontanea volontà nei luoghi saturi di magie necrotiche.

SILDAR HALLWINTER

Umanoide Medio (umano), neutrale buono

Classe Armatura 16 (cotta di maglia)

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Tiri Salvezza For +3, Cos +3

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune

Sfida 1 (200 PE)

AZIONI

Multiattacco. Sildar effettua due attacchi in mischia.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d10) danni perforanti.

REAZIONI

Parata. Quando un attaccante colpisce Sildar con un attacco in mischia e Sildar è in grado di vedere l'attaccante, Sildar può tirare 1d6 e aggiungere il risultato ottenuto alla sua CA contro l'attacco innescente, purché impugni un'arma da mischia.

Sildar Hallwinter è un soldato e un mercenario a riposo proveniente dalla città di Neverwinter. È un membro fedele dell'Alleanza dei Lord, un'organizzazione politica che unisce i vari paesi e città libere del Nord.

SPECTATOR

Aberrazione Media, legale neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 0 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Abilità Percezione +6

Immunità alle Condizioni prono

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m

Linguaggi Gergo delle Profondità, Sottocomune

Sfida 3 (700 PE)

Fluttuare. Lo spectator fluttua fintanto che rimane in vita.

Telepatia. Lo spectator può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 36 metri da esso e che sia in grado di capire un linguaggio.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 2 (1d6 - 1) danni perforanti.

Raggi Oculari. Lo spectator usa due dei raggi oculari seguenti. Può usare ogni raggio soltanto una volta per turno. Ogni raggio bersaglia una creatura entro 27 metri che lo spectator sia in grado di vedere.

- Raggio di Confusione.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti non può effettuare reazioni fino alla fine del suo turno successivo. Nel suo turno, il bersaglio non può muoversi e usa la sua azione per effettuare un attacco in mischia o a distanza contro una creatura entro gittata determinata casualmente. Se il bersaglio non può attaccare, non fa niente nel suo turno.
- Raggio Paralizzante.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto anticipatamente se lo supera.
- Raggio di Paura.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è spaventato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se riesce a vedere lo spectator; se lo supera, l'effetto termina anticipatamente.
- Raggio di Ferimento.** Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se fallisce, subisce 16 (3d10) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Creare Cibo e Acqua. Lo spectator crea cibo e acqua sufficienti a sostentarsi per 24 ore.

REAZIONI

Riflettere Incantesimi. Se lo spectator supera un tiro salvezza contro un incantesimo o un incantesimo lo manca, esso può scegliere un'altra creatura entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. L'incantesimo influenza la creatura scelta anziché lo spectator.

Uno spectator è un mostro sferico che può essere incaricato di sorvegliare un tesoro per un periodo non superiore a 101 anni. Se il tesoro viene rubato o distrutto prima che il periodo di servizio dello spectator sia terminato, la creatura torna nella sua dimensione d'origine. Altrimenti, non abbandona mai la sua postazione.

TESCHIO INFUOCATO

Non morto Minuscolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 13

Punti Ferita 40 (9d4 + 18)

Velocità 0 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Arcano +5, Percezione +2

Resistenze ai Danni fulmine, necrotico, perforante

Immunità ai Danni freddo, fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune

Sfida 4 (1.100 PE)

Illuminazione. Il teschio infuocato può proiettare luce fioca entro un raggio di 4,5 metri o luce intensa entro un raggio di 4,5 metri e luce fioca per altri 4,5 metri. Può passare da un'opzione all'altra con un'azione.

Resistenza alla Magia. Il teschio infuocato dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ringiovanimento. Se il teschio infuocato è distrutto, recupera tutti i suoi punti ferita dopo 1 ora, a meno che sui suoi resti non sia spruzzata dell'acqua santa o non sia lanciato un incantesimo *dissolvi magie* o *rimuovi maledizione*.

Incantesimi. Il teschio infuocato è un incantatore di 5° livello che usa Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza CD 13; +5 al tiro per colpire con gli attacchi con un incantesimo). Necessita soltanto di componenti verbali per lanciare i suoi incantesimi. Il teschio infuocato conosce i seguenti incantesimi tratti dalla lista degli incantesimi da mago:

- Trucchetto (a volontà): *mano magica*
- 1° livello (3 slot): *dardo incantato*, *scudo*
- 2° livello (2 slot): *sfera infuocata*, *sfocatura*
- 3° livello (1 slot): *palla di fuoco*

AZIONI

Multiattacco. Il teschio infuocato effettua due attacchi con il suo Raggio di Fuoco.

Raggio di Fuoco. Attacco con Incantesimo a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 9 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d6) danni da fuoco.

Gli incantatori creano i teschi infuocati usando i resti dei maghi defunti. Quando il rituale è stato completato, una fiammata verde si sprigiona dal teschio a indicare che la sua spettrale trasformazione è compiuta.

UCCELLO STIGEO

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 2 (1d4)

Velocità 3 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi —

Sfida 1/8 (25 PE)



UCCELLO STIGEO

AZIONI

Risucchio di Sangue. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti, e l'uccello stigeo si avvinghia al bersaglio. Finché è avvinghiato, l'uccello stigeo non attacca. All'inizio di ogni turno dell'uccello stigeo, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa del dissanguamento.

L'uccello stigeo può staccarsi da solo spendendo 1,5 metri del suo movimento. Lo fa una volta che ha risucchiato 10 punti ferita di sangue dal bersaglio o se il bersaglio muore. Una creatura, incluso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare l'uccello stigeo.

Un uccello stigeo è un parassita alato che si ciba del sangue delle creature viventi, traendo sostentamento tramite la sua proboscide, che usa per penetrare la carne di una vittima mentre la afferra con i suoi artigli uncinati.

ZOMBI

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 8

Punti Ferita 22 (3d8 + 9)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiri Salvezza Sag +0

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce i linguaggi che conosceva in vita, ma non può parlarli

Sfida 1/4 (50 PE)

Tempra dei Non Morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Gli zombi sono cadaveri in cui è stata infusa una parvenza di vita. Non conservano alcuna traccia della loro vecchia personalità.

INDICE ANALITICO DELLE REGOLE

I numeri di pagina di questo indice analitico fanno riferimento al regolamento.

- abilità, 5
accecato (condizione), 32
Acrobazia (abilità), 6
Addestrare Animali (abilità), 7
affascinato (condizione), 32
afferrato (condizione), 32
Aiuto (azione), 10
Arcano (abilità), 6
aree di effetto, 23
armature, 16
armi, 17
armi improvvisate, 18
assordato (condizione), 32
Atletica (abilità), 6
attaccanti e bersagli non visibili, 11
attacco a distanza, 11
attacco di opportunità, 12
attacco in mischia, 12
Attacco (azione), 10
attacco con un incantesimo, 23
avvelenato (condizione), 32
azione bonus, 9
azioni in combattimento, 10
bonus di competenza, 5
buttarsi a terra prono, 10
capacità di trasporto, 16
cavalcature e altri animali, 19
CD tiro salvezza contro incantesimo, 23
Cercare (azione), 10
Classe Armatura (CA), 11
Classe Difficoltà (CD), 5
colpo critico, 12
combattere con due armi, 12
competenza nelle armature, 16
competenza nelle armi, 17
componenti per incantesimi, 22
concentrazione, 22
condizioni, 32
contesa, 5
copertura, 12
copertura totale, vedi copertura
Dadi Vita (DV), vedi riposare
danni, 12
dimezzare un numero, 4
Disimpegno (azione), 10
durata degli incantesimi, 22
equipaggiamento, 16
Furtività (abilità), 6
guarigione, 13
incantesimi, vedi lanciare un incantesimo
incapacitato (condizione), 32
Indagare (abilità), 6
Inganno (abilità), 7
iniziativa, 9
Intimidire (abilità), 7
Intrattenere (abilità), 7
Intuizione (abilità), 7
invisibile (condizione), 32
lanciare incantesimi in armatura, 21
lanciare un incantesimo, 21
leggermente oscurata, 6
Medicina (abilità), 7
metà copertura, vedi copertura
modificatore di caratteristica, 4
movimento, 10
Nascondersi (azione), 10
nascondersi, 6
Natura (abilità), 6
nuotare, 15
oggetti nascosti, 7
ordine di marcia, 15
paralizzato (condizione), 32
Percezione (abilità), 7
Persuasione (abilità), 7
pesantemente oscurata, 6
pietrificato (condizione), 32
Prepararsi (azione), 11
privo di sensi (condizione), 32
prono (condizione), 32
proprietà delle armi, 17
prova di caratteristica, 5
prova di Carisma, 7
prova di Costituzione, 6
prova di Destrezza, 6
prova di Forza, 6
prova di Intelligenza, 6
prova di Saggezza, 7
punteggio di caratteristica, 4
punteggio di Percezione passiva, 6
Punti Esperienza (PE), 15
punti ferita (pf), 12
Rapidità di Mano (abilità), 6
reazioni, 9
Religione (abilità), 6
resistenza ai danni, 13
rialzarsi, 10
ricompense, 15
riposare, 15
rituali, 21
round, 9
saltare, 15
scalare, 15
Scatto (azione), 11
scendere a 0 punti ferita, 13
Schivata (azione), 11
scudi, 17
scuole di magia, 24
slot incantesimo, 21
Sopravvivenza (abilità), 7
sorpresa, 9
spaventato (condizione), 32
stabilizzare una creatura, 13
stordito (condizione), 32
Storia (abilità), 6
svantaggio, 5
terreno difficile, 10
tipi di danno, 13
tiro per colpire, 11
tiro salvezza, 7
tiro salvezza contro morte, 13
tramortire una creatura, 13
trattenuto (condizione), 32
tre quarti di copertura, vedi copertura
trucchetti, 21
Usare un Oggetto (azione), 11
valuta, 16
vantaggio, 5
viaggiare, 15
visibilità, 6
vitto e alloggio, costi 19
vulnerabilità ai danni, 13

Playtester dell'Avventura

Aaron Wampler, Alexander Mihalas, Ali Ryder, André Bégin, Andrew Balenko, Angi Lindsay, Bill Benham, Brandyn Whitaker, Chris Conner, Éric Leroux, James deMoss, James Row, Jay H Anderson, Joe Mauer, Josh Dillard, Kevin Grigsby, Krupal Desai, Kyle Turner, Manon Crevier, Manon Leroux, Mark Leftwich, Mark Meredith, Mélanie Côté, Michael Wibberley, Mike Hensley, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Pam Lindsay, Patrick Simpson-Munday, Ricky Jacobsen, Rob Baldus, Ross Bagby, Sam Simpson, Scott Horn, Scott Rogers, Shawn Merwin, Travis Woodall, Will Straley, William Babbit, Yan Lacharité, Zoë Mihalas

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, their respective logos, and the dragon ampersand are trademarks of Wizards of the Coast LLC. ©2019 Wizards.

