

FURIA dei DEMONI



FUGA DALL'ABISSO

DUNGEONS & DRAGONS

Calatevi nel pericoloso Underdark in questa avventura
per il più grande gioco di ruolo del mondo

FUGA DALL'ABISSO



FURIA *dei* **DEMONI**



RICONOSCIMENTI

Questo volume nasce dalla collaborazione tra Wizards of the Coast e Green Ronin Publishing, i cui membri del team creativo sono contrassegnati con un asterisco.

Creatori della Storia: Christopher Perkins, Adam Lee, Richard Whitters

Consulenti per la Storia: R.A. Salvatore, Troy Denning

Direttore Creativo dell'Avventura: Steve Kenson*

Design: Cam Banks,* Walter Ciechanowski,* Alex Melchor,* Christopher Perkins, Chris Pramas,* Robert J. Schwalb,* Matt Sernett, Rodney Thompson, Ray Winninger*

Responsabile Editing: Jeremy Crawford

Editing: Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins, Tom Cadorette*

Correzione Bozze: Peter Lee, Sean K Reynolds

Produzione: Greg Bilsland

Direttori Creativi D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Direttore Artistico: Hal Mangold,* Kate Irwin, Shauna Narciso

Illustrazione Copertina: Tyler Jacobson

Illustrazioni Interne: Empty Room Studios, Sam Burley, Olga Drebas, Wayne England, Ilich Henriquez, David Hueso, William O'Connor, Claudio Pozas, Jasper Sandner, Craig Spearing, Bryan Syme, Carlos Nuñez de Castro Torres, Francis Tsai, Anthony Waters, Richard Whitters, Ben Wootten, Kieran Yanner

Cartografi: Jared Blando, Mike Schley

Design Grafico: Emi Tanji

Manager di Progetto: Neil Shinkle, John Hay

Servizi di Produzione: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman

Brand e Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervik, Greg Tito, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Playtester: Robert Alaniz, Jay Anderson, Bill Benham, Stacy Bermes, Anthony Caroselli, Krupal Desai, Frank Foulis, Jason Fuller, Gregory L. Harris, Justin Hicks, Yan Lacharité, Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Shawn Merwin, Lou Michelli, Mike Mihalas, Karl Resch, Kyle Turner, Arthur Wright, Keoki Young

Attenzione: Prima di affrontare i signori dei demoni, consultate un medico. Non bevete alcol mentre affrontate i signori dei demoni. L'assunzione di alcol e l'affrontare i signori dei demoni incrementano il pericolo di morte. Altri effetti collaterali dei signori dei demoni possono includere allucinazioni, ira incontrollata, famelicità, avidità, paranoia, manie di grandezza, impulsi bestiali, nichilismo, edonismo, megalomania, complesso del messia, cannibalismo, personalità multiple e psicosi omicide.



73614-1

ISBN: 978-1-945625-64-0

Prima Stampa: Giugno 2020



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Out of the Abyss, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Edizione italiana: Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), ITALY. Traduzione in lingua italiana © 2020 Wizards of the Coast LLC

Green Ronin Publishing and the Green Ronin Publishing logo are trademarks of Green Ronin Publishing.

Stampato in Lituania, ©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Manufactured by Standartu Spauštuvė, Darius ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lithuania.

PREFAZIONE

Quando seppi di dover raccontare una storia ambientata nell'Underdark dei Forgotten Realms, rilessi *L'Esilio* di R.A. Salvatore, uno dei miei romanzi di Drizzt preferiti, per entrare nella mentalità giusta. Narra la storia dell'ascesa iniziale dell'elfo oscuro fino al mondo di superficie. Lungo il cammino, Drizzt incontra molti strani personaggi dell'Underdark tra cui uno gnomo delle profondità con due martelli al posto delle mani, un pech (una piccola creatura della terra) trasformata in un orrore uncinato e un mago impazzito con una *fortezza istantanea di Daern*.

Dopo avere riletto il libro, ripensai ad *Alice nel Paese delle Meraviglie* e ad *Attraverso lo Specchio*. Fu allora che decisi che la nostra storia nell'Underdark si sarebbe ispirata alle opere di Lewis Carroll. Avremmo raffigurato l'Underdark come un dominio folle e meraviglioso in cui i nostri eroi si sarebbero dovuti calare.

Per prima cosa, avevamo bisogno di una cattiva che fosse folle quanto la Regina di Cuori. Lolth era una scelta ovvia, come anche Zugtmoy. Facendo qualche ricerca su quest'ultima, mi ricordai dell'antica faida della Regina Demoniaca dei Funghi con Juiblex. Fu allora che capii che potevamo osare di più e raccontare una storia sull'Underdark che includesse non solo un signore dei demoni, bensì più di uno. Forse addirittura *tutti quanti*.

Sapevamo che la nostra storia pullulante di demoni sarebbe stata preceduta e seguita da due romanzi di Drizzt, quindi chiedemmo a R.A. Salvatore, di aiutarci a organizzare la storia. Chiedemmo anche a Troy Denning, un altro dei nostri talentuosi autori, di unirsi a noi, dato che era al lavoro su un romanzo incentrato su Orcus. Da queste discussioni nacque la linea narrativa *Furia dei Demoni*, che presentammo agli amici della Green Ronin. *Urrissimo, Urrà!* Accettarono di collaborare con noi per creare un'avventura di D&D: il volume che ora avete in mano. Buon divertimento e che le storie delle tumultuose gesta dei vostri giocatori siano meravigliose e memorabili quanto quelle di un grande romanzo!

Christopher Perkins
Giugno 2015

IN COPERTINA

Tyler Jacobson raffigura Demogorgon, il Principe dei Demoni, mentre devasta Menzoberranzan dopo essere stato strappato dall'Abisso dal drow arcimago Gromph Baenre.

EDIZIONE ITALIANA ASMDEE ITALIA S.R.L.

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Chiara Battistini

Impaginazione: Davide Ruini

TEAM DI PRODUZIONE GALE FORCE NINE

Capo Progetto: Matthew Vaughan

Team di Sviluppo: Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks

Direttore di Produzione: John-Paul Brisigotti



INDICE

Cap. 1: Prigionieri dei Drow 4	Tane Goldwhisker..... 110	Cap. 15: La Città dei Ragni 189
Fuga!.....4	La Corte dei Protoplasm..... 111	Obiettivi.....189
L'Avventura Ha Inizio.....5	La Battaglia di Blingdenstone.....113	Verso Menzoberranzan.....190
Nel Recinto degli Schiavi.....5	Lasciare Blingdenstone.....115	Menzoberranzan.....191
I Drow.....9		Zone della Città.....193
Velkynvelve.....11	Cap. 7: Fuga dall'Underdark 116	Alleati Inaspettati.....202
Mezzi di Fuga.....15	La Via d'Uscita.....116	Incontri Privati.....203
Lasciare Velkynvelve.....16	Dire Addio.....117	Ripensamenti.....205
Ricompense in PE.....16	Affrontare i Drow.....118	Sorcere.....205
	Ulteriori Avventure.....119	Sviluppi.....207
Cap. 2: Viaggi nell'Oscurità 17	Cap. 8: Udienda a Gauntlgrym 120	Cap. 16: Il Fetido Matrimonio 208
Dove Andare?.....17	La Convocazione di Bruenor.....120	Invito alle Nozze.....208
Viaggiare nell'Underdark.....18	Gauntlgrym.....121	Marcia dei Miconidi.....209
Equipaggiamento.....21	Eventi a Gauntlgrym.....124	Araumycos.....210
Follia.....21	Forgiare un'Alleanza.....126	Arriva la Sposa.....211
Morte.....22	La Via da Seguire.....129	Nel Sogno Grigio.....212
Funghi dell'Underdark.....22		Che Parli Ora.....213
Narrare il Viaggio.....24	Cap. 9: Mantol-Derith 132	Combattere con il
Drow all'Inseguimento.....24	La Gemma di Fraz-Urb'luu.....132	Signore Senza Volto.....214
Incontri Casuali.....25	Verso Mantol-Derith.....133	Vittoria o Sconfitta.....214
Riassumere il Viaggio.....30	Mantol-Derith.....133	Sviluppi.....214
Incontri Prestabiliti.....31	Lasciare Mantol-Derith.....141	
I Sentieri di Seta.....31	Cap. 10: Discesa nelle Profondità 143	Cap. 17: Contro i Signori dei Demoni 215
Caccia agli Orrori Uncinati.....32	Compagni di Viaggio.....143	Preparare il Piano.....215
Il Tempio Melmoso.....34	Al Comando.....144	Attuare il Piano.....215
La Tomba Perduta di Khaem.....37	Eventi Casuali.....145	Furia dei Demoni.....218
	Avamposti dell'Underdark.....147	Contro Demogorgon.....219
Cap. 3: Il Lagoscuro 39	Percorso a Ritroso.....147	Questioni in Sospeso.....219
Attraversare il Lagoscuro.....40	Cap. 11: Gravenhollow 150	App. A: Modificare i Background 221
Incontri Casuali.....40	Verso Gravenhollow.....150	Privilegi Sostitutivi.....221
Sloobludop.....43	La Biblioteca di Pietra.....152	Legami Sostitutivi.....221
Ricompense in PE.....49	Il Nemico del Nostro Nemico.....155	App. B: Oggetti Magici 222
Cap. 4: Gracklstugh 50	Cristalli dell'Oratore delle Pietre.....156	App. C: Creature 224
Verso Gracklstugh.....50	Tornare da Vizeran.....159	Derro.....224
Gracklstugh.....56	Lasciare Gravenhollow.....159	Ixitxachitl.....225
Distretto di Lagoscuro.....59		Creature Varianti.....226
Solco di Laduguer.....64	Cap. 12: La Torre della Vendetta 160	Creature Varie.....230
Distretti della Fenditura Ovest	Verso la Torre.....160	Personaggi Non Giocanti.....231
e della Fenditura Est.....64	Araj: Torre di Vizeran.....161	App. D: Signori dei Demoni 234
Sale degli Incantesimi Sacri.....65	Cap. 13: I Vermicontorti 166	Baphomet.....234
Caverna Cairngorm.....65	I Tunnel dei Vermi.....166	Demogorgon.....236
Tana di Themberchaud.....65	Tana dei Trogloditi.....168	Fraz-Urb'luu.....238
Tunnel delle Spirali di Pietra.....67	Una Voce nell'Oscurità.....171	Graz'zt.....240
Lasciare Gracklstugh.....81	Il Nido dei Vermi.....172	Juiblex.....242
Rocca del Re Profondo.....82	I Cacciatori Oscuri.....175	Orcus.....244
Cap. 5: Il Bosco Tenebroso 83	Il Vasto Oblio.....175	Yeenoghu.....246
Verso il Bosco Tenebroso.....83	Cap. 14: Il Labirinto 178	Zuggtmoy.....248
Arrivo al Bosco.....84	Incontri nel Labirinto.....179	Postfazione 250
Bosco Tenebroso.....86	Torre di Adamantio.....180	
Yggmorgus.....92	Spirale del Re Cornuto.....181	
Lasciare il Bosco Tenebroso.....94	Borgolercio.....182	
Cap. 6: Blingdenstone 95	Marcia Verso il Nulla.....183	
Verso Blingdenstone.....95	Caccia di Yeenoghu.....184	
Dintorni di Blingdenstone.....99	Galleria degli Angeli.....185	
Blingdenstone Esterna.....101	Il Motore del Dedalo.....186	
Blingdenstone Interna.....102		
Rovinarocce.....107		

CAPITOLO 1: PRIGIONIERI DEI DROW

Nelle profondità della terra, al di sotto del mondo di superficie, si nasconde l'Underdark, un reame sterminato di tunnel labirintici e di caverne dove il sole non splende mai. L'Underdark è popolato da razze e creature troppo numerose per essere conteggiate o elencate e tra queste, la prima è quella degli elfi oscuri: i drow. Odiati e temuti anche dagli altri abitanti di quel mondo oscuro, i drow razziano gli altri insediamenti dell'Underdark, oltre che quelli del mondo di superficie, trascinando poi i prigionieri nelle loro città. Dopo averli fatti svenire grazie ai loro veleni, gli elfi oscuri li mettono in catene e collare e li vendono come schiavi o oggetti di intrattenimento nelle loro città sotterranee.

Gli avventurieri sono stati tanto sfortunati da incorrere in una sorte simile. Catturati dai drow, sono stati condotti come prigionieri presso uno degli avamposti degli elfi oscuri in attesa di essere trasportati a Menzoberranzan, la Città dei Ragni. Forse erano giunti nell'Underdark in cerca di conoscenza e fortuna, oppure si sono ritrovati nel posto sbagliato al momento sbagliato, fatto sta che si sono rivelati facili prede per una banda di razziatori drow.

La struttura di *Fuga dall'Abisso* è tale che i personaggi non abbiano bisogno di collegamenti con gli eventi dell'Underdark o tra di loro prima che l'avventura abbia inizio. Possono incontrarsi e imparare a conoscersi mentre sono prigionieri dei drow. Se i personaggi desiderano avere un legame più forte con l'Underdark possono scegliere tra le opzioni di background presentate nell'appendice A.

"Prigionieri dei Drow" presume che i personaggi partano al 1° livello e che raggiungano il 2° livello (se non addirittura il 3°) alla fine di questo capitolo dell'avventura. Considerando le sfide dell'avventura e i pericoli dell'Underdark, il DM può far partire i personaggi a un livello più alto (2° o 3°) per rendere le cose leggermente più facili ai giocatori.

FUGA!

L'obiettivo dei personaggi in questo capitolo dell'avventura è lineare: scappare dall'avamposto drow di Velkynvelve, con l'intenzione poi di fuggire dall'Underdark. Tuttavia, questo obiettivo è complicato dalla poca familiarità che gli avventurieri hanno con l'ambiente circostante. Anche se i prigionieri riescono a sfuggire ai drow, dove possono andare e in che modo possono sopravvivere?

COSTRIZIONI

Tutti i prigionieri dei drow, inclusi i personaggi, portano dei collari di ferro da schiavi e manette legate a cinture di ferro da un breve tratto di catena. Questo è sufficiente a trattenere i prigionieri, ma non influenza il loro movimento o la loro velocità.

Oltre a essere ammanettati, gli incantatori sono privi di componenti per incantesimi e di focus, cosa che inizialmente limita le loro capacità da incantatori (i personaggi maghi non avranno bisogno dei loro libri degli incantesimi per lanciare incantesimi, ma senza di essi non potranno cambiare quelli preparati; di conseguenza, il DM dovrebbe concedere ai personaggi un certo margine di manovra nel determinare quali incantesimi avevano imparato prima di essere catturati). Inoltre, lanciare incantesimi non è possibile all'interno del recinto degli schiavi, a causa delle sue interdizioni magiche (vedi l'area 11).



Per divincolarsi dalle manette, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 20, mentre per spezzarle è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 20. Un personaggio può aprire le manette usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Le manette hanno 15 punti ferita. I collari di ferro possono essere spezzati effettuando con successo una prova di Forza con CD 20. I collari hanno 12 punti ferita. Se un personaggio fallisce una prova per spezzare un collare, spezzare un paio di manette o liberarsi da un paio di manette, non può tentare di nuovo di effettuare prove di quel tipo finché non completa un riposo lungo. Tuttavia, un personaggio può sempre usare l'azione di Aiuto per aiutare un altro personaggio.

L'AVVENTURA HA INIZIO

I personaggi iniziano l'avventura nel recinto degli schiavi di Velkynvele. Spogliati di tutto tranne che dei loro indumenti intimi, sono alla mercé degli elfi oscuri e in compagnia di altri prigionieri, molti dei quali non sono quello che sembrano.

Catturati dai drow! Non augurereste questo destino a nessun altro, eppure eccovi qui: rinchiusi in una caverna buia, con una gelida e pesante morsa di metallo che si stringe attorno alla vostra gola e ai polsi. Non siete soli. Altri prigionieri sono intrappolati qua dentro con voi, in un avamposto sotterraneo lontano dalla luce del sole.

I vostri carcerieri includono una crudele drow sacerdotessa che si fa chiamare Madama Ilvara della Casata Mizzrym. Nel corso dei giorni passati l'avete incontrata più volte, avvolta in vesti di seta e affiancata da due maschi drow, uno dei quali sfoggia un ammasso di cicatrici su un lato del volto e sul collo.

Madama Ilvara non manca mai di imporre la sua volontà con il flagello e vi ricorda che la vostra vita ora è nelle sue mani. "Accettate la vostra sorte, imparate a obbedire e forse potreste sopravvivere." Le sue parole echeggiano nella vostra memoria anche mentre pianificate la vostra fuga.

Si presume che ogni personaggio giocatore sia prigioniero a Velkynvele per 1d10 giorni (si tira separatamente per ogni personaggio). I personaggi trascorrono buona parte di questo tempo rinchiusi nel recinto degli schiavi, uscendone di tanto in tanto sotto stretta vigilanza per svolgere i peggiori lavori di fatica sotto gli occhi divertiti dei loro carcerieri (vedi "Lavori Forzati").

Il DM può gestire liberamente qualsiasi interazione tra i drow, i personaggi giocatori e gli altri prigionieri. Questa è un'opportunità per rivelare chi sono i personaggi, per fare emergere i loro background e le loro personalità attraverso l'interpretazione e, allo stesso tempo, per presentare alcuni dei loro compagni prigionieri. Il nuovo consorte di Ilvara, Shoor, vuole impressionare la sua padrona, mentre Jorlan, il vecchio consorte, sbriga cinicamente il suo dovere ma scruta incuriosito i prigionieri. Ogni mossa ostile provoca come reazione una raffica di quadrelli da balestra avvelenati da parte dei drow e forse uno schiocco del flagello di Ilvara o un incantesimo *raggio di infermità*. I ragni giganti attaccano e avvelenano chiunque attacchi i drow. I drow non uccidono alcun prigioniero (li lasciano privi di sensi a 0 punti ferita), ma non si fanno scrupoli a malmenarli.

NEL RECINTO DEGLI SCHIAVI

Il recinto degli schiavi di Velkynvele è chiuso da un pesante cancello di ferro imbullonato nella pietra. Vedi l'area 11 per ulteriori informazioni sul recinto degli schiavi, incluse le opzioni per aprire il cancello o sfondarlo.

I prigionieri sono dotati di vasi da notte d'argilla e uno dei loro doveri come schiavi è di svuotarli nel laghetto durante i loro turni. Non c'è nessun'altra comodità nel recinto degli schiavi. I prigionieri devono sedersi o stendersi sul pavimento di pietra e vengono nutriti solo una volta al giorno, con un insipido brodo di funghi servito in piccole scodelle d'argilla fatte passare tra le sbarre del cancello.

PROPRIETÀ DI FORTUNA

I personaggi giocatori non sono stati con le mani in mano durante la cattività. Il DM chiede a ogni giocatore di tirare un d20 e di aggiungere al risultato il numero di giorni (1d10) per cui il personaggio di quel giocatore è rimasto prigioniero a Velkynvele. Il risultato determina di cosa il personaggio è riuscito a impossessarsi (se ci è riuscito) quando l'avventura inizia.

PROPRIETÀ DI FORTUNA

Risultato	Oggetto
2-9	—
10-12	Una moneta d'oro
13-15	Un ragno vivo delle dimensioni di una tarantola
16-18	Un pezzo di corda di seta lungo 1,5 metri
19-21	Una gemma corniola fallata del valore di 10 mo
22-24	Una sbarra di ferro arrugginita usata come randello
25-27	Una scheggia di pietra focaia usata come pugnale
28-30	Un quadrello da balestra a mano rivestito di veleno drow (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)

GLI ALTRI PRIGIONIERI

I personaggi sono rinchiusi con altri dieci prigionieri, catturati durante le razzie e in attesa di essere trasportati a Menzoberranzan. Alcuni si aspettano di essere venduti come schiavi, mentre altri aspettano la morte per mano dei drow o delle loro predilette bestie. A prescindere da ciò che possono pensare degli avventurieri (o gli uni degli altri) fuori dal recinto degli schiavi, tutti i PNG hanno ottimi motivi per collaborare al fine di fuggire e sopravvivere.

PRIGIONIERI DEI DROW

Amanita	Miconide germoglio
Buppido	Derro loquace e astuto
Eldeth Feldrun	Nana degli scudi esploratrice proveniente da Gauntlgrym
Jimjar	Gnomo delle profondità col vizio del gioco d'azzardo
Principe Derendil	Quaggoth che afferma di essere un principe elfico maledetto
Ront	Orco prepotente
Sarith Kzekarit	Drow accusato di omicidio
Shuushar il Risvegliato	Kuo-toa eremita e mistico
Sotto e Sopra	Gnomi delle profondità topi mannari gemelli

AMANITA



BUPPIDO

ELDETH
FELDRUN

AMANITA

Amanita è un **miconide germoglio** catturato da Sarith Kzekarit. Amanita è solo e spaventato e non desidera altro che fare ritorno alla sua dimora nel Bosco Tenebroso. Se i personaggi fanno amicizia con lui, Amanita si offre con entusiasmo di condurli fino a casa sua, promettendo loro un rifugio sicuro presso la sua gente, sebbene ignori i pericoli costituiti dall'influenza di Zugtmoy sui miconidi (vedi il capitolo 5).

Amanita usa le spore comunicanti per comunicare telepaticamente con le altre creature e lo fa solo con i personaggi che si dimostrano gentili e amichevoli nei suoi confronti. Il miconide agevolerà inoltre le comunicazioni con gli abitanti dell'Underdark con cui i personaggi non condividono un linguaggio. Una volta che si affeziona a uno o più avventurieri, Amanita diventa una specie di entusiasta e curioso fratello minore, tallonando i personaggi da vicino e facendo domande di ogni genere.

BUPPIDO

Questo **derro** è sorprendentemente socievole e loquace, dimostra una mente lucida e dei modi disarmanti. Dietro questa piacevole facciata, tuttavia, si nasconde l'anima di un folle assassino. Buppido crede segretamente di essere l'incarnazione vivente del dio dei derro Diinkarazan: un avatar dell'omicidio che offre sanguinari sacrifici e lascia una scia di delitti attraverso tutto l'Underdark affinché il suo popolo possa seguirlo lungo la strada verso la gloria. Razionalizza ogni ostacolo (inclusa la sua cattura e la sua prigionia) come parte del suo "piano divino". Le sue uccisioni sono meticolose procedure ritualizzate, che prevedono un estenuante processo di sventramento delle vittime e di disposizione dei loro organi.

Anche se pazzo, Buppido è astuto e in grado di nascondere bene la sua vera natura pur di raggiungere i suoi scopi. Dato che crede di esser un dio, è convinto di non poter essere ucciso (o quanto meno che la morte della sua forma mortale non significhi nulla per lui), quindi agisce in modo completamente temerario. Presume che tutto faccia parte del suo piano divino e partecipa con entusiasmo a qualsiasi piano per fuggire dai drow in modo da poter riprendere la sua sacra missione. Buppido è ben lieto di considerare alleati i suoi compagni prigionieri, almeno fino al momento in cui non ne ha più bisogno o finché non si convince che i presagi richiedano il sacrificio di uno o più di loro in nome della sua gloria.

ELDETH FELDRUN

Questa nana degli scudi **esploratrice** proveniente da Gauntlgrym ha uno spirito focoso e va orgogliosa sia del suo retaggio che della riuscita riconquista dell'antico regno nanico da parte del suo popolo; propone Gauntlgrym come destinazione per fuggire dall'Underdark. Eldeth è testarda e odia sia i drow che tutti gli altri "abitanti corrotti dell'oscurità" come i derro e i duergar.

Eldeth vuole tornare a casa, ma è anche combattiva e pronta al sacrificio, e quindi una tra i primi prigionieri che probabilmente moriranno prima di avere quell'opportunità. Se dovesse accadere questo, Eldeth chiederà a un personaggio di cui si fida di prometterle di portare la notizia della sua sorte alla sua famiglia a Gauntlgrym, assieme al suo scudo e al suo martello da guerra, se verranno recuperati. Questo potrebbe procurare ai personaggi l'approvazione dei congiunti di Eldeth, quando in seguito visiteranno Gauntlgrym.

JIMJAR

Questo gnomo delle profondità **spia** è un ladro inconcludente dall'indole spericolata, con la fissa del denaro e l'ossessione di scommettere praticamente su ogni cosa. Una volta che ha conosciuto i personaggi, Jimjar propone costantemente loro di scommettere su cose che vanno dalle loro stesse azioni ("scommetto dieci ori che non riesci a oltrepassare quella sentinella senza farti scoprire") agli esiti degli eventi casuali ("scommetto venti ori che questa è la via giusta"). A volte Jimjar usa le scommesse per indurre gli altri a fare qualcosa, ma i personaggi possono facilmente ritorcere questa tecnica contro di lui, sapendo che Jimjar difficilmente riesce a sottrarsi a una scommessa. Il suo comportamento è insolito per i cupi gnomi delle profondità e gli altri membri della sua razza (tra cui Sotto e Sopra) trovano Jimjar fastidioso nel migliore dei casi e instabile o potenzialmente pazzo nel peggiore.

Jimjar mantiene sempre la parola, riesce a tenere i conti con precisione dei suoi debiti e dei suoi crediti nella sua testa e paga le scommesse (o esige i pagamenti) al più presto possibile. Non si fa troppi scrupoli se c'è da borseggiare qualcuno per racimolare qualche moneta in più quando nessuno guarda ed è abilissimo a nascondere ricchezze di una certa entità addosso alla sua persona.

Jimjar ha la sensazione che ci sia qualcosa di strano nei gemelli Sotto e Sopra, ma tiene le sue opinioni per sé se nessuno glielo chiede. Fa del suo meglio per andare d'accordo con tutti, anche se la sua socievolezza e la sua mania per le scommesse possono risultare irritanti.



PRINCIPE DERENDIL

Questo massiccio **quaggoth** è il prigioniero più minaccioso del recinto degli schiavi e gli altri prigionieri se ne tengono a debita distanza. Tuttavia, se qualcuno dei personaggi gli parla, il quaggoth risponde in un Elfico forbito. Gli spiega che in realtà non è un quaggoth, bensì un principe degli elfi dorati trasformato in quaggoth da una maledizione. Afferma di essere il Principe Derendil del regno di Nelrindenvane nella Grande Foresta. La sua corona è stata usurpata dal malvagio mago Terrestor, che lo ha intrappolato in questa forma e lo ha esiliato dal suo popolo.

Anche se Derendil si comporta come il principe di nobili nati che crede di essere, reagisce alla tensione (e soprattutto alle minacce) come un quaggoth: strappa violentemente gli arti ai suoi avversari e dilania le loro carni coi denti e con gli artigli. Torna in sé solo a battaglia conclusa o quando qualcuno gli ricorda energicamente la sua "vera identità" per riscuoterlo. Derendil teme di perdere lentamente ma inesorabilmente la propria coscienza per lasciare il posto alla ferocia della forma quaggoth.

In realtà, Derendil è semplicemente pazzo, toccato dal delirio del signore dei demoni Fraz-Urb'luu. Il regno di Nelrindenvane non esiste e tutti i ricordi e i tratti caratteriali di "Derendil" sono illusioni create dal Principe Demoniaco dell'Inganno. Il quaggoth si rifiuta di accettare la verità e ogni prova incontrovertibile della sua vera natura suscita in lui una reazione di furia incontrollata.

RONT

Quest'**orco** della tribù Scudodighiaccio fuggì dal massacro della sua banda per mano dei nani, cadde in una voragine e prese a vagare per l'Underdark prima di essere catturato dai drow. Si vergogna del suo atto di codardia e sa che Gruumsh, il dio degli orchi, lo sta punendo. Tuttavia, non vuole morire, o almeno non come prigioniero dei drow. Ront è maligno, stupido e odioso, ma china la testa di fronte all'autorità e alle minacce. Odia Eldeth in modo particolare, dato che la sua tribù è in guerra con il popolo della nana.

Ront assume un atteggiamento prepotente e minaccioso nei confronti degli altri prigionieri, a meno che qualcuno non decida di tenergli testa.

SARITH KZEKARIT

Il **drow** Sarith è un individuo disilluso che se ne sta sulle sue e respinge ogni tentativo di parlare con lui. La sua prigionia è fonte di gande vergogna, ma è rassegnato alla sua sorte, dato che non sembra poterci fare nulla. Sarith è stato accusato di avere ucciso un drow combattente suo compagno in un impeto di follia, ma non ricorda nulla di quell'atto e non sa se credere che si tratti di una montatura per discreditarlo e distruggerlo o che sia tutto vero (in realtà, è tutto vero). Viene tenuto prigioniero in attesa del momento in cui potrà essere rispedito a Menzoberranzan, dove sarà sacrificato a Lolth come monito per tutti.

All'insaputa degli altri drow, Sarith è contaminato dalle spore dei miconidi corrotti da Zuggtmoy, la Regina Demoniacca dei Funghi. È stata l'infestazione iniziale delle spore a scatenare l'impeto di follia di Sarith; la sua salute e la sua sanità mentale continuano a deteriorare man mano che le spore nel suo cervello crescono.

SHUUSHAR IL RISVEGLIATO

Il **kuo-toa** Shuushar è probabilmente una delle creature più insolite che gli avventurieri abbiano mai incontrato. L'eremita acquatico è una figura calma e pacifica. È consapevole della meritata fama di follia associata al suo popolo e afferma di avere trascorso l'intera vita in contemplazione e solitaria meditazione per liberarsi da quel retaggio. Sembra esserci riuscito ed emana un'aura di illuminato equilibrio. Shuushar sembra accettare con calma anche la sua attuale prigionia, limitandosi a dire che è ciò che è, e che nessuno può dire a cosa potrebbe condurre in futuro.

Sebbene Shuushar sia di gran lunga il più sano, stabile e onesto dei compagni di prigionia degli avventurieri, è anche il più inutile per i loro obiettivi immediati. Il kuo-toa eremita è un convinto pacifista: non combatte e non fa del male a nessun'altra creatura e si rifiuta perfino di difendere se stesso o gli altri. Tuttavia, accompagna volentieri il gruppo se gli viene permesso di farlo e aiuta i personaggi in ogni modo possibile che non lo conduca a violare il suo sacro voto.

Shuushar conosce bene Sloobludop, il paese dei kuo-toa nei pressi del Lagoscuero, e ha percorso le rotte tortuose del Lagoscuero per molti anni. Spera di condividere la sua illuminazione con gli altri kuo-toa, anche se ignora quanto è accaduto di recente a Sloobludop (vedi il capitolo 3 per i dettagli).

SARITH
KZEKARIT



SHUUSHAR
IL RISVEGLIATO



SOTTO E SOPRA



SOTTO E SOPRA

Questi due gnomi delle profondità gemelli, Sotto e sua sorella Sopra, provengono da Blingdenstone nell'Underdark. Furono catturati dai drow mentre erano usciti a raccogliere funghi nei tunnel attorno alla città. Come la maggior parte degli svirfneblin, Sopra ha una chioma folta e intrecciata, mentre a Sotto restano solo pochi ciuffi di capelli su una testa calva. Sopra è di gran lunga la più socievole dei due. Sotto borbotta e brontola in continuazione, mentre Sopra ripete o traduce ciò che dice suo fratello.

Sotto e Sopra nascondono il fatto che in realtà sono **topi mannari**. I due sono stati contaminati dalla maledizione della licanthropia, ma non l'hanno ancora accettata fino in fondo e lottano per controllare i loro istinti e impulsi da topo mannaro. Temono le reazioni dei loro potenziali alleati qualora scoprissero la verità e si coprono le spalle a vicenda, mirando semplicemente a sopravvivere. Dato che la loro trasformazione è controllata dai cicli lunari, impossibili a vedersi, il DM può usare l'incombente trasformazione dei gemelli come jolly da giocare nel corso dell'avventura. I due sono prigionieri da poco meno di un mese, il che significa che la luna piena sta per arrivare.

UN GRUPPO PITTORESCO

Quei prigionieri che riescono a fuggire assieme ai personaggi giocanti probabilmente diventeranno loro compagni per buona parte dell'avventura, quindi è bene porre le fondamenta dei loro rapporti fin dall'inizio. Alcuni dei PNG potrebbero non sopravvivere al tentativo di fuga iniziale. Altri potrebbero cadere vittime dei pericoli dell'Underdark oppure potrebbero rivelare il loro vero volto e tradire il gruppo. Altri ancora potrebbero diventare dei fedeli compagni. Il DM dovrà ricordare che gli altri prigionieri hanno le loro personalità e i loro obiettivi, ma sono generalmente disposti a collaborare, per il loro stesso bene. La loro conoscenza dell'Underdark dovrebbe incoraggiare i personaggi a tenersi vicini, almeno inizialmente.

Dato che gestire un cast così grande di PNG può essere alquanto impegnativo, il DM può avvalersi dell'aiuto dei giocatori, se lo desidera, assegnando a ognuno di loro il compito di gestire uno o più compagni del gruppo. Generalmente sarà il giocatore a decidere cosa fa quel PNG, ben sapendo che il DM può invalidare le sue scelte in base alle necessità della storia. Non solo questo rende i personaggi secondari più facili da gestire, ma permette anche ai giocatori di conoscerli meglio e rafforza il legame tra i PNG e gli avventurieri.

COSA SANNO I PRIGIONIERI

Il DM può consentire ai personaggi di mescolarsi e interagire liberamente con i loro compagni di prigionia o perfino con le guardie drow, anche se le guardie raramente parlano con la "feccia di superficie". Tra tutti i prigionieri, solo Eldeth e Jimjar parlano il Comune fluentemente. Gli altri parlano il Sottocomune (o quanto meno lo capiscono). Ront sa qualche parola di Comune, mentre Derendil parla l'Elfico. Le spore comunicanti di Amanita possono stabilire una comunicazione telepatica per consentire a tutti di parlare liberamente. Le guardie non vigilano tanto attentamente da accorgersene.

Il DM può anche consultare le regole delle interazioni sociali contenute nella *Dungeon Master's Guide*, nel qual caso gli altri prigionieri sono inizialmente indifferenti verso i personaggi. Le interazioni saranno gestite attraverso momenti di interpretazione, prove di Carisma o un misto delle due cose, in base alle preferenze del gruppo e agli sviluppi dell'avventura.

I personaggi possono apprendere quanto segue parlando con i loro compagni di prigionia, alcuni dei quali sono prigionieri dei drow da una o due decadi:

- Sono presenti diciannove drow all'avamposto, tra cui Ilvara, Shoor e Jorlan, nonché un'altra sacerdotessa di nome Asha. Ad essi si aggiungono una dozzina di quaggoth e numerosi ragni giganti.
- Tre guardie drow sorvegliano il recinto degli schiavi dalla torre di guardia pensile oltre il ponte di corda, visibile attraverso il cancello chiuso a chiave.
- Sulla cella vige un effetto di anti-magia di qualche tipo (vedi l'area 11 per i dettagli).
- Il drow combattente Jorlan ha subito di recente una ferita che l'ha sfigurato. Prima sembrava godere del favore di Ilvara, ma ora Shoor sembra avere preso il suo posto.
- Un tempo Jorlan possedeva una bacchetta che sparava gocce di sostanza viscosa in grado di intrappolare i bersagli. Ora è Shoor a portarla, un altro segno del capovolgimento delle loro sorti.
- Forse è questione di giorni o di decadi prima che un contingente arrivi da Menzoberranzan per condurre i prigionieri alla città dei drow.

Inoltre, il drow Sarith Kzekarit sa quanto segue:

- Una melma grigia vive nel laghetto. È innocua e si ciba di scarti, se non viene disturbata.
- La pattuglia che porta rifornimenti da Menzoberranzan è in ritardo di qualche giorno, cosa insolita.

LAVORI FORZATI

I drow suddividono i loro prigionieri in tre gruppi di dimensioni relativamente uguali e li mettono al lavoro per un terzo della giornata, sotto la supervisione dei quaggoth. I loro lavori pesanti includono riempire e trasportare barili d'acqua, azionare il montacarichi, pulire ogni area dell'avamposto (che ce ne sia bisogno o meno), svuotare i vasi da notte, preparare e servire il cibo, lavare i piatti e fare il bucato. Ai prigionieri vengono anche assegnati degli incarichi crudeli o inutili al puro scopo di tenerli occupati o per il sollazzo degli elfi oscuri. I lavori di questo tipo includono spostare o impilare rocce, arrotolare corde e ordinare le provviste e i prigionieri vengono obbligati a rifare da capo tutto ciò che non soddisfa i parametri arbitrari dei drow.

I personaggi potrebbero lavorare assieme oppure no, in base a come i drow li hanno separati. I prigionieri noti per essere amici tra loro solitamente vengono separati e mai più di due o tre prigionieri hanno il permesso di dedicarsi allo stesso compito tutti assieme.

I drow e i quaggoth sono crudeli e capricciosi, ma da un certo punto di vista si annoiano anche e cercano nuovi modi per divertirsi. I quaggoth se la cavano male nelle conversazioni e si comportano con odio e diffidenza nei confronti dei prigionieri. I drow sono più inclini a parlare, se non altro per far pesare la loro superiorità. I personaggi potrebbero convincerli con l'inganno a rivelare informazioni utili, come per esempio quanto durerà il viaggio a Menzoberranzan o il fatto che il Lagoscuro è relativamente vicino all'avamposto.

BRUTTI SOGNI

Il sonno dei personaggi nel recinto degli schiavi è sofferto e agitato, turbato da strani sogni e visioni inquietanti. Ombre scure sembrano muoversi e protendersi verso i personaggi che vagano all'interno di uno sterminato labirinto di tunnel. Tentacoli viscosi strisciano verso di loro per afferrarli, mentre in lontananza un ronzio misto a un ululato si fa sempre più forte. Ferite purulente si aprono per diffondere nubi di spore o masse striscianti di vermi e di insetti. Almeno uno o più personaggi dovrebbero svegliarsi coperti di sudori freddi a causa di questi incubi dopo ogni riposo, scossi dalla sensazione che ci sia qualcosa là fuori nelle profondità oscure... qualcosa di ben peggiore dei drow.

Il DM non è tenuto a spiegare la causa di questi brutti sogni e di queste visioni al momento. I personaggi possono attribuirli alle condizioni nel recinto degli schiavi o agli strascichi del veleno drow, ma sono presagi di ciò che sta accadendo nell'Underdark. Gli incantatori, specialmente i chierici e i warlock, saranno forse i più sensibili a questi sogni, ma praticamente tutti i personaggi in qualche misura ne sono influenzati.

COMBATTIMENTO!

La maggior parte dei prigionieri non cerca guai e anche gli assassini come Buppido fanno molta attenzione a come si muovono. Tuttavia, Derendil e Ront hanno un carattere irascibile e il drow Sarith può cedere a un impulso di violenza quando le spore di Zugtmoy hanno il sopravvento sulla sua mente. È possibile che i personaggi possano provocare un combattimento. Se lo fanno, alcuni prigionieri (inclusi gli gnomi delle profondità) incitano i combattenti, mentre altri si tengono a distanza o tentano addirittura di separare i lottatori.

Un conflitto violento attira l'attenzione delle guardie drow, che inizialmente ordinano ai prigionieri di

interrompere il combattimento, minacciandoli con le loro balestre a mano da oltre il cancello. Se necessario, scagliano i loro quadrelli da balestra avvelenati per renderli incapaci (vedi il capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sul veleno drow). Altrimenti, le guardie lasciano combattere i prigionieri e si divertono ad assistere allo scontro, fintanto che i prigionieri non sembrano sul punto di uccidersi a vicenda.

L'ORA DEL PASTO

Se un prigioniero diventa troppo problematico o se i drow decidono di impartire una lezione sul prezzo della disobbedienza, mettono in scena un macabro spettacolo gettando un facinoroso in pasto ai ragni giganti sulle ragnatele al di sotto di Velkynvele. Le guardie drow o i quaggoth servitori gettano il prigioniero oltre il bordo, sulle ragnatele, dove i ragni convergono rapidamente per mordere la vittima, iniettando il loro veleno. Una volta che la vittima è paralizzata, i ragni la avvolgono in un bozzolo di ragnatele.

Questo evento è una comoda opportunità per sbarazzarsi di uno o più degli altri prigionieri se il DM non vuole portarseli dietro. Sarà inoltre un buon modo per far capire quanto i drow possano essere crudeli eliminando un PNG con cui i personaggi hanno instaurato un legame.

I DROW

La guarnigione di Velkynvele è composta da dodici **drow**, cinque **drow combattenti scelti**, una giovane drow sacerdotessa di nome Asha (si usa la scheda delle statistiche del **sacerdote** nel *Monster Manual*, ma si aggiungono i privilegi Retaggio Fatato, Incantesimi Innati e Sensibilità alla Luce del Sole della scheda delle statistiche del **drow**) e una **drow sacerdotessa di Lolth** più anziana di nome Ilvara, che ha il comando dell'avamposto. I drow sono assistiti da un branco di dodici **quaggoth** e da sei **ragni giganti** addestrati.

DROW PRINCIPALI

Ilvara Mizzrym	Drow sacerdotessa e comandante dell'avamposto
Asha Vandree	Giovane sacerdotessa
Shoor Vandree	Drow combattente scelto. Luogotenente e amante di Ilvara, lontano cugino di Asha
Jorlan Duskryn	Drow combattente scelto menomato. Ex-luogotenente e amante di Ilvara.

ILVARA MIZZRYM

La comandante di Velkynvele è un'ambiziosa sacerdotessa drow che cerca di guadagnarsi la stima di Lolth e della sua casata. Considera il comando di un semplice avamposto un trampolino verso una brillante ascesa e disprezza sia l'incarico che i prigionieri a lei affidati. Ma sa anche che si tratta di una posizione temporanea e intende sfruttare ogni vantaggio nel frattempo.

Ilvara, membro di una casata drow che vanta una lunga tradizione come schiavista, è una padrona crudele che ama maltrattare e tormentare sia i nemici che i sottoposti. Oltre a un flagello, brandisce una *verga dei tentacoli*. Anche se ha preso Shoor Vandree come suo amante, non si cura di lui proprio come non si curava di Jorlan Duskryn, l'amante che ha scartato a causa delle ferite che lo hanno menomato.



ILVARA
MIZZRYM

ASHA VANDREE

Asha, una giovane sacerdotessa drow affidata alla guida di Ilvara, inizialmente considerava quest'ultima un esempio da emulare. Le cose sono cambiate quando ha visto in che modo Ilvara ha trattato Jorlan Duskryn, un drow combattente veterano che era l'amante della comandante finché non è rimasto gravemente ferito. Ilvara ha messo Jorlan da parte senza pensarci due volte, mostrando ad Asha quanto fosse assurdo aspettarsi una ricompensa per la lealtà dimostrata.

Asha è abbastanza ambiziosa da sapere che potrebbe assumere il comando dell'avamposto se dovesse succedere qualcosa a Ilvara, ma non abbastanza coraggiosa da sfidare apertamente colei che le è direttamente superiore. Sa anche che dovrebbe fare colpo sui suoi superiori nella Città dei Ragni affinché una tale promozione sul campo diventi permanente. Di conseguenza, Asha si muove con cautela, attizzando le fiamme dell'odio di Jorlan, ma senza sporcarsi le mani assumendo un ruolo personale in qualsiasi trama.

SHOOR VANDREE

Questo drow combattente scelto ha assunto il ruolo di luogotenente e amante di Ilvara dopo le ferite subite dal suo predecessore, Jorlan Duskryn. Shoor è relativamente giovane e alquanto arrogante per essere un drow, vantandosi apertamente delle sue capacità e dei suoi traguardi. È ancora inebriato dal fatto di essersi

INTERPRETARE I DROW

I drow sono arroganti, crudeli e letali, considerano i loro schiavi poco più di capi di bestiame e li trattano con freddezza e noncuranza. Anche i drow di infimo rango capiscono l'inferiorità delle altre creature e si comportano con altezzosità sprezzante nei confronti dei prigionieri. Con i loro superiori, invece, i drow assumono un atteggiamento servile e adulatore, tinto di una vena passiva-aggressiva. I maschi obbediscono alle femmine, i combattenti semplici obbediscono ai combattenti scelti e tutti obbediscono alla sacerdotessa Ilvara.

conquistato il favore di Ilvara e di avere migliorato la sua posizione all'interno dell'avamposto, cosa che rivela nel suo atteggiamento tracotante e nel modo in cui spadroneggia su ogni altro maschio di Velkynvelve, su Jorlan in modo particolare. Tuttavia, Shoor non è ancora troppo sicuro della sua posizione e sente il bisogno di dimostrare la propria abilità ed efficacia alla sua padrona, quindi è sempre alla ricerca di un modo per compiacerla.

Come luogotenente di Ilvara, Shoor porta con sé una *bacchetta delle gocce viscide* (vedi l'appendice B), che un tempo apparteneva a Jorlan e che usa per catturare e immobilizzare i prigionieri.

JORLAN DUSKRYN

Jorlan aveva trasformato il suo talento innato per infliggere dolore nell'abilità di un vero guerriero e sapeva sfruttare il suo fascino da canaglia per ingraziarsi le femmine che lo comandavano. Nel giro di poco tempo, si dimostrò molto utile a Ilvara Mizzrym sia come comandante in campo della guarnigione di Velkynvelve che come suo amante, godendosi tutti i benefici che entrambi i ruoli comportavano.

Jorlan pensava di godere del favore di Lolth o, quanto meno, che il suo fascino lo risparmiasse dalla malizia della dea, finché non ebbe la sventura di imbattersi in un protoplasma nero durante una delle tante razzie. La magia guaritrice di Ilvara gli salvò la vita, ma non riuscì a rimediare ai terribili danni provocati dall'acido della melma. Il suo volto fascinoso restò deformato e sfregiato e la mano con cui impugnava la spada fu menomata e perse due dita: Jorlan cessò di essere il guerriero di un tempo.

Ilvara sollevò Jorlan dal servizio durante la convalescenza, sostituendolo con il giovane e spavaldo Shoor Vandree. Quando accettò Shoor anche nel suo letto, Jorlan capì che la sua convalescenza non sarebbe bastata a recuperare quello che aveva perduto. Il suo cuore spezzato e il suo smarrimento si sono gradualmente trasformati in un odio virulento nei confronti di Ilvara e Shoor che lo sta lentamente divorando. Jorlan considera il pensiero del suicidio o dell'autodistruzione senza controllo indegno di lui... a meno che non trovi un modo di trascinare Ilvara e il suo nuovo amante a fondo assieme a lui.

Jorlan sa molto bene che la solidarietà che la sacerdotessa Asha gli dimostra è un tentativo di manipolarlo, ma è disposto a stare al gioco per il momento, sperando di attrarre Asha dalla sua parte e di usarla contro Ilvara al momento giusto.

A causa delle sue ferite, Jorlan subisce svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza.

DROW COMBATTENTI

Gli altri drow che presidiano Velkynvelve si chiamano Balok, Bemeril, Guldor, Honemmeth, Imbros, Jaezred, Jevan, Kalannar, Malagar, Nadal, Nym e Sorn.

VELKYNVELVE

L'avamposto dei drow occupa la parte più alta di una grande caverna, sospeso a 30 metri al di sopra del pavimento roccioso. È costituito da una serie di piccole caverne lungo le pareti della caverna più grande e da quattro "torri pensili": stalattiti cave e collegate da passerelle, scale e ponti di corda. Le torri sono celate dalle fitte ragnatele che i ragni giganti hanno tessuto sotto di esse, in modo che soltanto la parte inferiore delle stalattiti sia visibile dal fondo della caverna.

Considerato che anche il poco ammontare di luce fioca usato nell'avamposto è schermato dal fondo sottostante, un viaggiatore potrebbe attraversare l'intera caverna senza accorgersi della presenza dell'avamposto soprastante, celato nell'oscurità oltre il raggio delle torce e delle lanterne. I ragni giganti vigilano inoltre sull'avamposto, pronti a lanciarsi dalle loro ragnatele sospese per aggredire le creature che si sono fatte strada fino alla caverna. Anche i drow combattenti possono calarsi sul fondo della caverna allo stesso modo, scivolando su corde di seta di ragno per tendere un'imboscata ai nemici.

Tre caverne e due torri pensili disposte attorno a una piattaforma compongono la parte principale dell'avamposto, quella destinata ai drow combattenti. La più grande delle torri pensili è destinata alle sacerdotesse e al santuario di Lolth, mentre l'altra è una torre di guardia situata di fronte alla caverna dove sono rinchiusi gli schiavi. A nord del recinto degli schiavi, c'è la tana dei quaggoth al servizio dell'avamposto. Due postazioni di guardia si ergono ai limiti dell'avamposto, presso le entrate nord e sud della caverna.

1. POSTAZIONE DI GUARDIA SUD

Nei pressi del passaggio a sud collegato alla caverna, si apre un'alcova usata come postazione di guardia.

Due **drow** montano la guardia qui in ogni momento, tenendo d'occhio il passaggio da cui possono notare ogni creatura che si avvicina. I turni di guardia sono lunghi e noiosi, quindi le guardie a volte si distraggono. Una prova di Destrezza (Furtività) effettuata con successo contro il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva, pari a 12, delle guardie consente ai personaggi di passare inosservati. Le eventuali luci provenienti dal passaggio o dalla caverna sottostante, tuttavia, attirano automaticamente l'attenzione delle guardie.

Le guardie drow hanno l'ordine di segnalare gli intrusi immediatamente e di tenerli d'occhio. Non entrano in azione in alcun modo, a meno che non ricevano l'ordine di farlo o non notino una grave minaccia. In quel caso, lanciano uno squillo intenso e stridulo con una tromba di segnalazione per mettere in allarme l'intero avamposto.

2. DORMITORI

Una scalinata di pietra sale dalla postazione di guardia fino a una piattaforma spessa 30 cm di legno di zurkh (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2) che si estende tra due torri pensili e fino a tre delle caverne vicine.

Le due caverne più a sud fungono da dormitori per i drow di rango più basso dell'avamposto. Ogni dormitorio ospita sei drow, ognuno dei quali dispone di un giaciglio, un piccolo baule in legno di zurkh, dove riporre gli effetti personali e l'equipaggiamento, e un comodino. Le ragnatele formate da corde di seta di ragno e appese alle pareti sono dotate di ganci a cui appendere lanterne e altri oggetti, ma le caverne sono raramente illuminate.

Un **drow** è presente in ognuna delle caverne dei dormitori in qualsiasi momento, immerso in una trance meditativa per riposare. Un drow che riposa si alza in reazione a qualsiasi luce o rumore rilevante, pronto ad attaccare.

VELKYNVELVE: TRATTI GENERALI

I tratti seguenti si applicano a tutto l'avamposto.

Luce. Gli spazi interni dell'avamposto sono fiocamente illuminati da lanterne contenenti funghi fosforescenti, mentre l'esterno è buio.

Rumore. Una piccola cascata che si riversa nella grande caverna genera un costante brusio di sottofondo, annullando la tendenza della caverna ad amplificare e trasmettere i rumori. Le prove effettuate per sentire rumori nella caverna vengono effettuate normalmente.

Scale. Queste scale larghe 1,5 metri sono scolpite nelle pareti di pietra della grande caverna e collegano vari ingressi delle caverne più piccole.

Ponti. Alcuni ponti fatti con corde di seta di ragno collegano le passerelle alla torre di guardia e all'entrata della torre della sacerdotessa. I ponti ondeggiano e sono considerati terreno difficile per chi non è un drow.

Cadute. Una creatura spinta giù dalle scale, da un ponte o dal bordo di una piattaforma deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se lo fallisce, cade e atterra sulle ragnatele tese al di sotto dell'avamposto, mentre se lo supera, si afferra al bordo e rimane appesa in quel modo finché non riesce a risalire effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10 effettuata come parte del suo movimento. Una prova di Forza fallita significa che la creatura non riesce a muoversi e deve effettuare un'altra prova; una prova fallita di 5 o più significa che la creatura cade sulle ragnatele.

Ragnatele. Le fitte ragnatele dei ragni giganti al servizio dei drow nascondono l'avamposto dal basso. Se una creatura cade sulle ragnatele, diventa trattenuta. Con un'azione, una creatura trattenuta può effettuare una prova di Forza con CD 12 per liberarsi dalle ragnatele. Le ragnatele possono anche essere attaccate e distrutte (CA 10, 15 pf per ogni tratto di 3 metri, vulnerabilità al fuoco e immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno). Ogni 30 cm di movimento sulle ragnatele costa 30 cm extra e ogni creatura che non sia un ragno e che arrivi sulle ragnatele o vi inizi il suo turno deve effettuare con successo una prova di Forza o di Destrezza con CD 12 per evitare di essere trattenuta. Qualsiasi movimento sulle ragnatele attira l'attenzione dei ragni giganti, che attaccano le creature intrappolate e si cibano di loro.

Se una creatura cade dalle ragnatele sul pavimento della caverna, subisce 10d6 danni contundenti.

TESORO

L'equipaggiamento del drow che riposa è custodito sotto il suo giaciglio: una spada corta, una balestra a mano e una custodia di 20 quadrelli per la balestra, un giaco di maglia e un rotolo di corda di seta di 30 metri con un piccolo uncino all'estremità.

Ognuno dei sei bauli in ogni dormitorio contiene un'ampolla di veleno drow usata per avvelenare i quadrelli da balestra (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Un'ampolla contiene abbastanza veleno da avvelenare 20 quadrelli. Ogni baule contiene anche due abiti completi e 1d4 oggetti dalla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*.

3. SALA PRINCIPALE

Questa caverna funge da luogo di raduno e sala da pranzo per i drow combattenti dell'avamposto. Contiene quattro tavoli circolari scolpiti in legno di zurkh, ognuno dei quali è circondato da cinque sedie. Parte della sala è usata per la preparazione del cibo e come deposito: contiene scorte di funghi freschi o essiccati, frutta secca, formaggi,

carne conservata e alcuni vasi d'argilla pieni di spezie. Un pesante braciere di ferro fornisce il calore necessario per cucinare e proietta luce fioca, ma buona parte del cibo è servita fredda.

In qualsiasi momento, esiste una probabilità del 25 per cento che 1d4 **drow** siano presenti nella sala principale a mangiare o a giocare a dadi o a carte. Se uno o più **drow** sono presenti, anche 1d4 **quaggoth** si trovano nell'area, impegnati a servire e a pulire. Se non ci sono **drow** nella sala principale, c'è una probabilità del 25 per cento che un **quaggoth** solitario si trovi qui a prestare servizio.

TESORO

Non c'è niente di valore nella sala principale a parte ciò che i **drow** si portano addosso, ma i personaggi possono saccheggiare la dispensa per l'equivalente di un massimo di 30 giorni di razioni, entro i limiti di ciò che riescono a trasportare. Ogni giorno di razioni per un personaggio pesa 1 kg.

4. DORMITORI DEI COMBATTENTI SCELTI

Le due torri pensili che fiancheggiano la piattaforma sono gli alloggi dei combattenti scelti dell'avamposto, ad eccezione del tenente della comandante (attualmente Shoor Vandree), che alloggia nella torre della sacerdotessa. Ogni torre pensile dispone di due camere, collegate tra loro da una scaletta di corda che attraversa una botola in legno di zurkh. I combattenti scelti beneficiano di un arredamento migliore, che include sedie in legno di zurkh e tavolini attorno a cui sedersi.

Un **drow combattente scelto** fuori servizio riposa in una di queste camere in ogni momento. Esiste una probabilità del 50 per cento che anche un **quaggoth** sia presente, per sbrigare lavori di fatica come pulire o trasportare l'acqua. Entrambi reagiscono in modo ostile, ma potrebbero decidere di fuggire e di avvertire l'avamposto anziché attaccare, in base alle circostanze.

TESORO

L'equipaggiamento del **drow combattente** a riposo è custodito sotto il suo giaciglio: una spada corta, una balestra a mano e una custodia di 20 quadrelli per la balestra, un giaco di maglia e un rotolo di corda di seta di 30 metri con un piccolo uncino all'estremità.

Ognuno dei bauli nelle quattro camere contiene un'ampolla di veleno **drow** usata per avvelenare i quadrelli da balestra. Un'ampolla contiene abbastanza veleno da avvelenare 20 quadrelli. Ogni baule contiene anche due abiti completi, 2d6 ma, 1d8 mo e 1d4 oggetti dalla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*.

5. MONTACARICHI

Al bordo della piattaforma dei dormitori è attaccato un meccanismo formato da un canestro e una carrucola montati su un grosso braccio mobile che sorregge una sottile ma robusta corda di seta di ragno. La corda corre da un argano orizzontale a manovella lungo una serie di carrucole fino a un grosso canestro intrecciato sospeso all'estremità opposta. Il canestro viene issato e custodito sulla piattaforma quando non viene usato.

Due **quaggoth** servitori rimangono presso il montacarichi in attesa di un segnale dal basso che ordini loro di calare il canestro. Montano la guardia nel caso si avvicini qualcuno che non sia un **drow** o uno della loro specie.

USARE IL MONTACARICHI

Fino a quattro creature Medie possono entrare nel canestro, che viene poi sospinto oltre il bordo della piattaforma e calato sul fondo della caverna, girando le manovelle attaccate all'argano. Per farlo è richiesto effettuare con successo una prova di Forza con CD 18, normalmente fornita da due **quaggoth** servitori (uno effettua la prova, mentre l'altro lo assiste con l'azione di Aiuto). Quando è sul fondo della caverna, il canestro può essere caricato con altri passeggeri o con un carico al massimo di 400 kg ed essere risollevato sulla piattaforma allo stesso modo. Servono 4 round affinché il canestro si sposti dalla piattaforma al fondo della caverna in circostanze normali o viceversa.

6. SANTUARIO DI LOLTH

Un ponte di corda in pendenza sale dal bordo della passerella fino al livello più alto della torre pensile più grande, nota come la torre della sacerdotessa. Il pavimento di questa camera circolare è coperto di tappeti di seta nera decorati con il pallido ricamo di una ragnatela intessuta di fili argentati. Al centro della camera (e della ragnatela) si trova un largo piedistallo scolpito in legno di zurkh, su cui si erge la scultura di un ragno alta 3 metri. La scultura è talmente realistica che chiunque entri nella camera per la prima volta e la veda nella luce fioca deve superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 per riconoscerla. In caso di prova fallita, un personaggio scambia la statua per un vero ragno gigante.

Questo luogo è un santuario di Lolth, la dea ragno dei **drow**, ma funge anche da alloggio per Asha, la giovane sacerdotessa, che si prende cura del santuario e dirige i rituali e le offerte regolari a Lolth.

Il DM tira un d6 quando i personaggi entrano nel santuario per determinare chi potrebbero incontrare.

ATTIVITÀ NEL SANTUARIO

d6	Attività
1-2	Asha si trova nella stanza da sola, a riposare
3-4	Asha e 1d4 drow impegnati nelle attività di culto
5-6	Il santuario è vuoto

In fondo alla sala, dietro l'altare, giace un cumulo di cuscini disposti a semicerchio. Tra quei cuscini riposa un **ragno gigante** addestrato e accudito dalle sacerdotesse. I cuscini forniscono al ragno occultamento sufficiente a nascondersi da chiunque entri nella torre dall'ingresso anteriore. Un personaggio deve effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) contrapposta a una prova di Destrezza (Furtività) del ragno per avvistarlo prima che esso si muova.

TESORO

L'altare è fiancheggiato da un paio di pesanti candelabri in argento (25 mo ciascuno). Le candele nere su di essi sono accese solo quando un rituale viene celebrato nel santuario.

Gli otto "occhi" della statua del ragno sono otto pezzi di giaietto levigato: quattro più piccoli del valore di 5 mo ciascuno e quattro più grandi del valore di 10 mo ciascuno. Chiunque non sia un **drow** ed entri in possesso di queste gemme è colpito da una maledizione di Lolth. Tutti i ragni e le creature ragniformi attaccano il possessore delle pietre a vista e dispongono di vantaggio alle prove effettuate per individuarlo. La maledizione dura finché tutte le pietre non vengono consegnate a un **drow** veneratore di Lolth che le custodisca o non vengono sottoposte a un incantesimo *rimuovi maledizione*.



7. ALLOGGIO DI ILVARA

Una scala di corda scende dal santuario fino a questa camera, che funge da alloggio privato per Madama Ilvara, sacerdotessa di Lolth e comandante di Velkynvelve.

All'interno, le pareti sono decorate con una rete nera appesa simile a una ragnatela, che parte da un punto centrale sul soffitto e si dirama fino alle pareti, per poi scendere fino a terra come una tenda. Il pavimento è ricoperto di spessi tappeti intrecciati, mentre una bassa piattaforma ricoperta di cuscini forma una sorta di divano-letto. Un lato della camera è occupato da un tavolino e due sedie, mentre l'altro ospita un piccolo santuario di Lolth drappeggiato in seta bianca. Un pesante baule in legno di zurkh macchiato di nero è appoggiato ai piedi del letto.

Ilvara si ritira nel suo alloggio quando desidera stare da sola, riposarsi o meditare. Il DM tira un d6. Con un risultato di 1-2, la sacerdotessa si trova in questa stanza. Con un risultato di 1, anche Shoor Vandree si trova qui con lei. Ilvara si infuria se qualcuno osa entrare nel suo alloggio senza essere invitato. Se i personaggi la sorprendono in quest'area, lancia *evoca animali*, *piaga degli insetti* o *ragnatela* per ostacolarli mentre fugge e chiama aiuto. Se Shoor si trova con Ilvara, attacca i personaggi per coprirle la fuga.

TRAPPOLA

Il baule è chiuso a chiave e Ilvara custodisce la chiave in una tasca nascosta all'interno della sua cintura. La serratura è protetta da una trappola, un ago avvelenato rivestito di veleno drow (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*), che si attiva se viene fatto qualsiasi tentativo di aprire la serratura senza la chiave appropriata. La vittima subisce 1 danno perforante e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata per 1 ora. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, diventa anche privo di sensi mentre è avvelenato in questo modo. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20 effettuata con successo rivela la trappola. Un personaggio che usa gli arnesi da scasso può effettuare una prova di Destrezza con CD 15, disattivandola in caso di successo. Per scassinare la serratura, è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo un'altra prova di Destrezza con CD 15.

TESORO

Nel comodino è custodito uno specchietto dalla cornice d'argento del valore di 10 mo. Il piccolo santuario di Lolth è scolpito in legno di zurkh e osso ed è tempestato di pietre semipreziose. Vale 50 mo se i personaggi riescono a trovare un compratore interessato.

Il baule contiene vari abiti di seta e oggetti personali, che includono un copricapo in maglia d'argento incastonato di piccole onici, del valore di 50 mo e una borsa con chiusura a cordoncino contenente due *pozioni di guarigione*. Un piccolo borsello di cuoio contiene 24 mo, 30 ma e una piccola selenite del valore di 20 mo, mentre un altro borsello funge da borsa per componenti di ricambio di Ilvara.

Il baule contiene inoltre gli oggetti preziosi un tempo posseduti dai personaggi e dai PNG, tra cui gli eventuali libri degli incantesimi, componenti, focus e oggetti magici perduti dagli avventurieri.

8. ALLOGGIO DI SHOOR

La camera più bassa e più piccola della torre della sacerdotessa appartiene al luogotenente della comandante, il capo dei combattenti scelti dell'avamposto. L'occupante

attuale è Shoor Vandree, che al momento è anche il favorito di Ilvara. L'occupante precedente, Jorlan Duskryn, è stato trasferito nei dormitori dei combattenti scelti dopo le ferite recentemente riportate.

La camera contiene vari cuscini sparpagliati su alcuni tappeti, un tavolino inciso con due sedie e un massiccio baule in legno di zurkh.

Shoor trascorre buona parte del tempo libero nell'alloggio di Ilvara, prendendosi cura della sua padrona o aspettandola. A meno che il DM non desideri che i personaggi lo incontrino qui, il suo alloggio è deserto.

TRAPPOLA

Il baule è chiuso a chiave e Shoor custodisce la chiave nel borsello che porta alla cintura. La serratura è protetta da una trappola, un ago avvelenato identico a quello nell'alloggio di Ilvara.

TESORO

Sul tavolino sono stati lasciati una brocca in peltro e un paio di calici coordinati, del valore totale di 1 mo.

Il baule contiene gli oggetti personali e gli abiti di Shoor, nonché un piccolo borsello contenente 20 mo, una maschera in velluto nero con un ricamo a forma di ragnatela in filo d'argento (25 mo), una serie di dadi d'osso con incisioni in caratteri Elfici (10 mo), un sacchetto di velluto nero contenente una spilla d'onice a forma di ragno (50 mo) e un'ampolla di forte e denso liquore blu (10 mo). Il liquore rende chiunque lo beva piacevolmente avvelenato per 1d4 ore.

9. CASCATA

Un corso d'acqua si riversa da una crepa nel soffitto vicino alla parete est, tra le stalattiti della torre della sacerdotessa e della torre di guardia, formando una piccola cascata che si tuffa sul fondo della caverna e forma un laghetto naturale (vedi l'area 14). I quaggoth attingono l'acqua dalla cima della cascata usando dei piccoli barili, per soddisfare il fabbisogno dell'avamposto.

L'acqua rende la parete di pietra entro 3 metri di distanza difficile da scalare. Ogni creatura che tenti di farlo subisce svantaggio alle prove effettuate per scalare. Se un personaggio cade, atterra nel laghetto sottostante e non subisce danni.

10. TORRE DI GUARDIA

La quarta torre pensile, collegata al recinto degli schiavi e alla passerella che corre lungo la torre della sacerdotessa da due ponti di corda, funge da torre di guardia per vigilare sulla caverna, sul passaggio a ovest e sul recinto degli schiavi.

La camera inferiore della torre è occupata da due **drow** e un **drow combattente scelto** di turno di guardia. Contiene un tavolo in legno di zurkh e tre sedie, un tavolino più piccolo e una ragnatela in seta di ragno dotata di ganci a cui appendere l'equipaggiamento.

Come nel caso delle postazioni di guardia, i turni di guardia qui sono molto noiosi e le guardie si distraggono spesso (chiacchierando o giocando a dadi), consentendo ai prigionieri di muoversi o di agire inosservati effettuando con successo una prova di Destrezza (Furtività) contrapposta al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva delle guardie.

Nella camera superiore della torre, sono custodite armi e armature extra per l'avamposto. Se i personaggi riescono a entrare nell'armeria, possono facilmente saccheggiarla (vedi "Tesoro").

TESORO

L'armeria contiene quanto segue:

- 6 giacchi di maglia
- 6 armature di cuoio borchiato
- 6 scudi
- 6 balestre a mano
- 20 custodie di quadrelli per balestra a mano, ognuna con 20 quadrelli
- 6 spade corte e 10 pugnali
- 6 borse di triboli (20 triboli per borsa)
- 4 rotoli di corda di seta lunghi 30 metri
- 2 martelli da scavo (non utilizzabili come armi)
- 2 borse di spuntoni di ferro (10 spuntoni per borsa)

11. RECINTO DEGLI SCHIAVI

Questa caverna viene usata per rinchiusere i prigionieri che poi verranno inviati a Menzoberranzan per essere venduti come schiavi.

Il cancello del recinto degli schiavi è chiuso a chiave. Usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20, un personaggio può scassinare la serratura. Se un personaggio usa degli arnesi improvvisati, può effettuare la stessa prova, ma subisce svantaggio. I tentativi di scassinare la serratura possono attirare l'attenzione delle guardie, quindi è richiesta una prova di Destrezza (Furtività) contrapposta al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva delle guardie per scassinare la serratura senza farsi notare. Ogni guardia di servizio nelle altre aree dell'avamposto porta una chiave del cancello appesa a un anello alla cintura. Per rompere la serratura del cancello e aprirlo a viva forza, è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 20.

INTERDIZIONI MAGICHE

I drow hanno posto delle potenti interdizioni sul recinto degli schiavi per inibire gli incantatori e schermare l'area contro i tentativi di scrutamento.

Gli incantesimi lanciati all'interno del recinto degli schiavi non hanno effetto e ogni carica di oggetto magico o slot speso per lanciare tali incantesimi viene consumato. Le interdizioni non sopprimono o negano gli effetti magici che hanno origine all'esterno del recinto degli schiavi. Per esempio, una creatura sotto l'effetto di *invisibilità* rimane invisibile quando entra nel recinto degli schiavi.

Le creature all'interno del recinto degli schiavi non possono essere bersagliate da alcuna magia di divinazione, né percepite tramite sensori di scrutamento magico.

12. TANA DEI QUAGGOTH

Questa caverna, situata oltre il recinto degli schiavi e in fondo a una scalinata di pietra, è usata come tana da una dozzina di quaggoth al servizio dei drow di Velkynvelve. L'interno è disseminato di cumuli di spazzatura adibiti a nido e delle ossa rosicchiate degli ultimi pasti dei quaggoth.

Questi servitori dei drow usano la tana soltanto per dormire e mangiare: 1d4 quaggoth riposano in quest'area in qualsiasi momento. I quaggoth attaccano qualsiasi creatura entri nella tana e non sia un drow, un ragno o uno della loro specie. Inizialmente non attaccano a vista i drow o i quaggoth sconosciuti, ma conoscono tutti quelli che sono di stanza all'avamposto e interrogano gli sconosciuti. Sono al corrente dello stato di prigionieri di Derendil e Sarith.

13. POSTAZIONE DI GUARDIA NORD

Questa piccola alcova situata appena oltre e sotto alla tana dei quaggoth possiede gli stessi tratti della postazione di guardia dell'area 1.

I due **drow** stanziati di guardia a questa postazione solitamente odiano questo turno di servizio, a causa della vicinanza alla tana dei quaggoth, al recinto degli schiavi e al laghetto.

14. LAGHETTO

La cascata dell'area 9 si riversa quaggiù, formando un laghetto profondo 6 metri prima di defluire in un fiume sotterraneo che serpeggia per vari chilometri, per poi riversarsi nel Lagoscuro. Dato che i drow prendono l'acqua di cui hanno bisogno dalla cima della cascata, usano il laghetto per disfarsi dei liquami e dei rifiuti. Anche se questo sporca la superficie d'acqua, il flusso costante della cascata mantiene pulita l'acqua sotto la superficie.

Una **melma grigia** si annida sotto il pelo dell'acqua del laghetto, mimetizzandosi alla perfezione con le pietre nere bagnate. Si nutre della spazzatura che viene riversata nel laghetto, nonché delle sporadiche creature che si fanno strada fino alla caverna o che cadono in acqua.

Gli abitanti di Velkynvelve non sanno che il recente arrivo del signore dei demoni Juiblex nell'Underdark ha reso questa melma particolarmente malevola e maligna. Oltre ad attaccare qualsiasi creatura nel laghetto, la melma si innalza fino a 3 metri fuori dall'acqua per attaccare le creature sulla riva. Quando lo fa, le creature entro 9 metri dalla melma percepiscono telepaticamente una voce che grida: "Carne per il Signore Senza Volto!"

MEZZI DI FUGA

A meno che non intendano trascorrere il resto delle loro vite come schiavi dei drow, i personaggi dovranno presto iniziare a cercare un modo per fuggire. Anche se l'impresa non sarà facile, i personaggi possono approfittare di alcune opportunità, se usano la testa.

ACQUISIZIONI

Uno o più personaggi potrebbero essere in possesso di qualche oggetto utile (vedi "Proprietà di Fortuna") e, lavorando al di fuori del recinto degli schiavi, potrebbero avere altre opportunità di acquisire piccoli oggetti, tra cui armi o strumenti improvvisati, o perfino di sottrarre una chiave del recinto degli schiavi a una guardia. Ciò che acquisiscono dipende dal lavoro che fanno e dove si trovano. Il DM può usare la descrizione dei vari luoghi in tutto l'avamposto come guida per le varie opportunità. Per prendere qualcosa senza essere notati, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) contrapposta alle prove di Saggezza (Percezione) di qualsiasi osservatore attivo oppure usando il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva dell'osservatore come CD base. A un prigioniero che fallisce la prova viene intimato di rinunciare all'oggetto, pena la morte.

L'entità dell'equipaggiamento e dei tesori che i personaggi possono acquisire durante la fuga dipende da quali parti dell'avamposto sono in grado di esplorare prima di fuggire. Per alcuni personaggi, fuggire nell'Underdark dotati soltanto degli abiti che indossano o poco più potrebbe essere una sfida divertente. Per gli altri (specialmente gli incantatori, che hanno bisogno dei libri degli incantesimi o delle componenti), il DM può prendere in considerazione la possibilità di collocare l'equipaggiamento sequestrato al gruppo (solitamente custodito nell'alloggio di Ilvara) in un'area alternativa, come i dormitori dei combattenti scelti (area 4) o l'armeria (area 10), se i personaggi sembrano intenzionati a fuggire senza esplorare tutto l'avamposto.

JORLAN FA LA SUA MOSSA

Dopo che si sono stabiliti i contatti iniziali tra gli avventurieri e gli altri prigionieri, Jorlan Duskryn fa in modo di occuparsi della consegna del cibo ai prigionieri durante il suo turno di guardia (Shoor adora assegnare a Jorlan questi compiti degradanti). Mentre si trova davanti al cancello del recinto degli schiavi e passa ai prigionieri le loro scodelle, mormora al personaggio più vicino: "Se vi offro l'occasione per fuggire da qui, la coglierete?"

Se la risposta è affermativa, Jorlan si propone di lasciare rapidamente e silenziosamente il cancello del recinto degli schiavi socchiuso, nonché di creare un diversivo durante il cambio di turno delle guardie. Spiega ai personaggi dove si trova l'armeria, vale a dire nella camera sopra alla postazione di guardia, nella torre di guardia pensile di fronte al recinto degli schiavi. I fuggiaschi possono gettarsi nelle ragnatele sottostanti, poi nel laghetto e fuggire da laggiù, una volta giunti a terra.

A Jorlan non interessa in modo particolare se i prigionieri fuggono o meno ed è per questo motivo che non offre loro altro aiuto e non li avverte della melma grigia nascosta nel laghetto. Se i prigionieri muoiono durante il tentativo di fuga, a lui va bene comunque. Vuole semplicemente creare un incidente imbarazzante per Shoor e Ilvara.

Jorlan si dà un'occhiata in giro furtivamente mentre parla frettolosamente con i personaggi. Se lo interrogano o gli chiedono di cambiare il piano, insiste nel dire che questo è tutto quello che può fare. Se accettano, mantiene la parola e lascia il cancello socchiuso poco prima del successivo cambio della guardia, ritardando l'arrivo delle nuove guardie di qualche minuto.

UNO STORMO DI DEMONI

Durante un cambio della guardia, i prigionieri sentono un orribile ronzio echeggiare all'interno della grande caverna, seguito da urla disumane. I corni d'allarme suonano e dal passaggio a nord arrivano quattro demoni **chasme** all'inseguimento di un paio di demoni **vrock**. I due gruppi di demoni planano ronzando all'interno della caverna e si assalgono ferocemente l'uno con l'altro, ignorando le altre creature almeno inizialmente. L'arrivo dei demoni coglie di sorpresa tutti i drow.

I drow si affrettano a difendere l'avamposto da un possibile attacco. All'inizio i demoni oltrepassano le torri pensili in volo, lasciando le passerelle e le caverne fuori dalla portata dei loro effetti di ronzio e di stridio. Tuttavia, i drow e i quaggoth nelle torri sono abbastanza vicini da esserne influenzati. La battaglia aerea si sposta gradualmente attorno alla piattaforma e alle torri dei combattenti scelti man mano che i demoni si massacrano ferocemente a vicenda.

I drow si attivano per impegnare i demoni e difendere l'avamposto, lasciando ai personaggi l'opportunità di fuggire. Il DM può unire questo evento con l'offerta di Jorlan di lasciare il cancello socchiuso, affinché i personaggi possano sgusciare via facilmente. In alternativa (o se non accettano l'offerta di Jorlan), i personaggi possono approfittare di questa distrazione per orchestrare la loro evasione, per poi trovare un modo per scendere sul fondo della caverna e decidere dove andare da lì.

Il DM descrive il caos provocato dall'attacco dei demoni e la reazione dei drow, quando i prigionieri evasi tentano di allontanarsi. I personaggi possono seguire il suggerimento di Jorlan di saltare sulle ragnatele e tuffarsi poi nel laghetto, anche se probabilmente dovranno affrontare un ragno gigante o due e la melma grigia lungo il percorso. In

alternativa, possono cercare un altro modo per scendere. Per raggiungere il montacarichi, dovrebbero oltrepassare i drow radunati sulla piattaforma e poi tentare di manovrarlo durante l'attacco, cosa che potrebbe risultare difficoltosa.

Se il DM desidera mettere una sfida aggiuntiva sulla strada dei personaggi, un **vrock** precipita quasi di fronte a loro quando hanno raggiunto il fondo della caverna o stanno per dirigersi all'uscita di loro scelta. Il demone è gravemente ferito, ma anche se gli rimangono solo 11 punti ferita e ha esaurito le sue capacità spore e stridio stordente, resta comunque alquanto pericoloso. Lancia un urlo stridulo all'indirizzo dei personaggi, ma se questi non fanno nulla per minacciarlo nel giro di 1 round, il demone spicca il volo e si tuffa di nuovo nella mischia soprastante.

Se gli avventurieri affrontano il **vrock** caduto e lo sconfiggono o riescono a sfuggirgli, ottengono un quarto del suo consueto valore in PE, cioè 575 PE, considerato il suo stato indebolito.

Se Jorlan è vivo quando i demoni attaccano, può approfittare del diversivo per liberare i prigionieri (come descritto in "Jorlan Fa la Sua Mossa"). Se un personaggio chiede a Jorlan dei demoni, il drow risponde bruscamente: "I demoni non mi riguardano. Combatteteli a vostro rischio e pericolo."

LASCIARE VELKYNVELVE

I personaggi possono scegliere tra tre passaggi per lasciare Velkynvelve: quello a nord, quello a ovest e quello a sud.

PASSAGGIO A NORD

Questo passaggio conduce a Menzoberranzan (vedi il capitolo 15) e, più oltre, a Blingdenstone (vedi il capitolo 6). La maggior parte dei compagni di prigionia dei personaggi cercherà di dissuadere il gruppo dal recarsi alla città dei drow e gli gnomi delle profondità suggeriscono Blingdenstone come via d'uscita dall'Underdark. Il gruppo può anche seguire un percorso più tortuoso a ovest, verso il Lagoscuro (vedi il capitolo 3).

PASSAGGIO A OVEST

Questo passaggio è la via più diretta per raggiungere il Lagoscuro (vedi il capitolo 3), anche se il gruppo potrebbe poi svoltare a sud verso Gracklstugh (vedi il capitolo 4).

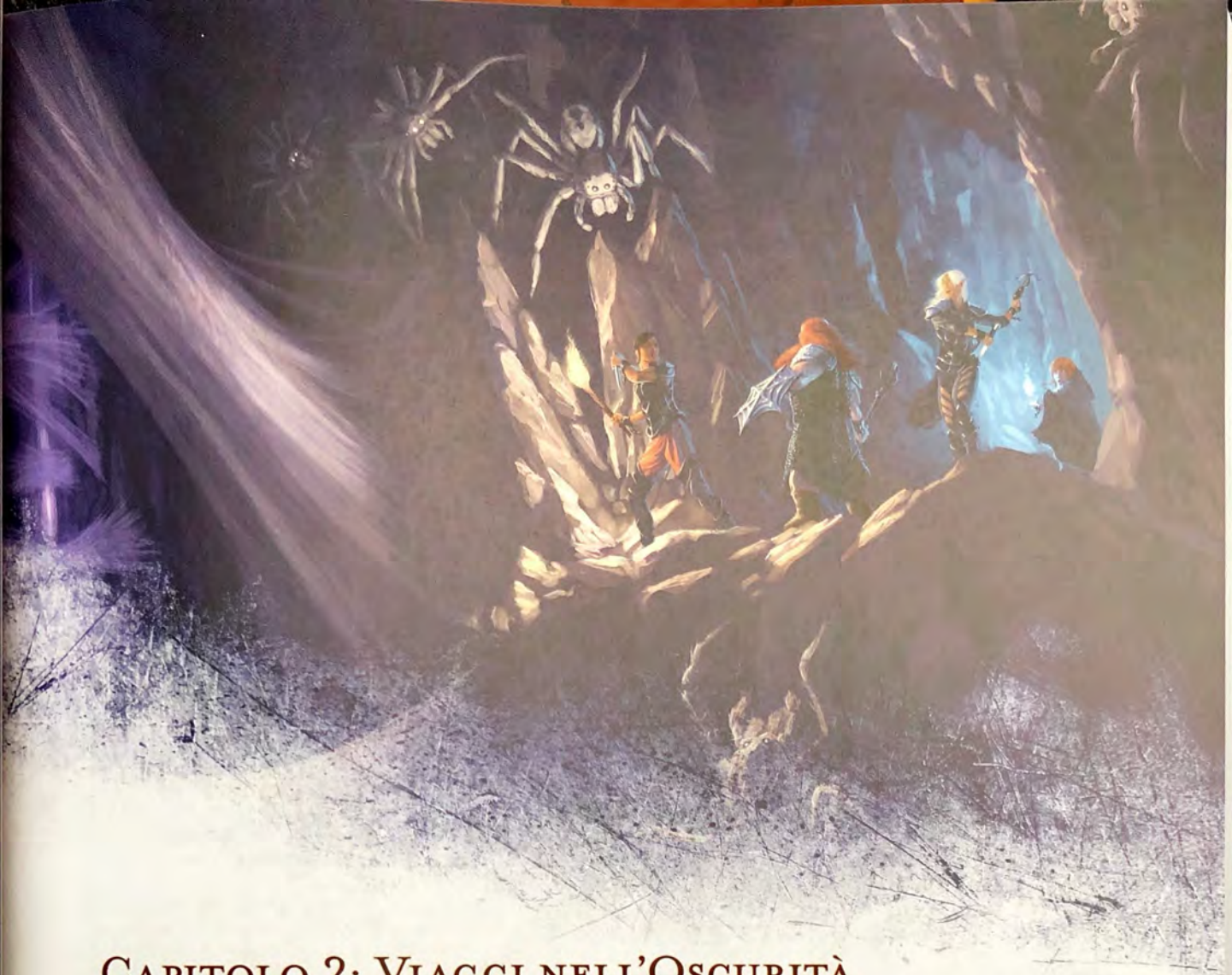
PASSAGGIO A SUD

Questo passaggio conduce alla città duergar di Gracklstugh (vedi il capitolo 4), lungo un sentiero che si snoda verso sudovest. I personaggi dovranno forse passare sotto ai demoni che combattono, ma il fondo della caverna è ben oltre la portata dei ronzii e delle urla stridenti di quelle creature. I demoni, impegnati in combattimento, ignorano i prigionieri in fuga, con la possibile eccezione di un **vrock** caduto (vedi "Uno Stormo di Demoni").

Qualunque sia la strada scelta dai personaggi, il capitolo 2 descrive il loro viaggio nell'Underdark fino alla destinazione scelta.

RICOMPENSE IN PE

Oltre alle ricompense in PE previste per avere sconfitto le creature in questo capitolo, fuggire da Velkynvelve procura ai personaggi una ricompensa speciale di 150 PE (da dividere in parti uguali tra tutti i membri del gruppo).



CAPITOLO 2: VIAGGI NELL'OSCURITÀ

Una volta che gli avventurieri sono fuggiti da Velkynvelve, tenteranno di fuggire dall'Underdark. Si trovano a diversi chilometri di profondità nel sottosuolo e dovranno farsi strada attraverso uno sterminato labirinto di passaggi e di caverne, sfuggire ai drow che li inseguono e trovare una strada che li riconduca alla superficie... e tutto questo mentre affrontano i pericoli dell'Underdark e lottano per trovare le risorse di cui hanno bisogno per sopravvivere.

Questo capitolo contiene una serie di indicazioni per gestire i viaggi dei personaggi tra i vari luoghi dell'Underdark descritti negli altri capitoli di *Fuga dall'Abisso*. Alcune aree specifiche (inclusa la regione del Lagoscuro nel capitolo 3) apportano alcune modifiche a queste indicazioni per adattarle alle particolari qualità di quelle aree. Questo capitolo offre inoltre indicazioni per gestire i drow che inseguono i prigionieri in fuga, nonché alcuni incontri aggiuntivi che il DM può porre sul cammino degli avventurieri nel corso dei loro viaggi.

DOVE ANDARE?

La prima domanda che si faranno i giocatori subito dopo la fuga da Velkynvelve probabilmente sarà: "Dove andiamo ora?" Gli avventurieri devono trovare un modo per uscire

dall'Underdark e fare ritorno al mondo di superficie. I PNG loro compagni hanno alcune destinazioni personali in mente e sono quelli in grado di orientarsi meglio nei reami sotterranei. Di conseguenza, gli avventurieri dipenderanno dalla loro guida. I PNG possono offrire le indicazioni e i suggerimenti seguenti:

- Amanita non sa orientarsi e non conosce l'area circostante, ma vuole disperatamente tornare a casa, al Bosco Tenebroso, e supplica i personaggi di portarlo laggiù. Afferma che la sua gente si dimostrerà grata e offrirà al gruppo riparo e aiuto, descrivendo il suo sovrano come una figura saggia che conosce molti segreti dell'Underdark.
- Buppido sa come raggiungere Gracklstugh dal sentiero a sud che parte da Velkynvelve. È in grado di raggiungere Gracklstugh anche dal Lagoscuro. Buppido incita i personaggi a recarsi al Lagoscuro per equipaggiarsi meglio, ma è anche spinto dal desiderio di tornare dalla sua gente. Ha inoltre intenzione di assassinare i personaggi uno alla volta lungo il cammino, convinto che siano offerte divine che il fato gli ha messo in mano.
- Eldeth Feldrun non conosce questa regione dell'Underdark e non sa orientarsi, ma ha un bonus di +5

alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) e può dare una mano su quel fronte.

- Jimjar può guidare il gruppo fino a Blingdenstone lungo il percorso che parte da Velkynvelve e va verso nord. La città degli svirfneblin fornirà ai personaggi un accesso alla superficie, anche se Jimjar non ha problemi a visitare altri luoghi interessanti lungo la strada o a riportare Amanita a casa sua.
- Il Principe Derendil, il quaggoth delirante, non sa offrire indicazioni utili, ma accompagna volentieri il gruppo, impaziente di fare ritorno al mondo di superficie.
- Ront non conosce l'Underdark e non è in grado di orientarsi. È disposto a restare con gli avventurieri, fintanto che sono in cerca di una destinazione che lo riconduca al mondo di superficie.
- Sarith Kzekarit è la migliore guida potenziale del gruppo, ma anche la più ingannevole. Sa come raggiungere qualsiasi regione dell'Underdark mostrata sulla mappa, ma incoraggia i personaggi a recarsi al Bosco Tenebroso (vedi il capitolo 5). Dichiara di voler accettare l'offerta di ospitalità di Amanita, ma in realtà è soggetto all'influenza che le spore contaminate da Zuggtmoy esercitano sulla sua mente.
- Shuushar sa orientarsi all'interno del Lagoscuro, una volta che il gruppo giunge entro 4,5 km da esso. È disposto a viaggiare con i personaggi e a guidarli e suggerisce di visitare il paese dei kuo-toa di Sloobludop per procurarsi delle imbarcazioni. Shuushar desidera tornare dalla sua gente nella speranza di condividere con i suoi simili l'illuminazione che ha raggiunto.
- Sotto e Sopra sanno come raggiungere Blingdenstone, ma preferirebbero non farlo. Di conseguenza, tenderanno ad appoggiare qualsiasi suggerimento che non li riporti alla loro città di provenienza. Quando si sentiranno più sicuri, probabilmente se ne andranno per conto loro, come vivevano prima che i drow li catturassero.

VIAGGIARE NELL'UNDERDARK

L'Underdark è una vasta rete di caverne, tunnel, cripte e passaggi che si estende da un capo all'altro di Faerûn. I suoi tratti fisici sono perfino più variegati di quelli del mondo di superficie: fiumi sotterranei, campi di funghi, gole scoscese, città sotterranee, voragini sconfinite... gli avventurieri dovranno affrontare tutto questo e molto di più.

Buona parte dei viaggi del gruppo attraverso l'Underdark viene gestita astrattamente, usando le regole e i consigli contenuti nel capitolo 8, "All'Avventura", del *Player's Handbook*. Le indicazioni seguenti si applicano specificamente ai viaggi nell'Underdark di questa avventura.

TEMPI DI VIAGGIO NELL'UNDERDARK

Luogo	Velkynvelve	Sloobludop	Cracklstugh	Bosco Tenebroso	Blingdenstone	Menzoberranzan
Velkynvelve	—	8 giorni	28 giorni	36 giorni	30 giorni	26 giorni
Sloobludop	8 giorni	—	20 giorni	26 giorni	20 giorni	20 giorni
Cracklstugh	28 giorni	20 giorni	—	12 giorni	20 giorni	27 giorni
Bosco Tenebroso	36 giorni	26 giorni	12 giorni	—	16 giorni	24 giorni
Blingdenstone	30 giorni	20 giorni	20 giorni	16 giorni	—	8 giorni
Menzoberranzan	26 giorni	20 giorni	27 giorni	24 giorni	8 giorni	—

AGIRE DA SOLI

Nel caso in cui nessuno dei prigionieri che sono riusciti a fuggire assieme al gruppo sia in grado di orientarsi nell'Underdark (o nel caso in cui i personaggi decidano di non fidarsi dei loro consigli), gli avventurieri saranno costretti a vagare a caso. I personaggi sono considerati smarriti finché non incontrano qualche creatura in grado di fornire loro indicazioni o intenzionata a catturarli. Tali creature possono includere i kuo-toa di Sloobludop, i duergar schiavisti o mercanti di Cracklstugh, i goblin dell'incontro dei Sentieri di Seta o perfino i drow inseguitori, determinati a trascinarli di nuovo a Velkynvelve.

PASSO DI VIAGGIO

Il passo di viaggio nell'Underdark è significativamente più lento di quello dei normali viaggi via terra. Non solo i tunnel e i passaggi sono spesso costituiti da terreno difficile e superfici irregolari, ma i sentieri dell'Underdark sono raramente dritti: i personaggi dovranno seguire i pochi passaggi disponibili con le loro svolte improvvise, i percorsi tortuosi, le salite e le discese. Le creature in grado di scavare nella solida roccia (come i vermi purpurei) si muovono alla loro normale velocità di scavare, ma questa è un'opzione che difficilmente il gruppo potrà sfruttare.

PASSO DI VIAGGIO NELL'UNDERDARK

Passo	Km al Giorno	Effetto
Veloce	12	Penalità di -5 ai punteggi di Saggezza (Percezione) passiva; impossibile foraggiare
Normale	9	—
Lento	6	Foraggiare migliorato o uso possibile di Furtività

Se il gruppo tiene un passo veloce, ha maggiori difficoltà ad avvistare le imboscate o a notare gli elementi interessanti e sarà inoltre impossibilitato a foraggiare; se tiene un passo lento, i personaggi potranno spostarsi furtivamente quanto basta per cogliere di sorpresa o aggirare di soppiatto le creature che incontrano e miglioreranno le loro probabilità di procurarsi cibo e acqua foraggiando.

La tabella "Tempi di Viaggio nell'Underdark" indica i tempi richiesti per spostarsi da un luogo all'altro tra quelli descritti nei capitoli da 1 a 6 dell'avventura. Questi tempi presumono che il gruppo si muova a un passo normale e senza fermarsi (al di là del tempo dedicato a riposarsi o quello perduto per essersi smarrito). Nel caso di un passo veloce, i tempi di viaggio vanno ridotti di un terzo, mentre in caso di un passo lento, vanno aumentati di un terzo.



PREPARAZIONE DELL'INCONTRO

Quando si verifica un incontro durante il viaggio degli avventurieri, vari fattori determinano la sua preparazione e potenziale difficoltà.

SPAZIO E ORDINE DI MARCIA

Il DM chiede ai giocatori di stabilire due ordini di marcia per i personaggi: uno per quando si muovono in fila indiana e uno quando si muovono in fila per due. Poi, quando si verifica un incontro, il DM tira un d6. Con un risultato di 1-2, il gruppo sta attraversando un passaggio stretto, quindi gli avventurieri vengono posizionati nell'ordine di marcia in fila indiana. Con un risultato di 3-4, i personaggi stanno attraversando un passaggio standard e possono usare l'ordine di marcia in fila per due. Con un risultato di 5-6, l'incontro si verifica in un'area ampia, quindi i giocatori possono posizionare i personaggi come preferiscono.

ILLUMINAZIONE

Il DM tira un d6 per determinare che tipo di illuminazione è presente nell'area. Con un risultato di 1-3, l'area è illuminata di luce fioca grazie ai vari muschi e licheni fosforescenti diffusi nell'Underdark, o alla *faerzress* (vedi "Faerzress"). Con un risultato di 4-6, l'area è buia ad eccezione delle eventuali fonti di luce che i personaggi potrebbero avere.

NOTARE LE MINACCE

I punteggi di Saggazza (Percezione) passiva dei personaggi del gruppo contano al fine di notare le minacce nascoste soltanto se le condizioni seguenti sono soddisfatte:

- I personaggi sono in grado di vedere la minaccia (grazie all'illuminazione o alla scurovisione) o di percepirla in qualche altro modo.
- I personaggi non sono impegnati in altre attività, come orientarsi o foraggiare.

Un passo veloce impone una penalità di -5 ai punteggi di Saggazza (Percezione) passiva per notare le minacce. Il DM potrebbe anche decidere che soltanto i personaggi in un particolare rango dell'ordine di marcia siano in grado di notare una specifica minaccia.

SORPRESA

Quando si verifica un incontro, si determina normalmente se gli avventurieri o i loro avversari sono sorpresi. Gli avventurieri possono beneficiare della sorpresa soltanto se tutte le condizioni seguenti sono soddisfatte:

- L'incontro si verifica mentre il gruppo si muove (non se è fermo o si è accampato).
- Il gruppo ha scelto l'opzione di furtività mentre si muove a passo lento.
- Almeno un membro del gruppo è in grado di notare la minaccia e di comunicarla al resto del gruppo.

ORIENTARSI

Smarrirsi nei tunnel tortuosi dell'Underdark è un grosso rischio: i viaggiatori potrebbero vagare in cerchio a lungo senza nemmeno accorgersene. Le creature che non hanno dimestichezza con una certa regione dell'Underdark si smarriscono automaticamente e vagano in una direzione casuale per ogni 4 ore di viaggio finché non si imbattono in un'area che riconoscono (cosa che potrebbe non accadere per molto tempo).

Nemmeno le creature che conoscono i sentieri dell'Underdark sono immuni a questo rischio. Per ogni giorno di viaggio e ogni volta che i personaggi ripartono

dopo avere completato un riposo breve o lungo, il navigatore del gruppo effettua una prova di Saggazza (Sopravvivenza) con CD 10. Se il gruppo si muove a passo lento, il navigatore ottiene un bonus di +5 alla prova, mentre un passo veloce impone una penalità di -5. Una prova fallita significa che i personaggi si smarriscono e vagano in una direzione casuale per 1d6 ore prima che il navigatore possa effettuare una nuova prova per trovare il sentiero giusto.

TRACCIARE UNA MAPPA

Se un personaggio non è impegnato in nessun'altra attività (incluso vigilare in caso di pericoli durante il viaggio), può annotare i progressi del gruppo attraverso l'Underdark e creare una mappa del percorso seguito. Una mappa del genere può diventare una risorsa utile nei capitoli successivi dell'avventura, quando i personaggi torneranno sui loro passi. Se i personaggi sono in possesso di una mappa, possono orientarsi nell'area della mappa senza correre il rischio di smarrirsi.

FORAGGIARE

Se gli avventurieri non riescono a procurarsi una scorta di cibo e acqua, saranno obbligati a foraggiare per sopravvivere nel corso del viaggio. Trovare di che sostentarsi nell'Underdark è difficile, ma non impossibile. I personaggi possono raccogliere cibo e acqua se il gruppo viaggia a passo normale o a passo lento. Quando un personaggio foraggia, effettua una prova di Saggazza (Sopravvivenza). La CD è solitamente 15, ma potrebbe salire fino a 20 in alcune zone dell'Underdark. Il fabbisogno di cibo e acqua dei personaggi è descritto nel capitolo 8, "All'Avventura", del *Player's Handbook*.

Oltre a foraggiare, certi incantesimi come *creare cibo e acqua* e *bacche benefiche* possono aiutare il gruppo ad approvvigionarsi; inoltre, esiste sempre la possibilità di incontrare altre creature da cui comprare o rubare provviste. Molte delle creature incontrate dagli avventurieri possono essere uccise e macellate, ma la carne che forniscono andrà a male dopo un giorno se non viene mangiata. Mangiare carne andata a male può richiedere un tiro salvezza su Costituzione per tenerla nello stomaco, un tiro salvezza su Saggazza per evitare di acquisire un livello di follia da un'esperienza tanto orribile (vedi "Follia" più avanti in questo capitolo) o entrambi.

CIBO FORNITO DA UNA CREATURA

Taglia della Creatura	Cibo Ottenuto
Minuscola	0,5 kg
Piccola	2 kg
Media	8 kg
Grande	16 kg

Il bisogno di foraggiare e accumulare scorte spinge i personaggi a esplorare e visitare le varie parti dell'Underdark. Più questo bisogno si fa disperato (man mano che i livelli di indebolimento si accumulano), più rischi i giocatori tenderanno a correre.

CALCOLO DEL TEMPO

Nell'Underdark non ci sono stagioni, luce del sole, cielo visibile o fenomeni atmosferici, quindi la maggior parte dei personaggi può tenere il conto del trascorrere del tempo soltanto basandosi sui propri periodi di riposo. Molte creature dell'Underdark fanno altrettanto (almeno quelle che si preoccupano del trascorrere del tempo), a meno che non esista un metodo locale di misurazione del tempo.

FAERZRESS

Buona parte dell'Underdark è pervasa da un'insolita energia magica che i drow chiamano *faerzress*. L'origine di questo misterioso potere arcano è sconosciuta. Stando alle leggende, si tratterebbe di un'antica magia elfica risalente ai tempi in cui gli elfi oscuri furono esiliati per la prima volta dal mondo di superficie. I drow e le altre creature dell'Underdark usano le proprietà delle aree soffuse di *faerzress* per proteggere i loro insediamenti.

Le aree soffuse di *faerzress* possono variare di dimensione da pochi metri a vari chilometri di diametro e sono caratterizzate dagli effetti seguenti:

- Le aree soffuse di *faerzress* sono sempre illuminate di luce fioca.
- Una creatura in un'area soffusa di *faerzress* dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo di divinazione. Se un incantesimo di divinazione non concede tiri salvezza, l'incantatore deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 per lanciare l'incantesimo. Se lo fallisce, l'incantesimo è sprecato e non ha effetto.
- Ogni creatura che tenti di teletrasportarsi dall'interno all'esterno o viceversa di un'area soffusa di *faerzress* o tra due punti interni di quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, subisce 1d10 danni da forza e il tentativo di teletrasporto fallisce. Anche se il tiro salvezza ha successo, il tentativo di teletrasporto è soggetto a errori come se la destinazione fosse nota solo tramite descrizione, a prescindere da quanto essa sia in realtà familiare. Vedi la tabella dell'incantesimo *teletrasporto* per ulteriori informazioni.
- Le aree soffuse di *faerzress* sono state corrotte dal caos dei signori dei demoni. Quando un incantesimo viene lanciato in un'area soffusa di *faerzress*, l'incantatore tira un d20. Con un risultato di 1, l'incantesimo ha un effetto aggiuntivo da determinare tirando sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" nel capitolo 3 del *Player's Handbook*.

Sebbene la *faerzress* non possa essere dissolta, i suoi effetti sono temporaneamente soppressi nell'area di un campo anti-magia.

EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento di cui i personaggi dispongono dipende da ciò che sono riusciti a recuperare o a rubare durante la loro fuga da Velkynvelve. Uno dei motivi principali che ha il gruppo per visitare gli insediamenti conosciuti dell'Underdark è procurarsi equipaggiamento e rifornimenti appropriati.

ARTIGIANATO

I personaggi possono usare il loro tempo fuori servizio nel corso dei viaggi per fabbricare il loro equipaggiamento, purché abbiano competenza negli strumenti necessari e possano accedervi (vedi "Attività Fuori Servizio" nel capitolo 8 del *Player's Handbook*). Lavorare con strumenti improvvisati raddoppia il tempo di fabbricazione e certi oggetti richiedono materiali difficili da trovare nell'Underdark, come il legno e altri vegetali del mondo di superficie. Cuoio, ossa o legno di zurkh (vedi "Funghi dell'Underdark" più avanti in questo capitolo) possono essere usati come sostituti in certi casi. Le attività di artigianato possono includere recuperare o riciclare gli oggetti per svolgere altre funzioni, come per esempio ricavare un'armatura improvvisata da vari pezzi di armatura e altri materiali assortiti.

COMPONENTI

Gli incantatori potrebbero essere rimasti senza componenti materiali per i loro incantesimi (vedi "Componenti" nel capitolo 10 del *Player's Handbook*). Possono acquisire borse per componenti e focus da incantatore dagli incantatori nemici sconfitti, presso insediamenti o commercianti oppure fabbricare tali oggetti come attività fuori servizio nel corso dei loro viaggi.

FOLLIA

Nei casi migliori, l'Underdark è un mondo bizzarro, alieno e inospitale, ma l'influenza dei signori dei demoni l'ha trasformato in un dominio di caos e di follia. La *faerzress* funge da catalizzatore e diffonde la pazzia dei signori dei demoni in tutto l'Underdark.

Una volta che il gruppo è fuggito da Velkynvelve e si inoltra nell'Underdark, il DM dovrà iniziare a tenere conto dell'effetto della follia demoniaca sulla sanità mentale dei personaggi (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). In vari punti dell'avventura, ai personaggi sarà richiesto di effettuare un tiro salvezza per resistere a certi effetti che possono condurli alla follia. Il DM può inoltre chiedere a uno o più personaggi di effettuare un tiro salvezza contro la follia ogni volta che si verifica uno degli eventi seguenti:

- I personaggi incontrano o osservano qualcosa di particolarmente alieno o inquietante (come per esempio un signore dei demoni).
- I personaggi rimangono in un'area soffusa di *faerzress* per un lungo periodo (otto o più ore consecutive).
- Un personaggio subisce danni psichici, specialmente in un'area soffusa di *faerzress*.

In *Fuga dall'Abisso*, la follia è misurata in tre livelli:

LIVELLI DI FOLLIA

Livello	Effetto
1	Raptus di follia temporanea (dura 1d10 minuti)
2	Raptus di follia duratura (dura 1d10 × 10 ore)
3	Raptus di follia indeterminata (dura finché non viene curato)

Una creatura parte con un livello di follia pari a 0. Quando la creatura fallisce un tiro salvezza contro follia, il suo livello di follia aumenta di 1 e la creatura subisce immediatamente l'effetto di quel livello (come determinato tirando sulle tabelle "Follia Temporanea", "Follia Duratura" o "Follia Indeterminata" della *Dungeon Master's Guide*, come appropriato). Quando l'effetto termina, il livello di follia della creatura non cambia. In qualsiasi momento in cui il livello di follia della creatura aumenta, essa subisce l'effetto del nuovo livello.

Se una creatura con un livello di follia pari a 3 fallisce un tiro salvezza contro follia, il suo livello di follia diventa 1. In questo modo i personaggi possono potenzialmente accumulare più forme di follia.

I raptus di follia temporanea e duratura possono essere curati come descritto nella *Dungeon Master's Guide*. Considerata la fonte demoniaca della follia, anche gli incantesimi *rimuovi maledizione* e *dissolvi il male* sono efficaci come cura. Per curare una forma di follia indeterminata, è necessario un incantesimo *ristorare superiore* o una magia più potente; l'uso di queste forme di cura riporta inoltre il livello di follia di una creatura a 0.

MORTE

Lasciare che la falce del tristo mietitore cali su chi deve durante i combattimenti enfatizza la natura impegnativa di questa avventura. Tuttavia, se i personaggi iniziano a cadere con allarmante frequenza, il DM può fornire ai giocatori alcune opportunità di riportare in vita i personaggi morti durante i livelli più bassi del loro esodo durante *Fuga dall'Abisso*.

- Una *pergamena magica di rianimare morti* può comparire in mezzo a qualche tesoro, nel momento del bisogno o per essere usata dai personaggi in un secondo momento. Una prova di caratteristica dell'incantatore con CD 15 effettuata con successo consente a un personaggio di livello inferiore di usare una pergamena del genere.
- Uno strano effetto di *faerzress* può riportare in vita un personaggio caduto, ma ad un costo. Il livello di follia del personaggio resuscitato aumenta di 1 subito dopo la resurrezione (vedi "Follia" più sopra in questo capitolo).
- Se il corpo di un personaggio caduto va perduto o viene abbandonato, i drow che inseguono il gruppo possono trovarlo. La somma sacerdotessa drow lancia *rianimare morti* sul cadavere per interrogare il personaggio. Quel personaggio può fuggire in seguito o riunirsi al resto del gruppo in un capitolo successivo dell'avventura, quando i drow raggiungono i personaggi.

Se un personaggio giocante viene ucciso in modo permanente, il DM dovrà pensare a un modo per inserire un nuovo personaggio nel gruppo durante un viaggio attraverso l'Underdark.

- Convertire uno dei PNG alleati già esistenti (come i compagni di prigionia evasi da Velkynvelve) in un personaggio giocante. I personaggi drow, nani e gnomi delle profondità sono tutti facilmente giocabili. Il DM può anche consentire a un giocatore di prendere il controllo di un PNG più insolito finché un nuovo personaggio non si unisce al gruppo. Questa soluzione è particolarmente adatta se il giocatore ha già gestito quel PNG (vedi "Un Gruppo Pittresco" nel capitolo 1).
- Un incontro con una creatura potrebbe rivelare un nuovo, potenziale membro del gruppo, come un abitante di superficie smarritosi nell'Underdark o inviato a indagare su certe dicerie che parlano di strani fenomeni. Uno schiavo in fuga da un altro insediamento dell'Underdark è un'altra possibilità.
- Un mostro incontrato dal gruppo potrebbe avere fatto altre vittime o tenere con sé degli ostaggi (un ragno gigante con una vittima ancora viva avviluppata nella sua ragnatela o dei trogloditi che tengono dei prigionieri con l'intento di divorarli in seguito, per esempio). Una volta che i mostri sono stati sconfitti, un ex-prigioniero può unirsi al gruppo.
- I personaggi potrebbero incontrare i nuovi membri del gruppo in un qualsiasi insediamento dell'Underdark da loro visitato nel corso dell'avventura, specialmente se si tratta di qualche visitatore o abitante del luogo che ha un bisogno impellente di andarsene alla svelta.

FUNGHI DELL'UNDERDARK

Nell'Underdark crescono numerose varietà di funghi che possono essere usati in molti modi diversi. I personaggi possono incontrare vari esemplari di flora dell'Underdark nel corso dei loro viaggi. Per identificare una specie di funghi e il suo potenziale utilizzo è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15, sebbene gli abitanti dell'Underdark conoscano già buona parte di queste specie automaticamente.

FUNGHI COMMESTIBILI

I funghi commestibili forniscono cibo e acqua. Il fabbisogno base in cibo e acqua per i personaggi è descritto nel capitolo 8 del *Player's Handbook*.

BUCCIARUVIDA

Questo fungo della staffa assomiglia a una massa di carne putrefatta, ma inaspettatamente è commestibile. Anche se può essere mangiato crudo, ha un sapore migliore se arrostito. Un singolo strato di bucciaruvida fornisce una quantità di cibo pari a $(1d4 + 6) \times 0,5$ kg.

CAPPELLO AZZURRO

Il cappello azzurro, soprannominato "il grano dell'Underdark", non è commestibile, ma le sue spore possono essere macinate per produrre una nutriente farina insapore. Il pane ricavato dalla farina del cappello azzurro è noto come pane di spore o pane azzurro. Una pagnotta equivale a 0,5 kg di cibo.

FUNGOBARILE

Un fungobarile è un fungo dalla forma vagamente simile a quella di un barile e può essere aperto per attingere alle riserve d'acqua che contiene. Un singolo fungobarile contiene una quantità di acqua fresca pari a $(1d4 + 4) \times 4$ litri e la sua scorza fornisce una quantità di cibo pari a $(1d6 + 4) \times 0,5$ kg.

IDROGLOBO

Un idroglobo è un fungo bulboso che cresce nei tratti d'acqua bassa. Un idroglobo maturo può essere strizzato come una spugna, nel qual caso fornisce 4 litri di acqua potabile e 0,5 kg di cibo commestibile (anche se gommoso e alquanto insapore).

LICHENI INFUOCATI

I licheni infuocati, di colore bianco-arancione pallido, crescono in presenza del caldo, quindi prosperano nelle regioni di calore geotermico. I licheni infuocati possono essere macinati e fermentati per comporre un impasto piccante e speziato che viene spalmato sul pane di spore oppure aggiunto alle minestre o agli stufati per condirli. I duergar sanno inoltre come fermentare i licheni infuocati per ricavarne un forte liquore piccante.

TRILLIMAC

Un trillimac è un fungo che può crescere in altezza tra i 120 e i 150 cm e ha un cappello ampio di color grigio-verde, con un gambo grigio chiaro. La superficie simile al cuoio del cappello può essere tagliata e ripulita per fabbricare mappe, cappelli e pergamene, in quanto assorbe molto bene gli inchiostri e le tinture. Il gambo può essere ripulito, immerso in acqua per un'ora e poi lasciato asciugare per produrre del cibo commestibile simile al pane. Ogni gambo di trillimac fornisce una quantità di cibo pari a $(1d6 + 4) \times 0,5$ kg.

ZURKH

Uno zurkh è un grosso fungo che può crescere fino a un'altezza tra i 9 e i 12 metri. Le grosse spore granulari sono commestibili (una spora fornisce una quantità di cibo pari a $(1d4 + 4) \times 0,5$ kg), ma questo fungo è importante soprattutto per il suo gambo rigido e legnoso. Il legno di zurkh è una delle poche fonti di legname nell'Underdark; viene usato per fabbricare mobili, contenitori, ponti, zattere e altro ancora. Gli artigiani più abili possono usare tinture, sabbiature e legature per lavorare in vari modi il gambo di uno zurkh.



FUNGHI ESOTICI

Le specie di funghi descritte in questa sezione hanno proprietà insolite, ma sono prive di valore nutritivo.

GAMBOTORCIA

Questo fungo può variare in altezza dai 30 ai 60 cm e ha un cappello combustibile che brucia per 24 ore una volta acceso. Esiste 1 probabilità su 6 che un gambotorcia esploda quando viene acceso, generando una nuba di spore infuocate. Le creature entro 3 metri da un gambotorcia che esplode subiscono 3 (1d6) danni da fuoco.

LINGUA DELLA FOLLIA

Una lingua della follia è un fungo commestibile che assomiglia a una grossa lingua umana. Una creatura che mangia questo fungo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti si sente obbligata a enunciare a voce alta ogni suo pensiero per l'ora successiva. È possibile porre fine a questo effetto con un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia analoga.

LUCENOTTURNA

Una lucenotturna è un fungo alto e bioluminescente a forma tubolare che può arrivare fino a un'altezza di $(1d6 + 4) \times 30$ cm ed emette luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per altri 4,5 metri. Una lucenotturna estirpata o distrutta si spegne dopo 1 round. Se una lucenotturna viva viene toccata da una creatura o da un oggetto, la sua luce si spegne finché non viene toccata di nuovo.

NASO DI NILHOGG

Un naso di Nilhogg è un piccolo fungo che conferisce alla creatura che lo mangia vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto per 1d4 ore. Tuttavia, la creatura subisce svantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti basati sull'olfatto per quello stesso periodo di tempo.

ORMU

L'ormu, un muschio verde bioluminescente che cresce nelle aree calde e umide, è particolarmente comune nei pressi dei tunnel e dei condotti invasi dal vapore. Proietta luce fioca in un raggio di 1,5 metri e può essere raccolto, essiccato e tritato in una polvere o un pigmento fosforescente.

TIMMASK

Un timmask, noto anche come "fungo del diavolo", è un fungo velenoso alto 60 cm il cui cappello beige è striato di rosso e di arancione. Se qualcuno coglie o distrugge un timmask, il fungo diffonde una nube di spore velenose con raggio di 4,5 metri. Le creature entro l'area devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti diventano avvelenate. Finché una creatura è avvelenata in questo modo, è sotto l'effetto di un incantesimo *confusione* della durata di 1 minuto. Quando l'effetto dell'incantesimo termina, anche la condizione di avvelenato termina.

NARRARE IL VIAGGIO

Man mano che gli avventurieri si fanno strada attraverso l'Underdark, può essere utile improvvisare la descrizione di ciò che vedono, per rendere a dovere l'atmosfera del viaggio. Nel farlo, il DM dovrà sottolineare due punti chiave.

Per prima cosa, il viaggio è lungo e arduo. Il gruppo viaggia sottoterra, affronta terreni incredibilmente aspri e difficili e senza nessuna delle comodità del mondo di superficie. Il cibo e l'acqua scarseggiano. L'oscurità è eterna. I giocatori dovranno avere l'impressione che i loro personaggi siano in pericolo nel corso di tutto il viaggio, senza mai sapere quale minaccia possa assalirli balzando fuori dalle ombre.

Inoltre, l'Underdark è un territorio esotico e alieno, diverso da tutto ciò che esiste nel mondo di superficie. All'interno dei suoi sinuosi passaggi e delle sue smisurate caverne, i personaggi troveranno strane rovine di civiltà perdute e dimenticate, flora e fauna innaturali ed elementi geografici incredibili. Poco o nulla è ciò che appare e molti elementi sono difficili da spiegare o addirittura da descrivere.

DROW ALL'INSEGUIMENTO

Un gruppo di drow di Velkynvelve si mette all'inseguimento dei prigionieri in fuga nell'Underdark. La sacerdotessa drow Ilvara diventa sempre più ossessionata dagli avventurieri, convinta che siano coinvolti in qualche cospirazione segreta o forse facciano parte di una prova mirata a dimostrare il suo valore. Più l'inseguimento si perpetua, più la sacerdotessa è determinata a ricatturarli per cogliere l'opportunità di dare loro una lezione sull'errore di sfidarla.

Il gruppo drow è composto da Ilvara (**drow sacerdotessa di Lolth**), i **drow combattenti scelti** Jorlan e Shoor, e la giovane sacerdotessa Asha Vandree (si usa la scheda delle statistiche del **sacerdote** nel *Monster Manual*, ma si aggiungono i privilegi Retaggio Fatato, Incantesimi Innati e Sensibilità alla Luce del Sole della scheda delle statistiche dei **drow**). Il gruppo di cacciatori include anche quattro **drow** combattenti che fungono da esploratori in avanscoperta. Se qualcuno dei PNG drow non è sopravvissuto al capitolo 1, è sufficiente sostituirlo con altri rinforzi appena arrivati da Menzoberranzan sotto il comando di Ilvara o di un'altra sacerdotessa del suo calibro.

FUGA MIRACOLOSA

Se un incontro con i drow va male e il DM non vuole che i personaggi siano ricatturati, è sempre possibile che il fato intervenga a loro favore con un altro incontro o evento che offra una distrazione.

Per esempio, un gigante delle pietre vagante, un verme purpureo o un branco di gnoll selvaggi fomentati in frenesia da Yeenoghu potrebbero irrompere sulla scena proprio quando i drow hanno messo i personaggi alle strette, offrendo loro l'opportunità di fuggire. Analogamente, un terremoto di piccola entità (provocato dalla destabilizzazione delle incursioni demoniache o da un impulso di magia selvaggia) potrebbe provocare un crollo del soffitto, interrompendo un tunnel tra il gruppo e gli inseguitori e riducendo il livello di inseguimento di 1 o di 2.

Questo non va fatto troppo spesso, altrimenti i giocatori potrebbero avere l'impressione di non esserselo meritato, ma può essere un'opzione utile per far proseguire l'inseguimento anziché concluderlo con un esito penalizzante.

SEGUIRE LE TRACCE DEL GRUPPO

I drow devono seguire le tracce del gruppo attraverso l'Underdark a piedi, in quanto non c'è alcuna cavalcatura disponibile a Velkynvelve e Ilvara non aspetterà l'arrivo del distacco che deve darle il cambio da Menzoberranzan, che peraltro è già in ritardo. Questo limita la velocità con cui gli elfi oscuri possono muoversi per raggiungere il gruppo, dato che devono cercare i segni del passaggio delle loro prede e di tanto in tanto devono tornare sui loro passi per ritrovare la pista.

LIVELLO DI INSEGUIMENTO

La vicinanza dei drow inseguitori è misurata da un livello di inseguimento. Il livello iniziale è 4, che significa che i drow non sono troppo distanti dai personaggi. Se il livello di inseguimento arriva a 5, i drow in avanscoperta raggiungono il gruppo e i loro capi arrivano subito dopo (vedi "Raggiungere i Fuggiaschi"). Se il livello di inseguimento scende a 0, il gruppo è sfuggito ai drow finché le circostanze non rimetteranno entrambe le fazioni in contatto (vedi "Eludere gli Inseguitori").

I personaggi possono aumentare o ridurre il livello di inseguimento nei modi seguenti:

- Il livello di inseguimento è ridotto di 1 per ogni giorno in cui il gruppo viaggia a passo veloce.
- Il livello di inseguimento è ridotto di 1 se un personaggio passa del tempo a coprire le tracce del gruppo in una giornata di viaggio, cosa che richiede una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 16 effettuata con successo.
- Il livello di inseguimento è ridotto di 1 ogni volta che i personaggi attraversano un tratto di territorio che cela le loro tracce, come per esempio un fiume sotterraneo.
- Il livello di inseguimento è ridotto di 1 se il gruppo si suddivide in due o più gruppi più piccoli. Ogni gruppetto è separato al fine di determinare gli incontri casuali e la possibilità che si smarrisca o meno.
- Il livello di inseguimento aumenta di 1 ogni volta che il gruppo ha un incontro casuale con una o più creature, a meno che l'incontro non venga oltrepassato o evitato interamente.
- Il livello di inseguimento aumenta di 1 per ogni giorno in cui il gruppo viaggia a passo lento.
- Certi incontri con i terreni aumentano o riducono il livello di inseguimento. Vedi le descrizioni individuali nella sezione "Incontri Casuali".

I giocatori potrebbero pensare ad altri modi per eludere gli inseguitori. Il DM valuterà le loro iniziative come ritiene più opportuno. Per esempio, se i personaggi convincono una creatura incontrata casualmente a lasciarli passare avvertendola che sono seguiti da un gruppo di ricchi drow, il DM può ridurre il livello di inseguimento di 1, in quanto i drow saranno costretti a occuparsi di quell'incontro prima di continuare a seguire le tracce del gruppo. Analogamente, gli avventurieri potrebbero piazzare trappole per rallentare i loro inseguitori oppure convincere una creatura amica a mentire ai drow sulla direzione presa dal gruppo.

Se il DM sceglie di saltare alcuni giorni di viaggio (come descritto nella sezione "Riassumere il Viaggio" più avanti in questo capitolo), il livello di inseguimento non cambia durante quel periodo.

RAGGIUNGERE I FUGGIASCHI

Quando il livello di inseguimento arriva a 5, gli esploratori drow in avanscoperta avvistano il gruppo. A questo punto, l'inseguimento potrebbe diventare un incontro se i

personaggi avvistano i drow e li impegnano. I personaggi potrebbero tentare di fuggire, nel qual caso ha inizio un inseguimento (vedi "Inseguimenti" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*) oppure potrebbero fermarsi a combattere. Potrebbero perfino tentare di allestire una specie di imboscata, dato che i ranghi anteriori del gruppo probabilmente saranno fuori dalla vista dei drow quando il gruppo viene raggiunto per la prima volta.

Se gli avventurieri fuggono e riescono ad allontanarsi, il livello di inseguimento scende di nuovo a 4 e il gruppo ricomincia a eludere i suoi inseguitori. Se scelgono di combattere, il DM conduce l'incontro. Gli esploratori drow si sforzano di serrare le distanze e di tempestare i personaggi con i loro quadrelli da balestra a mano avvelenati. Dopo 1d6 + 4 round, il resto del gruppo dei drow (Ilvara, Asha, Jorlan e Shoor) sopraggiunge e si unisce all'incontro.

ELUDERE GLI INSEGUITORI

Se gli avventurieri fanno scendere a 0 il livello di inseguimento, i drow perdono le tracce dei personaggi finché le circostanze non permetteranno loro di rimettersi sulle tracce del gruppo. Circostanze di questo tipo potrebbero essere una sosta del gruppo di un giorno o più in un luogo dove vengono riconosciuti o dove parlano apertamente della loro fuga da Velkynvele. Se i personaggi passano in un'area sorvegliata da spie o esploratori drow, Ilvara verrà inevitabilmente a sapere dell'ubicazione dei personaggi. Quando questo accade, il livello di inseguimento sale a 1 e il DM inizia di nuovo a tenerne il conto, in quanto i drow si rimettono sulle tracce dei personaggi.

CATTURA

I drow tentano di catturare i prigionieri evasi se la cosa è possibile, dato che Ilvara vuole avere il piacere di dare loro una lezione sulle conseguenze della disobbedienza. Se gli elfi oscuri riducono un personaggio a 0 punti ferita, quel personaggio è tramortito anziché morente (vedi "Tramortire una Creatura" nel capitolo 9 del *Player's Handbook*). Anche se uno o più personaggi restassero accidentalmente uccisi, Ilvara è ossessionata al punto di lanciare *rianimare morti* per riportarli in vita (presumendo che l'anima del personaggio sia disposta a tornare).

I personaggi catturati vengono disarmati, legati ai polsi con corde di seta di ragno e imbavagliati. I drow li riconducono a Velkynvele, a meno che Menzoberranzan non sia più vicina, nel qual caso Ilvara li conduce invece laggiù. I personaggi dovranno ideare un nuovo piano di fuga, possibilmente prima che Ilvara abbia l'opportunità di torturarli o di venderli come schiavi nella Città dei Ragni. Se sfuggono di nuovo alle sue grinfie, la sacerdotessa drow continua a inseguirli finché non muore o finché il gruppo non lascia l'Underdark (vedi il capitolo 7).

INCONTRI CASUALI

In ogni giorno di viaggio nell'Underdark, il DM controlla due volte per determinare se i personaggi incontrano qualcosa di insolito: una prima volta durante il viaggio vero e proprio e una seconda volta mentre sono accampati o si riposano. Il DM tira un d20 e consulta la tabella "Incontri Casuali" per determinare se e cosa incontrano. I personaggi potrebbero incontrare un terreno speciale, una o più creature o una combinazione di entrambe le cose.

Ogni incontro casuale che si verifica mentre il gruppo è accampato è automaticamente un incontro con una creatura, nel qual caso si determina l'incontro tirando un d20 e consultando la tabella "Incontri con le Creature".

INCONTRI CASUALI

d20	Incontro
1-13	Nessun incontro
14-15	Terreno (si tira una volta sulla tabella "Incontri con i Terreni")
16-17	Una o più creature (si tira una volta sulla tabella "Incontri con le Creature")
18-20	Incontro con un terreno e una o più creature (si tira una volta sulla tabella "Incontri con i Terreni" e una volta sulla tabella "Incontri con le Creature")

INCONTRI CON I TERRENI

L'Underdark contiene molti terreni meravigliosi e pericolosi. Le regole relative ai terreni speciali sono spiegate dopo la tabella.

INCONTRI CON I TERRENI

d20	Incontro
1	Caverna di funghi
2	Condotto di vapore
3	Cornice rialzata
4	Crepaccio
5	Dolina
6	Formazioni cristalline
7	Fossa di fango
8	Frana
9	Fuga di gas
10	Muffa o fanghiglia
11	Onda di lava
12	Ossario
13	Parete rocciosa e scaletta
14	Ponte di corda
15	Ragnatele
16	Riparo
17	Rovine
18	Rumori terrificanti
19	Segnale di avvertimento
20	Torrente sotterraneo

CAVERNA DI FUNGHI

Gli avventurieri si imbattono in una caverna piena di funghi e colture di ogni genere e dimensione. Il DM consulta la sezione "Funghi dell'Underdark" e sceglie alcuni esemplari interessanti.

CONDOTTO DI VAPORE

Uno sbuffo di vapore caldo prorompe da sotto i piedi di un membro casuale del gruppo, che deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

CORNICE RIALZATA

I personaggi devono camminare lungo una cornice larga 45 cm che corre lungo un baratro profondo 2d6 x 3 metri. Il passo di viaggio del gruppo viene dimezzato per quel giorno e ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per evitare di cadere. Certe precauzioni, come legarsi tutti assieme, consentono a ogni personaggio di effettuare il tiro salvezza con vantaggio. Il livello di inseguimento dei drow aumenta di 1.

CREPACCIO

I personaggi devono scendere in fondo a un crepaccio, scalando la parete rocciosa per 2d4 x 30 metri per poi risalire dall'altro lato, oppure trovare un modo per aggirarlo. Il loro passo di viaggio per quella giornata viene dimezzato, a meno che non trovino un modo per attraversare il crepaccio rapidamente.

DOLINA

Un membro casuale del gruppo mette piede su una dolina e sprofonda: deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 per evitare di cadere in una fossa profonda 6 metri e subire 7 (2d6) danni contundenti. Per arrampicarsi fuori dalla fossa, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

FORMAZIONI CRISTALLINE

Gli avventurieri passano attraverso un'area soffusa di *faerzress* che contiene dei frammenti di quarzo grandi quanto un pugno che proiettano luce fioca nel raggio di 3 metri. Un colpo secco a uno dei cristalli, incluso se si lancia contro una superficie dura, fa esplodere il cristallo in un lampo di luce accecante del raggio di 3 metri. Ogni creatura entro il raggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti diventa accecata per 1 minuto. Una creatura accecata da questo effetto ripete il tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, non è più accecata.

I personaggi possono raccogliere fino a dodici cristalli in totale, ma il tempo che impiegano a farlo fa aumentare di 1 il livello di inseguimento dei drow.

FOSSA DI FANGO

Gli avventurieri devono guardare una vasta fossa di fango appiccicoso profonda 90 cm. Il fango è terreno difficile e i personaggi subiscono svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza quando si trovano al suo interno, ma il loro passo di viaggio viene dimezzato per quella giornata se decidono di aggirarlo.

FRANA

Mentre gli avventurieri si fanno strada attraverso una caverna lunga e tortuosa, una scossa tellurica scatena

una frana. Ogni membro del gruppo deve effettuare tre tiri salvezza su Destrezza con CD 12, subendo 10 (3d6) danni contundenti a ogni tiro salvezza fallito. Ogni creatura incapacitata che non viene portata via dall'area resta sepolta sotto i detriti e subisce 1d6 danni contundenti aggiuntivi alla fine di ogni suo turno finché non viene tirata fuori o non muore. Il livello di inseguimento dei drow è ridotto di 1.

FUGA DI GAS

Gli avventurieri giungono in una caverna dove è presente una pericolosa fuga di gas naturale. Ogni membro del gruppo con un punteggio di Saggiezza (Percezione) passiva pari o superiore a 14 percepisce la presenza del gas. Il passo di viaggio dei personaggi viene dimezzato per quella giornata in quanto dovranno aggirare l'area, ma non subiranno alcun effetto nocivo. Se il gas non viene rilevato, ogni personaggio nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se fallisce, subisce 5 (1d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Le eventuali fiamme aperte introdotte nell'area fanno esplodere il gas. Ogni creatura coinvolta nell'esplosione deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

MUFFA O FANGHIGLIA

Quando gli avventurieri passano attraverso una piccola caverna, si imbattono in una chiazza di muffa o di fanghiglia. Il DM tira un d6 e consulta la tabella per determinare quale tipo di muffa o di fanghiglia è presente (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori dettagli su queste minacce).

INCONTRO CON MUFFA O FANGHIGLIA

d6	Incontro
1-3	Chiazza di fanghiglia verde
4-5	Chiazza di muffa gialla
6	Chiazza di muffa marrone

ONDA DI LAVA

Mentre il gruppo percorre un lungo e tortuoso corridoio, una scossa tellurica apre una crepa piena di lava alle loro spalle. Ogni personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per evitare l'onda di lava e, se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni da fuoco. Il livello di inseguimento dei drow è ridotto di 1.

OSSARIO

I personaggi si imbattono in una strana caverna disseminata di innumerevoli ossa appartenenti a varie creature. Forse l'area è il cimitero naturale di qualche specie dell'Underdark o la vecchia tana di qualche temibile predatore; in ogni caso, i personaggi possono recuperare le ossa più utilizzabili per poi lavorarle artigianalmente.

Quando il gruppo entra in un ossario, il DM tira un d20 e consulta la tabella per determinare quali creature sono presenti, se ce ne sono. I non morti emergono dalle ossa e attaccano quando i primi personaggi arrivano al centro della caverna.

INCONTRO NELL'OSSARIO

d20	Incontro
1-14	Nessun incontro
15-18	3d4 scheletri
19-20	1d3 scheletri minotauri



PARETE ROCCIOSA E SCALETTA

Una parete rocciosa alta $2d4 \times 3$ metri blocca il passaggio del gruppo, ma una scaletta di corda arrotolata è visibile sulla cima. Se qualcuno può scalare la parete rocciosa, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15, e buttare giù la scala, i personaggi potranno procedere. Altrimenti, perderanno un giorno di viaggio per trovare un altro percorso. Se i personaggi rimuovono la scala una volta arrivati in cima, riducono di 1 il livello di inseguimento dei drow.

PONTE DI CORDA

Un crepaccio largo $2d4 \times 3$ metri e profondo $2d4 \times 3$ metri taglia la strada al gruppo, ma c'è un vecchio ponte di corda che lo attraversa. Se i personaggi tagliano le corde del ponte dopo che sono passati, il livello di inseguimento dei drow è ridotto di 1.

RAGNATELE

Il passaggio che i personaggi devono attraversare è pieno di ragnatele viscosi (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Le ragnatele si estendono per decine e decine di metri. Se i personaggi non trovano un modo per eliminare le ragnatele rapidamente, il passo di viaggio del gruppo viene dimezzato per quella giornata, in quanto i personaggi sono costretti a farsi strada tagliandole o a cercare un percorso alternativo.

Quando il gruppo entra nelle ragnatele, il DM controlla se si verifica un incontro. Con un risultato di 1–2 su un $d6$, i personaggi incontrano $1d4$ **ragni giganti** tra le ragnatele.

RIPARO

Il gruppo si imbatte in una caverna ben riparata e facilmente difendibile. Se i personaggi si accampano qui, possono completare un riposo lungo senza rischiare che si verifichi un incontro mentre riposano.

ROVINE

Gli avventurieri si imbattono in un piccolo complesso di rovine nascosto nell'Underdark. Potrebbe trattarsi della creazione di una razza sotterranea o di un complesso di superficie crollato e sprofondato molto tempo fa. Se i personaggi setacciano le rovine, esiste una probabilità del 50 per cento che trovino $1d4$ oggetti insoliti (vedi il capitolo 5 del *Player's Handbook*). Il DM tira sulla tabella "Oggetti Insoliti" o sceglie quelli più appropriati.

RUMORI TERRIFICANTI

Per ore, il viaggio del gruppo è tormentato da gemiti, urla stridule e versi incoerenti che echeggiano nei passaggi vicini, apparentemente senza un punto d'origine preciso. Ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11. Se lo fallisce, il suo livello di follia aumenta di 1.

SEGNALE DI AVVERTIMENTO

I personaggi entrano in una caverna disseminata di stalagmiti e stalattiti. Chi possiede un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 11 avvista il simbolo seguente scolpito su una delle stalagmiti:



Il simbolo è un segnale di avvertimento drow che significa: "Demoni nei paraggi!" Qualsiasi creatura che non sia un drow e che tocchi il simbolo deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10; se lo fallisce, il suo livello di follia aumenta di 1.

Se i personaggi iniziano un riposo lungo entro 1,5 km dal segnale di avvertimento, il DM tira un $d20$ e consulta la tabella per determinare se e cosa i personaggi incontrano alla fine del loro riposo.

INCONTRO DEL SEGNALE DI AVVERTIMENTO

d20	Incontro
1–14	Nessun incontro
15–16	1 barlurga invisibile
17–18	3d4 dretch
19–20	1d2 demoni d'ombra

TORRENTE SOTTERRANEO

Un torrente largo $2d4 \times 1,5$ metri taglia la strada al gruppo. Il corso d'acqua è basso e facile da attraversare. I personaggi possono bere e rifornire le loro scorte d'acqua. Il torrente è popolato da pesci commestibili, quindi la CD di ogni tentativo di foraggiare per il cibo in quest'area è ridotta di 10. Se i personaggi attraversano il torrente, il livello di inseguimento dei drow è ridotto di 1.

INCONTRI CON LE CREATURE

Il DM dovrà tenere a mente il livello del gruppo nel comporre questi incontri e consentire ai personaggi di evitare un incontro o di battere in ritirata se il grado di sfida è troppo elevato. La fuga, tuttavia, dovrebbe comportare un prezzo da pagare. Per esempio, se i personaggi fuggono dal loro accampamento per evitare di incontrare una creatura, potrebbero essere costretti ad abbandonare le loro scorte di cibo e di acqua.

INCONTRI CON LE CREATURE

d20	Incontro
1	Ameba paglierina
2	Creatura impazzita
3	Esploratori
4–5	Funghi
6–7	Imboscata; ripetere il tiro di questo incontro se i personaggi riposano
8–9	Mercanti
10–11	"Piovroccia" gigante
12–13	Razziatori
14–15	Scarabei di fuoco giganti
16–17	Schiavi in fuga
18	Servitori delle spore
19	Società della Genialità
20	Vermeiena

AMEBA PAGLIERINA

Mentre i personaggi attraversano una serie di caverne, attirano l'attenzione di un'ameba paglierina. La melma segue i personaggi e li attacca la volta successiva in cui si fermano a riposare. I personaggi nel rango posteriore dell'ordine di marcia dotati di un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 14 notano la melma che li segue.

CREATURA IMPAZZITA

Il gruppo incontra una creatura impazzita a causa dell'influenza dei signori dei demoni. Il DM tira un d4 e consulta la tabella per determinare cosa accade. Poi tira sulla tabella "Follia Indeterminata" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide* per determinare la natura della follia della creatura. Se curata dalla sua follia, la creatura si comporta come prevede il suo allineamento.

CREATURA IMPAZZITA

d4	Incontro
1	1 drow
2	1 duergar
3	1 gigante delle pietre
4	1 gnomo delle profondità

Esiste una possibilità che la creatura impazzita sia in possesso di qualcosa di interessante o di valore. Il DM tira un d20 e consulta la tabella per determinare cosa possiede (se possiede qualcosa). La creatura non si separa dall'oggetto volontariamente.

PROPRIETÀ DELLA CREATURA IMPAZZITA

d20	Proprietà
1-10	Nessuna
11-13	Una gemma da 10 mo
14-15	Un anello d'oro del valore di 25 mo
16-17	Una statuetta di Lolth in ossidiana del valore di 100 mo
18-19	Un oggetto magico casuale (si tira una volta sulla "Tabella degli Oggetti Magici A" nel capitolo 7 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)
20	Un oggetto magico casuale (si tira una volta sulla "Tabella degli Oggetti Magici B" nel capitolo 7 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)

ESPLORATORI

Ognuno di questi gruppi si trova nell'Underdark per svolgere una missione segreta. Il DM tira un d6 e consulta la tabella per determinare cosa compare.

ESPLORATORI

d6	Incontro
1-2	1 drow
3-4	1d4 miconidi adulti
5-6	1d6 nani degli scudi esploratori

Il drow esploratore cerca degli schiavi in fuga. Se avvista il gruppo, tenterà di sfuggire alla loro attenzione e riferirà quanto appena scoperto riguardo all'ubicazione del gruppo (vedi "Drow all'Inseguimento").

I miconidi esploratori sono indifferenti nei confronti del gruppo e non sono disposti a discutere con gli avventurieri della loro missione o dei loro viaggi.

I nani degli scudi esploratori sono amichevoli se il gruppo include uno o più abitanti di superficie. Sono disposti a fornire al gruppo cibo e acqua per un giorno o due di razioni.

FUNGHI

Il DM tira un d6 e consulta la tabella per determinare quale tipo di funghi i personaggi incontreranno.

FUNGHI

d6	Incontro
1-2	1d4 boleti stridenti
3-4	1d4 funghi viola
5-6	1d4 spore gassose

Esiste una probabilità del 25 per cento che una spora gassosa trasporti il frammento di un ricordo di un beholder defunto (vedi la descrizione delle spore gassose nella sezione "Funghi" del *Monster Manual*). Il DM può definire il ricordo come meglio crede oppure può tirare un d4 e consultare la tabella "Ricordi del Beholder".

RICORDI DEL BEHOLDER

d4	Ricordo
1	Un teso negoziato con i drow, che si conclude con il beholder che concede ai drow di transitare senza problemi nel "Vasto Oblío" in cambio del loro aiuto per disinfestare la sua tana dalla presenza di gnomi delle profondità.
2	Un inseguimento di ladri svirfneblin attraverso i tunnel del suo dominio per recuperare alcune gemme rubate.
3	Una furibonda battaglia contro un drow arcimago avvizzito, che si conclude con il beholder che subisce una grave ferita.
4	Un drow ranger armato di due scimitarre scintillanti e seguito da un compagno animale, un quadrupede nero, si aggira nell'area, spiato dal beholder.

IMBOSCATA

Una o più creature tentano di tendere un'imboscata al gruppo durante la sua traversata dell'Underdark. Il DM tira un d20 e consulta la tabella per determinare ciò che i personaggi incontreranno.

IMBOSCATA

d20	Incontro
1-2	1 chuul nascosto in una pozza d'acqua
3	1d6 ragni giganti aggrappati alle pareti o al soffitto
4-5	1 grell che fluttua nel punto più alto del soffitto
6-9	1d4 grick nascosti in una crepa o in una fenditura
10-15	1d4 orog appollaiati su una cornice
16-17	1d6 cuspidi letali mascherate da stalattiti
18-20	1 umber hulk che fa irruzione da una parete vicina

Se l'imboscata avviene nella tana del mostro, c'è una possibilità che i personaggi trovino qualcosa di interessante o di valore setacciando l'area. Il DM tira un d20 e consulta la tabella per determinare cosa trovano i personaggi (se trovano qualcosa).

SCOPERTE NELLA TANA DELL'IMBOSCATA

d20	Scoperta
1-10	Nessuna
11-12	Uno scheletro o un cadavere di un umanoide con in mano un'arma non magica recuperabile (a scelta del DM)
13-14	Uno scheletro o un cadavere di un umanoide che indossa un'armatura non magica recuperabile (a scelta del DM)

d20 Scoperta

15-17	1d6 gemme da 50 mo
18-19	Uno scheletro o un cadavere di un umanoide che ha un oggetto magico casuale (si tira una volta sulla "Tabella degli Oggetti Magici B" nel capitolo 7 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)
20	Il tesoro di un mostro che contiene 2d6 gemme da 50 mo e uno o più oggetti magici casuali (si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici C" nel capitolo 7 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)

MERCANTI

Questi mercanti percorrono i tunnel dell'Underdark, spostandosi da un insediamento all'altro. Il DM tira un d4 e consulta la tabella per determinare cosa compare.

MERCANTI

d4	Incontro
1	2d4 drow
2	2d4 duergar
3	2d4 gnomi delle profondità
4	2d4 kuo-toa

Gli gnomi delle profondità e i drow mercanti hanno una probabilità del 50 per cento che metà dei loro membri viaggino in sella a **lucertole giganti** usate come cavalcature e bestie da soma. I duergar mercanti hanno una probabilità del 50 per cento che metà dei loro membri viaggino con degli **aracnolestrieri maschi** (vedi l'appendice C) usati come bestie da soma. Se uno o più aracnolestrieri maschi sono presenti, esiste una probabilità del 50 per cento che i mercanti siano scortati da un **duergar kavalrachni** in sella a un **aracnolestriera femmina** (vedi l'appendice C per entrambi).

I mercanti trasportano merci del valore di $5d4 \times 10$ mo più dieci giorni di provviste per ogni membro del loro gruppo. Sono disposti a vendere fino al 20 per cento di entrambe le cose. Se i drow mercanti vedono gli avventurieri e hanno la possibilità di segnalare la cosa, il livello di inseguimento dei drow aumenta di 1.

"PIOVROCCIA" GIGANTE

Questa creatura è una **piovra gigante** che si è evoluta per sopravvivere e crescere sulla terraferma. Può alterare la sua colorazione per sembrare una formazione rocciosa e tende a nascondersi nelle crepe e nelle fenditure, attaccando le creature più piccole che vagano nelle vicinanze. Possiede una velocità base sul terreno di 6 metri e una velocità di scalare di 3 metri, perde il suo privilegio Trattenere il Respiro e sostituisce il suo privilegio Mimetismo Acquatico con il privilegio seguente:

Mimetismo. La piovra dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

RAZZIATORI

Questo gruppo di razziatori di superficie si è avventurato nell'Underdark in cerca di ricchezze e si è smarrito. Il DM tira un d6 e consulta la tabella per determinare cosa appare. I razziatori sono inizialmente ostili nei confronti del gruppo, anche se i personaggi più scaltri potrebbero tentare di corromperli per garantirsi un passaggio sicuro o qualche informazione.

RAZZIATORI

d6	Incontro
1-2	1d6 umani banditi e 1 umano capo dei banditi
3-4	2d4 goblin e 1 goblin capo
5-6	1d6 orchi e 1 orco Occhio di Gruumsh

Esiste una possibilità che il capo del gruppo sia in possesso di qualcosa di interessante o di valore. Il DM tira un d20 e consulta la tabella per determinare cosa possiede (se possiede qualcosa).

PROPRIETÀ DEL CAPO DEI RAZZIATORI

d20	Proprietà
1-5	Nessuna
6-10	2d6 gemme da 10 mo in un sacchetto
11-14	2d6 gemme da 50 mo in un sacchetto
15-17	1d4 gambitorcia (vedi "Funghi dell'Underdark")
18-19	1d4 idroglobi (vedi "Funghi dell'Underdark")
20	Un oggetto magico casuale (si tira sulla "Tabella degli Oggetti Magici B" nel capitolo 7 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)

SCARABEI DI FUOCO GIGANTI

I personaggi incontrano 3d6 **scarabei di fuoco giganti** che si aggirano per i tunnel e per le caverne in cerca di cibo. I personaggi in cerca di una fonte di luce possono asportare le ghiandole luminose degli scarabei uccisi.

SCHIAVI IN FUGA

Questi schiavi vagano nell'Underdark fin dalla loro fuga da Gracklstugh o da Menzoberranzan e sono alla ricerca di cibo e acqua. Il DM tira un d4 e consulta la tabella per determinare chi incontrano i personaggi. Gli schiavi elfi, nani e umani sono amichevoli; se ricevono cibo e acqua, si uniranno al gruppo. Gli schiavi goblin sono ostili e probabilmente attaccheranno.

SCHIAVI IN FUGA

d4	Incontro
1	1d2 elfi della luna popolani
2	1d3 nani degli scudi popolani
3	1d4 umani popolani
4	1d6 goblin

SERVITORI DELLE SPORE

Una o più creature uccise e rianimate dalle spore di Zuggtmoy osservano i personaggi che transitano nell'area. I servitori delle spore non comunicano e non attaccano se non per autodifesa. Il DM tira un d10 e consulta la tabella per determinare cosa incontrano i personaggi.

SERVITORI DELLE SPORE

d10	Incontro
1-3	1d4 drow servitori delle spore (vedi l'appendice C)
4-6	1d6 duergar servitori delle spore (vedi l'appendice C)
7-8	1d4 orrori uncinati servitori delle spore (vedi l'appendice C)
9-10	1d8 quaggoth servitori delle spore



SOCIETÀ DELLA GENIALITÀ

I personaggi si imbattono in un membro della Società della Genialità, una setta di mostri estremamente intelligenti che hanno unito le forze per risolvere tutti i problemi dell'Underdark. La società sta indagando nelle aree soffuse di *faerzress* per determinare se hanno qualcosa a che fare con ciò che la società teme sia qualche tipo di "incursione demoniaca". Il DM tira un d10 per determinare quale membro della società i personaggi incontrano.

SOCIETÀ DELLA GENIALITÀ

d10	Incontro
1-2	Y il derro sapiente (vedi l'appendice C)
3-4	Blurg l' orog
5-6	Grazilaxx il mind flayer
7-8	Skriiss il trogolodita
9-10	Sloopidoop il kuo-toa gran sacerdote

Ogni membro della Società della Genialità possiede un allineamento neutrale, un'Intelligenza pari a 18 (+4) e sa parlare molte lingue, tra cui l'Elfico, il Nanico e il Sottocomune (sebbene Grazilaxx preferisca comunicare usando la telepatia). Tutte le altre statistiche restano immutate. I membri sono eruditi e socievoli e prediligono l'uso della diplomazia e del dialogo alla violenza (anche se si difendono se attaccati).

Ogni membro della società può lanciare l'incantesimo *teletrasporto* una volta al giorno, ma la destinazione indicata deve trovarsi entro 9 metri da un altro membro della società. Questo effetto di teletrasporto può essere disturbato (vedi "Faerzress" precedentemente in questo capitolo), motivo per cui i membri della società a volte finiscono negli angoli più remoti dell'Underdark, separati dai loro colleghi.

I membri della Società della Genialità sanno che esistono dei sentieri che conducono al mondo di superficie, ma non ne hanno esplorato nessuno (si interessano essenzialmente all'Underdark, dopotutto). Se i personaggi sembrano intenzionati a raggiungere la superficie, un membro della società può suggerire loro di cercare una guida in uno degli insediamenti più grandi dell'Underdark, come Blingdenstone o Gracklstugh. Il membro della società può fornire ai personaggi le indicazioni verbali necessarie per raggiungere qualsiasi insediamento dell'Underdark che desiderino,

ma non garantisce che il percorso indicato sia sicuro. Se i personaggi sono in cerca di qualcos'altro, il membro della società fornisce assistenza se è in grado di farlo.

VERMEIENA

I personaggi incontrano un **vermeiena** che si aggira per i tunnel e per le caverne in cerca di cibo.

Esiste una probabilità del 25 per cento che il vermeiena sia addomesticato e bardato con una sella e finimenti di cuoio, anche se non c'è alcun segno del cavaliere. Un personaggio può avvicinarsi al vermeiena e montarlo senza essere attaccato, se effettua con successo una prova di Saggezza (Addentrare Animali) con CD 13. Mentre si trova in sella con i finimenti, un cavaliere può rimanere a cavallo del vermeiena anche quando quest'ultimo striscia sulle pareti e sui soffitti.

RIASSUMERE IL VIAGGIO

Invece di controllare se si verificano incontri casuali ogni giorno, il DM può saltare o riassumere parte del viaggio dei personaggi. Il DM tira 1d6 + 1 per il numero di giorni tra un incontro e l'altro, con la consueta probabilità che l'incontro sia un incontro con un terreno, un incontro con una creatura o un incontro con entrambe le cose (come descritto nella sezione "Incontri Casuali"). Per esempio, se il DM ottiene un risultato di 4, dirà ai giocatori: "Vi siete fatti strada attraverso i tunnel e i passaggi per quattro giorni..." per poi descrivere le circostanze dell'incontro che li aspetta.

Con questo approccio i giocatori sono incoraggiati a descrivere ciò che fanno i loro personaggi (o ciò che vedono e sperimentano) durante quell'intervallo di tempo. In aggiunta alle attività fuori servizio come l'artigianato, i personaggi avranno abbondanti opportunità di interazione. Se i giocatori gestiscono anche i ruoli di alcuni o di tutti i PNG loro compagni (vedi "Un Gruppo Pittorresco" nel capitolo 1), il DM può chiedere loro di descrivere anche le attività di quei personaggi, aggiungendo i dettagli che ritiene necessari. I giocatori possono anche suggerire o inventare storie sulle esperienze dei loro personaggi durante il tempo trascorso, come per esempio un'ardua scalata, la traversata di un baratro appesi a una corda, la fuga da un attacco di cuspidi letali e così via; il DM può fare altrettanto. Questo aspetto narrativo aggiuntivo arricchisce l'atmosfera e il background del viaggio pur mantenendo relativamente rapido il ritmo dell'avventura.

INCONTRI PRESTABILITI

Il DM può usare i quattro incontri seguenti durante i viaggi del gruppo nell'Underdark da un luogo all'altro dei capitoli dal 3 al 7, inserendoli come desidera. Offrono ai personaggi sfide più dettagliate e la possibilità di incontrare dei potenziali alleati. Se i personaggi hanno bisogno di acquisire più PE man mano che si fanno strada nei capitoli successivi, questi incontri possono essere utili per fornirli.

I SENTIERI DI SETA

I Sentieri di Seta sono una rete di ragnatele che attraversano un baratro profondo 150 metri e largo 600 metri che si estende per quasi sette chilometri e mezzo. I filamenti più grossi delle ragnatele sono percorribili, ma dato che le vecchie ragnatele si disintegrano col tempo e i ragni giganti che infestano il baratro ne tessono in continuazione di nuove, i Sentieri di Seta cambiano in continuazione.

Nelle pareti del baratro, si aprono vari passaggi ad altezze diverse che conducono altrove. È raro che un filamento di ragnatela colleghi un'apertura con un'altra sullo stesso "livello". Nel percorrere i Sentieri di Seta, i personaggi dovranno seguire dei filamenti in pendenza e arrampicarsi o deviare su altri filamenti per raggiungere la destinazione desiderata. Questo metodo di spostamento è alquanto pericoloso, ma non esiste nessun altro modo per oltrepassare il baratro. I personaggi rischiano inoltre di smarrirsi facilmente in mezzo al groviglio di filamenti che attraversano il baratro, se non ottengono aiuto.

I CORRIDORI DELLA RETE

I Corridori della Rete sono un paio di **goblin** amanti del pericolo chiamati Yuk Yuk e Esca per Ragni. Vivono nell'Underdark fin da quando riescono a ricordare e trascorrono buona parte del loro tempo a cercare tesori e a sopravvivere sui Sentieri di Seta. I goblin hanno la tendenza a tuffarsi in imprese spericolate (e spesso folli). Il fatto che entrambi siano ancora vivi la dice lunga sulla loro fortuna e sulla loro abilità. Le loro statistiche vanno modificate come segue:

- Entrambi i goblin sono neutrali.
- Aggiungere Acrobazia +6 e Atletica +3 alla lista di abilità dei goblin.
- I goblin dispongono di vantaggio alle prove effettuate per evitare di essere sorpresi.

I goblin notano gli avventurieri quando questi si avvicinano ai Sentieri di Seta e sono disposti a fungere per loro da guide e aiutanti... al giusto prezzo, naturalmente. Si accontentano di 2 mo al giorno a testa, ma Yuk Yuk (che conduce tutte le trattative) può chiedere con altrettanta probabilità qualcosa di sgargiante che appartiene a uno dei personaggi. Potrebbe anche chiedere un favore indeterminato, da riscuotere quando gli avventurieri arriveranno dove vogliono arrivare e le loro strade si separeranno. Potrebbe chiedere per esempio il diritto di prima scelta in ogni bottino che il gruppo scoprirà sui Sentieri di Seta e si aspetterà o chiederà una parte dei tesori a prescindere.

Sia Yuk Yuk che Esca per Ragni portano con loro un fiaschetto di grasso, che applicano ai piedi per "scivolare sulle ragnatele". Quando scivolano lungo le ragnatele, si muovono al doppio della normale velocità base sul terreno.

I Corridori della Rete sono bravi quanto dicono quando si tratta di fornire i loro servizi e possono insegnare diverse cose ai personaggi. Mentre viaggiano assieme ai due goblin, i personaggi dispongono di vantaggio alle prove



effettuate per evitare di essere sorpresi. I goblin conoscono i Sentieri di Seta abbastanza bene da non smarrirsi.

Se gli avventurieri fanno una buona impressione ai Corridori della Rete e se gli obiettivi del gruppo sembrano fornire buone opportunità di fare qualcosa di nuovo e di pericoloso, i goblin si offrono di rimanere con loro una volta attraversati i Sentieri di Seta e di aiutarli a orientarsi nell'Underdark. Tuttavia, i due non lasceranno l'Underdark. Yuk Yuk proverà a negoziare una tariffa adeguata, ma i goblin potrebbero anche scegliere semplicemente di accompagnare il gruppo accontentandosi della loro equa parte di tutto ciò che il gruppo riuscirà a guadagnare.

SENTIERI DI SETA: TRATTI GENERALI

Mentre i personaggi attraversano i Sentieri di Seta, il DM dovrà tenere conto dei tratti seguenti.

Terreno Difficile. Qualsiasi creatura dotata di una velocità di scalare può camminare sulle ragnatele a quella velocità. Per tutte le altre creature, le ragnatele sono considerate terreno difficile. Ogni creatura che cade può rimanere invischiata nelle ragnatele (vedi "Cadute").

Cadute. Ogni volta che una creatura subisce danni mentre attraversa i Sentieri di Seta o ogni volta che la ragnatela su cui cammina si rompe, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo supera, riesce a evitare la caduta aggrappandosi a qualche filamento vicino, mentre se lo fallisce, cade per 1d10 x 3 metri. Se la distanza di cui cade è inferiore a quella che la separa dal fondo del baratro, la creatura resta invischiata nelle ragnatele ed è trattenuta; altrimenti, precipita al suolo e subisce danni da caduta normalmente. Una creatura trattenuta può effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 12 alla fine di ogni suo turno, liberandosi e ponendo fine alla condizione di trattenuto se lo supera. Un'altra creatura può usare la sua azione per aiutare una creatura trattenuta entro la sua portata, conferendo vantaggio al prossimo tiro salvezza che quella creatura effettuerà per porre fine all'effetto.

Luce. Il baratro è immerso nell'oscurità. Chi porta una fonte di luce attira le creature ostili, incrementando la probabilità di un incontro a un risultato di 1-3 su un d6.

Fuoco. Le ragnatele bruciano se esposte a un qualsiasi attacco o effetto che infligga danni da fuoco. Questo provoca la rottura di vari filamenti e tutte le creature entro 9 metri dall'area influenzata devono effettuare un tiro salvezza per evitare di cadere (vedi "Cadute").

INCONTRI SUI SENTIERI DI SETA

Per ogni 150 metri di cui il gruppo si sposta lungo le ragnatele, il DM controlla se si verifica un incontro casuale tirando un d6. Si verifica un incontro solo con un risultato di 1, a meno che uno o più membri del gruppo non abbiano una fonte di luce, nel qual caso si verifica un incontro con un risultato di 1-3. Il DM tira sulla tabella "Incontri sui Sentieri di Seta" o sceglie un incontro adatto quando se ne verifica uno.

INCONTRI SUI SENTIERI DI SETA

d12	Incontro
1	1d4 drow e 1d4 quaggoth schiavi
2	Halfling piedealesto in un bozzolo
3	1d4 mantiscuri
4	1 mimic
5-9	2d4 ragni giganti
10-11	Rottura della ragnatela
12	1 spectator

DROW E QUAGGOTH SCHIAVI

Questi odiosi drow e i loro letali schiavi quaggoth stanno attraversando i Sentieri di Seta come parte di un viaggio attraverso l'Underdark. Se Derendil fa parte del gruppo, può usare un'azione per effettuare una prova di Carisma con CD 15: se ha successo, può far ribellare gli schiavi quaggoth contro i loro padroni drow. Se i drow vengono tolti di mezzo, Derendil può ripetere la prova per trasformare i quaggoth sopravvissuti in suoi seguaci. Se Derendil dovesse perire, questi quaggoth non potrebbero essere controllati e combatterebbero fino alla morte.

Se almeno un drow riesce a fuggire dall'incontro, il livello di inseguimento dei drow aumenta di 1.

HALFLING IN UN BOZZOLO

I personaggi trovano un halfling piedealesto ancora vivo, avvolto in un bozzolo. Rimarrà avvelenato e paralizzato ancora per un'ora.

Fargas Rumblefoot era un membro di una banda di avventurieri in cerca di una tomba perduta da tempo. Il suo gruppo è stato attaccato da un branco di gnoll impazziti. Fargas è fuggito, si è smarrito sui Sentieri di Seta ed è stato attaccato dai ragni. Se viene salvato, promette di mostrare ai personaggi la strada per raggiungere la tomba, in cambio di una parte dei suoi tesori (vedi "La Tomba Perduta di Khaem" più avanti in questo capitolo). Fargas è un halfling *spia* caotico buono. Oltre all'armatura e alle armi, porta con sé una *pozione di invisibilità*.

MANTISCURI

Questi predatori sotterranei planano dall'alto e attaccano il gruppo.

MIMIC

Questa creatura finge di essere un forziere di ferro invischiato nelle ragnatele. Quando i personaggi si avvicinano per esaminarlo, il mimic attacca.

RAGNI GIGANTI

I ragni giganti sono le creature più comuni che infestano i Sentieri di Seta e sono attirati dalle vibrazioni delle ragnatele che segnalano la presenza di potenziali prede.

ROTTURA DELLA RAGNATELA

Un filamento di ragnatela si spezza sotto il peso di un membro a caso del gruppo. Ogni creatura che si trova su quel filamento deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, come descritto alla voce "Cadute" nel riquadro "Sentieri di Seta: Trattati Generali". Il DM controlla immediatamente se si verifica un altro incontro dopo che i tiri salvezza sono stati risolti.

SPECTATOR

Questa folle aberrazione, liberatasi dal servizio presso un drow mago ormai defunto, ora fluttua all'interno del baratro invaso dalle ragnatele. Comunica con i personaggi telepaticamente, avvertendoli dei "demoni che emergono dall'oscurità". La creatura si fa sempre più paranoica e si convince che anche i personaggi siano dei demoni, giunti a vincolarlo al loro servizio. A quel punto li attacca e cerca di distruggerli.

CACCIA AGLI ORRORI UNCINATI

I personaggi entrano in un'area in cui una banda di gnoll attirata nell'Underdark dal signore dei demoni Yeenoghu dà la caccia a una coppia di orrori uncinati. Dopo avere lasciato alcune guardie all'entrata principale della tana (area 5), lo gnoll signore del branco ha diviso i cacciatori rimanenti in due gruppi, entrambi col compito di stanare gli orrori uncinati per conquistarsi il diritto di farli a pezzi.

Gli avventurieri giungono nell'area da una seconda entrata nelle caverne (area 1) e restano coinvolti nella caccia. Possono scegliere di evitare il gruppo di cacciatori, aiutare gli orrori uncinati o uscire dalla situazione tramite il negoziato: la scelta spetta ai giocatori.

1. ORRORI UNCINATI

I personaggi sentono degli schiocchi secchi quando si avvicinano a questo punto del passaggio. Improvvisamente, due **orrori uncinati** spuntano da un passaggio laterale, arrivando di corsa dall'area 2A e dirigendosi verso l'area 3. Gli orrori uncinati attaccano soltanto se devono difendersi e hanno molta più paura degli gnoll inferociti e sghignazzanti che non dei personaggi.

Gli gnoll si trovano due camere indietro rispetto agli orrori uncinati e arriveranno in questo punto nel round seguente, a meno che i personaggi non si muovano verso di loro (nel qual caso i due gruppi convergeranno nell'area 2A).

2A. GNOLL CACCIATORI

Quattro **gnoll** arrivano in quest'area nel round dopo che gli orrori uncinati hanno oltrepassato il gruppo, poi seguono le loro prede fino all'area 1, nel round successivo.

Gli gnoll non possono fare a meno di attaccare qualsiasi altra creatura che incroci il loro cammino gridando "Sacrifici per Yeenoghu!" nella loro lingua (anche se nessun membro del gruppo parla lo Gnoll, il nome del signore dei demoni è chiaramente riconoscibile).

SVILUPPO

Il trambusto del combattimento o i versi degli gnoll potrebbero attirare i loro compagni di branco dalle aree 2B e 5.



2B. GNOLL CACCIATORI

Il resto degli gnoll cacciatori si riversa rapidamente in queste caverne alla ricerca degli orrori uncinati. Se non vengono attirati altrove, quattro **gnoll** e uno **gnoll signore del branco** si trovano in quest'area.

TESORO

Lo gnoll signore del branco ha due eliotropie (50 mo ciascuna) e una tormalina marrone del valore di 100 mo.

3. MESSI ALL'ANGOLO

Gli orrori uncinati in fuga si fanno strada fin qui, dove attendono di far scattare un'imboscata contro qualsiasi creatura che li segua. Il passaggio è abbastanza stretto da consentire alle creature Medie di percorrerlo soltanto in fila indiana. La caverna sembra terminare in un vicolo cieco e gli orrori uncinati combattono fino alla morte contro qualsiasi creatura che arrivi fin qui.

Se i personaggi dedicano del tempo a ispezionare la caverna, notano un buco nel soffitto alto 3 metri (contrassegnato con la C sulla mappa); per raggiungerlo è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12. Il buco conduce all'area 4.

4. NIDO DEGLI ORRORI UNCINATI

Sul pavimento sabbioso di questa caverna sono state depositate quattro uova del diametro di 30 cm e dal guscio esterno pietroso, semisepolte in una piccola conca. Si tratta delle uova degli orrori uncinati: se un personaggio ne tocca una, la sente tremare.

Esiste una probabilità del 10 per cento ogni ora che una delle uova si schiuda. L'orrore uncinato neonato riconosce come madre la prima creatura che vede. Da allora in poi seguirà quella creatura come se fosse il suo genitore, lamentandosi per essere nutrito. Se i personaggi riescono a mantenerlo in vita, l'orrore uncinato raggiunge l'età adulta dopo sei mesi. La tabella "Maturazione degli Orrori Uncinati" indica i progressi della sua crescita.

TANA DEGLI ORRORI UNCINATI: TRATTI GENERALI

Mentre i personaggi esplorano la tana degli orrori uncinati, il DM dovrà tenere conto dei tratti seguenti.

Luce. I tunnel sono completamente bui, cosa che non ostacola gli gnoll né gli orrori uncinati.

Passaggi Stretti. I tunnel contrassegnati con una "P" sulla mappa sono abbastanza stretti da costringere le creature Grandi come gli orrori uncinati a stringersi per percorrerli, spendendo 30 cm extra di movimento per ogni 30 cm di passaggio. Le creature di taglia Media o inferiore possono muoversi attraverso queste aree normalmente.



GLABBAGGOL

IL TEMPIO MELMOSO: TRATTI GENERALI

Mentre i personaggi esplorano il Tempio Melmoso, il DM dovrà tenere conto dei tratti seguenti.

Luce. Tranne dove specificato diversamente, i tunnel e le camere sono immersi nell'oscurità.

Aria. L'aria è stantia e percettibilmente rarefatta. Il tempio contiene abbastanza aria per le melme, più 160 ore di aria respirabile per una creatura, da suddividere per il numero di creature presenti. Per esempio, un gruppo di quattro avventurieri avrebbe 40 ore d'aria. I personaggi che riposano e non intraprendono attività come muoversi o combattere consumano la metà dell'aria rispetto al normale.

Una volta che metà dell'aria respirabile è stata consumata, i personaggi subiscono un livello di indebolimento (vedi l'appendice A del *Player's Handbook*). Per ogni 10 per cento aggiuntivo di aria consumata, i personaggi subiscono un livello di indebolimento aggiuntivo. Arrivati al 90 per cento, i personaggi non sono più in grado di muoversi. Quando tutta l'aria è stata consumata, i personaggi muoiono. Una volta che il primo livello di indebolimento è stato assegnato, i personaggi capiscono che l'aria scarseggia e sanno all'incirca quanta ne resta.

Una torcia accesa o un suo equivalente consumano aria quanto un personaggio. Gli effetti magici più brevi ma più caldi consumano 1 ora d'aria per ogni dado di danni da fuoco per round. Per esempio, un incantesimo *palla di fuoco* che infligge 8d6 danni da fuoco consuma 8 ore d'aria, mentre un *dardo di fuoco* che infligge 1d10 danni da fuoco consuma 1 ora d'aria per uso.

Acqua. Oltre che dell'aria che scarseggia, i personaggi si accorgono anche che i tunnel e le camere si stanno riempiendo dell'acqua che sgorga dall'area 6. L'acqua sale al ritmo di 30 cm ogni ora, quindi la maggior parte dei tunnel e delle camere sarà completamente allagata entro 10 ore. Le aree piene d'acqua fino all'altezza della vita sono terreno difficile per i personaggi. Una volta che l'acqua arriva all'altezza della testa, i personaggi devono nuotare.

MATURAZIONE DEGLI ORRORI UNCINATI

Età	Taglia	Note
Neonato (fino a 1 mese)	Minuscola	CA 10; 4 (1d4 + 2) pf; velocità 3 m, scalare 3 m; For 9 (-1); nessun attacco efficace; Sfida 0 (0 PE)
Giovane (1-3 mesi)	Piccola	CA 11; 11 (2d6 + 4) pf; velocità 4,5 m, scalare 4,5 m; For 12 (+1); attacchi con uncino hanno +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m e infliggono 3 (1d4 + 1) danni perforanti se colpiscono; Sfida 1/4 (50 PE)
Adulto giovane (3-6 mesi)	Media	CA 13; 39 (6d8 + 12) pf; velocità 6 m, scalare 6 m; For 15 (+2); attacchi con uncino hanno +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m e infliggono 5 (1d6 + 2) danni perforanti se colpiscono; Sfida 2 (450 PE)
Adulto (6 o più mesi)	Grande	Vedi il <i>Monster Manual</i>

5. ACCAMPAMENTO DEGLI GNOLL

Gli gnoll hanno allestito un piccolo accampamento in quest'area per impedire agli orrori uncinati di fuggire in questa direzione.

Tre **gnoll** sorvegliano l'accampamento e attaccano qualsiasi creatura che esca dai tunnel e non appartenga alla loro razza.

IL TEMPIO MELMOSO

Una scossa tellurica provoca un crollo e intrappola gli avventurieri in un labirinto di tunnel senza alcuna via d'uscita evidente. La riserva d'aria è limitata e l'acqua all'interno dei tunnel inizia a salire, obbligando i personaggi a trovare una via di fuga. A complicare ulteriormente le cose, parte del labirinto ora funge da tana per i servitori del signore dei demoni Jubilex.

1. INTRAPPOLATI

Mentre i personaggi si fanno strada attraverso un passaggio tubolare di 3 metri, una scossa tellurica fa tremare l'area e fa crollare parte del soffitto su di loro. Ogni membro del gruppo deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce 5 (1d10) danni contundenti dai detriti in caduta.

Una volta che la polvere si dirada, i personaggi si rendono conto che le rocce cadute hanno ostruito entrambe le estremità del passaggio. Tuttavia, lungo una delle pareti si è aperto un nuovo passaggio che potrebbe offrire una via di fuga. È evidente che il percorso che il gruppo stava seguendo è stato bloccato permanentemente da tonnellate di detriti e che se i personaggi tentano di scavare, rischiano di provocare ulteriori crolli.

2. STILICIDIO MORTALE

Le pareti di queste aree alte 3 metri, alcune in roccia grezza e altre in pietra lavorata, luccicano di un'acqua scura gocciolante.

Ognuna di queste aree numerate ospita una **melma grigia**, che filtra dalle crepe del soffitto per attaccare qualsiasi creatura in arrivo.



3. GLABBAGOOOL

Quest'area contiene i resti scheletrici di un drow, assieme a una mazza di metallo nero e una manciata di monete sparpagliate per terra. Tuttavia, i personaggi notano ben presto che questi oggetti sembrano fluttuare al di sopra del pavimento di pietra.

Tutti gli oggetti visibili sono intrappolati nel corpo di un **cubo gelatinoso** di nome Glabbagool... o quanto meno, questo è il modo in cui ha deciso di chiamarsi. A differenza della maggior parte dei cubi gelatinosi, questo mostro ha un'Intelligenza pari a 10 (+0) ed è dotato di telepatia entro un raggio di 18 metri (vedi l'introduzione del *Monster Manual* per le regole sulla telepatia).

L'arrivo di Juiblex nell'Underdark ha conferito a Glabbagool una mente senziente e una consapevolezza di se stesso. La melma è genuinamente incuriosita dalle altre creature e desidera saperne di più sul mondo. Si difende se attaccata, ma altrimenti non cerca di danneggiare i personaggi: preferisce chiedere chi sono, da dove vengono e perché sono venuti al tempio.

Le altre melme non attaccano Glabbagool, che può quindi bloccare un passaggio per aiutare gli avventurieri a respingerle. Tuttavia, il cubo non può oltrepassare i personaggi in un passaggio senza fare danni. Glabbagool potrebbe chiedere agli avventurieri di poterli accompagnare, se gli piacciono o se lo incuriosiscono. Sfortunatamente, la velocità di 4,5 metri della melma

significa che i personaggi che la accompagnano possono viaggiare solo a passo lento (vedi "Passo di Viaggio" all'inizio di questo capitolo).

TESORO

Il corpo di Glabbagool contiene una mazza assieme a 14 me e il cadavere quasi del tutto digerito di un drow. Se i personaggi si guadagnano la sua fiducia, può sputare fuori gli oggetti.

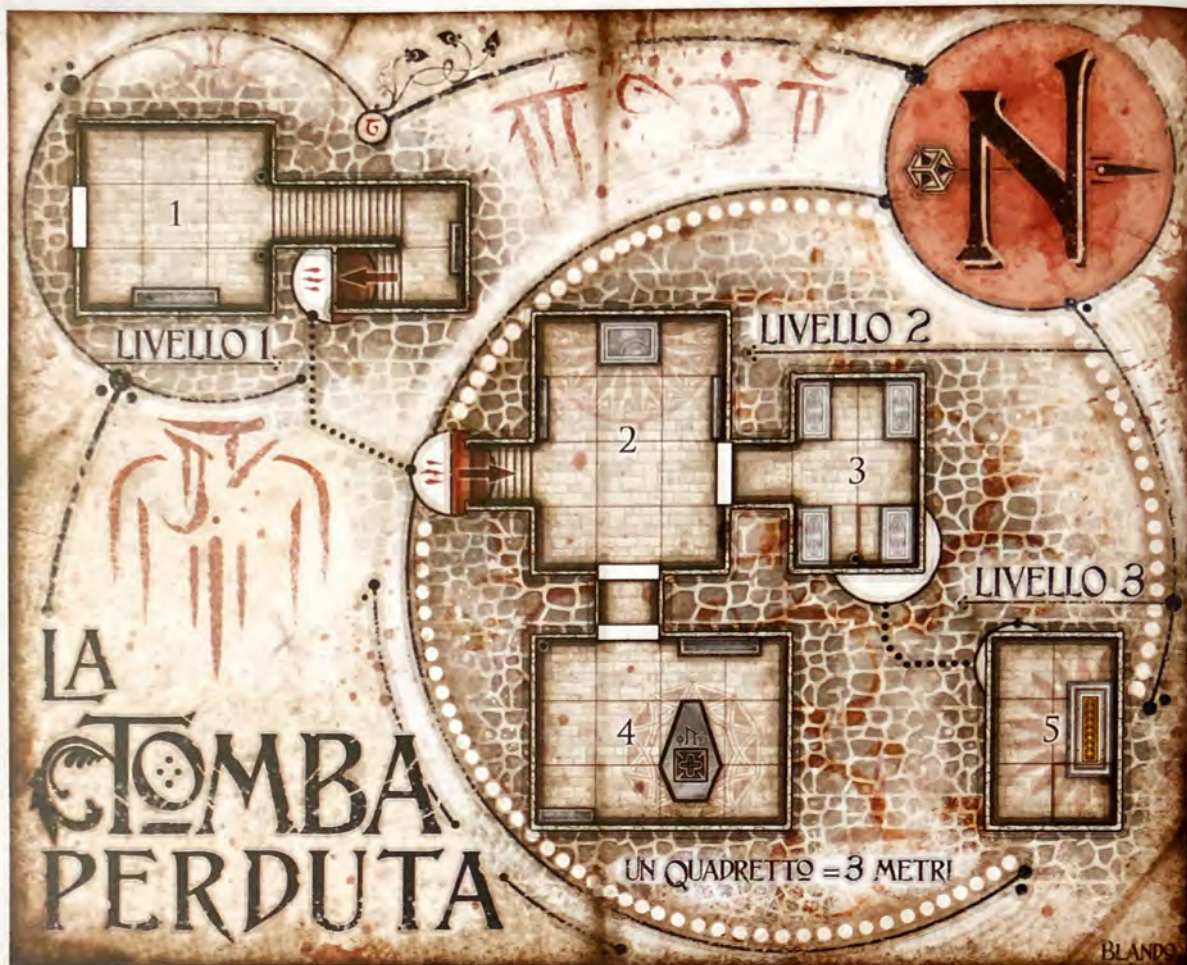
La mazza è un oggetto magico comune. Finché è in sintonia con la mazza, il suo possessore può usare un'azione per accendere una fiamma verde attorno alla testa della mazza o per estinguerla. Mentre la mazza è "accesa", risplende della stessa intensità di una torcia e infligge 1 danno da fuoco extra quando colpisce.

4. FOSSE DEI PROTOPLASMI

Questa camera è suddivisa in quattro corridoi, il suo pavimento è lastricato di grosse pietre e le sue pareti sono decorate da bassorilievi consunti e sbiaditi, che mostrano strane forme turbinanti (onde, tentacoli o una qualche combinazione delle due cose).

TRAPPOLA

I quadretti contrassegnati sulla mappa sono instabili e sotto ognuno di essi si apre una fossa profonda 3 metri. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 effettuata



con successo permette a un personaggio di notare che la pietra non è sicura.

Se su un'area instabile poggiano più di 25 kg di peso, il pavimento crolla. Una creatura situata su un'area del genere deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11 per afferrarsi al bordo della fossa, dopodiché deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 11 per arrampicarsi fuori. Se fallisce il tiro salvezza o la prova, cade nella fossa e subisce 1d6 danni contundenti.

In fondo a ogni fossa, c'è un **protoplasma nero** che attacca qualsiasi creatura che cada sul fondo. Se gli viene sottratta una vittima o se divora rapidamente una creatura, il protoplasma si arrampica sulle pareti per attaccare le eventuali creature aggrappate o per spostarsi nel corridoio in cerca di prede.

5. FONTANA DELLA FOLLIA

Questa stanza ospita una fontana di pietra con un bordo rialzato. La vasca è piena di un basso strato d'acqua salmastra. Al centro della vasca, i detriti di una statua demolita giacciono su un piedistallo. Tutto ciò che resta di riconoscibile è un paio di piedi artigliati che stringono la cima del piedistallo. Lungo le pareti sono state scavate sette nicchie. Da una crepa nella parete, un flusso d'acqua si riversa in una delle nicchie. Le due nicchie ad essa adiacenti sono vuote. Le quattro nicchie rimanenti sono occupate da strane sculture informi.

Le "sculture" sono in realtà quattro **melme grigie** tenute in stasi magica. Si liquefano e attaccano quando una di esse viene toccata o danneggiata.

TESORO

Le acque scure della fontana nascondono 112 ma, 41 mo, tre braccialetti verdi-dorati del valore di 25 mo ciascuno, un **pugnale +1** di fattura drow (l'impugnatura è decorata con l'immagine di un ragno), una **pozione di guarigione maggiore** e una fiala piena di **olio della scivolosità**.

6. CAMERA DELL'ACQUA

I personaggi che si avvicinano a questa caverna dalle pareti rozzamente scavate sentono il rumore dell'acqua che scorre. L'acqua entra da una serie di crepe sul soffitto alto 3 metri. Al ritmo in cui l'acqua entra, i personaggi possono facilmente dedurre che le crepe sono state aperte dalla scossa tellurica di poco prima e che è solo questione di tempo prima che l'acqua riempia l'intero complesso.

L'acqua sale al ritmo di 30 cm all'ora, finché i tunnel non saranno completamente allagati. Tuttavia, ogni tentativo di ridurre le crepe fa crollare altri pezzi di soffitto, raddoppiando la quantità di acqua che si riversa nel complesso, ma rivela anche la deviazione di un fiume sotterraneo, da dove proviene l'acqua che fuoriesce quaggiù. Una volta che il livello dell'acqua è salito fino al soffitto, il flusso rallenta e i personaggi possono nuotare

verso l'alto per 9 metri per arrivare alla superficie dell'acqua. Si ritroveranno in una caverna più grande da cui potranno riprendere il loro viaggio.

SVILUPPO

Se Glabbagool fa parte del gruppo, il cubo gelatinoso intelligente fluttua verso l'alto man mano che l'acqua sale e si stringe per passare attraverso una crepa del soffitto, sfuggendo al tempio allagato per rimanere con i personaggi.

LA TOMBA PERDUTA DI KHAEM

Molti secoli fa, all'apice dei grandi imperi magici di Faerûn, la mezzelfa stregona Brysis di Khaem fu sepolta in una tomba sospesa. Quando l'impero di Netheril cadde assieme alle sue città volanti, la tomba di Brysis precipitò in un crepaccio e finì nell'Underdark, dove rimase nei secoli successivi. L'ascesa dei signori dei demoni ha risvegliato Brysis dal sonno eterno della morte facendone una wraith, servita dagli spettri di coloro che un tempo erano i suoi fedeli seguaci. Brysis cerca di accumulare abbastanza energia vitale da lasciare i confini della sua tomba, a cui il suo spirito è vincolato.

Gli avventurieri potrebbero scoprire la tomba per caso o con l'aiuto di Fargas Rumblefoot, l'halfing presente nell'incontro dei Sentieri di Seta. In ogni caso, quando i personaggi sono nelle vicinanze, il DM legge il brano seguente ai giocatori:

Una suadente voce femminile echeggia improvvisamente nella vostra mente, ma sembra debole e lontana.

"Salve? C'è qualcuno lì...? Oh, vi prego, ho bisogno del vostro aiuto! Sono rimasta intrappolata nell'oscurità per tanto tempo... troppo tempo. Vi prego, non volete tentare di liberarmi?"

I personaggi percepiscono la direzione generale dove si trova l'entrata della tomba, ma la voce misteriosa non risponde alle loro domande. Seguendo la direzione della voce, percorrono uno stretto passaggio laterale che li conduce fino a una decrepita muraglia di marmo con una pesante porta in pietra placcata di bronzo, invecchiata dal trascorrere dei secoli (vedi il riquadro "La Tomba Perduta di Khaem: Tratti Generali").

1. ENTRATA

A destra dell'entrata, è visibile un bassorilievo di pietra che raffigura la stregona Brysis di Khaem come una nobildonna Netherese nel fiore degli anni, circondata da attendenti, schiavi e altri sfoggi di ricchezza e potere. La parete a sinistra dell'entrata è invece decorata da una scena che mostra fantastiche città sospese.

SCALINATA E PIANEROTTOLO

Sul lato opposto rispetto all'entrata, sostegni per torce in pietra e ormai vuoti delimitano una scalinata impolverata che scende di 6 metri fino a un pianerottolo. Nella parete di fondo del pianerottolo, è incastonato un calendario di pietra Netherese. Oltre il pianerottolo, la scalinata riprende la sua discesa, interrompendosi ad altri tre spogli pianerottoli di pietra e scendendo per un totale di 30 metri prima di arrivare all'area 2.

LA TOMBA PERDUTA DI KHAEM: TRATTI GENERALI

Mentre i personaggi esplorano la Tomba Perduta di Khaem, il DM dovrà tenere conto dei tratti seguenti.

Soffitti. I soffitti delle stanze sono alti 4,5 metri. I corridoi che le collegano sono alti 3 metri.

Porte. Ogni porta della tomba è una lastra di solido marmo di 3 metri per 3 metri, ricoperta da un sottile strato di bronzo battuto. Il bronzo si è invecchiato col passare dei secoli. La porta ruota su un asse centrale, creando delle strette aperture su entrambi i lati quando è aperta. La porta è anche molto pesante e si chiude a tenuta stagna, richiedendo una prova di Forza (Atletica) con CD 15 per essere aperta o chiusa.

Luce. Tranne dove specificato diversamente, gli interni della tomba sono immersi nell'oscurità.

Magia Caotica. La tomba fu eretta in un'epoca di alta magia e ora è soffusa di *faerzress*. Quell'antica energia caotica ora permea tutta la struttura e fa sì che ogni incantesimo lanciato all'interno della tomba inneschi un tiro sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" nel capitolo 3 del *Player's Handbook*.

2. SANTUARIO

Le scale scendono fino a questo santuario, il cui pavimento è disseminato dei brandelli impolverati di vari arazzi. I fregi alle pareti sono stati deturpati con profondi solchi che ora li rendono irriconoscibili. Un altare in marmo di color grigio pallido, anch'esso solcato e crepato, poggia contro una delle pareti.

Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 13 effettuata con successo rivela che i danni a questa stanza sono relativamente recenti e che le creature che li hanno inflitti non hanno lasciato alcuna traccia sullo strato di polvere che ricopre il pavimento.

3. SARCOFAGI DEI SERVITORI

Quattro sarcofagi di pietra ospitano le spoglie dei più fedeli servitori di Brysis. Il coperchio di ogni sarcofago è composto dall'immagine scolpita di una figura umana che riposa. I quattro servitori di Brysis si sono animati al suo comando in forma di **spettri**. Se qualcuno tocca o disturba in qualche modo un sarcofago, tutti e quattro gli spettri emergono dalle loro tombe con un urlo di furia e attaccano. Gli spettri possono inseguire le loro prede anche oltre i confini della tomba, se necessario.

Per aprire il coperchio di un sarcofago, è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 17, cosa che rivela i tesori al suo interno (vedi "Tesoro").

Se un personaggio ispeziona il sarcofago nordest ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota che il sarcofago è costruito su rulli di pietra nascosti. Il sarcofago può essere spostato effettuando con successo una prova di Forza con CD 10 per rivelare un buco quadrato con lato di 120 cm, che si apre sul pavimento e si affaccia su una stanza di dimensioni simili direttamente sottostante (area 5). Se i personaggi spostano il sarcofago, ma se ne vanno dalla camera senza esplorare la tomba sottostante, sentono la stessa voce telepatica che li aveva chiamati all'inizio che grida: "Vi prego! Non andatevene! Sono qui, qui sotto!"

TESORO

Ogni sarcofago contiene resti mummificati, i brandelli consunti di antichi paramenti funebri e un tesoro di origini Netheresi.

Il sarcofago a nordest contiene due braccialetti d'oro del valore di 50 mo ciascuno e una bacchetta cerimoniale (non magica) fatta di avorio cesellato, del valore di 25 mo.

Il sarcofago a nordovest contiene un anello d'onice del valore di 50 mo e una collana d'argento con due azzurriti e una corniola, del valore di 250 mo.

Il sarcofago a sudovest contiene una brocca in foglia d'oro del valore di 25 mo e un bastone da passeggio del valore di 75 mo. Il bastone da passeggio è fatto in legno di tasso verniciato e ha un'impugnatura dorata a forma di scorpione.

Il sarcofago a sudest contiene un incensiere d'oro con filigrana di platino, del valore di 250 mo.

4. LA FINTA TOMBA

Nei blocchi di pietra disposti lungo le pareti est e ovest, sono state scavate delle nicchie al cui interno è custodita una dozzina di vasi canopi d'argilla contenenti organi essiccati. Questi organi appartengono ai servitori di Brysis sepolti nell'area 4.

Al centro della stanza, si erge un grosso sarcofago di pietra che poggia su un catafalco di marmo nero. Il coperchio del sarcofago è decorato con un mosaico ormai impolverato che raffigura grandi città sospese nel cielo sopra a uno splendido panorama. Il coperchio del sarcofago

sembra incredibilmente pesante, ma è reso più leggero da un antico incantesimo che è sopravvissuto fino al presente. Il coperchio può essere spinto da parte effettuando con successo una prova di Forza con CD 10. Il sarcofago contiene una statua a grandezza naturale di Brysis, scolpita e dipinta per raffigurarla immersa in un sonno tranquillo. La statua è fissata all'interno del sarcofago tramite la *colla meravigliosa* e non può essere spostata. Non c'è alcun tesoro da recuperare.

TRAPPOLA

L'apertura del sarcofago innesca un incantesimo *bocca magica* che proclama con voce tonante: "Avete disturbato la tomba di Brysis di Khaem! Che voi siate maledette, esecrabili creature!" Ogni creatura presente nella stanza, che senta la voce tonante o meno, deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15. In caso di fallimento, la creatura viene maledetta e subisce svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Una creatura può ripetere il tiro salvezza dopo che sono trascorse 24 ore; se lo supera, l'effetto su di lei termina. Altrimenti, un incantesimo *rimuovi maledizione* o la distruzione della *wraith* nell'area 5 terminano a loro volta l'effetto.

Se la *wraith* di Brysis viene distrutta, sia la *bocca magica* che la maledizione sul sarcofago smettono di funzionare.

5. LA VERA TOMBA

La vera tomba di Brysis è nascosta al di sotto dell'area 3. Le pareti sono decorate con affreschi composti da ricchi pigmenti e incastonati di pietre semipreziose. Un sarcofago dorato si erge su un catafalco di pietra disposto lungo la parete ovest. Ai piedi del sarcofago, giace un forziere di pietra invisibile. Se i personaggi setacciano l'area accuratamente, individuano il forziere. Se posto all'interno di un *campo anti-magia*, il forziere diventa visibile, come anche se sottoposto a un *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 19).

Brysis di Khaem si è animata come una letale *wraith*, vincolata alla sua tomba finché non potrà sottrarre abbastanza energia vitale da andarsene. Emerge dal sarcofago e attacca quando una o più creature entrano in questa camera. Esulta annunciando che le morti dei personaggi la libereranno da questa prigionia e che le sue vittime la serviranno anche dopo la morte.

A conteggio di iniziativa 1 nel round in cui Brysis attacca, i personaggi sentono la voce telepatica che li ha chiamati all'inizio. "Nel sarcofago! Posso aiutarvi!" Vedi "Tesoro" per ulteriori informazioni.

TESORO

La sottile lamina dorata che copre il sarcofago di Brysis può essere staccata e ha un valore di 250 mo. All'interno del sarcofago di pietra, una spada magica di nome *Portatrice dell'Alba* (vedi l'appendice B) giace sul cadavere avvizzito e mummificato di Brysis. Quest'arma intelligente è la fonte dei messaggi telepatici.

Il forziere di pietra non è chiuso a chiave e contiene gli altri tesori che Brysis portò con sé nell'oltretomba: 4.000 ma, 1.200 mo, undici zirconi (50 mo ciascuno), una *collana delle palle di fuoco*, un *filtro d'amore* e una *pozione di guarigione maggiore*.

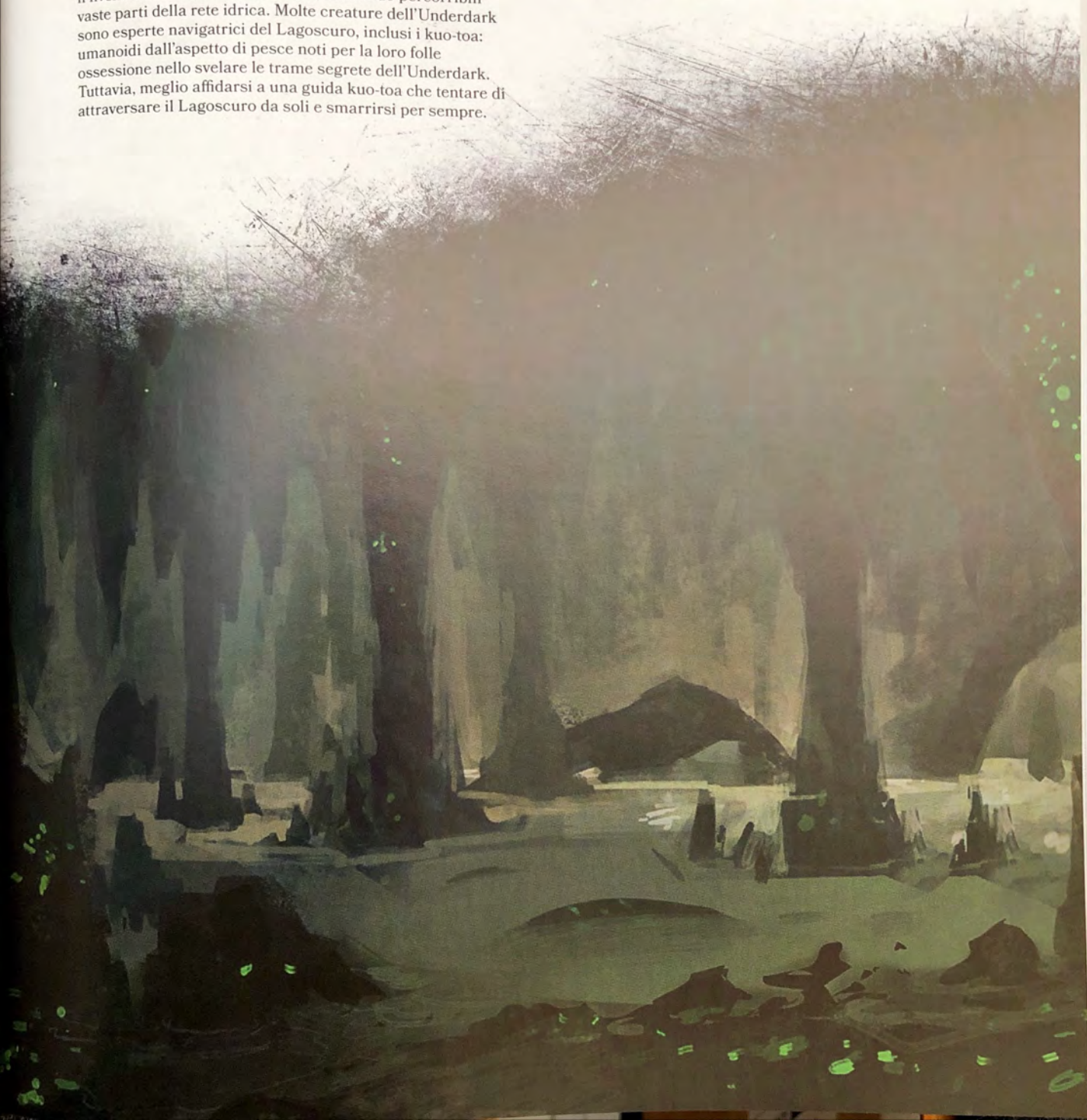


CAPITOLO 3: IL LAGOSCURO

Anche se il suo nome potrebbe evocare immagini di una singola massa d'acqua sotterranea, il Lagoscuro è in realtà una rete di fiumi sotterranei, tunnel naturali e canali che collegano innumerevoli caverne e camere invase dall'acqua. Questo vasto corso d'acqua si estende per oltre centocinquanta chilometri di lunghezza, i suoi soffitti arrivano a un'altezza di vari chilometri in certi punti e le sue profondità sono insondabili.

Molto tempo fa, gli ingegneri dei duergar estesero e ampliarono molti dei passaggi interconnessi del Lagoscuro. Costruirono anche chiuse con cui aumentare o ridurre il livello delle acque sui vari livelli, rendendo percorribili vaste parti della rete idrica. Molte creature dell'Underdark sono esperte navigatrici del Lagoscuro, inclusi i kuo-toa: umanoidi dall'aspetto di pesce noti per la loro folle ossessione nello svelare le trame segrete dell'Underdark. Tuttavia, meglio affidarsi a una guida kuo-toa che tentare di attraversare il Lagoscuro da soli e smarrirsi per sempre.

Gli avventurieri possono usare il Lagoscuro per raggiungere molte destinazioni nell'Underdark. Inoltre, cosa ancora più importante, viaggiando sull'acqua i drow inseguitori avranno maggiori difficoltà a seguire le loro tracce. Il paese kuo-toa di Sloobludop è situato sulle rive orientali del Lagoscuro ed è una potenziale fonte di imbarcazioni e aiuti per la navigazione. Ma andando alla ricerca di queste risorse, i personaggi scopriranno che alcune terribili entità ora dilagano per l'Underdark, creature peggiori dei drow, dei kuo-toa e di qualsiasi altra minaccia originaria di questo reame oscuro.



ATTRAVERSARE IL LAGOSCURO

Gli avventurieri devono trovare un modo per attraversare il Lagoscuro lungo il viaggio verso la loro destinazione finale, una via che li porti fuori dall'Underdark e di nuovo nel mondo di superficie. Potrebbero tentare di trovare una guida o di pagare qualcuno a Sloobludop che dia loro un passaggio, ma potrebbero presentarsi anche altre possibilità.

MODALITÀ DI VIAGGIO

Gli avventurieri possono trovare vari modi per attraversare il Lagoscuro, in base ai tempi della traversata e a chi o cosa potrebbero incontrare lungo il cammino.

Dato che nell'Underdark non c'è vento, tutti gli spostamenti sull'acqua richiedono di remare a 2,25 km all'ora o lasciarsi trasportare dalle correnti principali a 1,5 km all'ora. I personaggi possono darsi il cambio per remare per più di 8 ore al giorno, ma manovrare un'imbarcazione per un periodo di tempo superiore a quello è considerato una marcia forzata (vedi il capitolo 8 del *Player's Handbook*).

BARCA

La maggior parte dei vascelli che solcano le acque del Lagoscuro sono vascelli in legno di zurkh pilotati dai kuo-tua o dai duergar. Queste imbarcazioni sono considerate equivalenti ai barconi (vedi la tabella "Imbarcazioni e Aeronavi" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

IL LAGOSCURO: TRATTI GENERALI

I tratti seguenti si applicano comunemente alla regione del Lagoscuro.

Oscurità. Il Lagoscuro tiene fede al suo nome e per buona parte è immerso nella totale oscurità. Le uniche fonti di luce disponibili sono quelle che i personaggi sono in grado di fornire.

Caverne e Tunnel. Il Lagoscuro è un labirinto gigante di laghi, corsi d'acqua e canali che collegano una miriade di camere e di caverne. Alcune di queste caverne sono smisurate, le loro acque hanno una profondità insondabile e i loro soffitti a volta si innalzano ben oltre il raggio di qualsiasi fonte di luce. Altre sono strette e poco meno di un metro separa il soffitto dalla superficie dell'acqua. Altre ancora sono completamente sommerse, navigabili soltanto da chi è in grado di respirare sott'acqua.

Navigazione. Senza il cielo o le stelle con cui orientarsi, ogni traversata del Lagoscuro deve affidarsi alla familiarità che i viaggiatori hanno con la sua complicata rete di caverne, passaggi e correnti. I navigatori più esperti sono in grado di trovare e decifrare le antiche rune dei duergar scolpite lungo i tunnel del Lagoscuro, anche se molti di questi "segnali stradali" sono ormai stati cancellati dall'usura e dal tempo. Per sviluppare tali conoscenze, servono anni, se non addirittura decenni, trascorsi a vagare per il Lagoscuro.

Coloro che non sono in grado di orientarsi nel Lagoscuro (inclusi gli avventurieri) devono usare una mappa o una guida. Se i personaggi riescono a entrare in possesso di una mappa, possono effettuare le prove di Saggezza (Sopravvivenza) normalmente per evitare di smarrirsi.

Foraggiare. I personaggi possono foraggiare per procacciarsi il cibo mentre attraversano il Lagoscuro, principalmente pescando e raccogliendo funghi commestibili (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2). Buona parte dell'acqua del Lagoscuro non è potabile, quindi è importante individuare sorgenti e altre fonti d'acqua pulita a cui attingere.

ZATTERA IMPROVVISATA

I personaggi possono anche costruire una zattera improvvisata usando i materiali che hanno a portata di mano. Per esempio, il cappello di un gigantesco fungo zurkh potrebbe essere scavato per ricavare un grande guscio simile a una barca a remi, ma con la metà dei punti ferita di una barca a remi vera e propria (vedi la tabella "Imbarcazioni e Aeronavi" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Questa è un'attività fuori servizio di artigianato che richiede una giornata di lavoro per ogni zattera.

Una zattera ancora più improvvisata potrebbe essere costituita da un barile galleggiante o da un altro contenitore a tenuta stagna, da governare con un remo o da affidare alla corrente. Un vascello di questo tipo ha una velocità di 1,5 km all'ora, richiede un equipaggio di 1 membro, non consente passeggeri o carico e possiede CA 11, pf 20 e soglia di danno 0.

NUOTARE

Nuotare nel Lagoscuro è una pessima scelta a causa delle numerose creature pericolose che vivono al suo interno. Il DM controlla se si verifica un incontro con una creatura ogni ora di nuoto dei personaggi, anziché ogni 4 ore di viaggio. Un personaggio che nuota deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 per ogni ora di nuoto, altrimenti subisce un livello di indebolimento.

I personaggi che non nuotano attivamente ma si aggrappano semplicemente a qualcosa che galleggia (come per esempio il relitto di una barca o di una zattera) possono seguire la corrente a una velocità di 1,5 km all'ora. Il DM controlla se si verifica un incontro con una creatura ogni ora trascorsa dai personaggi a galleggiare in acqua e richiede una prova di Costituzione contro l'indebolimento per ogni 8 ore di viaggio.

ALTRE OPZIONI

I viaggiatori possono alternare le modalità di viaggio oppure, se sono numerosi, potrebbero avere bisogno di più barche o zattere. Una creatura con una velocità di nuotare (incluso un personaggio trasformato) può viaggiare senza rischiare di affaticarsi per un massimo di 8 ore e può perfino fungere da cavalcatura per una creatura più piccola di lei. Le creature che respirano sott'acqua (o quelle che non respirano) possono nuotare sott'acqua o perfino camminare sul fondo del Lagoscuro, almeno nei tratti più bassi, ma avranno bisogno della scurovisione o di una fonte di luce per vedere dove vanno.

INCONTRI CASUALI

Ogni 4 ore trascorse dai personaggi nel Lagoscuro, il DM tira un d20 e consulta la tabella "Incontri Casuali nel Lagoscuro" per determinare se e cosa incontrano. Se i personaggi non si muovono (per esempio, se sono ancorati o si trovano a riva), ogni incontro è automaticamente un incontro con una creatura.

INCONTRI CASUALI NEL LAGOSCURO

d20	Tipo di Incontro
1-13	Nessun incontro
14-15	Terreno (si tira un d10 e si consulta la tabella "Incontri con i Terreni nel Lagoscuro")
16-17	Una o più creature (si tira un d12 e si consulta la tabella "Incontri con le Creature nel Lagoscuro")
18-20	Incontro con un terreno assieme a una o più creature (si tira un d10 e si consulta la tabella "Incontri con i Terreni nel Lagoscuro", poi si tira un d12 e si consulta la tabella "Incontri con le Creature nel Lagoscuro")



INCONTRI CON I TERRENI NEL LAGOSCURO

Le regole speciali dei vari terreni sono spiegate dopo la tabella.

INCONTRI CON I TERRENI NEL LAGOSCURO

d10	Terreno
1	Cascate o chiuse
2	Collisione
3	Corrente impetuosa
4	Denti di pietra
5	Frana
6	Isola
7	Passaggio stretto
8	Secche
9	Soffitto basso
10	Vortice

CASCATE O CHIUSE

Ogni personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 12 può sentire il rombo di una cascata davanti a sé. È necessario effettuare con successo una prova di gruppo di Forza (Atletica) con

CD 14 per virare o allontanarsi a nuoto dalla cascata. Altrimenti, i personaggi cadono giù dalla cascata per un'altezza di $1d6 \times 3$ metri in un laghetto o fiume profondo $1d6 \times 1,5$ metri. Una creatura sospinta giù da una cascata deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11, altrimenti subisce $1d6$ danni contundenti per ogni 3 metri di caduta. Un tiro salvezza superato indica che la creatura evita un impatto doloroso con l'acqua sottostante.

Esiste una probabilità del 50 per cento che ogni area di una cascata includa una chiusa costruita dai duergar per attraversarla, nel qual caso non c'è alcun rischio di cadere giù dalla cascata. È necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 11 per capire come aprire la chiusa. Una volta aperta una chiusa è necessario attendere 1 ora prima che il livello dell'acqua si abbassi in modo che il gruppo possa proseguire.

COLLISIONE

L'incontro con questo terreno si verifica solo se uno o più membri del gruppo viaggiano via barca o via zattera e se c'è una corrente forte. Tutti gli occupanti del vascello devono effettuare una prova di gruppo di Destrezza con CD 13 per evitare di colpire una parete o un altro grosso ostacolo direttamente davanti a loro. Se la prova di gruppo ha successo, la collisione è evitata. Altrimenti, il vascello subisce $2d10$ danni contundenti a causa della collisione e ogni occupante deve superare un tiro salvezza su Forza o Destrezza con CD 10 per evitare di cadere fuori bordo.

CORRENTE IMPETUOSA

In questo tratto le acque sono particolarmente turbolente. Se i personaggi viaggiano via barca o via zattera, l'equipaggio deve effettuare con successo una prova di gruppo di Destrezza con CD 13, per mantenere il controllo. Se la prova di gruppo fallisce, il vascello subisce 2d6 danni contundenti e ogni occupante deve superare un tiro salvezza su Forza o su Destrezza con CD 10 per evitare di cadere fuori bordo.

DENTI DI PIETRA

L'incontro con questo terreno si verifica solo se uno o più membri del gruppo viaggiano via barca o via zattera e se c'è una corrente forte. Le stalagmiti che spuntano dal fondo di un tunnel si nascondono appena sotto il pelo dell'acqua. Un osservatore deve effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13 per notare i "denti di pietra", nel qual caso consente all'equipaggio del vascello di effettuare una prova di gruppo di Destrezza con CD 12 per passarci in mezzo. Se la prova di gruppo ha successo, il vascello passa oltre illeso. Se i personaggi non notano i denti di pietra o non riescono a passarci in mezzo, la barca o la zattera subisce 6d6 danni perforanti.

FRANA

Una pioggia di rocce cade dal soffitto soprastante. Ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti sarà colpito da un frammento di pietra in caduta e subirà 2d6 danni contundenti. Se i personaggi viaggiano via zattera o via barca, il loro vascello subisce 2d6 danni contundenti per ogni tiro salvezza superato; in altre parole, ogni pietra che manca un personaggio colpisce invece la barca o la zattera. Il DM tira separatamente i danni per ogni roccia che colpisce il vascello, per determinare se supera la soglia di danno di quest'ultimo.

ISOLA

Una piccola isola affiora dall'acqua davanti al gruppo. Un'isola priva di creature ostili costituisce un buon punto dove il gruppo possa concedersi un riposo lungo. Esiste una possibilità del 50 per cento che sull'isola crescano uno o più tipi di funghi (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2). Altrimenti, l'isola è di roccia spoglia.

PASSAGGIO STRETTO

Gli avventurieri incontrano un passaggio particolarmente stretto, che richiede di effettuare con successo una prova di gruppo di Destrezza con CD 12 per condurre una barca o una zattera al suo interno. Se la prova di gruppo ha successo, la barca scivola all'interno del passaggio. Altrimenti, la barca si incastra ed è necessario effettuare con successo una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 14 per disincagliarla. Mentre i personaggi armeggiano per liberare la barca, esiste una probabilità del 50 per cento che siano attaccati da una o più creature; in questa eventualità, il DM tira sulla tabella "Incontri con le Creature nel Lagoscuro" per determinare cosa li attacca.

SECICHE

L'incontro con questo terreno si verifica solo se uno o più membri del gruppo viaggiano via barca o via zattera. Il vascello si incaglia in un tratto d'acqua bassa o in un banco di sabbia e non avanza oltre. I personaggi possono spingere il vascello di nuovo in acqua effettuando con successo una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 10. Mentre i personaggi armeggiano per liberare la barca, esiste una probabilità del 50 per cento che siano attaccati da una o più creature; in questa eventualità, il DM tira sulla tabella "Incontri con le Creature nel Lagoscuro" per determinare cosa li attacca.

SOFFITTO BASSO

Il soffitto della caverna o del passaggio si abbassa improvvisamente a 90 cm dal livello dell'acqua. Ogni personaggio Medio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subisce 1d4 danni contundenti in quanto colpisce il soffitto prima che il passaggio finisca.

VORTICE

Una crepa o un canale di scolo sott'acqua crea un piccolo vortice in quest'area, con un effetto analogo a quello di un gorgo dell'incantesimo *controllare acqua* (tiro salvezza con CD 14).

INCONTRI CON LE CREATURE NEL LAGOSCURO

Le sezioni successive alla tabella forniscono informazioni aggiuntive per aiutare il DM a condurre gli incontri con le varie creature.

INCONTRI CON LE CREATURE NEL LAGOSCURO

d12	Incontro
1	1d4 + 2 duergar su un barcone
2	1 fatale dell'acqua
3	1 grell
4-5	1d6 + 2 ixitxachitl (vedi l'appendice C)
6	1d4 kuo-toa su un barcone
7	2d4 mantiscuri
8	1 megera verde
9	1d4 merrow
10	1 sciame di quipper
11	1 troll acquatico
12	3d6 uccelli stigei

DUERGAR

Un barcone manovrato da alcuni duergar attraversa il Lagoscuro verso una destinazione imprecisata. I nani grigi possono trattare con gli avventurieri (o attaccarli, se le circostanze sembrano favorevoli per catturarli e venderli come schiavi a Gracklstugh). Se i duergar sorprendono tutti i personaggi, diventano invisibili e fingono che la loro barca sia stata abbandonata in modo da attirare gli avventurieri a bordo prima di attaccare.

Il DM tira un d20 e consulta la tabella "Carico del Barcone dei Duergar" per determinare se e cosa trasportano i duergar a bordo dell'imbarcazione.

CARICO DEL BARCONE DEI DUERGAR

d20	Carico
1-10	Nessuno
11-13	1d20 × 50 kg di ferro allo stato grezzo
14-16	1d4 casse in legno di zurkh piene di strumenti minerari
17-19	2d4 barili in legno di zurkh pieni di funghi raccolti (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2)
20	Un forziere di ferro chiuso a chiave con 3d6 × 100 mo e un oggetto magico causale (si tira una volta sulla "Tabella degli Oggetti Magici B" nel capitolo 7 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)

FATALE DELL'ACQUA

Questo elementale neutrale malvagio, vincolato a qualche area perduta e sommersa dall'acqua da molto tempo, emerge per attaccare i personaggi al loro passaggio.

Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Scoperie del Fatale" per determinare a cosa fa la guardia il fatale dell'acqua.

SCOPERIE DEL FATALE

d6	Scoperia
1-2	Un altare sommerso dedicato a una divinità dimenticata
3-4	Una statua sommersa i cui occhi sono due perle nere dal valore di 500 mo; se un ladro rimuove una o entrambe le gemme, è bersagliato da un incantesimo <i>contagio</i> (tiro salvezza con CD 14).
5-6	Un sarcofago sommerso e sigillato contenente una mummia e 1d4 oggetti d'arte (si tira sulla tabella "Oggetti d'Arte da 250 mo" nel capitolo 7 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)

GRELL

Un grell scende dal soffitto delle caverne e tenta di afferrare e paralizzare un membro del gruppo, per poi allontanarsi in volo con la sua vittima.

IXITXACHITL

Queste creature attaccano qualsiasi membro del gruppo che si trovi in acqua. In alternativa, seguono il gruppo e aspettano l'opportunità di colpire. Se devono rinunciare al pasto per troppo tempo, iniziano a rosicchiare lo scafo di una barca o il lato inferiore di una zattera, nella speranza di farla affondare (una tattica inefficace contro un vascello dotato di un'elevata soglia di danno).

KUO-TOA

Questi kuo-toa manovrano un barcone con un palo e sono diretti a Sloobludop (o si allontanano dal paese, se quest'ultimo è stato attaccato; vedi la fine di questo capitolo). Se i personaggi non sono stati a Sloobludop, i kuo-toa potrebbero tentare di catturarli e portarli laggiù. Vedi "Le Prede del Giorno" per ulteriori dettagli.

Il DM tira un d20 e consulta la tabella "Carico del Barcone dei Kuo-toa" per determinare cosa trasportano i kuo-toa sul loro barcone (se trasportano qualcosa).

CARICO DEL BARCONO DEI KUO-TOA

d20	Carico
1-15	Nessuno
16-17	1d4 reti; ogni rete ha una probabilità del 50 per cento di contenere 3d6 quipper commestibili morti.
18-19	1d4 reti; ogni rete ha una probabilità del 50 per cento di contenere 1d4 uccelli stigei vivi.
20	1d4 pezzi di una statua rotta e incrostata di cirripedi: ogni pezzo vale 50 mo, pesa 1d4 x 2,5 kg e raffigura una strana creatura aliena, un dio dimenticato da tempo o un frammento di tutto ciò.

MANTISCURI

Queste creature si aggrappano al soffitto quando gli avventurieri stanno per passare, celandosi nell'oscurità per poi dispiegarsi e attaccare. Una creatura su una barca o su una zattera che provi a staccare un mantoscuro da se stessa o da

un'altra creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cade dal vascello e finisce in acqua.

MEGERA VERDE

Tata Plunk è una megera verde a cui piace farsi beffe dei viaggiatori e fuorviarli. Potrebbe però scendere a patti con i personaggi e rivelare loro ciò che sa sul Lagoscuro, specialmente se la sua vita o la sua libertà sono in pericolo. Se questo incontro si verifica di nuovo, potrebbe coinvolgere la Tata o una delle sue sorelle, Maestra Delve o Dama Spiderwort.

MERROW

Questi veneratori di Demogorgon sono entrati in frenesia dopo il suo arrivo nell'Underdark. Attaccano immediatamente, nel tentativo di capovolgere o distruggere le imbarcazioni al grido di "Sangue e sale per il Principe dei Demonii!" in Abissale.

Un merrow può usare la sua azione per capovolgere una barca o una zattera situata entro 1,5 metri da sé. Chiunque si trovi sulla barca può respingere il merrow usando una reazione per effettuare una prova contesa di Forza con il merrow. Se il merrow vince la prova contesa, il vascello si capovolge.

SCIAME DI QUIPPER

Uno sciame di quipper segue da vicino i personaggi e attacca chiunque entri in acqua. Se passa un'ora senza che si sia presentato alcun pasto, i quipper smettono di seguire il gruppo.

TROLL ACQUATICO

Un troll acquatico nuota dalle profondità fino alla superficie. Possiede le capacità di un troll normale, ma può anche respirare sott'acqua e ha una velocità di nuotare di 9 metri.

UCCELLI STIGEI

Questi uccelli stigei sono appesi al soffitto come pipistrelli. Se i personaggi sono consapevoli della presenza degli uccelli stigei, possono effettuare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 13 per oltrepassare di soppiatto gli uccelli stigei senza disturbarli. Se la prova di gruppo ha successo, gli uccelli stigei ignorano il gruppo. Altrimenti, scendono dal soffitto e attaccano i membri del gruppo più vicini.

SLOOBLUDOP

Popolazione: 500 kuo-toa

Governo: Il gran sacerdote Ploopploopeen un tempo regnava in nome della Madre del Mare, la dea Blibdoolpoolp. Di recente è stato sfidato e spodestato da sua figlia Blopplippodd, gran sacerdotessa di Leemooggoogoon, il Padre delle Profondità.

Difese: Tutti i kuo-toa si radunano a difesa del villaggio, inclusi gli esecutori e i sovrintendenti al servizio dei sacerdoti.

Commercio: I kuo-toa commerciano con varie razze dell'Underdark nei pressi del Lagoscuro, oltre a fornire servizi di traghetto e di navigazione.

Organizzazioni: Due santuari principali e altri santuari minori.

Sloobludop è un villaggio kuo-toa che sorge sulle rive orientali del Lagoscuro. Da una certa distanza, sembra un gigantesco groviglio di giunchi che si estende a perdita d'occhio nell'oscurità, illuminato qua e là da puntini fosforescenti. Avvicinandosi è possibile scorgere una serie di torri fatiscanti, tenute assieme da cordame e ponti di assi di legno disposti alla rinfusa. Anche in superficie, i kuo-toa costruiscono attenendosi ai loro gusti acquatici tridimensionali e hanno eretto la loro "grande città" come se fosse sott'acqua.

Sloobludop è una comunità fervidamente religiosa, ma scossa da tensioni settarie. Sebbene molti kuo-toa venerino ancora la dea Blibdoolpoolp, una fazione è ora passata a venerare Leemooggoogoon il Padre delle Profondità, una visione influenzata dalla manifestazione del principe dei demoni Demogorgon nelle profondità del Lagoscuro. All'inizio il sommo sacerdote di Blibdoolpoolp tollerava la cosa, ma ora la sua stessa figlia si è proclamata una gran sacerdotessa di Leemooggoogoon, e il culto ha iniziato a crescere.

UNA SOSTA A SLOOBLUDOP

I personaggi possono scegliere di recarsi a Sloobludop per vari motivi:

- Hanno bisogno di una barca (e probabilmente di una guida) per attraversare il Lagoscuro. Spostarsi sui corsi d'acqua del Lagoscuro è un ottimo modo per seminare i drow inseguitori (vedi il capitolo 2 per i dettagli).
- Fermarsi per breve tempo a Sloobludop può consentire loro di recuperare le forze dall'inseguimento, dato che i drow esitano a provocare i kuo-toa senza ottimi motivi. Il livello di inseguimento è ridotto di 1 mentre i personaggi riflettono sulla loro prossima mossa.
- I personaggi hanno bisogno di scorte e di equipaggiamento e sperano che i kuo-toa siano disposti a scambiarli con ciò che il gruppo ha da offrire. In alternativa, i personaggi potrebbero tentare di rubare ai kuo-toa ciò di cui hanno bisogno.
- Shuushar potrebbe sottolineare i motivi soprastanti o semplicemente volersi recare a Sloobludop per riunirsi al suo popolo, convinto di avere rivelazioni importanti da condividere con esso.
- Shuushar potrebbe non essere l'unico a beneficiare di una "guida dall'alto." Uno o più personaggi potrebbero essere soggetti a sogni o visioni in cui vengono chiamati a Sloobludop... senza rendersi conto che tali sogni sono solo ulteriori manifestazioni della follia che dilaga in tutto l'Underdark.

SLOOBLUDOP: TRATTI GENERALI

Sloobludop si estende lungo le rive rocciose di un vasto lago di caverna ed è protetto da alte recinzioni di reti intrecciate a nord e a sud dei confini del villaggio.

Luce. La caverna di Sloobludop è quasi interamente immersa nell'oscurità, ad eccezione di alcuni punti di luce fioca generati da coralli e funghi fosforescenti o dalle ghiandole dei pesci di caverna. I kuo-toa si tengono alla larga dalle fonti di luce intensa e diventano ostili se qualcuno porta una luce intensa in mezzo a loro.

Ponti e Piattaforme. I ponti e le piattaforme penzolano alla rinfusa all'interno di tutta la città, collegando i vari livelli delle strutture tra loro e attraversando gli spazi aperti. I personaggi possono muoversi a passo normale sulle piattaforme e sui ponti, ma così facendo sottopongono quelle costruzioni pericolanti a un certo sforzo. Ogni volta che uno o più personaggi si muovono a una velocità normale lungo un ponte o una piattaforma, il DM tira un d6. Con un risultato di 1, il ponte si ribalta o si spezza per far cadere i personaggi su una piattaforma sottostante oppure una piattaforma si inclina per rovesciare i personaggi in acqua. Queste aree possono essere attraversate senza pericoli se vengono considerate terreno difficile.

Linguaggi. Nessuno degli abitanti di Sloobludop parla il Comune o le altre lingue del mondo di superficie, cosa che potrebbe costituire un ostacolo per i personaggi. Gli uomini-pesce parlano il Sottocomune e il miconide germoglio Amanita può agevolare le comunicazioni usando le sue spore comunicanti, se è presente. Anche il kuo-toa monaco Shuushar è in grado di tradurre, se fa parte del gruppo.

KUO-TOA DEGNI DI NOTA A SLOOBLUDOP

Alcuni dei kuo-toa più importanti sono in grado di influenzare il destino degli avventurieri a Sloobludop.

KUO-TOA IMPORTANTI

Ploopploopeen ("Ploop")	Gran sacerdote di Blibdoolpoolp, la Madre del Mare
Bloppblippodd ("Blopp")	La figlia di Ploopploopeen, che ora si fa chiamare gran sacerdotessa di Leemooggoogoon il Padre delle Profondità; corrotta dai demoni
Glooglugogg ("Gloog")	Figlio di Ploopploopeen, kuo-toa esecutore e fedele veneratore della Madre del Mare
Klibdoloogut ("Klib")	Kuo-toa esecutore e custode dell'altare del Padre delle Profondità

IL LEGAME CON SHUUSHAR

Se Shuushar accompagna il gruppo, il kuo-toa monaco può rivelarsi utile per comunicare con i suoi simili a Sloobludop. Il DM dovrà però tenere a mente che Shuushar è considerato un eretico o un santone, in base ai kuo-toa con cui parla e al loro punto di vista in quel particolare momento. Il monaco misterioso potrebbe essere un asso nella manica in grado di dare una mano al gruppo, ma potrebbe provocare guai con altrettanta facilità, data la testardaggine con cui si rifiuta di ammettere che le

INTERPRETARE I KUO-TOA

Anche se i kuo-toa sono pazzi, almeno una parte di quella follia deriva dalla loro mentalità completamente aliena. Sebbene respirino aria e siano creature anfibie, i kuo-toa si comportano comunque sotto molti aspetti come se fossero creature acquatiche. Quindi, molte delle loro attività sulla terraferma appaiono come una strana approssimazione della vita in acqua.

I nomi dei kuo-toa sono una lunga serie di sillabe gorgoglianti e le loro voci hanno una tonalità boccheggianti o simile a un gargarismo. Tuttavia, i kuo-toa comunicano tanto con i gesti quanto con la voce. Hanno difficoltà a rimanere fermi e tendono a muoversi in modo improvviso e scattante. Camminano avanti e indietro in continuazione, o si muovono in cerchio attorno alle creature con cui parlano. Un kuo-toa sacerdote che parla a un gruppo di seguaci non sta fermo su un podio, ma vaga senza meta mentre la folla lo segue come un banco di pesci.

I capi dei kuo-toa preferiscono sovrastare fisicamente i loro sottoposti (a volte, quando un capo non ha a disposizione una piattaforma o un podio, calpesta letteralmente i suoi sottoposti prostrati). Tuttavia, i capi tendono a rimanere nei livelli più bassi degli edifici, considerati le aree più sicure di un insediamento in quanto sono vicine all'acqua.

Dato che i kuo-toa sono simili ai pesci, sono privi di palpebre. Questo non solo può risultare snerbante nel corso di una conversazione (un kuo-toa non sbatte mai gli occhi), ma significa anche che i kuo-toa hanno lo stesso aspetto sia quando dormono che quando sono svegli... e per rendere il tutto ancora più confuso, tutti i kuo-toa sono sonnambuli. Esiste una probabilità del 25 per cento che ogni singolo kuo-toa incontrato dal gruppo a Sloobludop sia sonnambulo e si aggiri da un luogo all'altro a passo strascicato ignorando tutti.

ossessioni religiose dei suoi simili non siano altro che "illusioni pericolose", unitamente alla sua preferenza per le soluzioni non violente.

LE PREDE DEL GIORNO

Quando gli avventurieri giungono entro un'ora di viaggio da Sloobludop, incontrano un gruppo di otto **kuo-toa** guidati da un **kuo-toa sovrintendente**. Gli uomini-pesce attaccano immediatamente, ma le loro tattiche rivelano che stanno tentando di catturare i personaggi. I kuo-toa lasciano gli eventuali avversari privi di sensi a 0 punti ferita, con l'intenzione di portarli a Sloobludop per offrirli in sacrificio al Padre delle Profondità. Legano i prigionieri con solide corde di budella, ognuna delle quali possiede 2 punti ferita e può essere spezzata effettuando con successo una prova di Forza con CD 17.

IL NEMICO DEL MIO NEMICO

Lungo la strada per Sloobludop, dopo l'incontro precedente, i personaggi si imbattono in un'altra pattuglia di kuo-toa, stavolta composta da sei **kuo-toa** e due **kuo-toa sovrintendenti** e guidata dal **kuo-toa gran sacerdote** Ploopploopeen. Se i personaggi sono prigionieri della prima pattuglia di kuo-toa, i nuovi arrivati tendono un'imboscata alla prima pattuglia e combattono per liberare i personaggi. Altrimenti (o dopo il combattimento), Ploopploopeen tenta di comunicare in Sottocomune, poi

lancia *linguaggi* se nessuno dei personaggi lo parla. Il DM legge il brano seguente:

"Io sono Ploopploopeen, gran sacerdote della Madre del Mare Blibdoolvpoolp, che ha risposto alle mie preghiere mandandovi da me. Aiutateci, e sarete ricompensati per i vostri servizi."

Se i personaggi parlano con Ploopploopeen, il gran sacerdote spiega le sue intenzioni mentre i kuo-toa scortano il gruppo a Sloobludop. Se i personaggi si rifiutano, i kuo-toa tentano di catturarli, proprio come la pattuglia precedente.

Ploopploopeen spiega che per qualche tempo gli abitanti di Sloobludop hanno vissuto in armonia, al servizio della Madre del Mare. Di tanto in tanto c'era qualche "visionario" che seminava scompiglio (a queste parole potrebbe scoccare una truce occhiata a Shuushar), ma nulla di troppo problematico. Qualche settimana fa, a Blopplippodd, la figlia di Ploopploopeen, è comparsa una potente visione di "Leemooggoogoon, il Padre delle Profondità", che si è proclamato il nuovo dio del suo popolo. A conferma dei suoi proclami, Blopplippodd ha dato sfoggio di un grande incremento dei suoi poteri magici e molti nuovi seguaci sono accorsi da lei.

"Siamo divisi in due fazioni," spiega Ploopploopeen. "Siamo in lotta gli uni con gli altri." I seguaci del Padre



IL KOAN DEI KUO-TOA

I kuo-toa sono creature acquatiche e, come tali, non hanno veramente bisogno di usare delle imbarcazioni per solcare il Lagoscuro, anche se l'uso delle barche rimane una parte significativa della loro cultura.

Forse i vecchi padroni dei kuo-toa, i mind flayer, li usavano come nocchieri dei traghetti e come navigatori dell'Underdark e gli uomini-pesce continuano a farlo per forza dell'abitudine o per placare un bisogno radicato in profondità. Quel che è certo è che la loro relativa utilità alle altre razze dell'Underdark è tornata a loro vantaggio. Soltanto i duergar hanno dimostrato un minimo interesse a navigare sulle acque del Lagoscuro indipendentemente e comunque non ci riescono bene quanto i kuo-toa.

Un mito persistente presso gli abitanti di Sloobludop racconta che il labirinto di tunnel, passaggi e specchi d'acqua del Lagoscuro sia una specie di meditazione, un viaggio spirituale. Quei kuo-toa che solcano le acque del labirinto abbastanza a lungo si risveglieranno e saranno testimoni di una grande rivelazione per il loro popolo. Come è già accaduto con molte altre strane credenze dei kuo-toa, forse è solo questione di tempo prima che questo mito diventi una realtà.

delle Profondità continuano a offrire sempre più sacrifici sul suo altare: uccidono le vittime sacrificali e poi gettano le loro carni insanguinate nelle acque del Lagoscuro, dove vengono divorate da... qualcosa.

PIAZZARE L'ESCA

Il gran sacerdote della Madre del Mare spiega ai personaggi che ha intenzione di usarli come esca. La gran sacerdotessa del Padre delle Profondità ha bisogno di sacrifici umanoidi e il gruppo costituisce un prezioso trofeo a tale scopo. Ploopploopen offrirà i personaggi come "gesto di pace e riconciliazione" affinché possano avvicinarsi alla gran sacerdotessa del Padre delle Profondità... ma in realtà gli avventurieri non saranno prigionieri inermi, bensì infiltrati. Ploopploopen vuole che i personaggi sabotino i rituali della nuova fazione, consentendo ai veri credenti della Madre del Mare di tagliare la testa al culto neonato. Il gran sacerdote promette che i personaggi saranno "ben ricompensati" per il loro aiuto.

Se i personaggi si rifiutano, Ploopploopen cerca comunque di consegnarli al culto rivale, usandoli come esca per fare avvicinare i suoi kuo-toa lealisti al culto di sua figlia. Tuttavia, in questo caso non dipende più dai personaggi e non li sostiene come alleati, lasciando che sopravvivano con i loro mezzi.

A prescindere dall'approccio dei personaggi all'incontro finale come partecipanti consenzienti o come prigionieri, i kuo-toa non si preoccupano di legarli o di privarli delle armi, convinti della propria superiorità numerica e della potenza divina dei propri dèi in competizione.

1. CANCELLO

Sloobludop è chiuso a nord e a sud da "mura esterne" fatte di pesanti reti disseminate di ganci ossei acuminati. Al centro di ogni muro, c'è un cancello che le creature possono usare per entrare e uscire senza rischi. Qualsiasi creatura che desideri strisciare sotto le reti può farlo effettuando con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15. In caso di fallimento, la creatura subisce 1d8 danni perforanti e diventa trattenuta nella rete; per liberarsi dovrà effettuare con successo una prova di Forza con CD 12.

Quattro **kuo-toa esecutori** montano la guardia al di fuori di ogni cancello e affrontano chiunque si avvicini. I membri del gruppo scortati dagli altri kuo-toa possono attraversare i cancelli indisturbati. Se i personaggi non sono scortati,

ogni kuo-toa che incontrano cercherà di catturarli. Il DM tira un d20. Con un risultato di 1-7, i prigionieri vengono portati nell'area 3. Con un risultato di 8-18, i prigionieri vengono portati nell'area 4. Con un risultato di 19-20, le guardie appartengono in egual numero alle due fazioni e iniziano subito a lottare per il diritto di impossessarsi dei personaggi come prigionieri.

2. MOLÌ

Una mezza dozzina di barconi dei kuo-toa è ormeggiata quaggiù. Sebbene i kuo-toa siano disposti a negoziare i termini per traghettare i personaggi attraverso il Lagoscuro, nessuno di loro partirà senza un'autorizzazione (vedi sotto). I membri del gruppo possono tentare di rubare una o più barche, ma per farlo dovranno effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 16 (i kuo-toa possono percepire le creature invisibili). I kuo-toa inseguono ogni barca rubata, con l'intenzione di catturare i ladri e offrirli in sacrificio per placare le loro divinità.

Cinque gruppi da tre **kuo-toa sovrintendenti** guidati da un **kuo-toa esecutore** pattugliano le piattaforme in riva al lago. Si assicurano che nessun vascello arrivi o parta senza sottoporsi ai "presagi" per determinare se le azioni di un equipaggio siano gradite al dio del momento (in questo caso, il Padre delle Profondità).

I presagi consistono in un rituale di mezz'ora, nel corso del quale l'esecutore lancia ossa, conchiglie e altri gingilli e legge l'auspicio che ne consegue. Il DM tira un d20. Con un risultato di 1-8, l'esecutore trova l'auspicio favorevole, con un risultato di 9-18, lo trova sfavorevole e con un risultato di 19-20, l'auspicio è poco chiaro e l'esecutore ha bisogno di consultare la gran sacerdotessa del Padre delle Profondità (area 4).

Se i personaggi hanno incontrato la sacerdotessa del Padre delle Profondità o hanno parlato con lei prima di venire qui, l'esecutore si rifiuta automaticamente di concedere loro il permesso di andarsene.

3. SANTUARIO DELLA MADRE DEL MARE

Quando i personaggi arrivano in quest'area, da soli o scortati, il DM legge il brano seguente:

Una statua alta quasi tre metri si erge in quest'area. È stata rozzamente scolpita nel legno per assomigliare a una femmina umanoide, ma la sua testa e i suoi avambracci sono formati dalla testa recisa e dagli artigli di un gigantesco gambero albino. Queste parti sono legate assieme con nervi e budella ed emanano un nauseante fetore di pesce andato a male. Conchiglie, pietre dai colori sgargianti, funghi e pesci putrefatti sono stati accumulati ai piedi della statua o appesi come ghirlande attorno al collo. Quattro severi kuo-toa camminano lentamente in cerchio attorno alla statua, vigilando con la massima attenzione, mentre pochi altri gironzolano nei pressi senza una meta, alzano lo sguardo verso la statua e si inchinano ripetutamente mentre intonano un canto.

Tutte le creature che giungono in quest'area sono tenute a fare un'offerta alla Grande Madre del Mare, Blibdoolpoolp. Una prova di Intelligenza (Religione) con CD 13 effettuata con successo consente a un personaggio di ricordare che Blibdoolpoolp è una dea saprofaga, il che significa che gli oggetti scartati e poi recuperati sono considerati offerte valide... e più sono personali, meglio è. Rigurgitare ai piedi della dea è considerato una sincera professione di fede



(e un atto che i kuo-toa fedeli potrebbero compiere, se i personaggi aspettano abbastanza a lungo).

Quattro **kuo-toa sovrintendenti** vegliano sulla statua in ogni momento e 2d4 fedeli **kuo-toa** sono sempre nei paraggi a intonare preghiere. Attualmente il santuario è sotto la tutela di Glooglugogg, un **kuo-toa esecutore** figlio di Ploopploopeen, il gran sacerdote della Madre del Mare. Le guardie tengono d'occhio tutti, inclusi gli altri kuo-toa, a seguito delle recenti tensioni.

Ploopploopeen occupa una piccola capanna accanto al santuario, dove quattro **kuo-toa** si prendono cura di lui. È qui che porta i personaggi, se li considera suoi "ospiti".

TESORO

La dimora del gran sacerdote include un ripostiglio pieno di "offerte" prelevate ai viaggiatori meno fortunati o recuperate dal fondo del lago. Le offerte includono 500 mr, 2.000 ma, 150 mo, 27 mp, un filo di perle coordinate del valore di 1.000 mo, due *pozioni di guarigione*, una *pozione del respirare sott'acqua* e una *pergamena magica di luce*.

4. ALTARE DEL PADRE DELLE PROFONDITÀ

Quando i personaggi visitano l'altare del Padre delle Profondità, il DM legge il brano seguente:

L'idolo di Leemooggoogoon, il Padre delle Profondità, è fatto di un grosso frammento di pelle rozzamente tagliato a forma di manta e teso tramite alcune corde tra pali di sostegno. Una manta morta e dalle ali spalancate è stata inchiodata sopra lo strato di pelle. Due piovre morte poggiano sopra la manta: i loro tentacoli sono inchiodati e disposti artisticamente e le loro teste sono legate assieme e dipinte di pigmenti rossi e blu. L'idolo puzza di putrefazione e il grosso altare di pietra su cui poggia è macchiato di sangue scuro.

Sei **kuo-toa** sono impegnati a ripulire e a disporre le offerte attorno all'altare. Klibdoloogut, un **kuo-toa**

esecutore fedele al Padre delle Profondità, si erge davanti all'altare con due **kuo-toa sovrintendenti**. Le offerte solitamente consistono in creature viventi da immolare sull'altare, sebbene anche l'offerta del proprio sangue possa soddisfare l'esecutore. Gli umanoidi di razza diversa vengono immediatamente messi sotto custodia per essere portati al cospetto della gran sacerdotessa del Padre delle Profondità, che li condanna sommariamente a essere sacrificati.

Bloppblippodd, una **kuo-toa gran sacerdotessa** del Padre delle Profondità, vive al pianterreno di una tozza capanna nei pressi dell'altare. È una creatura sadica e sanguinaria, convinta fino in fondo che la sua visione divina la porterà alla gloria e al comando del suo popolo. Alla parete di fondo, è stato legato e imbavagliato un prigioniero duergar (vedi "L'Offerta").

TESORO

La capanna di Bloppblippodd contiene le ricchezze che la gran sacerdotessa ha accumulato da quando è ascesa al potere: 1.000 mr, 500 ma, 290 mo, un fazzoletto di seta con l'immagine ricamata di un ragno, del valore di 25 mo, tre azzurriti del valore di 10 mo ciascuna, una coppa di bronzo di fattura duergar del valore di 25 mo e un collare d'argento decorato con l'immagine di un ragno, del valore di 30 mo.

L'OFFERTA

Se i personaggi glielo consentono, Ploopploopeen li conduce nei suoi alloggi accanto al Santuario della Madre del Mare. Qui incontrano Glooglugogg, che dice a gran voce a suo padre, parlando in Sottocomune, che non vede alcun motivo per coinvolgere degli stranieri in questioni sacre. Il gran sacerdote mette a tacere le preoccupazioni del figlio con un gesto della mano, rispondendogli che deve seguire la corrente delle visioni della dea. L'esecutore tace, ma scocca ai personaggi un'occhiata ostile.

Nel giro di un'ora, dodici **kuo-toa** guidati da un **kuo-toa sovrintendente** arrivano agli alloggi di Ploopploopeen. Il gran sacerdote della Madre del Mare lascia entrare il sovrintendente e lo informa che lui, il suo esecutore e i prigionieri lo accompagneranno a incontrare la gran sacerdotessa del Padre delle Profondità. Vengono scortati fino all'altare del Padre delle Profondità accanto ai moli, dove Bloppblippodd li attende. Il DM legge ai giocatori la scena descritta in quell'area, poi legge il riquadro di testo seguente; se nessuno dei personaggi parla il Sottocomune, lo scambio suona solo come una serie di versi incomprensibili alle loro orecchie, ma Shuushar può tradurre.

Il gran sacerdote della Madre del Mare si fa avanti oltre lo spiazzo dell'altare, verso i kuo-toa che lo aspettano laggiù. "È giunto per noi il momento" proclama, "di accettare la tua visione divina e di abbracciarla. Ho portato questi prigionieri come offerte." Fa un cenno verso tutti voi, situati alle sue spalle e circondati dalle sue guardie. "Intendi accettarli?"

"Sei saggio, padre," risponde la giovane gran sacerdotessa. "Accetto le tue offerte in nome del Padre delle Profondità. Che il loro sangue lo nutra e lo rafforzi!" Un grido gorgogliante di esultanza si leva dai kuo-toa circostanti, che alzano i pugni al cielo.

I seguaci del Padre delle Profondità si stanno già preparando a sacrificare un malconcio e disperato **duergar** di nome Hemeth, un trafficante d'armi che sperava di fare affari con una o entrambe le fazioni dei kuo-toa, ma invece, per tutta ricompensa, si è visto catturato. È disposto a collaborare con i personaggi pur di salvarsi la pelle e perfino a restituire il favore, se ne avrà l'opportunità (vedi il capitolo 4, "Gracklstugh").

IL RITUALE

I kuo-toa sfilano attorno all'altare, muovendosi in cerchio mentre cantano. Per un tratto del loro percorso si immergono nell'acqua del Lagoscuro e la guadano dove è più bassa. I personaggi non riescono a distinguere rapidamente una fazione di uomini-pesce dall'altra, ma notano il gran sacerdote della Madre del Mare e il suo esecutore che avanzano verso l'altare.

Bloppblippodd ordina che i sacrifici siano portati all'altare e un **kuo-toa** per ogni personaggio si fa avanti per obbedire al suo volere. Pungolano i personaggi con le loro lance per spingerli verso una piccola conca situata a 6 metri dall'altare e dotata di una grossa grata al centro. I personaggi notano che la pietra lavorata della conca è macchiata del sangue di innumerevoli sacrifici e sentono il sommesso sciabordio del Lagoscuro provenire da sotto la grata. Il canto si fa più intenso.

Quando i sacrifici vengono presentati, Bloppblippodd fa un gesto verso l'altare e in quel momento suo padre l'attacca, colpendola con il suo scettro. I kuo-toa a lui fedeli si scagliano in avanti per attaccare, mentre le guardie che hanno condotto i personaggi fino alla grata sono stupefatte dall'accaduto. Sono considerate sorprese e non possono muoversi o effettuare un'azione nel loro primo turno di combattimento; inoltre, non possono effettuare reazioni finché quel primo turno non termina.

Mentre il gran sacerdote e sua figlia e i rispettivi seguaci si scontrano, i personaggi possono intervenire in favore dell'uno o dell'altra oppure possono tentare di sgusciare via durante la mischia.

Al terzo round di combattimento, i personaggi notano che molti kuo-toa immersi nell'acqua del Lagoscuro gridano e si agitano. Alcuni di essi vengono trascinati sott'acqua o sferrano colpi a un nemico invisibile, nascosto sotto la superficie. Presto l'acqua schiumante si tinge del colore del sangue.

Dozzine di **ixitxachtli** (vedi l'appendice C) sono responsabili degli attacchi in acqua. Sono stati attirati dal rituale dei kuo-toa e banchettano con qualsiasi creatura che possano raggiungere, inclusi i membri del gruppo che si trovano in acqua. L'improvvisa frenesia diffonde un'ondata di panico tra i kuo-toa. La giovane gran sacerdotessa grida "Leemooggoogoon!" proprio mentre suo padre sferra un ultimo colpo fatale che la abbate davanti all'altare profano (se c'è qualche personaggio che ha ingaggiato la gran sacerdotessa del Padre delle Profondità, il DM può consentire a quel personaggio di sferrare il colpo finale).

DEMOGORGON EMERGE!

Sebbene Bloppblippodd sia caduta, il rituale ha drammaticamente successo. Il DM legge il brano seguente:

Un altro rumore sovrasta le urla gorgoglianti dei kuo-toa. La superficie scura dell'acqua ribolle e inizia a schiumare. Un robusto tentacolo untuoso emerge dall'acqua, seguito da un altro. Poi due teste mostruose emergono dalla superficie, entrambe simili a orrendi babbuini infuriati dalle zanne ricurve e acuminate. Entrambe le teste sono attaccate a un singolo torace e i loro occhi rossi ardono di follia e sete di sangue. La creatura che emerge dal Lagoscuro è alta più di nove metri e una miriade di rivoli d'acqua scorre sulla sua schiena e sulle spalle. Una volta emerso completamente, il grande demone reclina le teste all'indietro e ruggisce!

Le offerte dei kuo-toa e il fervore dei suoi adoratori nel Lagoscuro hanno attirato l'attenzione di Demogorgon (vedi l'appendice D). Quando i personaggi assistono all'ascesa del Principe dei Demoni, ognuno di essi deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 13, altrimenti riceve un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2). I kuo-toa diventano incapaci per 1d10 minuti, intonando in continuazione "Leemooggooon!"

Demogorgon guada le acque del lago dirigendosi verso Sloobludop, mentre le sue teste ruggiscono e farfugliano e i suoi tentacoli turbinano e sferzano l'acqua. Nel giro di 4 round, giunge entro portata della riva e inizia ad assalire l'insediamento, schiantando i moli e facendo volare via i corpi dei kuo-toa a ogni sferzata dei suoi tentacoli. Quando il signore dei demoni attacca, alcuni kuo-toa recuperano un minimo di intelletto e fuggono, mentre altri si rannicchiano, paralizzati dalla paura.

SFUGGIRE AL SIGNORE DEI DEMONI

È auspicabile che i giocatori optino per un'onorevole ritirata e fuggano non appena vedono il signore dei demoni. Se lo affrontano, quasi sicuramente sono spacciati. Fortunatamente per loro, Demogorgon pensa a distruggere l'insediamento dei kuo-toa e presta poca attenzione alle

misere creature che fuggono da lui, quindi i personaggi hanno buone possibilità di dileguarsi, se agiscono in fretta. Forse dovranno prima affrontare qualcuno dei loro compagni caduto preda di un raptus di follia e dovranno decidere come intendono fuggire.

Fuga via Terra. Per fuggire via terra è necessario schivare i kuo-toa terrorizzati e perfino combattere contro quegli uomini-pesce caduti preda di una frenesia omicida contro i personaggi, colpevoli di avere attirato la rovina sull'insediamento. Il DM tira un d20. Con un risultato di 17-20, 2d4 kuo-toa attaccano i personaggi durante la fuga.

Fuga via Acqua. Gli avventurieri possono rubare una o più barche dai moli e allontanarsi a remi dalla riva, mentre il signore dei demoni attacca l'insediamento. Gli ixitxachitl attaccano chiunque si metta in acqua, ma molti sono impegnati a massacrare i kuo-toa che fuggono nel Lagoscuro. Una sferzata dei tentacoli di Demogorgon più vicina delle altre potrebbe richiedere a ogni personaggio di effettuare un tiro salvezza su Forza o Destrezza (a scelta del giocatore) con CD 10; un fallimento indica che il personaggio è stato scagliato fuori bordo da un'onda.

SVILUPPO

Alla conclusione di questo capitolo, gli avventurieri scoprono una terribile verità: Demogorgon si aggira per l'Underdark! Inizialmente potrebbero incolpare della cosa il rituale dei kuo-toa o gli ixitxachitl. Tuttavia, man mano che scoprono cosa sta succedendo, la necessità di fuggire dall'Underdark si farà ancora più pressante.

RICOMPENSE IN PE

Oltre alle ricompense in PE guadagnate per le creature sconfitte dal gruppo in questo capitolo, i personaggi guadagnano 400 PE (da dividere in parti uguali tra i membri del gruppo) per essere sopravvissuti all'incontro con il Culto del Padre delle Profondità e per avere fugacemente incrociato il cammino con il Principe dei Demoni.





CAPITOLO 4: GRACKLSTUGH

I visitatori alla città duergar di Gracklstugh sono accolti da un'aria acre e calda, seguita dal feroce bagliore rossastro delle fonderie sempre ardenti dove vengono lavorati i metalli, il cuore sferragliante della città, e delle sue forge mantenute in vita dalle fiamme di Themberchaud, il drago rosso che detiene il titolo di Fabbrodragone. Gracklstugh non smette mai di lavorare: i suoi fabbri sono i migliori fabbricanti di armi e armature tra tutte le razze dell'Underdark. Chi fa affari quaggiù definisce Gracklstugh "la Città delle Lame".

Per quanto possa essere spietata, Gracklstugh resta comunque un importante bastione di civiltà nell'Underdark ed è raggiunta da varie vie carovaniere attive. Per i personaggi, questo significa l'opportunità di trovare una strada che li riconduca al mondo di superficie... nonché, cosa altrettanto importante, di seminare i drow che li inseguono. Tuttavia, gli avventurieri scopriranno ben presto che il potere dei signori dei demoni è una minaccia anche qui e potranno intravedere più da vicino la corruzione dell'Underdark generata dalla follia dell'Abisso che continua a diffondersi.

Gracklstugh, costruita nelle pareti di una profonda caverna a sudovest del Lagoscuro, è il centro politico, commerciale e spirituale dei duergar, che obbediscono rispettosamente al Re Profondo. La città è dotata di una

riva aperta che si affaccia sul Lagoscuro, mentre vari passaggi e caverne collegano Gracklstugh ad altre parti dell'Underdark per facilitare i viaggi e il commercio.

I personaggi hanno la possibilità di assistere agli eventi cittadini e di influenzare quegli eventi collegati al pericolo che incombe su Gracklstugh, nonché di determinare quanto la città sarà preparata ad affrontarlo. Ma a ogni momento in più che i personaggi trascorrono nella Città delle Lame, aumenta per loro il rischio di essere sfuggiti ai drow solo per essere schiavizzati dai duergar.

VERSO GRACKLSTUGH

Nonostante i suoi pericoli, Gracklstugh ha varie cose da offrire... o almeno così affermano alcuni dei compagni di fuga dei personaggi.

Buppido (vedi il capitolo 1) ed Hemeth (vedi il capitolo 3) sono gli unici PNG che suggeriscono attivamente di recarsi a Gracklstugh. Sanno che i duergar non amano i drow e che le draconiche leggi cittadine mettono sotto restrizione tutti gli stranieri, cosa che dovrebbe fornire una certa misura di protezione dai drow inseguitori. Gracklstugh è un posto buono come un altro per vendere oggetti rubati e acquistare equipaggiamento più utile nell'Underdark. Inoltre, i duergar commerciano attivamente con le altre

razze sotterranee e di superficie. Il Bazar delle Lame di Gracklstugh può essere il posto ideale dove trovare mercanti o esploratori diretti verso il mondo di superficie.

Se Buppido o Hemeth non fanno parte del gruppo, qualcun altro può fornire le informazioni soprantanti. Inizialmente Sarith si oppone alla scelta di dirigersi verso la città, ben sapendo che i duergar hanno poca stima per i drow. Cambia però idea rapidamente quando le spore di Zuggtmoy lo spingono a mettersi in cerca di un'area densamente popolata dove possa diffondere il contagio.

È possibile anche che il gruppo arrivi a Gracklstugh involontariamente. Gli schiavisti duergar setacciano costantemente l'Underdark in cerca di nuova "merce" e potrebbero ingannare o catturare direttamente i personaggi per condurli nei mercati degli schiavi della loro città. Gli incontri casuali nei capitoli 2 e 3 possono facilmente porre le basi di questo scenario.

GRACKLSTUGH E L'INSEGUIMENTO DEI DROW

Rifugiarsi a Gracklstugh ha i suoi vantaggi. Ogni giorno che i personaggi trascorrono nella capitale duergar possono effettuare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 16 per muoversi in giro con cautela; se hanno successo, evitano di attirare l'attenzione su di loro. I personaggi possono anche tentare una prova di gruppo di Saggezza (Intuizione) con CD 13 per saggiare gli umori in città e, se la effettuano con successo, riescono a evitare i guai ancor prima che si presentino. I personaggi che tengono un basso profilo per tutta la giornata dispongono di vantaggio a questa prova di Saggezza.

Un successo a una qualsiasi delle due prove riduce di 1 il livello di inseguimento del gruppo (vedi "Drow all'Inseguimento" nel capitolo 2).

ARRIVARE A GRACKLSTUGH

Il Distretto di Lagoscuro è il punto d'accesso più probabile che i personaggi useranno per entrare in città, sia che arrivino via acqua, sia che seguano uno dei tanti tunnel che conducono alle porte del distretto. Chi non è un duergar e arriva dai tunnel che conducono agli altri distretti viene fermato e scortato fino al Distretto di Lagoscuro sotto stretta sorveglianza, poiché ogni altro distretto è in genere vietato agli stranieri e gli intrusi rischiano di essere assaliti da una pattuglia invisibile di quattro duergar.

I compagni di fuga del gruppo sanno che tentare di entrare dalle porte principali è un modo sicuro per essere catturati e fatti schiavi, a meno che uno dei personaggi non sia un bugiardo epocale in grado di convincere le guardie che il gruppo è in realtà una delegazione diplomatica o commerciale legittima. Chiunque abbia un background da mercante o da criminale ha sentito parlare degli affari che gli Zhenitarim fanno con l'Underdark, ma anche spacciarsi per Zhenitarim è rischioso, in quanto tali affermazioni saranno approfondite a dovere. Un personaggio che faccia effettivamente parte degli Zhenitarim può procurare agli avventurieri un paio di giorni all'interno della città prima che gli schiavisti duergar inizino a tallonarli da vicino.

Arrivare dai Moli del Lagoscuro è più facile e più discreto. Se i personaggi viaggiano in barca, Buppido può condurli a un molo abbandonato dove possono attraccare senza essere notati. Li avverte che devono mantenere un basso profilo e si dirige direttamente verso l'unica locanda in città che accetta gli stranieri. La Tana del Ghohlbronn è frequentata da mercanti, mercenari e altri stranieri disposti a offrire informazioni su come raggiungere le altre aree dell'Underdark... o forse perfino il mondo di superficie.

GRACKLSTUGH: TRATTI GENERALI

Ogni angolo della città duergar è oppresso dal caldo soffocante e dal fumo pungente, irradiati dalle fonderie scavate all'interno di gigantesche stalagmiti e stalattiti, che si protendono dal pavimento e dal soffitto della caverna come le zanne di enormi fauci spalancate.

Luce. Le forge e le fucine risplendenti di Gracklstugh non smettono mai di funzionare. La maggior parte della città è illuminata da bagliori di luce fioca rossastra infernale, alternati a qualche chiazza di oscurità.

Rumore. Il clangore dei martelli che battono e dei macchinari echeggia costantemente in tutta la città. Le prove di Saggezza (Percezione) effettuate per ascoltare qualcosa all'interno di Gracklstugh subiscono svantaggio.

Fumo e Foschia. Nonostante i condotti d'aerazione scavati nelle pareti e nel soffitto della grande caverna della città, le esalazioni delle fonderie e delle forge permangono al livello del terreno (come anche il gas estratto dal Solco di Laduguer). I visitatori potrebbero contrarre la malattia nota come gracklite (vedi il riquadro "Gracklite").

INCONTRI CASUALI

Grazie alle regolari pattuglie di nani grigi pesantemente armati che possono diventare invisibili, Gracklstugh è un posto relativamente sicuro per quelli che sanno stare al loro posto senza creare problemi. Tuttavia, la tensione continua a salire a causa dell'influenza di Demogorgon e i personaggi avranno molte opportunità di partecipare agli eventi che agitano la città. Alla fine di ogni riposo lungo, il DM tira un d20: con un risultato di 17–20, si verifica un incontro. Il DM tira allora un altro d20 e consulta la tabella "Incontri Casuali a Gracklstugh"; se i personaggi si trovano fuori dal Distretto di Lagoscuro, ogni voce contrassegnata con un asterisco va invece considerata equivalente a un incontro con una "Pattuglia di Duergar".

INCONTRI CASUALI A GRACKLSTUGH

d20	Incontro
1	Addestratori di aracnodestrieri
2–3	Carovana di schiavi
4–6	Derro protestatori*
7–8	Drow emissario*
9–10	Duergar impazzito
11–12	Gnoma delle profondità mercante*
13–14	Guardie duergar violente
15–16	Orchi mercenari*
17–19	Pattuglia di duergar
20	Themberchaud

ADDESTRATORI DI ARACNODESTRIERI

Un gruppo di 1d4 + 1 duergar carrettieri guida un branco di 2d6 aracnodestrieri maschi (vedi l'appendice C). Esiste una probabilità del 50 per cento che 1d4 degli aracnodestrieri attacchi i personaggi o i passanti vicini. I duergar tengono a bada il resto del branco, ma chiedono a gran voce che i personaggi siano arrestati se anche uno solo degli aracnidi viene ucciso. Una pattuglia vicina (vedi "Pattuglia di Duergar") sente i carrettieri gridare e arriva 1d6 round dopo.

CAROVANA DI SCHIAVI

I personaggi si imbattono in un gruppo di 1d4 + 1 **duergar** schiavisti che guidano degli schiavi disarmati (il DM tira un d12 e consulta la tabella "Schiavi"). Gli schiavi portano dei collari di ferro e delle manette simili a quelli che i personaggi portavano a Velkynvele (vedi "Costrizioni" nel capitolo 1).

SCHIAVI

d12	Schiavi
1-2	2d4 umani popolani
3-4	3d4 nani degli scudi popolani
5-6	2d4 halfling cuoreforte popolani
7-8	3d6 goblin
9-10	2d6 grimlock
11-12	3d6 coboldi

DERRO PROTESTATORI

Una folla di **derro** infuriati (vedi l'appendice C) si aggira per le strade. Cinque di loro si separano dal resto del gruppo per attaccare i personaggi. Quattro pattuglie di **duergar** (vedi "Pattuglia di Duergar") arrivano quando i personaggi uccidono l'ultimo derro, ma si limitano a fare un cenno col capo ai personaggi prima di reprimere il resto della protesta. Ben presto si sparge la voce che i personaggi hanno aiutato le guardie cittadine ad arginare i derro scalmanati. A discrezione del DM, i personaggi possono poi beneficiare di vantaggio alle prove effettuate per interagire con qualsiasi **duergar** in città, fino al momento in cui questo beneficio non sembrerà più appropriato.

INTERPRETARE I DUERGAR E I DERRO

I nani grigi sono creature cupe, tristi e interessate solo agli affari. Obbediscono a un semplice ma severo codice di leggi, onore e duro lavoro e considerano tutte le altre creature come loro inferiori. I **duergar** sono spietati, ma non agiscono con crudeltà gratuitamente: ogni loro decisione è dettata dal pragmatismo. Sebbene trattino gli avventurieri con disprezzo, la loro intenzione iniziale è di schiavizzarli o utilizzarli anziché ucciderli.

I **duergar** di Gracklstugh iniziano a subire gli effetti dell'arrivo dei signori dei demoni e, nello specifico, l'influenza di Demogorgon. Molti sviluppano tic, vizi e comportamenti che vanno contro le loro convinzioni più salde: le guardie si vantano di agire in modo corrotto, gli abitanti indossano decorazioni a puro scopo estetico e si comportano slealmente nei confronti del proprio clan. Ultimamente, gli abitanti di Gracklstugh sono diventati sempre più violenti e hanno abbandonato l'astuzia e il pragmatismo che li contraddistinguono per dedicarsi ad atti di malizia gratuita e meschini sfoggi di autocelebrazione.

A differenza dei disciplinati **duergar**, i **derro** sono sciatti, incostanti e completamente pazzi. Il loro temperamento è volubile e i loro discorsi sono difficili da seguire. L'unica emozione garantita che provano quando interagiscono con gli altri è un odio bruciante e non fanno alcuno sforzo per nascondere. I loro occhi sono sfuggenti, digrignano i denti in continuazione e danno sempre l'impressione di voler essere altrove. Odiano tutto e tutti, ma gli abitanti di superficie sono i bersagli primari del loro disprezzo.

La loro follia intrinseca assicura che i **derro** non subiscano alcun effetto negativo a causa della presenza dei signori dei demoni: le loro menti sono già fin troppo volubili e mercuriali.

DROW EMISSARIO

Un **drow** che sfoggia orgogliosamente le insegne di una casata **drow** viaggia assieme a un seguito di 1d4 + 1 **quaggoth** schiavi. Il **drow** è giunto a Gracklstugh per recuperare un carico di manufatti di metallo dei **duergar** e non sa nulla dei recenti eventi di Velkynvele. Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Fedeltà alla Casata Drow" per determinare la casata a cui il **drow** è affiliato.

FEDELTÀ ALLA CASATA DROW

d6	Casata
1-2	Casata Baenre
3-4	Casata Faen Tlabbar
5-6	Casata Xorlarrin

La Casata Faen Tlabbar e la Casata Mizzrym sono acerrime rivali. Se il **drow** emissario appartiene alla Casata Faen Tlabbar e i personaggi gli rivelano che sono nemici o ex-prigionieri della Casata Mizzrym, il **drow** mette in guardia il gruppo da Xalith (vedi "Segni di Inseguimento" più avanti in questo capitolo).

La Casata Baenre e la Casata Xorlarrin sono attualmente alleate con la Casata Mizzrym. Un **drow** emissario alleato con la Casata Mizzrym che scopre che i personaggi sono i prigionieri fuggiti da Velkynvele va a cercare Xalith e la avverte che i personaggi si trovano a Gracklstugh.

DUERGAR IMPAZZITO

I personaggi incontrano un **duergar** afflitto da una forma di pazzia indeterminata. Il DM tira un d10 e consulta la tabella "Duergar Impazzito" per determinare cosa incontra il gruppo.

DUERGAR IMPAZZITO

d10	PNG
1-2	Un mercante cerca disperatamente di vendere la sua merce, convinto che ne vada della sua vita.
3-4	Uno spazzino dà la caccia ai personaggi e li accusa di essere delle spie al servizio dei drow .
5-6	Una guardia incappucciata pensa di essere il Re Profondo Horgar Steelshadow V e arruola il gruppo per aiutarlo a uccidere Themberchaud, convinto che il drago sia posseduto da un signore dei demoni.
7-8	Un mercante accusa i personaggi di furto e chiama a gran voce una pattuglia di duergar affinché li arresti.
9-10	Un'armaiola è convinta che uno dei personaggi sia un membro perduto del suo clan e insiste per offrire cibo e riparo al gruppo.

GNOMA DELLE PROFONDITÀ MERCANTE

Una **gnoma delle profondità** di nome Ariana e l'**elementale della terra** che funge da sua guardia del corpo si avvicinano al gruppo. Ariana deve consegnare un carico di gemme, ma non riesce a trovare il **duergar** mercante che dovrebbe incontrare. Presume che i personaggi siano contrabbandieri e cerca di liberarsi della merce: dieci granati scintillanti del valore di 100 mo ciascuno. Ariana custodisce le gemme in una *borsa conservante*, che non è in vendita.

Il mercante che Ariana doveva incontrare è stato arrestato e giustiziato poco tempo fa per avere ricettato dei gioielli rubati. Il DM può decidere liberamente se l'interesse di Ariana per i personaggi attira o meno l'attenzione di una pattuglia di **duergar**.

Le occorrenze successive di questo incontro riguardano altri gnomi delle profondità mercanti che ignorano i personaggi a meno che non vengano contattati e che non hanno niente di valore.

GUARDIE DUERGAR VIOLENTE

I personaggi si imbattono in due guardie **duergar** che malmenano un **duergar** mercante accusandolo a gran voce di eresia. Le eventuali creature originarie dell'Underdark che accompagnano il gruppo incoraggiano i personaggi a non intervenire in aiuto del mercante, spiegando che non sono affari loro e avvertendoli che ogni loro interferenza potrebbe farli arrestare o uccidere. I passanti possono sembrare vagamente sorpresi o preoccupati, ma non intervengono, nemmeno per aiutare il mercante privo di sensi una volta che le guardie se ne sono andate.

Se i personaggi indagano sulle circostanze che hanno condotto all'assalto, i passanti spiegano che una guardia ha notato una spilla dorata che il mercante portava sul risvolto interno del bavero. Anche se gli abbellimenti fini a se stessi sono qualcosa di malvisto nella società dei **duergar**, la reazione violenta delle guardie è apparsa innaturale... un ulteriore indizio sulla follia crescente che serpeggia nella Città delle Lame.

ORCHI MERCENARI

Questi 1d4 + 1 **orchi** sono arrivati a Gracklstugh come guardie carovaniere e vedono nei personaggi la possibilità di provocare qualche abitante di superficie. Gli orchi tentano di istigare i personaggi affinché attacchino per primi, poi desistono rapidamente, sapendo che una pattuglia (vedi "Pattuglia di Duergar") arriverà 1d6 round dopo l'inizio del combattimento.

I SEGRETI DI GRACKLSTUGH

Gli stranieri più accorti che visitano Gracklstugh imparano in fretta i dettagli più importanti della vita in città.

Sentinelle Invisibili. Il potere di invisibilità dei **duergar** svolge un ruolo rilevante nella società. La potenziale presenza ovunque di spie invisibili incoraggia i **duergar** ad agire onestamente. Gli schiavi non parlano e non agiscono contro i loro padroni quasi mai, non sapendo chi potrebbe essere in ascolto.

Una Città Divisa. Non è solo la planimetria di Gracklstugh a essere divisa, ma lo è anche la sua popolazione. Circa cinquecento anni fa, i derro lanciarono una Guerra di Unificazione contro il Regno Profondo, ma furono rapidamente sconfitti e i sopravvissuti furono trascinati a Gracklstugh in catene. Anche se il loro status di schiavi fu gradualmente messo da parte, i derro rimangono ora e sempre dei cittadini di seconda classe: vivono nello squallore e frugano tra i rifiuti alla ricerca di cibo e risorse, mentre i loro capi nel Consiglio dei Sapienti vivono segretamente nell'opulenza.

Frugali e Monolitici. I nani grigi danno grande valore all'efficienza, allo stoicismo e al duro lavoro e questi valori si rispecchiano nella loro capitale. Tutto ciò che i **duergar** fabbricano o costruiscono ha uno scopo e una funzione; l'unico fattore estetico che ha un valore nella loro architettura è un'imponente vastità e anche quella resta secondaria alla funzione strutturale di un edificio. Le uniche decorazioni presenti a Gracklstugh sono rappresentazioni iconiche del rango e della funzione all'interno della società dei **duergar** e l'unica musica udibile è l'incessante martellare delle forche. I **duergar** considerano l'arte un'attività frivola e solo raramente apprezzano o creano opere d'arte.

PATTUGLIA DI DUERGAR

Una pattuglia è composta da 1d4 + 2 **duergar**, tutti invisibili tranne due. I **duergar** invisibili possono attaccare di nascosto un personaggio, effettuando una prova di Destrezza (Furtività) con vantaggio contrapposta al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva del personaggio.

THEMBERCHAUD

Il **drago rosso adulto** conduce la sua regolare pattuglia per tenere accese le fiamme delle forche. Da tempo Themberchaud tiene gli occhi aperti in cerca di mercenari da assoldare al suo servizio. Se avvista i personaggi, potrebbe interessarsi a loro. Vedi "Tana di Themberchaud" per ulteriori informazioni sulle motivazioni del Fabbrodragone e i possibili sviluppi che potrebbero condurre a un incontro aggiuntivo con il drago rosso.

PNG IMPORTANTI

I personaggi potrebbero incontrare uno o più dei PNG seguenti durante la loro permanenza a Gracklstugh.

PNG DI GRACKLSTUGH

Gorglak	Duergar corrotto di guardia alle porte quando i personaggi arrivano per la prima volta a Gracklstugh
Xalith	Drow esploratrice incaricata di ricattare i personaggi per conto di Ilvara
Errde Blackskull	Duergar capitana della Guardia di Pietra con una missione secondaria per il gruppo
Themberchaud	Il Fabbrodragone della città, un drago rosso adulto con una possibile missione per il gruppo
Gartokkar Xundorn	Duergar maschio Custode della Fiamma con una missione secondaria per il gruppo
Ylsa Henstak	Duergar femmina mercante con una missione secondaria per il gruppo
Droki	Derro corriere al servizio sia dei Fantasma Grigi che del Consiglio dei Sapienti, oggetto di varie potenziali missioni secondarie
Werz Saltbaron	Duergar maschio mercante con una missione per il gruppo
Oratore delle Pietre Hgraam	Gigante delle pietre capotribù con una missione secondaria per il gruppo
Narrak	Derro sapiente, membro di basso rango del Consiglio dei Sapienti e capo di un culto dedicato a Demogorgon

FAZIONI DI GRACKLSTUGH

Il Regno Profondo è uno stato feudale dove il Re Profondo è un monarca assoluto, che tramanda la corona ai discendenti o ai parenti del suo clan, gli Steelshadow. Ogni clan è guidato da un *laird*, che governa le sue proprietà e guida il suo clan specializzato in una particolare attività commerciale o artigianale. Una casta di sacerdoti chiamata *thuldar* officia tutti i rituali e custodisce le conoscenze

del Regno Profondo. Tuttavia, il potere politico e religioso supremo è detenuto dal Re Profondo e dai laird.

RE PROFONDO HORGAR STEELSHADOW V

Il Re Profondo Horgar V è salito al trono nel 1372 CV. È un sovrano astuto e spietato che partecipa a incontri segreti con tutti i consigli e i clan cittadini per confondere tutti sulle sue vere mosse, elargisce favori senza alcun motivo e fa capire a tutti che userà ogni stratagemma pur di conservare il potere. Questo include anche ingaggiare assassini tramite terzi per togliere di mezzo i potenziali oppositori (vedi "Assassini dal Fodero Vuoto" più avanti). Grazie a questa strategia tiene tutte le fazioni alla gola l'una dell'altra e fuori dalla sua strada.

CONSIGLIO DEI LAIRD

Quest'organo consultivo rappresenta gli interessi dei vari clan che hanno giurato fedeltà al Re Profondo. I laird si riuniscono per risolvere le dispute e discutere dei piani futuri. Ogni clan possiede la sua rocca a Gracklstugh ed è specializzato in una forma di artigianato o di servizio di qualche tipo.

CLAN DUERGAR

Fabbri	Clan Steelshadow (armi), Clan Ironhead (armi), Clan Thrazgad (armature), Clan Firehand (fonderie), Clan Anvilthaw (utensili)
Mercanti	Clan Thuldark (manufatti in metallo e gioielli), Clan Henstak (cibo), Clan Muzgardt (birra)
Minatori	Clan Coalhewer (carbone), Clan Xardelvar (gas), Clan Saltbaron (sale)
Altro	Clan Parlynsurk (tessuti), Clan Hammercane (ingegneri), Clan Xundom (allevatori di aracnodestrieri), Clan Burakrinwurn (operatori portuali), Clan Xornbane (esploratori e cercatori minerari), Clan Blackskull (costruttori), Clan Bukbukken (coltivatori), Clan Thordensonn (gioiellieri)



DUERGAR

CONSIGLIO DEI SAPIENTI

Il Consiglio dei Sapienti è un circolo di derro sapienti che si godono tutti i privilegi e i paramenti di un organo governativo mentre il resto della loro razza vive nello squallore. Soltanto i migliori trentasei sapienti sono ammessi al consiglio e la successione avviene quasi sempre a seguito della dipartita di un membro in carica. I sapienti controllano i membri di alcuni clan duergar attraverso la magia e l'astuzia e sono costantemente in cerca di nuovi modi per ampliare la loro influenza.

CONSIGLIO DEI MERCANTI

I laird e i mercanti che siedono a questo consiglio si assicurano che nulla interferisca con il regolare flusso del commercio. Impiegano gli schiavi per i lavori di manutenzione delle vie carovaniere nel pericoloso Underdark e sono sempre pronti a ingaggiare esploratori disposti a sondare nuovi potenziali percorsi. Gli stranieri sacrificabili ingaggiati come guardie carovaniere devono sempre fare strada e ricevono poco o nessun aiuto dai capi carovaniere. Nonostante queste assegnazioni ingiuste, i duergar mantengono sempre i patti stretti e pagano i sopravvissuti come da accordi.

ESERCITO DI GRACKLSTUGH

Oltre alle armate regolari dei clan, Gracklstugh addestra guerrieri specializzati i cui giuramenti di servizio hanno sempre la precedenza sulla loro fedeltà d'origine. Vedi l'appendice C per ulteriori informazioni.

Guardia di Pietra. Questa forza di cinquecento combattenti veterani funge da guardie del corpo, truppe scelte e polizia segreta del Re Profondo.

Armigeri Scuri. Questi membri del corpo segreto di agenti psionici del Re Profondo spesso viaggiano assieme ai mercanti duergar come supervisori o spie.

GRACKLITE

Il costante smog che aleggia su Gracklstugh provoca la gracklite nelle creature viventi che respirano, e che sono scosse da persistenti spasmi di tosse e costrette a sputare un denso catarro nero. Ogni volta che una creatura vivente che respira completa un riposo lungo a Gracklstugh, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. A ogni tiro salvezza fallito, la creatura subisce un livello di indebolimento e le sue vie respiratorie si fanno sempre più occluse. Se una creatura raggiunge il livello 6 di indebolimento, muore normalmente.

Una creatura con uno o più livelli di indebolimento provocati dalla gracklite deve effettuare con successo una prova di Costituzione per compiere l'azione di Scatto. Se fallisce questa prova, non può effettuare l'azione. Se la creatura tenta di lanciare un incantesimo con una componente verbale, deve effettuare con successo una prova di Costituzione, altrimenti non sarà in grado di completare l'incantesimo, che fallirà senza produrre effetto. La CD di ogni prova è pari a 10 + il livello di indebolimento attuale della creatura.

Se il livello di indebolimento della creatura scende a meno di 1, essa non è più soggetta all'effetto della gracklite e diventa immune alla malattia per la settimana successiva. I duergar e i derro hanno sviluppato una certa resistenza alla gracklite e dispongono di vantaggio alle prove di Costituzione da effettuare contro di essa. Ogni incantesimo o effetto che cura le malattie cura anche la gracklite, rimuovendo effettivamente tutti i livelli di indebolimento causati dalla malattia.

Kavalrachni. I letali kavalrachni cavalcavano tarantole giganti note come arachnodestrieri (vedi l'appendice C). Molti kavalrachni provengono dal Clan Xundom.

Xarrron. Questi specialisti si addestrano nell'uso di micidiali lance da cavaliere di fuoco forgiate a Gracklstugh. Molti xarrron provengono dal Clan Xardelvar.

Nonostante le segnalazioni ricevute sia dagli armigeri scuri che dalle Guardie di Pietra sulla crisi sempre più grave che dilaga oltre le mura cittadine, la superbia e le prime avvisaglie di follia hanno impedito ai duergar di organizzare una reazione o una campagna sensata, accecandoli alla corruzione che imperversa attorno a loro.

CLAN CAIRNGORM

I giganti delle pietre del Clan Cairngorm conducono a Gracklstugh una vita tranquilla, immersi nell'arte e nella contemplazione. Anche se solitari e avversi ai conflitti, i giganti hanno giurato fedeltà al Re Profondo nei tempi antichi e hanno servito la sua dinastia fin da quando sono in grado di ricordare. Questo giuramento, tuttavia, riguarda solo il clan Steelshadow. Se il trono dovesse passare a un'altra dinastia, i giganti delle pietre non sarebbero più alleati della città.

Il capo dei giganti delle pietre è l'Oratore delle Pietre Hgraam, un sacerdote di Skoraesus Stonebones, il dio del suo popolo. Hgraam è saggio e sa molte cose. Ha percepito che un male potente ha fatto irruzione nell'Underdark, ma non ha idea dell'entità o dell'estensione del pericolo. I giganti si solleverebbero a difesa di Gracklstugh se i demoni dovessero osare invadere la città, ma ignorano il pericolo che serpeggia all'interno della città stessa.

CUSTODI DELLA FIAMMA

Questo ordine di chierici psionici si prende cura delle necessità di Themberchaud, gode di grande influenza e aiuta Horgar V a neutralizzare le macchinazioni del Consiglio dei Sapienti.

I Custodi della Fiamma sono attualmente distratti dalla loro eterna faida con i Fantasm Grigi, che di recente hanno rubato un prezioso uovo di drago da cui sarebbe dovuto nascere l'ipotetico successore di Themberchaud. A complicare ulteriormente le cose, lo stesso Themberchaud inizia a farsi più forte e resistente alle lusinghe, ai comandi e alle manipolazioni psioniche dei chierici.

THEMBERCHAUD IL FABBRODRAGONE

Questo drago rosso adulto fa in modo che le fonderie e le forge della città continuino sempre ad ardere, ricevendo in cambio tesori, pasti gratuiti e privilegi di ogni genere. Themberchaud non sa che, come altri Fabbrodragoni prima di lui, è destinato a essere ucciso prima che diventi troppo forte e a essere rimpiazzato da un nuovo drago rosso appena uscito dal guscio. Tuttavia, questa successione dinastica è stata interrotta quando i Fantasm Grigi hanno rubato un uovo di drago rosso ai Custodi della Fiamma.

Il Fabbrodragone inizia a trovare irritante il controllo dei chierici. Ora si chiede perché accontentarsi di una semplice manciata d'oro e di un gruppuscolo di schiavi quando potrebbe tranquillamente costringere l'intera città a inginocchiarsi davanti a lui e a concedergli tutto ciò che desidera. Per ora, le sue azioni sono limitate dalla noncuranza che riserva ai duergar e dall'efficacia con cui i Custodi parlano "a suo nome". Tuttavia, ha iniziato a interessarsi alle politiche di Gracklstugh e all'opportunità di reclutare nuovi servitori al di fuori dei Custodi della Fiamma, sfruttando le sue sortite per alimentare le forge e le fonderie per tenere gli occhi aperti in cerca di soggetti promettenti.

LA SPIRALE DISCENDENTE

La follia dei signori dei demoni non ha ancora colpito Gracklstugh in pieno, ma ha già messo radici grazie all'operato dei derro e dei loro sapienti.

Una scheggia impazzita del Consiglio dei Sapienti aveva iniziato a venerare Demogorgon anche prima della crisi attuale e i suoi empì rituali hanno intensificato la diffusione della follia in città. A peggiorare le cose, la natura divisa della città, sia a livello geografico che a livello sociale, rispecchia da vicino l'aspetto dualistico di Demogorgon. I cultisti derro intendono offrire l'intera città al loro padrone non appena arriverà.

Molti PNG duergar con cui i personaggi interagiscono mostrano già i primi segni di contaminazione. Anche se la follia non li ha ancora sopraffatti, si manifesta in comportamenti come le teorie cospirazioniste di Errde Blackskull, la corruzione di Gorglak e la paranoia di Gartokkar Xundorn.

FANTASMI GRIGI

I Fantasm Grigi sono l'unica vera gilda di ladri di Gracklstugh e di tutto il Regno Profondo. È composta da reietti duergar e derro, con l'aggiunta di qualche schiavo fuggito.

I Custodi della Fiamma hanno catturato e giustiziato il precedente capo dei Fantasm Grigi, che aveva rubato il loro uovo di drago rosso, ma non ha mai rivelato dove lo abbia nascosto. L'implacabile vendetta dei Custodi ha costretto i ladri a nascondersi e a limitare le loro attività, ma l'organizzazione persevera grazie agli sforzi dei tre derro sapienti rinnegati che la comandano attualmente: Uskvil e le sorelle gemelle Aliinka e Zubriska.

ASSASSINI DAL FODERO VUOTO

I *Forak-Erach-Naek* ("Assassini dal Fodero Vuoto" in Comune) sono considerati una fantasia popolare a Gracklstugh e traggono il loro nome da un antico e sconosciuto dialetto Nanico. Si tratta di un ordine di assassini psionici che praticano discipline ignote anche al più sapiente dei derro e al più saggio dei sacerdoti. Ma questi assassini non sono solo un mito e ordiscono le loro trame da secoli. Le loro motivazioni sono ignote e i loro metodi imperscrutabili.

Gli Assassini dal Fodero Vuoto sono **duergar lame dell'anima** (vedi l'appendice C) che vagano per le strade di Gracklstugh in cerca di bambini psionicamente dotati da rapire e addestrare. Tengono gli occhi aperti anche in cerca dei *calassabrak* più meritevoli (vedi sotto) e offrono loro la possibilità di unirsi a una nuova comunità e di vendicarsi di coloro che li hanno allontanati.

VITA NELLA CITTÀ DELLE LAME

I duergar sono chiamati nani grigi non solo per il colore della pelle, ma anche per il loro stile di vita serio e ripetitivo. La loro cultura non lascia alcuno spazio al divertimento, ma è ricca e complessa quanto le altre e la cosa risulta più evidente che mai a Gracklstugh.

Il lavoro non si ferma mai nella Città delle Lame, i nani grigi vanno fieri della loro efficienza e perfezione e disprezzano gli sprechi e la sciatteria. Fungono da padroni spietati per i derro e gli schiavi che faticano e soffrono sotto il loro giogo.

RIGIDA GERARCHIA

Ogni duergar sa qual è il posto che gli spetta nella società e la sua appartenenza a quel posto è rispecchiata sia nel suo aspetto che nel suo atteggiamento. Che si tratti di singoli individui, di famiglie o di clan interi, i duergar al

di sotto degli altri duergar nell'ordine sociale non tentano di provocare la caduta dei loro rivali tramite intrighi e inganni. Preferiscono invece rimboccarsi le maniche e lavorare sodo per acquisire maggior prestigio tramite i frutti del loro lavoro.

Tutto l'onore e l'onestà che i duergar applicano ai loro simili non si applica agli stranieri. I nani grigi tentano costantemente di manipolare i contratti per approfittarsi dei mercanti stranieri e cercano ogni scusa possibile per schiavizzare i visitatori casuali che appaiono deboli o vulnerabili... inclusi gli avventurieri.

Anche se non sono mossi dalla vanità, i duergar vanno estremamente fieri delle loro opere e lodare la qualità dell'artigianato duergar a volte può essere di aiuto agli stranieri che devono trattare con i nani grigi.

SOSTENTAMENTO

I clan duergar usano le caverne al di sotto di Gracklstugh e alcune caverne esterne per coltivare funghi e vegetali di vario tipo. Questi raccolti vengono integrati dalla carne delle bestie dell'Underdark e dai pesci del Lagoscuro. Tuttavia, nemmeno i duergar si arrischiano a bere l'acqua del Lagoscuro e data la scarsità di corsi d'acqua pura, gli abitanti di Gracklstugh rimediano a questa carenza con la Birra del Lagoscuro, la famosa birra prodotta dal clan Muzgardt.

REIETTI

Il posto più basso nella gerarchia sociale di Gracklstugh è occupato per buona parte dalla classe inferiore dei derro. Schiavizzati dai duergar secoli fa e poi liberati, i derro non sono autorizzati a svolgere lavori onesti e i loro diritti sono raramente riconosciuti dai duergar. Perfino gli schiavi sono tenuti in maggiore considerazione. I derro si aggirano freneticamente come parassiti e sono confinati soprattutto ai tuguri costruiti lungo le pareti del Solco di Laduguer nel Distretto della Fenditura Est e nel Distretto della Fenditura Ovest.

Un altro tipo di reietti è costituito da quei duergar che disonorano il loro clan in modo talmente grave da essere privati di tutto ad eccezione della vita: i *calassabrak*, un termine che significa "i fallaci di cui non bisogna fidarsi" in Nanico. Vengono tutti scansati dagli altri duergar e molti finiscono per togliersi la vita piuttosto che affrontare un'esistenza separata dalla famiglia e dal clan. Chi sopravvive diventa resistente e amareggiato e spesso lascia Gracklstugh per dedicarsi a una vita da eremita o da avventuriero o per darsi al crimine e vivere nella clandestinità. I Fantasmi Grigi e gli Assassini dal Fodero Vuoto includono nei loro ranghi numerosi calassabrak, svincolati da qualsiasi giuramento, onore e dovere.

RELIGIONE

I duergar non pregano, ma la religione è parte integrante della loro vita di tutti i giorni. Le divinità venerate a Gracklstugh includono le seguenti.

Laduguer. Il patrono dei duergar è il dio dell'autosufficienza, della difesa e della sopravvivenza. I suoi chierici hanno accesso al dominio della Guerra.

Deep Duerra. La figlia mortale di Laduguer, in seguito ascesa al rango di divinità, è la dea della cooperazione e del dominio. Il dominio della Guerra è anche il suo dominio.

Diirinka. Il patrono dei derro tradì suo fratello gemello Diinkarazan per fuggire con i segreti della magia. Incarna

la crudeltà, la follia e l'ingegno. I suoi chierici possono accedere al dominio dell'Inganno.

Skoraeus Stonebones. I giganti delle pietre venerano il Re delle Rocce e dio delle cose sepolte, i cui chierici possono accedere ai domini della Conoscenza e della Vita. L'Oratore delle Pietre Hgraam, un potente incantatore, è l'unico sacerdote di Skoraeus presente a Gracklstugh.

LEGGE E ORDINE

I crimini minori sono relativamente rari a Gracklstugh. I duergar rispettano un rigido codice d'onore e le loro leggi sono poche, semplici e pratiche. Sia le guardie che i cittadini regolari potrebbero trovarsi nei paraggi e osservare la scena da invisibili, cosa che induce ogni potenziale criminale e contestatore a esitare e a temere le ripercussioni dei suoi atti. Un laird può punire qualsiasi membro del suo clan che commetta un crimine, ma le offese tra un clan e l'altro vengono immediatamente presentate al Consiglio dei Laird, che risolve le questioni in modo rapido e brutale. Il codice delle punizioni è semplice: dal momento che il disonore, la mutilazione e la prigionia sono uno spreco di risorse e indeboliscono la società, un duergar che commette intenzionalmente un qualsiasi crimine viene condannato a morte. Un crimine accidentale commesso da un duergar viene compensato da merci o forza lavoro equivalenti ai danni. I derro, gli schiavi o gli stranieri sorpresi a commettere un qualsiasi crimine possono essere giustiziati sul posto da qualsiasi duergar presente.

GRACKLSTUGH

Popolazione: 10.000 duergar, 2.000 derro, 50 giganti delle pietre e un numero imprecisato di schiavi (quaggoth, grimlock, orchii, nani degli scudi, svirfneblin e alcuni coboldi e goblinoidi)

Governo: Monarchia assoluta

Difesa: Grande esercito regolare con corpi specializzati; ogni duergar viene addestrato a combattere e gli abitanti della città formano una formidabile milizia

Commercio: Armi e armature di alta qualità; vari funghi, mufte e creature esotiche commestibili; commercio con tutto l'Underdark e il mondo di superficie

Organizzazioni: Il Consiglio dei Laird, il Consiglio dei Sapienti, il Consiglio dei Mercanti, i Custodi della Fiamma, il Clan Cairngorm, i Fantasmi Grigi e altre

La caverna che ospita Gracklstugh è divisa in due da un crepaccio chiamato il Solco di Laduguer, il dio patrono dei duergar. La metà nord della città include il Distretto del Solco Nord, dove vivono gli operai comuni e i clan dediti alle attività artigianali minori, e il Distretto di Lagoscuro, aperto agli stranieri e dove i mercanti cittadini possono fare affari con i visitatori. Come è normale per un grande insediamento in un reame pericoloso, Gracklstugh non pone restrizioni alle armi o all'equipaggiamento che i personaggi possono portare o smerciare.

Dodici ponti di pietra conducono al Distretto del Solco Sud e all'oltrestante Distretto del Fiume di Pietra. Questi borghi sono riservati ai clan più prestigiosi e alle più grandi fonderie e forge che Themberchaud infiamma durante i suoi passaggi in volo. Sia la tana del Fabbrodragone che il complesso di caverne dove risiedono i giganti delle pietre del Clan Cairngorm sono collegati a questi distretti.



BENVENUTI NELLA CITTÀ DELLE LAME

Entrare nella città è il primo ostacolo serio che i personaggi devono superare a Gracklstugh. Se non hanno seguito il consiglio di Buppido di arrivare dal Lagoscuro (o non hanno avuto questa idea direttamente), i personaggi arrivano a una delle porte (vedi "Arrivare a Gracklstugh", in precedenza in questo capitolo).

PORTE CITTADINE

La natura pragmatica dei duergar ha fatto sì che tutte le porte d'ingresso a Gracklstugh fossero progettate in modo simile, per agevolare la loro manutenzione e l'addestramento delle guardie.

Il terreno ai vostri piedi si fa gradualmente più piatto e liscio, un cambiamento gradito rispetto ai passaggi dissestati a cui vi siete faticosamente abituati. Più avanti, le piastrelle di pietra che lo ricoprono si fanno più visibili e il sentiero si trasforma in una strada vera e propria. Notate dei punti luminosi in lontananza, fonti di luce azzurra e bianca disposte a intervalli troppo regolari per essere dei semplici funghi fosforescenti.

Le luci sono lampade vere e proprie, appese ai lati di una gigantesca doppia porta di pietra che blocca il tunnel. Prima che abbiate la possibilità di esaminare le elaborate incisioni sulla superficie della porta, una voce aspra sibila da una feritoia nella parete della caverna che fino a un istante fa non c'era.

"Dichiarate i vostri nomi e il motivo della vostra visita!" ordina la voce in Nanico. Altre feritoie simili si aprono, rivelando le punte di una dozzina di quadrelli da balestra. Dietro di voi, un tintinnio metallico annuncia la presenza di sei nani pesantemente corazzati e comparsi dal nulla, che vi puntano le spade contro riparandosi dietro solidi scudi di metallo.

Quando i personaggi raggiungono la strada per la prima volta, sei **duergar** di guardia invisibili iniziano a seguirli a distanza di sicurezza. Altri dodici **duergar** soldati sono stanziati alle guardiole nascoste all'interno delle pareti rocciose della caverna e puntano tutti le loro balestre pesanti contro il gruppo.

I duergar sono ostili e la guardia che ha parlato ribatte a ogni risposta fornita dai personaggi. Un personaggio può partecipare all'interrogatorio parlando a nome di tutto il gruppo ed effettuando una prova di Carisma con CD 15 (Inganno e Persuasione sono applicabili normalmente; Intimidire o Intrattenere sono visti con disprezzo). In base alla credibilità della storia del gruppo e al comportamento degli altri avventurieri durante l'interrogatorio, il DM può consentire al personaggio di effettuare la prova con vantaggio o imporre svantaggio.

Se la prova ha successo, la guardia accetta con riluttanza di far passare i personaggi, mentre se fallisce, ai personaggi viene negato l'accesso. Se la prova fallisce di 5 o più, la guardia dà l'ordine di arrestare i personaggi, annunciando che ora sono schiavi dei duergar (vedi "Personaggi Catturati", più avanti).



La prima volta che i personaggi vengono autorizzati a entrare in città o vengono allontanati da una porta, in una parete si apre una porta segreta, da cui esce Gorglak, un **duergar Guardia di Pietra** (vedi l'appendice C).

"Bene," commenta il duergar rimuovendosi l'elmo e rivelando la pelle grigia della sua specie. Si accarezza la barba bianca e si avvicina, passando a parlare in Comune a bassa voce. Il suo sguardo e il suo sorriso hanno qualcosa di inquietante. "È evidente che mentite. Dovrei mandarvi tutti nei recinti degli schiavi ma... mi divertite. Avete con voi qualcosa che valga la vostra libertà?"

Il duergar aspetta la vostra risposta e fa scorrere lo sguardo su ognuno di voi, sorridendo con impazienza.

Se Sotto e Sopra, Sarith Kzekarit, Jimjar e Buppido fanno parte del gruppo, possono sussurrare ai personaggi che duergar palesemente corrotti come Gorglak sono casi molto rari. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12, un personaggio può notare che Gorglak ha adocchiato le armi degli avventurieri (specialmente le eventuali armi drow o armi magiche che potrebbero avere) e che c'è qualcosa di strano nel suo

comportamento. La follia che serpeggia a Gracklstugh ha generato in Gorglak un'ossessione per le armi rare. È disposto a fare di tutto per acquisire nuove armi di fattura pregiata per la sua collezione in continua crescita.

Offrendo a Gorglak un'arma degna della sua collezione, i personaggi possono entrare in città. Ogni altra forma di corruzione richiede che uno dei personaggi effettui con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 13, altrimenti Gorglak si ritiene insultato e fa arrestare il gruppo. Se i personaggi conducono la trattativa in modo troppo vistoso, Gorglak li fa arrestare e finge di non avere detto niente.

Se Gorglak trova l'offerta dei personaggi allettante, si rifiuta di accettarla in quel posto e in quel momento e ordina loro di trovare un certo Werz Saltbaron ai Moli del Lagoscuero e di consegnare l'offerta a lui. Gorglak spiega che si vedrà con Werz alla fine del suo turno e che troverà i personaggi e li arresterà se non avranno pagato quanto dovuto per allora.

I personaggi autorizzati a entrare dalla porta cittadina vengono scortati fino al Distretto di Lagoscuero da quattro guardie **duergar**, due delle quali sono invisibili. Una volta che il gruppo arriva ai confini del distretto, le guardie se ne vanno e tornano ai loro posti.

MOLI DEL LAGOSCURO

Per arrivare ai Moli del Lagoscuro, è richiesta una buona combinazione di abilità, ingegno e fortuna. La vigilanza in quest'area è leggermente più rilassata, in quanto le guardie alla Rocca sul Lago possono avvistare qualsiasi evidente minaccia proveniente dall'acqua.

Dopo ore di tesa navigazione, scorgete un bagliore arancione in lontananza. Presto udite un debole tintinnare metallico, che si fa più forte man mano che vi avvicinate.

La luce di alcune fiamme illumina gigantesche colonne la cui base è circondata di strutture. L'aria gelida dell'Underdark si fa più calda anche a questa distanza e scorgete una fila di moli fatti di legno di zurk, pietra lavorata e roccia viva che sporgono dal bordo di una enorme caverna.

Quando i personaggi si avvicinano, notano che i moli est sono i meno affollati. Se Buppido è con loro, li guida fino a un molo di roccia naturale lungo il confine est della caverna. Altrimenti, i personaggi devono effettuare con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 14 o una prova di gruppo di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15 per guidare la loro barca in modo sicuro e anonimo fino a un molo vuoto. Se la prova di gruppo fallisce, le guardie vicine notano i personaggi ma non li considerano una minaccia, almeno per il momento. Tuttavia, il DM può decidere di imporre svantaggio a qualsiasi prova effettuata dai personaggi per non farsi notare durante la loro prima giornata a Gracklstugh.

PERSONAGGI CATTURATI

Anche dopo essere riusciti a entrare in città, i personaggi devono muoversi con cautela, in quanto i duergar useranno ogni minimo pretesto per arrestarli. Anche un tentativo di contrattare con un mercante duergar potrebbe indurlo a chiamare le guardie affinché portino via i personaggi. Essere sorpresi a rubare è punibile con la pena di morte da applicare sul posto, ma le guardie o la parte offesa potrebbero ritenere più proficuo schiavizzare i colpevoli, nel qual caso i personaggi saranno ammanettati e spediti oltre il Distretto di Lagoscuro. Opporre resistenza all'arresto è una pessima idea; tutti i duergar nei paraggi sono potenziali rinforzi.

Se i personaggi vengono arrestati, il DM può interrompere il loro trasferimento con un incontro casuale o condurli verso altri incontri pianificati. L'incontro "Gigante Scatenato" (che si svolge nel Distretto di Lagoscuro) è l'evento che ha migliori probabilità di interrompere un trasferimento dei prigionieri. In alternativa, un agente dei Custodi della Fiamma può fermare le guardie prima che portino i personaggi alla Rocca sul Lago (vedi "Tana di Themberchaud" per ulteriori informazioni relative all'interesse dei custodi per i mercenari stranieri).

Le potenziali offerte di impiego nel Bazar delle Lame possono essere trasformate in tempestivi salvataggi per gli avventurieri. Altrimenti, i personaggi vengono rinchiusi nella Rocca sul Lago e interrogati da Errde Blackskull.

DISTRETTO DI LAGOSCURO

Il Distretto di Lagoscuro offre l'illusione di uno spazio aperto. Le strade sono relativamente larghe per consentire ai carri e ai carretti dei mercanti di passare e gli edifici non sono strettamente ammassati attorno alle stalagmiti come

nei distretti meridionali. Questo non significa che sia un distretto più accogliente, però. I duergar che svolgono qui i loro mestieri guardano con diffidenza tutti gli stranieri confinati per legge in questa parte della città.

Siete investiti da un'ondata di calore e un fumo acre si insinua nei vostri polmoni fin quasi a mozzarvi il fiato. Il Lagoscuro spunta oltre un groviglio di edifici e di strade e sulle sue acque si riflette la luce di innumerevoli fiamme che ardono in tutta la città, all'interno di colonne e stalagmiti scavate.

Sebbene le strade siano affollate, riuscite a muovervi agevolmente in mezzo alla fiumana di compratori, mercanti e schiavi che vi circonda. Non siete gli unici stranieri presenti: scorgete drow, svirfneblin, derro, orchi e altre razze in mezzo alla folla. Le grida della gente si mescolano ai colpi ritmati dei martelli in lontananza per formare un costante e confusionario brusio.

Dietro le minacciose mura che separano il Distretto di Lagoscuro dal resto della città, si trovano i moli, i mercati e i negozi dove si svolgono gli scambi e i commerci di Gracklstugh. I molti mercanti duergar (assieme a drow, svirfneblin, orchi e altri ancora) non prestano attenzione ai personaggi, a meno che questi non diano segno di voler fare affari.

Le guardie stanziate alle porte spiegano chiaramente ai personaggi che chiunque non sia un duergar deve restare entro i confini del Distretto di Lagoscuro. I personaggi in cerca di indicazioni scopriranno di avere migliori speranze se si rivolgono ad altri stranieri che non ai duergar locali. Se desiderano vendere qualcosa delle loro proprietà, vengono indirizzati al Bazar delle Lame. Se sono in cerca di un pasto o di qualche informazione, viene loro raccomandata la taverna della Guglia Spezzata. I non duergar che cercano un alloggio possono invece rivolgersi alla locanda della Tana del Ghohlbrorn.

In qualsiasi momento in cui i personaggi si spostano da un punto all'altro del Distretto di Lagoscuro, possono assistere a uno o più degli eventi seguenti.

GIGANTE SCATENATO

Questo incontro innesca alcune possibili missioni secondarie in cui i personaggi possono venire a sapere dell'influenza che Demogorgon esercita su Gracklstugh. Il DM può usare questo evento in qualsiasi momento della permanenza del gruppo in città. Usandolo come uno degli ultimi, il DM offre ai personaggi la possibilità di notare le molte piccole cose che non vanno tra i duergar, mentre usandolo all'inizio può essere d'aiuto ai personaggi per evitare di essere schiavizzati in un qualsiasi momento della loro visita.

Il costante martellare delle forge cittadine viene soffocato per qualche secondo da un possente ruggito e dal rumore delle rocce che crollano. Sia i duergar che i visitatori si voltano verso un gigante a due teste dalla pelle grigia che sfonda una delle porte urlando follemente e menando colpi a destra e manca, spargendo pietre e detriti rocciosi in ogni angolo della piazza. Mentre ruggisce, una delle sue sferzate colpisce un soldato duergar, il cui corpo martoriato vola in aria e si schianta ai vostri piedi con un tonfo nauseante.

Un gigante delle pietre della Caverna Cairngorm ha ceduto a una maledizione demoniaca che ha provocato la crescita sul suo corpo di una seconda testa sfigurata. Effettuare con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12 consente di capire che il gigante è impazzito e terrorizzato. Si usa la scheda delle statistiche del **gigante delle pietre** con le modifiche seguenti:

- Il gigante dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri salvezza per non essere accecato, affascinato, assordato, spaventato, stordito o reso privo di sensi.
- Il gigante è senz'armi. Con un'azione, può sferrare due colpi senz'armi (+9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio). Se colpisce, il gigante infligge 13 (2d6 + 6) danni contundenti.

La creatura fa irruzione in un'ampia piazza, quindi i vari combattenti hanno spazio in abbondanza per manovrare.

Il gigante si muove verso i personaggi menando colpi a casaccio. Due **duergar** guardie e due **duergar xarrorn** (vedi l'appendice C) accorrono verso le grida del gigante e si uniscono allo scontro nel secondo round. Sono ben addestrati e fanno del loro meglio per aiutare, ma onde evitare di complicare ulteriormente l'incontro, si presume che i duergar agiscano alla fine dell'ordine di iniziativa e infliggono al gigante un totale fisso di 10 danni ogni round.

Gli astanti corrono subito al riparo, ma i cittadini **duergar** sono pronti a unirsi alla lotta se le guardie non riescono a sventare la minaccia. Il gigante ignora i personaggi che lo attaccano a distanza e attacca gli avversari in mischia casualmente, inclusi i duergar. Sia il gigante che le guardie combattono finché non scendono a 0 punti ferita.

SVILUPPO

Senza l'aiuto dei personaggi, le guardie e i cittadini presenti abbattano il gigante delle pietre senza subire troppe vittime. Se i personaggi sono prigionieri sotto scorta quando il gigante attacca, le guardie che li scortano sono quelle che affrontano il gigante. I personaggi possono approfittare di questa opportunità per fuggire o possono prestare aiuto, anche se subiscono svantaggio ai tiri per colpire se sono ammanettati. I duergar sono pragmatici e liberano i personaggi pur di ottenere aiuto contro la minaccia del gigante, ma tenderanno di arrestarli di nuovo quando il combattimento sarà finito.

Una volta che il gigante impazzito è stato abbattuto, un altro gigante fa il suo ingresso dalla porta abbattuta, ma questo sembra perfettamente sano di mente. Raggiunge il gigante caduto contemporaneamente a una squadra di tre **duergar Guardie di Pietra** (vedi l'appendice C).

Le guardie che hanno combattuto assieme ai personaggi spiegano la situazione, senza né sminuire né enfatizzare le azioni dei personaggi. I personaggi possono parlare con il gigante appena arrivato mentre i duergar discutono tra loro. Il gigante si presenta come Dorhun, apprendista dell'Oratore delle Pietre Hgraam. Rivela che il gigante abbattuto si chiamava Rihud ed era un altro degli apprendisti dell'Oratore. Rihud era "entrato in comunione con la pietra" nella Caverna Cairngorm quando è impazzito all'improvviso, gli è spuntata una seconda testa ed è uscito di corsa dalla caverna.

Se il gruppo non era stato arrestato in precedenza e non ha partecipato al combattimento, le Guardie di Pietra iniziano a interrogare gli astanti, che presto indicano i personaggi come i nuovi arrivati in città.

Se i personaggi hanno reso Rihud privo di sensi invece di sferrargli un colpo letale, Dorhun esprime la sua gratitudine e li invita a visitare la Caverna Cairngorm prima di lasciare la città, informando le Guardie di Pietra della cosa. L'influenza dell'Oratore delle Pietre è tale che le Guardie di Pietra scorteranno il gruppo attraverso la città fino all'incontro, ma non nasconderanno il loro malumore nel doverlo fare.

RICOMPENSE IN PE

I personaggi si spartiscono equamente 1.740 PE se hanno collaborato con le guardie per sconfiggere il gigante delle pietre a due teste.

OSPITI DELLE GUARDIE DI PIETRA

Ogni volta che le circostanze portano le Guardie di Pietra a interessarsi al gruppo (come per esempio qualora i personaggi vengano arrestati o assistano alla furia del gigante senza intervenire), una squadra di duergar ordina ai personaggi di seguirla fino alla Rocca sul Lago per un ulteriore interrogatorio.

Da questo punto in poi, l'avventura può svilupparsi in vari modi diversi, in base a come il DM preferisce procedere. Il DM può decidere da solo cosa succede o consultarsi con i giocatori per sapere cosa preferiscono:

- Gartokkar Xundorn interviene a nome dei Custodi della Fiamma, cosa che può condurre i personaggi a incontrare Themberchaud (vedi "Tana di Themberchaud").
- I personaggi possono proseguire fino alla Rocca sul Lago e incontrarsi con la Capitana Errde Blackskull (vedi "Rocca sul Lago").
- La drow esploratrice Xalith contatta le Guardie di Pietra e dichiara che i personaggi in fuga appartengono alla sua padrona, Ilvara (vedi "Segni di Inseguimento" nella sezione "Bazar delle Lame"). Le Guardie di Pietra arrestano i personaggi e li portano alla Rocca sul Lago, in attesa che i negoziati con i drow si concludano. A questo punto incontrano anche la Capitana Errde Blackskull.
- Droki (vedi "Droki" nella sezione "Bazar delle Lame") incappa accidentalmente nella pattuglia, creando un diversivo che consente ai personaggi di scappare.
- Una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 effettuata con successo convince le Guardie di Pietra a non arrestare i personaggi, purché i personaggi accettino di presentarsi alla Rocca sul Lago quando avranno finito di sbrigare i loro affari a Gracklstugh. Il gruppo sarà sorvegliato tutto il tempo da un **duergar Guardia di Pietra** (vedi l'appendice C) invisibile. Se sembra che i personaggi abbiano fatto tutto quello che erano venuti a fare, il duergar invisibile ricorda loro di mantenere la promessa e di recarsi alla Rocca sul Lago.

BAZAR DELLE LAME

Questo mercato trae il suo nome dalla merce più abbondante che i duergar hanno da offrire, ma i negozi di quest'area vendono quasi ogni tipo di merce disponibile in città, assieme alle bancarelle allestite dai mercanti in visita. Il brusio della gente che discute, per lo più in Nanico, soffoca quasi del tutto i colpi di martello che provengono dalle forge cittadine e la folla di quest'area offre un'ottima opportunità di sfuggire ad eventuali inseguitori.

Qui i personaggi possono disfarsi di alcuni tesori che potrebbero avere portato con loro. Al Bazar delle Lame è possibile acquistare armi, armature e scudi non magici.

FOLLIA TRA I MERCANTI

I personaggi che danno un'occhiata in giro per il bazar notano varie stranezze:

- Un mercante duergar non può fare a meno di insultare i clienti che tentano di vendergli qualcosa, ma diventa la cortesia fatta persona con quelli che vogliono comprare.
- Numerosi mercanti duergar rispondono dando un prezzo di acquisto o di vendita diverso ogni volta che si parla dello stesso oggetto e insistono nell'affermare che sono i personaggi che trattano con loro a cambiare le tariffe ogni volta.
- Un mercante duergar diventa improvvisamente invisibile nel bel mezzo di una transazione, ma continua a parlare come se niente fosse.
- Un mercante duergar minaccia di uccidere i personaggi allo scopo di tirare sul prezzo, poi nega di averlo fatto.
- Un mercante duergar chiede in continuazione l'opinione di un fratello gemello inesistente, affermando che è invisibile.

L'OFFERTA DI YLSA

Ylsa Henstak è una duergar che fa parte del Consiglio dei Mercanti. È un'abile capo-carovaniere e va fiero del fatto di arrivare a destinazione sempre in anticipo sulla tabella di marcia. Se i personaggi chiedono in giro quale mercante sappia come raggiungere la superficie, vengono indirizzati da Ylsa. Sebbene non abbia in previsione di partire con una carovana nell'immediato futuro, fa ai personaggi un'offerta.

Ylsa invita i personaggi nel suo ufficio ben sorvegliato, dove mostra loro un cumulo di monete e di gioielli provenienti da vari angoli del mondo di superficie. Il tesoro è composto da 80 monete in conio assortito, tre anelli d'oro del valore di 25 mo ciascuno e due collane incastonate di gemme del valore di 250 mo ciascuna. Sa che le monete provengono dai derro, che le usano per comprarsi il cibo. Se i personaggi riescono a scoprire come fanno i derro a ottenere valute e gioielli di superficie, Ylsa fornirà agli avventurieri indicazioni utili almeno per la prossima tappa del loro viaggio, tra cui alcuni consigli preziosi su come raggiungere Blingdenstone (vedi il capitolo 6) e i Vermicortorti (vedi il capitolo 12).

DROKI

I personaggi più attenti possono notare una figura curiosa che sguscia tra le bancarelle e i negozi del Bazar delle Lame. Ogni volta che visitano il mercato, hanno una probabilità del 20 per cento di vedere un derro vestito di stracci acconciati a imitare una giacca elegante, con un cappello a tesa larga sulla cui corona sono cuciti i tentacoli di due belve distorcenti. Porta una sacca a tracolla e borbotta in continuazione tra sé e sé.

I mercanti duergar scoccano occhiate sprezzanti al derro e nessuno di loro è disposto a parlare di lui con i personaggi. Se qualcuno chiede di lui alla Tana del Gohlbrorn, effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 12 gli viene fatto il nome "Droki" e apprende che lo scaltro derro lavora come corriere e procacciatore di merci per alcuni datori di lavoro poco raccomandabili.

Catturare **Droki** (vedi l'appendice C) è l'obiettivo delle missioni fornite da Errde Blackskull (vedi "Rocca sul Lago") e da Gartokkar Xundorn (vedi "Tana di Themberchaud"), ma se i personaggi danno la caccia in modo palese al corriere, quest'ultimo si rifugia nel Distretto della Fenditura Ovest. I personaggi che lo inseguono lo perderanno rapidamente di vista in mezzo



DROKI

alla folla. Vedi "Trovare Droki" nella sezione "Tunnel delle Spirali di Pietra" per ulteriori informazioni su ciò che Droki trasporta se i personaggi lo prendono.

SEGNII DI INSEGUIMENTO

Se i personaggi arrivano a Gracklstugh con un livello di inseguimento dei drow pari o superiore a 3 (vedi "Drow all'Inseguimento" nel capitolo 2), Ilvara ha già inviato un gruppo in avanscoperta, indovinando che i prigionieri in fuga potrebbero cercare rifugio presso i duergar.

I personaggi con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 notano sei **drow** che li scrutano nel Bazar delle Lame. Una di loro è Xalith Masq'il'yr, una drow alleata con la Casata Mizzrym. Qualsiasi PNG che faccia parte del gruppo e conosca bene i duergar capirà che quei drow non vogliono attirare l'attenzione dei duergar sulle loro "proprietà smarrite". Se lo facessero, probabilmente dovrebbero pagare ai nani grigi una ricompensa per la cattura degli avventurieri. Questo offrirà ai personaggi la possibilità di sfuggire ai loro inseguitori, ma dovranno tenersi fuori vista.

Xalith parla con i duergar solo se i personaggi vengono arrestati. Altrimenti invia un messaggero a Ilvara e si assicura che i personaggi non vadano da nessuna parte senza che lei lo sappia. Se i personaggi non riescono a far perdere le loro tracce in città (vedi "Gracklstugh e l'Inseguimento dei Drow" in precedenza in questo capitolo), il loro livello di inseguimento aumenta di 1 ogni 1d4 giorni finché Ilvara non arriva.

LA FUGA DI BUPPIDO

Buppido ha un obiettivo segreto a Gracklstugh. Se fa ancora parte del gruppo, il derro cerca di cogliere la prima opportunità per allontanarsi di soppiatto e fare ritorno alla sua tana nascosta, che funge da "santuario", nei Tunnel delle Spirali di Pietra (vedi "Tunnel delle Spirali di Pietra").

In alternativa, gli avventurieri possono decidere di ritorcere la situazione contro i drow. I personaggi potrebbero trovare un modo per mettere a tacere con discrezione Xalith e la sua squadra, magari inducendoli con l'inganno a danneggiare le proprietà di un mercante o a forzare loro la mano e adescarli fuori dal Distretto di Lagoscuro, dove nemmeno i drow hanno il permesso di andare. Così facendo, il livello di inseguimento è ridotto di 2. Tuttavia, se mai dovesse iniziare un combattimento tra i personaggi e i drow, una squadra di cinque **duergar Guardie di Pietra** (vedi l'appendice C) e cinque **duergar combattenti** arrivano entro 1d4 round e arrestano tutti (vedi "Personaggi Catturati").

BIRRIFICIO DI LAGOSCURO

Questo enorme e fatiscente birrificio è costruito con blocchi di pietra impilati a formare dei muri tra i gambi pietrificati di una piccola foresta di funghi giganti. Le enormi cisterne di rame sbuffanti di vapore visibili all'interno diffondono un denso odore di fermentazione nell'aria. Dozzine di barili di rame sono stati accatastati nelle vicinanze e alcuni robusti nani grigi vanno avanti e indietro nell'area, impegnati a tritare funghi, mescolare masse fermentanti e riempire i barili di birra appena stillata. Questo complesso è la dimora e il luogo di lavoro del Clan Muzgardt, il clan duergar incaricato di mescolare la Birra del Lagoscuro e al controllo della distillazione e dell'importazione di altri liquori. Chi non è un duergar non è bene accetto all'interno del birrificio.

MOLI DEL LAGOSCURO

Questi frenetici moli sono affollati soprattutto da zattere a fondo piatto fatte di legno di zurkh e di vesce galleggianti laccate. Alcune di queste imbarcazioni improvvisate sono dotate di remi o di ruote a pedali. Le zattere sembrano precarie, ma ognuna di esse può trasportare tonnellate di merci.

Se i personaggi arrivano a Gracklstugh dal Lagoscuro, approdano nell'insenatura più a est, nei pressi della locanda della Tana del Ghohlbronn. Se invece sono arrivati da una porta e sono riusciti a corrompere Gorglak, potrebbero venire qui in cerca del suo contatto, Werz Saltbaron.

ASSASSINI INTERROTTI

I personaggi notano un duergar mercante in attesa in cima a un molo. Improvvisamente, due duergar invisibili appaiono accanto a lui e lo pugnano ferocemente con le loro spade luminescenti. Gli assassini hanno il volto coperto da maschere e cappucci. I personaggi hanno 2 round per distrarre i due **duergar lame dell'anima** (vedi l'appendice C) prima che finiscano il mercante.

Il mercante è Werz Saltbaron. Se i personaggi lo salvano, il duergar li ringrazia a malincuore e afferma di non avere idea del motivo per cui gli assassini l'hanno bersagliato. Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12 effettuata con successo consente di capire che sta mentendo. Fugge dall'area, ma non prima di avvertire i personaggi di incontrarlo alla Guglia Spezzata il giorno dopo, per poterli ricompensare come si deve.

I personaggi hanno 1 minuto per cercare gli assassini prima che una pattuglia di quattro **duergar** arrivi sul posto. Delle armi luminescenti brandite dagli assassini non c'è traccia, ma uno degli assassini è in possesso di un pezzo di pergamena in pelle di pesce su cui è stato abbozzato un ritratto di Werz a carboncino.

ACCESSO AI TUNNEL DELLE SPIRALI DI PIETRA

Vicino al molo più a est, si nasconde una conduttura di scolo inutilizzata che funge da punto d'accesso a una rete di caverne segrete al di sotto di Gracklstugh per i Fantasma Grigi (vedi "Tunnel delle Spirali di Pietra"). Per notare la conduttura nascosta sotto a cumuli di detriti, è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. All'interno, una serie di sbarre blocca il passaggio largo 1,5 metri. Le sbarre non sono fissate, ma se qualcuno le rimuove, attiva un allarme che avverte i Fantasma Grigi all'interno delle caverne. Un personaggio può notare l'innescò dell'allarme (un sottile cavo legato in cima a una delle sbarre) effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14 e può disattivarlo usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 12.

Addentrando per circa 30 metri all'interno della conduttura, una botola sul pavimento si apre su un pozzo scavato nella pietra. Una scala a pioli scende di 24 metri fino a un'altra botola sul pavimento, che conduce all'area 8 dei Tunnel delle Spirali di Pietra.

ROCCA SUL LAGO

Dunglorryn Torune, che si traduce come Rocca sul Lago, è una fortezza e un tempio dedicato a Laduguer e scavato nel cuore di una gigantesca stalagmite sulle rive del Lagoscuro. È anche la dimora del Re Profondo e la sede del governo. Da Dunglorryn Torune spuntano una miriade di camini delle forge da cui salgono colonne di fumo e varie cornici da cui le catapulte possono scagliare macigni contro gli invasori in arrivo dall'acqua (se necessario, si usano le statistiche della manganella nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*.)

RECLUTATI DALLE GUARDIE DI PIETRA

Se i personaggi vengono arrestati, i duergar li conducono nel dungeon della rocca, dove ottengono l'opportunità di tornare in libertà prestando servizio per le Guardie di Pietra.

Dopo avere atteso a lungo in una cella del dungeon scavata all'interno di una parete di pietra incredibilmente spessa, venite portati in un tetro ufficio, al cospetto di un'imponente nana grigia. Indossa una corazza completa e sfoggia dei simboli che non avete visto su nessun altro duergar. È fiancheggiata da due Guardie di Pietra che rimangono sulla porta.

"Io sono la Capitana Errde Blackskull, comandante della Guardia di Pietra" dice scrutandovi uno dopo l'altro con un'occhiata calcolatrice. "Per prima cosa, sappiate che qui a Gracklstugh voi non avete alcun valore. La maggior parte delle guardie al mio comando vi venderebbe ai lavori forzati per una manciata di spiccioli. Tuttavia, io ho imparato a usare gli avventurieri come voi in modo molto più efficace."

Alla Ricerca di Droki. Errde spiega che le sue guardie hanno tenuto d'occhio i movimenti di un derro di nome Droki. Nonostante la sua presenza nel Distretto di Lagoscuro, il derro è riuscito a sfuggire alla cattura, come se sapesse in anticipo dove si troveranno le pattuglie dei duergar, invisibili o meno che siano. Tutto ciò che le Guardie di Pietra sanno è che Droki vive nel Distretto della Fenditura Ovest, un luogo dove i duergar possono entrare solo in forze e dove la loro presenza probabilmente scatenerebbe una feroce sommossa. Errde vuole che i personaggi seguano Droki, scoprano cosa fa e dove va e poi tornino a farle rapporto. Oppure, se si presenta l'opportunità, possono catturarlo e consegnarglielo per essere interrogato o ucciderlo e portarle le prove delle sue attività.

Il tono di Errde si fa più cupo quando dà voce ai suoi sospetti ipotizzando che Droki sia collegato a una cospirazione ordita dal Consiglio dei Sapienti e forse perfino da qualche elemento tra i laird dei clan. Descrive dettagliatamente in che modo smascherare la corruzione ed epurare i corrotti le procurerebbe i favori del Re Profondo. Errde giura (sinceramente) che, se i personaggi faranno ciò che chiede, organizzerà il loro trasferimento sicuro al di fuori di Gracklstugh.

Alla Ricerca della Corruzione. I sospetti di una cospirazione hanno indotto Errde a cercare segni di corruzione latente tra la popolazione di Gracklstugh. La nana ricompensa i personaggi se questi le forniscono prove di tale corruzione sfuggite agli occhi dei suoi combattenti. I personaggi possono fornire delle prove se assistono a qualche strano evento in giro per Gracklstugh, come per esempio alcuni degli incontri casuali e i comportamenti dei mercanti al Bazar delle Lame. Per ogni tre di questi eventi segnalati, i personaggi possono effettuare una prova di gruppo di Carisma (Persuasione) con CD 15, ma basterà che abbiano successo una volta per convincere Errde e completare questa missione. Errde promette di fornire ai personaggi provviste ed equipaggiamento quando lasceranno Gracklstugh, attingendo direttamente all'armeria delle Guardie di Pietra. Ogni personaggio potrà prendere equipaggiamento che includa armi, armature, pozioni e pergamene comuni per un totale di 350 mo.

SVILUPPO

Se i personaggi rifiutano l'offerta di Errde dopo essere stati arrestati, trascorrono alcuni giorni in prigione e poi vengono rivenduti ai drow. Xalith e la sua squadra si incontrano con Ilvara e poi fanno ritorno a Velkynvelve, se i personaggi non riescono a sfuggire ai loro carcerieri.

Se i personaggi accettano l'offerta di Errde, la capitana fornisce loro dei distintivi che consentono loro di spingersi a sud fino al Solco di Laduguer senza essere fermati dalle guardie. Gli avventurieri hanno bisogno di mostrare con discrezione i distintivi soltanto quando qualcuno li ferma, altrimenti dovranno tenerli nascosti. Poi vengono liberati senza troppe cerimonie. Errde sa dell'invito dei giganti delle pietre, se i personaggi hanno risparmiato la vita al gigante a due teste, e consiglia loro di andare a fare loro visita prima di mettersi in cerca di Droki.

Il livello di inseguimento dei personaggi scende a 0 e rimane tale finché essi restano al servizio di Errde all'interno di Gracklstugh. Se lasciano l'incarico, le Guardie di Pietra smettono di coprirli e il loro livello di inseguimento aumenta normalmente se Xalith è in paese (vedi "Segni di Inseguimento" nella sezione "Bazar delle Lame"). Altrimenti, rimane a 0 finché qualche altra azione non lo fa aumentare di nuovo.

DISTINTIVI DA MOSTRARE

Se i personaggi lavorano per le Guardie di Pietra o i Custodi della Fiamma hanno diritto a una certa libertà di movimento all'interno di Gracklstugh, potendo mostrare i distintivi ricevuti da ogni fazione qualora qualcuno voglia bloccarli. Almeno un personaggio del gruppo deve effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 14 per convincere i duergar a non trattenere oltre il gruppo, ma i personaggi che mostrano i distintivi dispongono di vantaggio alla prova.

LA GUGLIA SPEZZATA

Una stalagmite infranta spunta dalle acque del Lagoscuro a circa una dozzina di metri dalla riva, formando le fondamenta di una taverna costruita con i gambi dei funghi in modo analogo a una baita di tronchi. Un ponte di corde ricavate dalla lana dei rothé consente agli avventori di attraversare il tratto di lago per raggiungere il locale.

INCONTRARE WERZ

Se i personaggi hanno salvato Werz Saltbaron dagli assassini (vedi "Moli del Lagoscuro"), il duergar li incontra alla Guglia Spezzata alla data e all'ora stabilite. Come modesto segno di ringraziamento per averlo salvato, dona a ogni personaggio una gemma d'ossidiana del valore di 10 mo. Poi offre loro un lavoro: dovranno consegnare un sacchetto pieno di gemme grezze (del valore di 100 mo in totale) a uno svirfneblin di nome Kazook Pickshine a Blingdenstone, senza fare domande.

Jimjar, Sotto e Sopra conoscono Kazook Pickshine e possono fornire alcune informazioni generiche sullo gnomo alchimista (vedi il capitolo 6). Gli gnomi delle profondità notano anche che le gemme di Werz sembrano *gemme magiche* vuote simili a quelle usate per difendere Blingdenstone. Le gemme, comuni nella loro forma attuale, sono effettivamente gemme grezze usate nella fabbricazione di *gemme magiche*. Werz ha incontrato Kazook a Mantol-Derith (vedi il capitolo 9) e i due di recente hanno preso a fare affari alle spalle dei loro superiori. Werz evita di fare parola della cosa e sfugge ad eventuali domande sottolineando che Blingdenstone è un ottimo posto dove trovare una via d'uscita dall'Underdark.

RISSA IN TAVERNA

Mentre i personaggi si trovano nella taverna, due **duergar** che fino a un istante prima stavano parlando d'affari cedono improvvisamente alla collera e iniziano a lottare. Se i personaggi non intervengono per fermare lo scontro, altri avventori lo fanno. Nessuna guardia compare, a meno che qualcuno non faccia ricorso alle armi o agli incantesimi; la rissa finisce non appena uno dei lottatori viene trattenuto o reso privo di sensi. Nessuno dei due duergar ricorda perché hanno iniziato a lottare.

TANA DEL GHOLBRORN

Questa locanda è l'unico locale di Gracklstugh che accetta ospiti di razze diverse dai duergar. "Gholbrorn" significa "bulette" in Nanico e il locale è stato ricavato da un piccolo complesso di caverne sotto il Bazar delle Lame all'estremità nord del Distretto di Lagoscuro. Le sue sale sono fredde e umide. Una camera centrale funge da sala da pranzo e si dirama in vari piccoli corridoi tortuosi, lungo i quali si affacciano le varie stanze. Il locale è buio, angusto e scomodo, ma sicuro e facile da difendere.

DICERIE A VOLONTÀ

La sala da pranzo della locanda offre ai personaggi l'occasione di mescolarsi con i membri delle razze diverse dai duergar che visitano Gracklstugh. Se i personaggi cercano informazioni, una prova di Carisma (Persuasione) o di Intelligenza (Indagare) con CD 10 consente loro di scoprire le informazioni seguenti. In alternativa, il DM può semplicemente interpretare le loro interazioni con qualche avventore casuale.

Le chiacchiere più comuni riguardano il fatto che le vie carovaniere che partono da Gracklstugh si sono fatte più pericolose di recente. La fauna e gli altri abitanti più primitivi dell'Underdark sono in fermento per qualche motivo imprecisato. Tra le storie che circolano tra i viaggiatori, ricorrono dei "sentito dire" secondo cui vari insediamenti isolati sarebbero stati attaccati dai demoni.

SOLCO DI LADUGUER

Molto tempo fa, un terremoto spaccò in due la caverna che ospita Gracklstugh, aprendo un crepaccio profondo circa sessanta metri e largo circa centocinquanta. Il fondo del Solco di Laduguer è coperto di ghiaia e si estende per circa quattrocento metri oltre le mura naturali della città in entrambe le direzioni. Ogni estremità del crepaccio è dotata di un pavimento ripido su cui sono state scavate una scalinata e una larga rampa utilizzabili dai pedoni e dai carri. Alcuni condotti di ventilazione lungo le pareti diffondono dei potenti gas a cui i generi del Clan Xardelvar attingono per varie applicazioni industriali, inclusa la fabbricazione delle lance da cavaliere di fuoco usate dagli xarrorn combattenti.

Il baratro è la zona residenziale principale di Gracklstugh, le cui dimore sono costruite nelle parti superiori del lato nord e del lato sud. In genere agli stranieri è proibito accedere a quest'area.

GUARDIOLE ABBANDONATE

Nei pressi della porta ovest del Solco di Laduguer, i duergar hanno costruito una serie di guardiole per tenere d'occhio gli schiavi derro che vivono nella Fenditura Ovest. Queste guardiole sono state abbandonate quando il Re Profondo Targard, il nonno del monarca attuale, liberò i derro, consentendo loro di riversarsi dal Distretto della Fenditura Ovest al Distretto della Fenditura Est. Le guardiole ora sono vuote e costituiscono un luogo ottimale per mantenere un basso profilo e tenere d'occhio il traffico che va e viene dai borghi orientali dei derro.

GRANDI PORTE

Le aperture che il Solco di Laduguer crea sulle pareti della caverna di Gracklstugh sono bloccate da gigantesche strutture a sbarre e impalcature, su cui si aprono varie porte. Le porte sono sorvegliate da due **duergar** soldati visibili e 1d4 + 3 duergar invisibili.

ALL'INSEGUIMENTO DI DROKI

Se i personaggi decidono di aspettare che Droki entri nella Fenditura Ovest o di seguirlo in qualche modo fin qui, il DM usa le regole degli inseguimenti nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*, adattando i risultati delle complicazioni urbane a una caverna piena di astiosi derro. Se Droki li semina, i personaggi dovranno ricorrere all'alternativa più scomoda per trovare il Tunnel delle Spirali di Pietra.

Se i personaggi riescono a catturare Droki nella Fenditura Ovest, il derro si accascia a terra e piagnucola, ma si dimostra sospettosamente servizievole e mostra ai personaggi l'entrata dei tunnel. Vedi la sezione "Tunnel delle Spirali di Pietra" per alcune indicazioni su come interpretare Droki.

DISTRETTI DELLA FENDITURA OVEST E DELLA FENDITURA EST

A est e a ovest delle porte del Solco di Laduguer, si estendono due aree che ospitano la popolazione indesiderata dei derro di Gracklstugh. Il Distretto della Fenditura Ovest era la dimora originale degli schiavi derro della città e ancora oggi è un ghetto oscuro e pericoloso. Il Distretto della Fenditura Est è stato colonizzato più di recente, dopo che i derro si sono guadagnati la libertà, ma è solo un po' meno turbolento della Fenditura Ovest.

Le dimore dei derro sono costituite per buona parte da cunicoli scavati nelle pareti o da semplici strutture ammassate le une sulle altre. Le strade sporche e ingombre di detriti di entrambi i distretti si sono venute a formare man mano che le abitazioni sono cresciute e si sono fuse assieme e non a seguito di una pianificazione. La popolazione dei derro è molto più numerosa e i loro tunnel si estendono molto più in profondità di quanto i duergar immaginino. I derro sono in procinto di scatenare un'insurrezione: le uniche cose a trattenerli sono la loro disorganizzazione e il fatto che i loro capi nel Consiglio dei Sapienti si siano troppo abituati ai loro privilegi per fomentare una ribellione.

ENTRARE NEL TERRITORIO DEI DERRO

I derro sono automaticamente ostili nei confronti di chiunque entri nei loro cunicoli, specialmente se si tratta degli abitanti di superficie.

Quando oltrepassare le porte, il fetore nell'aria passa da acre e metallico a marcio e ripugnante e le fiamme delle industrie cedono il passo allo squallore. Le abitazioni di questa parte di Gracklstugh sono rozze scolpite nella roccia o sono dei semplici buchi nelle pareti, disposte senza alcun ordine apparente. Il brusio che echeggia nell'aria è snervante: centinaia di derro borbottano, si urlano contro l'uno con l'altro o si abbandonano in altri modi alla loro follia. Quelli che vi notano vi scrutano con odio bruciante.

Alla fine di ogni ora che gli avventurieri trascorrono all'interno di una qualsiasi area dei derro, esiste una probabilità del 25 per cento che 2d4 **derro** (vedi l'appendice C) attacchino senza preavviso. Se i personaggi uccidono uno o più derro, la probabilità di un altro attacco sale al 50 per cento ogni mezz'ora.

Sgattaiolare in mezzo al caotico groviglio di cunicoli è relativamente facile in quanto i derro normalmente sono troppo concentrati nei loro folli piani per notare un gruppo che cerca di non attirare l'attenzione. I personaggi possono effettuare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 10: se hanno successo, negano la necessità di tirare per un possibile attacco alla fine di ogni ora o mezz'ora.

Altri mezzi utili per il sotterfugio, come per esempio usare illusioni, scalare le pareti o usare magie di volo o di levitazione consentono ai personaggi di evitare automaticamente di essere individuati, ma qualsiasi tipo di invisibilità attiva le interdizioni magiche poste dai derro sapienti per proteggersi dalle intrusioni dei duergar. Quando un'interdizione si attiva in reazione alla presenza di una creatura invisibile, i derro vicini entrano in frenesia e formano un'orda caotica con l'intento di scacciare via le pattuglie di duergar invisibili. I derro effettuano prove

di Saggezza (Percezione) attiva contrapposte alle prove di Destrezza (Furtività) dei personaggi se un'interdizione viene attivata. I personaggi che usano *individuazione del magico* attivamente possono avvistare il sensore invisibile di un'interdizione prima che si attivi. Altrimenti, i personaggi invisibili incontrano un'interdizione ogni 15 minuti in cui si muovono all'interno del territorio dei derro.

ACCESSO AI TUNNEL DELLE SPIRALI DI PIETRA

In mezzo a un gruppo di tuguri nella Fenditura Ovest si nasconde l'entrata più utilizzata ai Tunnel delle Spirali di Pietra (vedi "Tunnel delle Spirali di Pietra"). Un'esile fessura nella parete del baratro è nascosta da pezzi di stoffa, teli grigi e casse ammuffite. La fessura è abbastanza alta e larga da consentire a una creatura Media di attraversarla stringendosi per i primi 3 metri, poi prosegue per altri 15 metri con una larghezza media di 1,5 metri, scendendo gradualmente.

Da quando i signori dei demoni hanno fatto irruzione nell'Underdark, la fessura è più facile da trovare, in quanto a volte qualche strano sbuffo di nebbia creata dalla *faerzress* si diffonde all'esterno. Altrimenti, per trovarla è necessario cercare con attenzione ed effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Ogni personaggio può effettuare questa prova alla fine di ogni ora trascorsa dal gruppo nei cunicoli della Fenditura Ovest alla ricerca dell'ingresso ai Tunnel delle Spirali di Pietra.

Ogni tentativo di interrogare la gente del luogo senza un metodo efficace di travestimento o di manipolazione, come per esempio una magia di ammaliamento o di illusione, è destinato a fallire, in quanto i derro tendono più ad attaccare i personaggi che a rispondere alle loro domande. Ma anche in quel caso, i derro sono spesso incoerenti e una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 è richiesta per ottenere informazioni utili. Anche una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15 funziona, ma ha una probabilità del 50 per cento di indurre i derro a fuggire o ad attaccare.

SALE DEGLI INCANTESIMI SACRI

Le Sale degli Incantesimi Sacri sono composte da un tempio di Dirinka scolpito in una stalagmite nel Distretto del Solco Nord. È qui che il Consiglio dei Sapienti derro si riunisce per tramare. I derro del consiglio vivono in lussuosi alloggi, la cui opulenza viene tenuta ben nascosta agli altri derro. Tutte le aree delle Sale degli Incantesimi Sacri, ad eccezione della camera di culto centrale, sono proibite ai derro diversi dai sapienti. I duergar non entrano mai in questo posto, le cui porte principali sono finte e scolpite sulla roccia. I sapienti entrano ed escono usando incantesimi come *porta dimensionale* e *passapareti*, mentre i derro inferiori accedono alla camera di culto attraverso tunnel segreti collegati alla Fenditura Ovest.

CAVERNA CAIRNGORM

Nel Distretto del Solco Sud, si apre un lungo tunnel che si estende per un centinaio di metri e arriva alla dimora dei giganti delle pietre del Clan Cairngorm. La tribù trae il suo nome dall'antico giuramento di fedeltà che i loro antenati formularono ai portatori della Corona Cairngorm, il tradizionale simbolo di potere dei monarchi del Regno Profondo. I giganti conducono vite semplici e lineari e le loro dimore rispecchiano questa indole.

I giganti delle pietre danno grande valore alla riservatezza e i duergar normalmente non hanno il permesso di entrare nella Caverna Cairngorm. Viene fatta un'eccezione per il Re Profondo, che incontra qui il capo dei giganti, l'Oratore delle Pietre Hgraam, quando necessario.

UDIENZA CON L'ORATORE DELLE PIETRE

Se gli avventurieri hanno contribuito a fermare il gigante infuriato nel Distretto di Lagoscuro (e soprattutto se non l'hanno ucciso), Hgraam li aspetta presso l'entrata della Caverna Cairngorm. Sebbene il gigante delle pietre sia poco avvezzo ai convenevoli, fornisce ai personaggi le informazioni che può, tra cui i modi per fare ritorno alle "terre del sogno", come i giganti delle pietre chiamano il mondo di superficie. Dato che non è mai uscito dall'Underdark, i sentieri che conosce gli sono stati rivelati solo come sussurri attraverso le pietre. Di conseguenza, il DM può facilmente adattare i suoi consigli ai piani dei giocatori.

Hgraam mette inoltre in guardia i personaggi:

"Qualcosa di malvagio si agita nell'Underdark. La stessa roccia grida di dolore e di orrore e un fiume di follia sgorga dalle sue profondità più nere. Fate attenzione ai segni che vi circondano. Una caverna con due facce. Roccia divorata e terra invasa dalla vegetazione. I sassi si credono carne. La terra rifiuta le sue protezioni e i tunnel tremano di furia. Da questi presagi, riconoscerete la presenza del male e il suo volto. Questo è ciò che mi dicono le pietre."

Questo criptico messaggio fa riferimento ai signori dei demoni e alla follia che la loro presenza diffonde, ma Hgraam non è ancora riuscito a decifrarlo.

TESORO

Quando i personaggi si preparano a partire, Hgraam manda a chiamare il suo apprendista Dorhun, che arriva portando un cristallo levigato lungo quanto un avambraccio umano. Hgraam offre il cristallo ai personaggi in segno di gratitudine, spiegando che in futuro potrebbe tornare loro utile.

Il *cristallo dell'oratore delle pietre* (vedi l'appendice B) riverbera energicamente di magia di evocazione e di divinazione. Se i personaggi conservano il cristallo dopo essere fuggiti dall'Underdark, sarà loro utile qualora tornino per affrontare l'incursione demoniaca; essendo collegato alla misteriosa biblioteca di Gravenhollow, dispone di proprietà aggiuntive quando viene usato laggiù (vedi il capitolo 11).

TANA DI THEMBERCHAUD

Nell'angolo all'estremo sudest della caverna di Gracklstugh, si apre l'entrata alla tana di Themberchaud, sorvegliata dai Custodi della Fiamma. In realtà, nessuno sarebbe tanto stolto da intrufolarsi di soppiatto nella dimora del Fabbro dragone, ma da quando i Fantasma Grigi hanno rubato un uovo di drago rosso da cui doveva nascere il successore di Themberchaud, i Custodi non corrono rischi.

Da diverso tempo ormai, i Custodi sono attivamente alla ricerca di abili mercenari a Gracklstugh e colgono ogni opportunità di arruolarli al loro servizio. Se un agente dell'ordine è intervenuto durante l'arresto dei personaggi (vedi "Personaggi Catturati"), al capo dei Custodi della Fiamma, Gartokkar Xundorn, viene comunicato tramite un messaggio magico e aspetta che i personaggi vengano condotti alla caverna del drago... ma anche Themberchaud osserva la scena.



Il drago parla in Nanico ai suoi servitori quando i personaggi si avvicinano. Il DM legge il brano seguente:

Mentre i sacerdoti duergar vi conducono fino a un edificio scavato nella pietra all'ingresso di un'enorme caverna, il terreno è scosso da un leggero tremito e una voce tonante riverbera da tutte le pareti.

"Gartokkar," chiama la voce di un rettile colossale che si rivela, sfoggiando uno strato di scaglie del colore della lava. I suoi occhi gialli risplendono nelle ombre della caverna prima di uscire in piena luce. "Non mi avevi detto che ci sarebbero stati degli abitanti di superficie per cena oggi."

Il drago ridacchia alla sua stessa battuta. Il suo corpo gigantesco dà la netta impressione che il drago sia sovrappeso e che abbia abitudini alimentari che non promettono niente di buono.

"Stranieri," dice il sacerdote duergar con grande riverenza, "vi presento il Padre della Fiamma, l'Eterno Ardente, il Cuore della Fonderia... Themberchaud, il Fabbrodragone di Gracklstugh."

AGENTI DEL FABBRODRAGONE

Come molti suoi simili, Themberchaud è vanitoso e orgoglioso. È viziato, ma è anche irrequieto. Il **drago rosso adulto** sa da vari anni che i suoi attendenti gli nascondono qualcosa, ma anziché esigere la verità, attende e osserva. Vuole degli agenti personali e vede nell'interesse che i Custodi dimostrano negli avventurieri un'ottima opportunità.

Il drago esige di parlare con i personaggi in privato e i suoi nervosi attendenti duergar non hanno altra scelta che acconsentire. Quando scortano i personaggi nella tana del

drago, Themberchaud riposa su una montagna d'oro. Dice ai custodi di lasciarlo solo con gli avventurieri, sibilando che ogni eventuale spione invisibile sarà ridotto in cenere. Una volta soli, chiede ai personaggi come si chiamano, da dove vengono, come si sono ritrovati nell'Underdark e cosa li ha portati a Gracklstugh.

Themberchaud fa ai personaggi un'offerta: diventare i suoi agenti a Gracklstugh e ottenere la sua protezione. La loro prima missione consiste nel fare tutto quello che i Custodi della Fiamma chiedono loro di fare, ma di fare rapporto a lui prima di fare rapporto a loro.

Il drago non aspetta che i personaggi rispondano, dato che il suo ego non accetta il concetto che qualcuno rifiuti una sua offerta. Incarica Gartokkar di fungere da loro intermediario, ordina che siano loro assegnati dei distintivi dorati, poi li congeda.

TESORO

I personaggi potrebbero essere tentati di ispezionare il tesoro di Themberchaud che si trova proprio davanti a loro, ma il drago non permette loro di avvicinarsi a meno di 18 metri da lui. Il tesoro è composto da 3.000 mp, 20.000 mo, 45.000 ma, 150.000 mr, sei opali di fuoco da 1.000 mo, dieci peridot da 500 mo, trenta granati da 100 mo, un fiasco pieno di *olio dell'affilatura*, una *pozione di volare*, una *pozione di longevità* e una *pozione di guarigione suprema*. Gli oggetti magici sono sepolti sotto le monete e non sono visibili a prima vista. È necessario scavare tra le monete per trovarli.

Se un personaggio tenta di avvicinarsi, riceve un amichevole avvertimento in forma di ringhio, un'occhiataccia e un ticchettio degli artigli sul pavimento. Themberchaud usa la sua arma a soffio su qualsiasi personaggio che ci provi di nuovo o che tenti di sgusciare alle sue spalle senza riuscirci. Poi riprende a parlare come se niente fosse.

UN'IMPRESA PER I CUSTODI

Quando i personaggi hanno finito di conversare con Themberchaud, escono dalla tana e raggiungono di nuovo Gartokkar, che li aspetta per condurli alla caserma dove i Custodi della Fiamma montano la guardia. Chiede cupamente cosa volesse il drago da loro, ma ciò che i personaggi scelgono di dirgli (e se intendono obbedire o meno agli ordini del drago) dipende da loro.

Il potere dei Custodi della Fiamma deriva in egual misura dalle loro capacità psioniche, dall'autorità del Re Profondo e dalla loro influenza su Themberchaud. Hanno perso la faccia quando i Fantasma Grigi hanno rubato il prezioso uovo di drago rosso da cui doveva nascere il successore di Themberchaud e da allora sono in guerra aperta con la gilda di ladri. Ma finché l'uovo resta introvabile e il loro controllo su Themberchaud si assottiglia, i Custodi devono esplorare tutte le opzioni a loro disposizione nella guerra contro i Fantasma Grigi.

I Custodi psionici hanno percepito una grossa interferenza nell'Underdark, un fenomeno che Gartokkar paragona a uno squarcio che si è aperto nel mondo. I Custodi non sanno nulla dell'incursione demoniaca, tuttavia, e anche se i personaggi rivelano a Gartokkar ciò che sanno, il Custode continua a credere ostinatamente che siano i Fantasma Grigi i responsabili dell'interferenza, bollando ogni altra spiegazione come farneticazioni, ignoranza o palesi menzogne.

Gartokkar, in preda alla paranoia, vuole che i personaggi confermino il coinvolgimento dei Fantasma Grigi e gli

consegnino le potenti magie che i ladri hanno usato per provocare l'interferenza, di qualunque cosa si tratti. I Custodi hanno identificato un agente dei Fantasm Grigi, un derro di nome Droki, che consegna messaggi e scorte per conto della gilda dei ladri (vedi "Droki" nella sezione "Bazar delle Lame"). Droki usa la Fenditura Ovest per contattare i suoi datori di lavoro e Gartokkar vuole che il gruppo segua il derro e rintracci i Fantasm Grigi.

Se i personaggi accettano la sua offerta, Gartokkar consegna loro un simbolo sacro di Laduguer e un accolito arriva con spille d'oro decorate con il profilo di Themberchaud. Il simbolo e i distintivi conferiscono ai personaggi il diritto a spingersi oltre il Distretto di Lagoscuro, pur subendo alcune limitazioni alla libera circolazione in città (vedi il riquadro "Distintivi da Mostrare"). Se i personaggi rifiutano, vengono consegnati alle Guardie di Pietra che li arrestano e li conducono alla Rocca sul Lago.

TUNNEL DELLE SPIRALI DI PIETRA

I Tunnel delle Spirali di Pietra sono un sistema di caverne che si estende parzialmente sotto Gracklstugh, lontano dalle miniere e dai passaggi che gli abitanti della città usano regolarmente. I derro sapienti che scoprirono i tunnel per primi non rivelarono a nessuno la loro scoperta e ancora oggi soltanto pochi eletti del Consiglio dei Sapienti e dei Fantasm Grigi sanno della loro esistenza.

Questi tunnel lunghi e leggermente incurvati hanno dimensioni relativamente regolari. Si distinguono per le loro insolite formazioni rocciose e le abbondanti chiazze di funghi, nonché per la *faerzress* che li pervade (vedi il capitolo 2).

Esistono attualmente due fazioni che usano i tunnel per i loro fini. I Fantasm Grigi possiedono un laboratorio alchemico e un giardino di funghi da cui ricavano i loro veleni; i capi della gilda nascondono inoltre un segreto in forma di un misterioso obelisco nero nella caverna più lontana (vedi l'area 16). L'altro gruppo è un neonato culto di derro veneratori di demoni guidato da un membro rinnegato del Consiglio dei Sapienti. Intuendo che i signori dei demoni usano in qualche modo la *faerzress* per diffondere il caos e la follia, i veneratori di demoni hanno iniziato a celebrare dei rituali per contaminare Gracklstugh. Intendono indebolire la città e spodestare Re Horgar Steelshadow V e, a tale scopo, puntano a infliggere una maledizione sui giganti delle pietre del Clan Cairngorm che fa crescere loro una seconda testa e li porta alla follia.

FUNGHII SOFFUSI DI FAERZRESS

I Tunnel delle Spirali di Pietra ospitano due tipi unici di funghi soffusi di *faerzress*: i funghi watussi e le erbe pigmee. Se un personaggio studia questi funghi, può identificare i loro effetti magici effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15, usando un incantesimo *identificare* o semplicemente procedendo per tentativi. Un singolo morso di un fungo altera la taglia di un personaggio di qualche centimetro per 5 minuti, quindi quei personaggi che foraggiano in cerca di cibo potrebbero scoprire la magia dei funghi accidentalmente. Gli effetti di alterazione di taglia ottenuti mangiando più watussi o erbe pigmee non sono cumulativi, ma la loro durata lo è. Questi funghi perdono le loro proprietà se vengono portati fuori dai Tunnel delle Spirali di Pietra per 1 ora o più.

FUNGO WATUSSO

Un fungo watusso è un fungo alto 10 cm, dal gambo sottile e dal largo cappello violaceo. Una creatura che mangia uno di questi funghi può scegliere di effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 per non essere influenzata dalla magia del fungo. Se la creatura fallisce il tiro salvezza o rinuncia a effettuarlo, si ingrandisce di taglia come se fosse sotto l'effetto di ingrandire di un incantesimo *ingrandire/ridurre*. L'effetto dura per 1 ora. Dieci minuti prima che l'effetto termini, la creatura sente un formicolio e, in quel momento, può mantenere la taglia attuale mangiando un altro fungo watusso. L'effetto termina se la creatura mangia un fungo erba pigmea o se viene magicamente ridotta alla sua taglia normale (per esempio, usando l'effetto di ridurre di un incantesimo *ingrandire/ridurre*).

ERBA PIGMEA

Un'erba pigmea è un fungo dal gambo lungo 2,5 cm e dal tozzo cappello azzurro punteggiato di bianco. Una creatura che mangia uno di questi funghi può scegliere di effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 per non essere influenzata dalla magia del fungo. Se la creatura fallisce il tiro salvezza o rinuncia a effettuarlo, si restringe di taglia come se fosse sotto l'effetto di ridurre di un incantesimo *ingrandire/ridurre*. L'effetto dura per 1 ora. Dieci minuti prima che l'effetto termini, la creatura sente un formicolio e, in quel momento, può mantenere la taglia attuale mangiando un'altra erba pigmea. L'effetto termina se la creatura mangia un fungo watusso o se viene magicamente ingrandita alla sua taglia normale (per esempio, usando l'effetto di ingrandire di un incantesimo *ingrandire/ridurre*).

INCONTRI CASUALI

Mentre i personaggi esplorano i Tunnel delle Spirali di Pietra, possono imbattersi in varie creature o pericoli. Il DM controlla se si verifica un incontro ogni volta che i personaggi si muovono lungo un tratto di tunnel o alla fine di un riposo lungo. Il DM tira un d20 e consulta la tabella "Incontri nei Tunnel delle Spirali di Pietra" per determinare cosa incontrano (se incontrano qualcosa).

INCONTRI NEI TUNNEL DELLE SPIRALI DI PIETRA

d20	Incontro
1–10	Nessun incontro
11	Branco di demoni
12	1 flumph
13	1d4 grimlock a due teste
14	1 melma grigia
15	Muffa gialla
16	1d4 quaggoth servitori delle spore ammuffiti
17	1 sciame di insetti (millepiedi)
18–19	1 vermeiena
20	1 xorn

BRANCO DI DEMONI

Questo branco è composto da un *quasit* che guida 1d4 + 2 *dretch*. Il *quasit* diventa invisibile e cerca di scappare quando rimangono solo due *dretch*; se ci riesce, i cultisti nell'area 14 vengono allertati. Gli eventuali incontri casuali successivi con il branco di demoni vengono sostituiti da 1d4 *derro* (vedi l'appendice C).

FLUMPH

Questa creatura chiede telepaticamente ai personaggi di ripulire il complesso delle caverne dai derro cultisti (vedi l'area 14), perché sa cosa stanno cercando di fare e vuole fermarli. Se i personaggi accettano e sembrano amichevoli, il flumph si offre di accompagnarli a tempo indeterminato, anche se non lascerà l'Underdark volontariamente.

GRIMLOCK A DUE TESTE

I grimlock che vivono nei Tunnel delle Spirali di Pietra si tengono in disparte e si cibano di funghi e parassiti. I derro hanno tentato di schiavizzarli, ma senza troppo successo. In un insolito caso di distensione, i membri delle due razze hanno imparato a evitarsi a vicenda. Ogni grimlock ha sviluppato una seconda testa urlante, che non ha alcun effetto sulle sue statistiche.

MELMA GRIGIA

Esiste una probabilità del 50 per cento che questa melma sia dotata di capacità psioniche (si usa la variante psichica della melma grigia descritta nel *Monster Manual*).

MUFFA GIALLA

I personaggi notano una chiazza di muffa gialla (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*) che cresce su qualcosa di interessante, da determinare tirando un d4 e consultando la tabella "Sotto la Muffa Gialla". Se l'oggetto incrostato di muffa viene disturbato, la muffa gialla diffonde le sue letali spore.

SOTTO LA MUFFA GIALLA

d4	Incontro
1	Uno scheletro umanoide ha un anello del camminare sull'acqua a un dito ossuto (nessun anello sarà trovato nelle occorrenze successive di questo incontro).
2	Un baule in legno di zurkh chiuso contiene 1d6 x 100 mo e 1d6 gemme da 50 mo.
3	Uno scheletro umanoide in un'armatura di cuoio fatta a brandelli impugna una spada corta arrugginita e ha uno degli oggetti seguenti: una faretra marcita con 1d20 frecce +1, un borsello di cuoio con 1d10 pietre per fionda +2 o una custodia in legno di zurkh con 1d4 quadrelli da balestra +3.
4	Uno scudo +1 (nelle occorrenze successive di questo incontro, lo scudo sarà arrugginito e non magico)

QUAGGOTH SERVITORI DELLE SPORE AMMUFFITI

Una chiazza di muffa gialla (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*) copre ogni servitore delle spore. Ogni volta che un servitore delle spore viene toccato o subisce danni, libera una nube di spore di muffa gialla finché la chiazza di muffa non viene distrutta.

VERMEIENA

Esiste una probabilità del 50 per cento che il vermeiena si stia nutrendo della carne putrida di un grimlock defunto e ignori il gruppo, a meno che non venga disturbato. Altrimenti, perlustra i tunnel in cerca di cibo e attacca il gruppo a vista. Preferisce attaccare mentre aderisce al soffitto.

TUNNEL DELLE SPIRALI DI PIETRA:

TRATTI GENERALI

I tratti seguenti sono comuni in tutti i Tunnel delle Spirali di Pietra.

Soffitti e Pavimenti. L'altezza media dei soffitti è di 15 metri; nei tunnel stretti, l'altezza scende a 7,5 metri.

Tunnel Stretti. I tunnel più stretti arrivano a una larghezza massima di 60 cm nei punti più ampi. Una creatura Minuscola può muoversi all'interno di questi tunnel senza impedimenti, mentre una creatura Piccola deve stringersi per attraversarli. Le creature di taglia Media o superiore non sono in grado di attraversare questi stretti passaggi.

Faerzress. I Tunnel delle Spirali di Pietra sono soffiti di faerzress (vedi "Faerzress" nel capitolo 2 per i relativi effetti). La faerzress ha anche alterato l'aspetto fisico del complesso, disegnando spirali di tutte le dimensioni sulle pareti e sui soffitti. Sono queste spirali a dare al complesso il suo nome. A causa di questi strani disegni a spirale, i tiri salvezza effettuati per resistere alla follia indotta dalla faerzress subiscono svantaggio.

Acqua Contaminata. L'acqua del Lagoscuro gocciola dalle stalattiti e filtra dalle crepe sulle pareti, formando rigagnoli e piccole pozze in tutti i Tunnel delle Spirali di Pietra. Se una creatura beve l'acqua contaminata, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti diventa avvelenata. La creatura avvelenata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni ora per terminare l'effetto.

Funghi Commestibili. Molti funghi commestibili (tra cui le erbe pigmee e i funghi watussi) crescono nei Tunnel delle Spirali di Pietra. I personaggi possono effettuare delle prove di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10 per foraggiare in quest'area.

XORN

Questa creatura si è fatta lentamente strada tra la roccia dei Tunnel delle Spirali di Pietra, divorando vaste quantità di pietra soffusa di faerzress. Il cambiamento della faerzress provocato dall'arrivo dei signori dei demoni ha reso lo xorn confuso e irritabile. La creatura cerca di contrattare per avere metallo o gemme da divorare e attacca in caso di un rifiuto. Se gli avventurieri sfamano lo xorn e riescono a comunicare con lui, la creatura può rivelare che ha percepito un grande sconvolgimento planare ultimamente, ma non sa nulla sui demoni o sulla loro follia dilagante.

TROVARE DROKI

Se i personaggi sono alla ricerca di Droki, il DM legge il brano seguente quando la loro strada incrocia quella del derro.

Il sudicio derro è facile da riconoscere: un volto pallido celato da un cappello floscio abbellito con due appendici simili a tentacoli che dondolano su e giù al ritmo del suo passo. Continua a borbottare una serie di frasi ripetitive tra sé e sé, cambiando volume di volta in volta, e non si è accorto della vostra presenza. "Droki è in ritardo! Saranno arrabbiatissimi! Stupido, stupido, stupido! Ritardi, blocchi, procrastinazioni, ostacoli, puah! Non c'è tempo, non c'è senso, io non c'entro! Non! C'è! Tempo!"

Droki (vedi l'appendice C) ha delle commissioni da sbrigare. I personaggi possono pedinarlo o inseguirlo, ma sia il Distretto di Lagoscuro che i territori dei derro forniscono abbondanti nascondigli e sentieri dove seminare gli inseguitori e lui li conosce tutti. All'interno

dei Tunnel delle Spirali di Pietra, tuttavia, il derro è distratto dalle minacce onnipresenti e il gruppo ha migliori probabilità di catturarlo. I personaggi possono combattere con Droki presso l'entrata dei tunnel o seguirlo all'interno, in base al loro obiettivo. Se seguono Droki, il derro arriva all'area 1a, mangia un'erba pigmea e scompare in un tunnel stretto (vedi il riquadro "Tunnel delle Spirali di Pietra: Tratti Generali").

Droki segue un percorso che attraversa tutti i Tunnel delle Spirali di Pietra in lungo e in largo ed è troppo sconclusionato per accorgersi che qualcuno lo segue. Il percorso di Droki è contrassegnato dalle frecce rosse nella mappa dei Tunnel delle Spirali di Pietra. Ogni volta che deve attraversare un tunnel stretto, mangia un'erba pigmea. Quando arriva alle aree 7 e 8, mangia un fungo watusso, torna alla sua taglia normale, consegna il pacco dei Fantasma Grigi (vedi "Tesoro") e riscuote il suo pagamento da Lorthio, il duergar alchimista (vedi l'area 8). Droki si dirige poi a nord, verso l'area 9, dove costeggia lo stagno centrale senza far rumore per non disturbare il suo occupante. Una volta raggiunta l'area 10, saluta i derro che si trovano laggiù, poi mangia un'altra erba pigmea e si infila nel tunnel stretto che conduce all'area 12. Mangia un altro fungo watusso e torna alla sua taglia normale prima di completare la sua consegna ai cultisti in quell'area. Dopo avere visitato i cultisti, Droki esce dai Tunnel delle Spirali di Pietra.

Se i personaggi ostacolano Droki o lo attaccano, il derro urla di terrore e sbatte i tacchi, attivando i suoi *stivali della velocità*. Se ha inizio un inseguimento, il DM ne risolve l'esito usando le regole degli inseguimenti nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*. Droki dispone di vantaggio alle sue prove di Destrezza (Furtività), in quanto conosce bene i Tunnel delle Spirali di Pietra. Se riesce a seminare i personaggi, riprende il suo giro di consegne come se non fosse successo nulla.

Se Droki riesce a scappare, i personaggi possono ritrovare le sue tracce ispezionando una qualsiasi area in cui il derro è passato ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15.

INTERPRETARE DROKI

Droki odia tutti in generale e gli abitanti di superficie in particolare. Se deve rivolgersi ai personaggi, lo fa a denti stretti, cogliendo ogni occasione per insultarli e fuorviarli. Se i personaggi frugano nella sua sacca mentre è ancora cosciente, si infuria come una belva feroce e diventa intrattabile finché non viene reso privo di sensi.

Droki è anche ossessionato dal pensiero che le cose accadano quando e dove dovrebbero. Se viene catturato prima di avere portato a termine le sue commissioni nei Tunnel delle Spirali di Pietra, si lamenta costantemente del fatto che i personaggi interferiscano nel suo destino facendogli perdere tempo: minacciare di trattenerlo a tempo indeterminato può essere una buona tattica per metterlo sotto pressione. Droki preferisce fuggire anziché combattere, a meno che i personaggi non si impossessino della sua sacca.

TESORO

Se i personaggi uccidono o rendono Droki incapacitato, hanno la possibilità di frugare tra i suoi effetti personali. Indossa un paio di *stivali della velocità* e un cappello di fattura unica. Ha cucito due tentacoli impagliati di una belva distorta sul cappello nella speranza che attacchino i suoi nemici di loro iniziativa, una farneticazione che rivela volontariamente se i personaggi glielo chiedono. Il cappello potrebbe valere qualcosa per un collezionista di curiosità, ma altrimenti è privo di valore.

La sacca di Droki è fatta di pelle di mantoscuro cucita assieme e contiene gli oggetti seguenti:

- 1 mo e 10 ma
- Una *pergamena magica* di *vedere invisibilità*
- Due *pozioni di guarigione*
- Una collezione senza valore di insetti morti (ragni, millepiedi e così via) in vari stati di decomposizione
- Pagine di pergamena in pelle di lucertola custodite in mezzo a due copertine in cuoio di due libri diversi. Le pagine sono piene di assurdi scarabocchi e formule arcane, ma un personaggio competente in Intelligenza (Arcano) può studiarle per 1 ora e scoprire che compongono un libro degli incantesimi contenente gli incantesimi *disco fluttuante* di Tenser e *morte apparente*.
- Uno strano blocco di metallo nero, che Droki deve consegnare ai Fantasma Grigi (vedi sotto)
- Una pergamena in una custodia di rame e quattro sacchetti contenenti unghie tagliate e brandelli di pelle dei giganti delle pietre, che Droki ha intenzione di consegnare ai cultisti (vedi sotto). Ogni sacchetto è etichettato con un nome diverso e la pergamena contiene una lista di nomi corrispondenti a quelli delle etichette, assieme alle descrizioni. Uno dei nomi è "Dorhun," seguito da una descrizione che corrisponde all'apprendista dell'Oratore delle Pietre Hgraam. Gli altri nomi appartengono agli altri giganti delle pietre del Clan Cairngorm.

Il derro potrebbe essere in possesso di altri oggetti, qualora fosse riuscito a effettuare le consegne e a riscuotere i relativi pagamenti, come descritto di seguito.

Consegna ai Fantasma Grigi. Droki intende consegnare lo strano blocco di metallo nero ai Fantasma Grigi, ricevendo un pagamento da Lorthio l'alchimista (vedi l'area 8) in forma di un medaglione di mithral del valore di 125 mo. Il medaglione è un simbolo sacro di Laduguer, decorato con l'incisione di una freccia che si infrange su uno scudo. Quei personaggi che non sono stati autorizzati dai Custodi della Fiamma a portare il simbolo saranno arrestati dalle guardie (vedi "Personaggi Catturati") se vengono sorpresi in possesso del medaglione a Gracklstugh.

Consegna ai Cultisti. Droki intende consegnare la pergamena e i sacchetti con le unghie tagliate e i brandelli di pelle dei giganti delle pietre (da usare come componenti di un rituale) ai derro cultisti (vedi l'area 12). Droki viene pagato per questa consegna con una *pozione di invisibilità* e una clessidra del valore di 50 mo.

RICOMPENSE IN PE

Se i personaggi catturano il derro e lo consegnano a Errde Blackskull, ottengono 150 PE a testa.

1. ENTRATA

Lo stretto corridoio che proviene dalla Fenditura Ovest si apre su una lunga caverna disseminata di stalattiti e stalagmiti. L'acqua che gocciola dalle stalattiti forma delle piccole pozzanghere sul pavimento.

Il bagliore della *faerzress* proietta una tenue luce in tutta la caverna, turbinando in lente spirali e proiettando ombre danzanti dalle colonne irregolari che si ergono lungo le pareti. L'aria ha un odore e un sapore stranamente metallico e i rumori attorno a voi sembrano stranamente attutiti. Le gocce d'acqua che cadono non creano alcuna eco, come se vi trovaste all'aria aperta.

Questo luogo offre molti nascondigli da cui i personaggi possano tendere un'imboscata. La *faerzress* evita che il rumore di un combattimento sia udito all'esterno nella Fenditura Ovest o più oltre, nei tunnel.

Se i personaggi aspettano Droki in quest'area, il derro compare dopo 2d12 ore. Nel corso di quell'attesa, ogni personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14. Chi lo supera prova solo un leggero disagio. Chi ottiene un 20 naturale al tiro salvezza sperimenta delle fugaci visioni del futuro, ottenendo il beneficio del talento Fortunato (vedi il capitolo 6 del *Player's Handbook*, "Opzioni di Personalizzazione") fino all'inizio del suo riposo lungo successivo. Se il personaggio possiede già il talento Fortunato, ottiene 3 punti fortuna extra da spendere. Chi fallisce il tiro salvezza vede delle immagini inquietanti in mezzo ai bagliori della *faerzress* e subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza finché non completa un riposo breve al di fuori dell'area.

Se i personaggi hanno catturato Droki a Gracklstugh e l'hanno portato qui, dovranno effettuare il tiro salvezza a un certo punto durante l'interrogatorio. Droki conosce il potere della caverna e tenta di guadagnare tempo, dando risposte senza senso e sibilando ai personaggi. Tenta la fuga dopo che i personaggi hanno effettuato i loro tiri salvezza, dileguandosi lungo il percorso descritto nella sezione "Trovare Droki".

SVILUPPO

Se Buppido fa parte del gruppo, approfitta di una qualsiasi distrazione per sgattaiolare via e rifugiarsi nell'area 1b.

1A. AGGIRARE LA POZZA

Una caverna relativamente piccola si dirama dal tunnel principale. Se i personaggi stanno pedinando Droki, il DM legge il brano seguente.

Droki si ferma davanti a un'alta e stretta crepa nella parete. Rimane a guardare la crepa per un istante, poi si china a frugare tra i funghi, ridacchiando entusiasta mentre ne coglie uno e lo mangia tutto intero. Inghiottito l'ultimo boccone, lo vedete rimpicciolirsi fino ad assumere le dimensioni di una bambola e poi scomparire nella crepa.

Nella parete al lato opposto della piccola caverna, si apre una stretta crepa circondata da chiazze di erbe pigmee e funghi watussi (1d10 + 10 per ogni tipo di fungo). La crepa forma l'ingresso di uno stretto tunnel formatosi naturalmente.

1B. TANA DI BUPPIDO

Il derro Buppido ha scoperto i Tunnel delle Spirali di Pietra mesi fa, ma non ha mai osato spingersi oltre le prime due camere. Si è stabilito in quest'area e ha eretto un macabro altare in onore di se stesso, a sostegno della mania di crederci un dio.

Se Buppido fa ritorno a Gracklstugh, abbandona i personaggi alla prima occasione e si reca in questo posto. Se si trova qui quando i personaggi arrivano, il DM legge il brano seguente. Se Buppido non è presente, il DM dovrà modificare il testo come più appropriato.

Quando vi addentrate nella caverna, siete assaliti dal fetore di carne putrefatta. Il pavimento è ricoperto dei resti di numerosi umanoidi in vari stati di decomposizione e disposti in una spirale attorno al centro della caverna. Una figura china sul pavimento è impegnata a lavorare su qualcosa emette un mormorio inquietante.

"Oh, eccovi qua!" La figura si rivela essere Buppido. Si pulisce le mani sulla veste e sfodera un sorriso maligno. "Non mi aspettavo che mi raggiungeste qui, ma il mio santuario è quasi finito! Quanto potere! Finalmente i miei fedeli mi onorano! E voi...? Sì, sì. Sento che siete pronti a ricevere la mia verità nei vostri cuori!"

I resti degli umanoidi sul pavimento rendono l'intera caverna terreno difficile. I personaggi possono identificare i resti come appartenenti a vari derro, gnomi delle profondità e goblin, nonché a un paio di grimlock.

Buppido è un tipico **derro** che attacca i personaggi a prescindere dalle loro intenzioni. Nel suo primo turno, usa un'azione bonus per incanalare il potere di questo "santuario", animando sei **scheletri** che lo aiutino. I non morti si formano dai resti che giacciono a terra, componendo corpi irregolari composti da pezzi scompagnati. Ogni scheletro ha due teschi, anche se la cosa non influenza le sue capacità.

Buppido combatte in preda a una folle certezza della sua superiorità e resta stupito se il gruppo lo sconfigge, urlando parole incoerenti sulla fine del mondo. Gli scheletri combattono fino alla distruzione anche se Buppido viene sconfitto prima.

Se Buppido è rimasto ucciso a Velkynvelve o in un'altra occasione nel corso dei viaggi dei personaggi nell'Underdark, al suo posto c'è un **vermeiena** che si nutre dei resti dei morti.

SVILUPPO

Una volta sconfitti i mostri, il **fantasma** di uno gnomo delle profondità di nome Pelek fa capolino con la testa fuori dal terreno, sbatte gli occhi e poi emerge completamente. Il fantasma è amichevole e racconta agli avventurieri che Buppido lo ha ucciso non molto tempo fa e poi ha fatto a pezzi il suo cadavere per aggiungere i resti alle altre parti del corpo che tiene nel santuario. Pelek spiega che era partito in viaggio da Blingdenstone quando si è imbattuto in Buppido. Sa poche cose sui Tunnel delle Spirali di Pietra, ma ha visto un derro rimpicciolito che portava uno strano cappello (Droki) entrare e uscire dai tunnel più stretti. Pelek non sa nulla sui funghi erba pigmea.

Pelek chiede ai personaggi di prendere una o più parti del suo corpo e di portarle a Blingdenstone per seppellire i suoi resti laggiù, affinché il suo spirito possa aver pace. È impossibile capire quali parti del corpo siano le sue e un esame dell'area è un lavoro macabro che serve solo a confermare la gravità della follia di Buppido. Pelek ricorda che la strana magia che pervade i tunnel aveva animato una delle sue mani recise, che era sgusciata via in uno dei tunnel stretti (i personaggi potrebbero incontrarla nell'area 13). Pelek aggiunge che i personaggi potrebbero riconoscerla perché portava un anello di ossidiana. Se i personaggi hanno bisogno di ulteriori ragioni per recarsi a Blingdenstone, Pelek aggiunge che gli **svirfneblin** che vivono laggiù conoscono molte strade che conducono in superficie.



TESORO

Sul pavimento giacciono sparpagliate 10 mo, 11 ma e un pezzo inumidito di pergamena in pelle di lucertola su cui sono scritte le parole "Venerate Buppido" in un Nanico stentato.

2. POZZA CONTAMINATA

Questa pozza è alimentata da un fiume che scorre dal Lagoscuro. La corrente del fiume trasporta molte cose provenienti dal lago sotterraneo, tra cui le carcasse di innumerevoli creature, che finiscono per inquinare l'acqua della pozza (vedi il riquadro "Tunnel delle Spirali di Pietra: Tratti Generali").

Il tunnel scende gradualmente fino al bordo di una grossa pozza che riempie la caverna antistante. La riva opposta dista quasi trenta metri, ma non è possibile vedere nulla sotto la superficie nera dell'acqua.

L'acqua è riscaldata da una sorgente termica e risulta gradevolmente tiepida. Tuttavia, la pozza è contaminata da una malattia. Ogni creatura che inizia il proprio turno nell'acqua deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se fallisce, è contaminata dalla febbre da gallina (vedi "Malattie" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Gli gnomi sono immuni.

I personaggi possono cercare di aggirare la pozza senza immergersi nelle sue acque, usando la magia o scalando le pareti della caverna. Per scalare le pareti scivolose della caverna, è necessario effettuare con successo una prova di Atletica con CD 13. In caso di prova fallita, il personaggio cade in acqua.

3. LA PARATA DEGLI SCIOCCHI

Alcuni miconidi in viaggio attraverso l'Underdark sono stati attratti dalle abbondanti forme di vita fungoidi nei Tunnel delle Spirali di Pietra e si sono fermati sul posto. Sono amichevoli, ma c'è decisamente qualcosa che non va in loro.

Il tunnel si apre in una caverna naturale, al cui interno scorrete alcune creature fungine che danzano a una melodia silenziosa. Tre di loro sono alti 1,5 metri, mentre gli altri sono alti soltanto la metà. Uno dei più piccoli si distingue dagli altri per i suoi movimenti, che sono visibilmente meno frenetici. Poco lontano, due creature più grosse simili a scimmie ricoperte di escrescenze fungoidi e muffa gialla se ne stanno rannicchiate a terra.

Quei personaggi che sanno qualcosa sui miconidi sanno che quelle creature non danzano. Se Amanita si trova assieme al gruppo, lo fa notare. Questo gruppo è composto da tre **miconidi adulti** e cinque **miconidi germogli**. Amanita riconosce uno dei germogli, quello che non balla: si tratta del suo amico Rumpadump (vedi "Sviluppo"). Le creature dall'aspetto scimmiesco sono due **quaggoth servitori delle spore**, ognuno dei quali è coperto da una chiazza di muffa gialla (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Ogni volta che un quaggoth servitore delle spore viene toccato o subisce danni, sprigiona una nube di spore di muffa gialla finché la sua chiazza di muffa gialla non viene distrutta.

I miconidi sono smarriti nella loro celebrazione silenziosa e non si accorgono della presenza dei personaggi. Se gli avventurieri attaccano, i miconidi adulti combattono con ferocia, mentre i germogli fuggono a nascondersi. I servitori delle spore si uniscono alla lotta soltanto se loro o i miconidi vengono minacciati, altrimenti restano immobili.

Se i personaggi tentano di comunicare con i miconidi, questi diffondono delle spore comunicanti in modo che tutti possano parlare telepaticamente. Il capo dei miconidi è un adulto chiamato Voosbur, che parla a nome degli altri. Condividere i pensieri con questi funghi senzienti è un'esperienza insolita e stranamente inebriante (che sembra alquanto diversa dalle comunicazioni telepatiche che i personaggi potrebbero avere condiviso con Amanita). Voosbur racconta allegramente al gruppo che la sua "compagnia" è stata attratta dai funghi speciali in questi tunnel e spiega ai personaggi le proprietà magiche dei funghi erba pigmea e watusso. Voosbur spiega inoltre che i miconidi non sono giunti in quest'area per caso, bensì viaggiando attraverso "il sogno della Signora". Voosbur descrive "la Signora" come un potente essere che ama e guida tutti i miconidi. Si offre di condividere "il dono della Signora" con i personaggi, affinché possano viaggiare "attraverso il sogno della Signora", proprio come fanno i miconidi. I personaggi che accettano l'offerta ottengono il dono di Zuggtmoy (vedi il relativo riquadro).

Se Amanita è presente, spiega ai personaggi che non ha idea di cosa possano significare le parole di Voosbur. Inoltre, Sarith Kzekarit inizia a comportarsi in modo erratico, tentando di mettere in guardia i personaggi dai miconidi, ma senza riuscire a riscuotersi dall'influenza delle spore di Zuggtmoy.

Il miconide germoglio che agisce in modo più indipendente si chiama Rumpadump. Emette una sottile sensazione di disagio attraverso le proprie spore comunicanti in reazione all'offerta di Voosbur, spiegando che gli altri miconidi non si comportano nel modo giusto.

INTERPRETARE RUMPADUMP

Rumpadump è tanto introverso quanto Amanita è socievole: preferisce tenersi in disparte e non usare le sue spore comunicanti a meno che non sia assolutamente necessario. Che Amanita sia presente o meno, Rumpadump può guidare i personaggi fino al Bosco Tenebroso (vedi il capitolo 5), dove i sovrani di quel luogo potrebbero conoscere una via d'uscita dall'Underdark. Tuttavia, il miconide germoglio teme che le "strane spore" di Voosbur possano avere contaminato il resto dei miconidi rimasti a casa.

SVILUPPO

Voosbur non si offende se i personaggi rifiutano la sua offerta di insegnare loro a viaggiare nel "sogno della Signora" e si limita a dire loro addio mentre i miconidi ricominciano a danzare. Se i personaggi si sono dimostrati gentili nei confronti di Rumpadump, quest'ultimo chiede loro il permesso di unirsi al gruppo, specialmente se Amanita è presente. Allo stesso tempo, Sarith si separa dal gruppo per unirsi ai miconidi. Il drow si gira un'ultima volta per guardare i personaggi con un'espressione di terrore e disperazione, poi ogni espressione scompare dal suo volto. Lui e i miconidi danzanti entrano poi in una chiazza di funghi e usano la capacità di *traslazione arborea* conferita dalla benedizione di Zuggtmoy per svanire dalla vista.

RICOMPENSE IN PE

Il DM concede una ricompensa di 50 PE a ogni personaggio se il gruppo ha scelto di negoziare con i miconidi.

4. BOSCHETTO DI FUNGHI

L'intersezione di questo tunnel è bloccata da una fitta coltura di funghi. Il boschetto è un ecosistema a sé stante, che pone varie sfide a coloro che tentano di attraversarlo.

Una fitta foresta di funghi vi blocca il passaggio; gli esemplari più alti arrivano a misurare un metro e mezzo d'altezza. Mentre cercate un modo per attraversarla, un lungo sibilo inizia a echeggiare nell'area... come se innumerevoli vocine sussurrassero qualcosa in un linguaggio che non riuscite a capire.

Anche se inquietante, il sibilo è innocuo ed è causato soltanto dall'aria che soffia attraverso i funghi perforati che compongono il boschetto. I personaggi possono attraversare quest'area facendosi strada a viva forza oppure mangiando prima un'erba pigmea a testa per passare senza disturbare gli altri funghi presenti. Se i personaggi stanno inseguendo Droki, il derro sfrutta il boschetto a suo vantaggio, mangiando un'erba pigmea per avanzare di soppiatto. In questa taglia ridotta, non lascia tracce che gli inseguitori di taglia normale siano in grado di seguire.

Le creature Minuscole possono muoversi attraverso il boschetto senza alcuna penalità. Per le creature Piccole e Medie, il boschetto è considerato terreno difficile. Finché si trovano nel boschetto, le creature Minuscole e Piccole beneficiano di mezza copertura contro le creature Medie e possono nascondersi.

10Le creature possono negare la penalità al movimento distruggendo i funghi prima di attraversare il boschetto. Ogni area quadrata con lato di 1,5 metri occupata dai funghi ha CA 10 e 10 punti ferita. Un qualsiasi attacco che infligga danni da fuoco ha una probabilità del 50 per cento di accendere un fungo gambotorcia (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2).

La prima volta che un personaggio di taglia Piccola o superiore arriva all'intersezione del tunnel, due **sciami di insetti** (millepiedi) emergono dai nidi all'interno del boschetto e attaccano. Altri due **sciami di insetti** (ragni) arrivano al secondo round di combattimento e un ulteriore **sciame di insetti** (millepiedi) arriva al terzo round.

TESORO

Grazie all'abbondanza di funghi nel boschetto, foraggiare qui è molto facile. In mezzo ai funghi comuni non commestibili, crescono i seguenti funghi esotici e commestibili, per buona parte descritti nel capitolo 2:

- 1d6 strati di bucciaruvida
- 3d6 cappelli azzurri
- 1d6 funghibarile
- 1d6 gambitorcia
- 1d6 chiazze di licheni infuocati
- 1d6 lingue della follia
- 1d6 lucinotturne
- 1d6 nasi di Nilhogg
- 1d6 timmask
- 1d6 trillimac
- 2d6 watussi (vedi "Funghi Soffusi di Faerzress")
- 2d6 erbe pigmee (vedi "Funghi Soffusi di Faerzress")

DONO DI ZUGGTMOY

Una volta al giorno, usando un'azione, un miconide con il dono di Zuggtmoy può diffondere una nube di spore contaminate dal demone in un raggio di 6 metri. Ogni altra creatura entro l'area che non sia già stata "benedetta" con il dono di Zuggtmoy deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 8 + il modificatore di Costituzione del miconide + il bonus di competenza del miconide. Una creatura che fallisce il tiro salvezza o vi rinuncia diventa infettata. Mentre è infettata dal dono di Zuggtmoy, la creatura ottiene la capacità di lanciare una versione speciale dell'incantesimo *traslazione arborea* senza componenti. Questo incantesimo consente alla creatura infettata di muoversi attraverso le chiazze di muffe e funghi anziché attraverso gli alberi. Una volta che ha lanciato questo incantesimo, la creatura infettata non può lanciarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Ogni creatura infettata dal dono di Zuggtmoy subisce svantaggio ai tiri per colpire contro le creature vegetali. Inoltre, ogni volta che una creatura infettata completa un riposo breve o lungo, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se lo fallisce, entra in uno stato di euforica beatitudine. Mentre è in questo stato, la creatura non può effettuare azioni, azioni bonus o reazioni e deve usare tutto il suo movimento per danzare e fare capriole. Alla fine del suo turno, la creatura può ripetere il tiro salvezza; se lo supera, l'effetto di beatitudine euforica per lei termina.

Un incantesimo *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* libera una creatura dal dono di Zuggtmoy.

RUMPADUMP



5. ALTOPIANO DEL FRASTUONO

Questa camera è stata scolpita dalla *faerzress* e ha l'effetto collaterale di intrappolare il suono.

Il bagliore della *faerzress* si agita attraverso questa camera come se fosse sospinto da un vento invisibile. Sale e turbinata attorno a un grosso altopiano per poi continuare a salire spiraleggiando, anche se il soffitto della caverna è troppo alto e buio per essere visto. Sentite mormorii e sussurri provenire dalla cima dell'altopiano e, quando vi avvicinate, il brusio si fa più forte. I livelli a gradoni che circondano l'altopiano sembrano quasi gli scalini di una scalinata, ma c'è anche una rampa che corre dal fondo alla cima e consente di salire agevolmente.

Chi sale sull'altopiano scopre che i suoi scalini non sono cerchi concentrici, ma formano una spirale che sale dal fondo della caverna alla cima dell'altopiano.

Sulla parete ovest si apre una considerevole crepa, da cui è possibile accedere a un tunnel stretto che offre una scorciatoia verso l'area 7 se i personaggi sono abbastanza piccoli da passarci attraverso (vedi il riquadro "Tunnel delle Spirali di Pietra: Trattati Generali"). Droki usa spesso questo tunnel stretto per spostarsi.

I personaggi in cima all'altopiano sentono il mormorio della camera più nitidamente e capiscono che è composto da più suoni separati. Sentono il clangore cadenzato e il ruggito delle forge di Gracklstugh, il cupo ringhio infastidito di Themberchaud, le folli grida dei derro e perfino i frammenti casuali di varie conversazioni. La

faerzress in questo luogo amplifica i rumori prodotti nella soprastante città di Gracklstugh, generando una tempesta di rumore.

Un personaggio può usare un'azione per concentrarsi su un suono specifico, ma deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12; se fallisce, subisce 7 (2d6) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se un personaggio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, ottiene un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2) in quanto la sua mente è sopraffatta da ciò che ha sentito.

Se un personaggio supera la CD del tiro salvezza di 5 o più, può fare una domanda su Gracklstugh a cui può ottenere risposta tramite rumori o conversazioni risalenti a non più di una decade fa e generati all'interno della città soprastante o nei Tunnel delle Spirali di Pietra. Questo può includere l'ubicazione attuale di Droki, seguendo i suoi folli borbottii.

Un personaggio può concentrarsi sui suoni nella camera per un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di 1), dopodiché non è più in grado di discernere i singoli rumori.

6. COVO DEI FEROCI

Questo piccolo complesso di minuscole grotte conduce a uno dei covi dei Fantasma Grigi, ma è attualmente occupato da una creatura deforme chiamata il Re dei Ragni. I personaggi devono attraversare dei tunnel stretti per raggiungere quest'area (vedi il riquadro: "Tunnel delle Spirali di Pietra: Trattati Generali").

Il bagliore della *faerzress* in questi tunnel rivela filamenti bianchi e viscosi che aderiscono alle pareti. I filamenti si fanno più densi man mano che vi inoltrate.

La caverna a nordest è la tana del Re dei Ragni: un ragno gigante a due teste deformato da influssi demoniaci fino ad assumere una forma vagamente umanoide. Questa orrenda creatura usa la scheda delle statistiche del **ragno gigante** con le modifiche seguenti:

- Il Re dei Ragni possiede 44 punti ferita, un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di 14, un modificatore di Saggezza (Percezione) di +4 e i seguenti bonus ai tiri salvezza: Costituzione +3, Saggezza +2.
- A causa delle sue due teste, il Re dei Ragni dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri salvezza per non essere accecato, affascinato, assordato, reso privo di sensi, spaventato e stordito.

Il Re dei Ragni percepisce quando gli intrusi entrano nel suo dominio e non può essere sorpreso dal loro arrivo. Avvalendosi dell'aiuto di due **ragni giganti** normali (i suoi attendenti), il Re dei Ragni tende un'imboscata. Si muove fino all'entrata della sua camera nel tentativo di bloccare i personaggi, mentre i due ragni giganti si avvicinano lungo le pareti e il soffitto, posizionandosi al di sopra delle creature sul pavimento. Il Re dei Ragni e i ragni giganti combattono fino alla morte, ma non inseguono le prede che fuggono.

SVILUPPO

Il rumore del combattimento in quest'area mette in allerta i duergar dell'area 7.



7. GIARDINO DEI FANTASMI GRIGI

I Fantasma Grigi usano questa camera per coltivare i vari funghi che poi usano nei loro esperimenti alchemici.

Una doppia porta blocca l'accesso dal tunnel ovest: è una solida porta fatta in spesso legno di zurkh e rinforzata di acciaio rozzamente forgiato. La robusta serratura può essere aperta usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Una prova di Forza con CD 20 effettuata con successo è sufficiente a sfondare la porta.

L'intensa puzza di marciume che aleggia in questa stanza proviene da una grossa depressione centrale, dove crescono dozzine di funghi di molte specie. Una cisterna di rame a forma di barile è stata collocata al margine della fossa. Dalla cisterna parte un alto tubo di rame che si inarca sopra la fossa. Una serie di casse è stata impilata lungo una parete.

Tre **duergar** lavorano qui. Sono membri dei Fantasma Grigi a cui sono state assegnate mansioni da giardinieri. Attaccano non appena vedono degli intrusi. Se i personaggi arrivano dalla crepa nella parete est (vedi "Fossa dei Funghi"), possono nascondersi tra i funghi e tentare di cogliere i duergar di sorpresa. Se i personaggi fanno molto rumore nell'area 6 o si fanno strada a viva forza attraverso le porte a ovest, i duergar diventano invisibili e attaccano non appena i personaggi arrivano.

All'inizio del combattimento, due duergar usano la loro azione di Ingrandire mentre il terzo apre la valvola della cisterna di rame e orienta la sua bocchetta contro i personaggi. Durante il secondo round di combattimento, allo stesso conteggio di iniziativa dei duergar, il **duergar alchimista** dell'area 8 si unisce al combattimento. Se gli altri duergar cadono, l'alchimista diventa invisibile e cerca di scappare.

FOSSA DEI FUNGHI

La fossa è profonda 1,5 metri e piena di vari tipi di funghi. È considerata terreno difficile per le creature Piccole e Medie, ma le creature Minuscole beneficiano di mezza copertura mentre si trovano in mezzo ai funghi.

Una crepa nella parete est costituisce l'imboccatura di un tunnel stretto che conduce dal pavimento della fossa all'area 6; vedi il riquadro "Tunnel delle Spirali di Pietra: Tratti Generali" per ulteriori indicazioni sui tunnel stretti.

Grazie all'abbondanza di funghi, foraggiare qui è molto facile. In mezzo ai funghi comuni non commestibili, crescono i seguenti funghi esotici e commestibili, per buona parte descritti nel capitolo 2:

- 2d6 strati di bucciaruvida
- 3d6 cappelli azzurri
- 1d6 funghiarile
- 1d6 gambitorcia
- 1d6 nasi di Nilhogg
- 1d6 timmask
- 2d6 trillimac
- 2d6 watussi (vedi "Funghi Soffusi di Faerzress")
- 2d6 erbe pigmee (vedi "Funghi Soffusi di Faerzress")

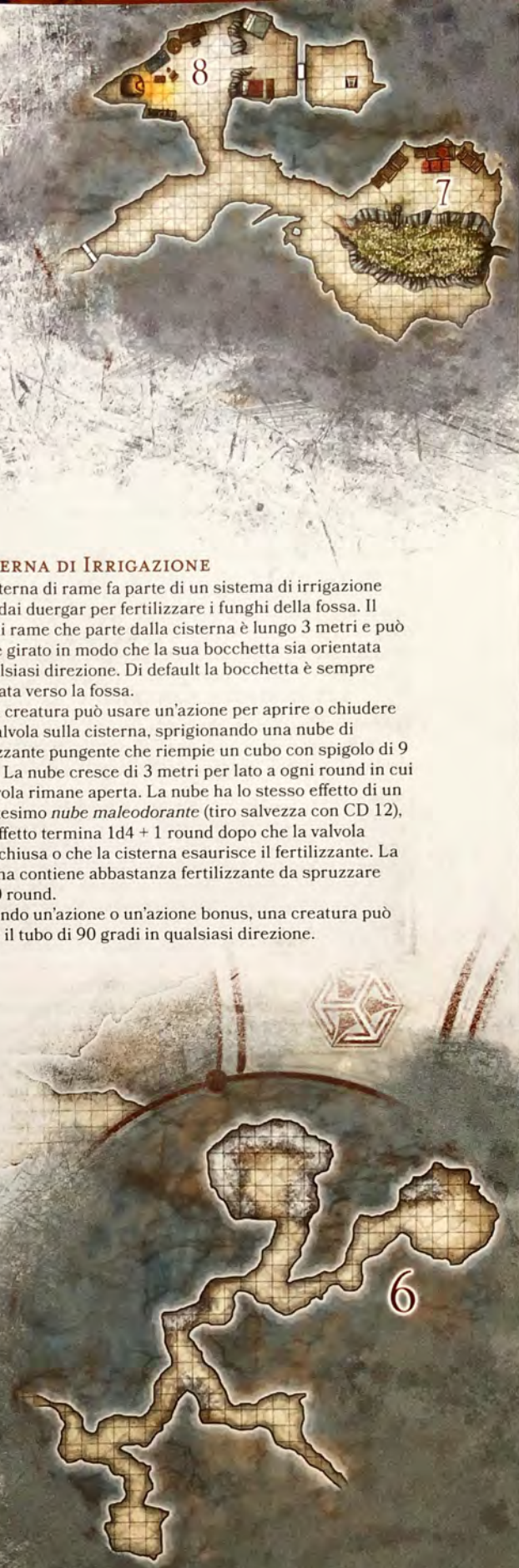
Un personaggio competente e dotato di sostanze da avvelenatore può anche raccogliere 1d6 dosi di veleno sangue dell'assassino dalla fossa dei funghi (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

CISTERNA DI IRRIGAZIONE

La cisterna di rame fa parte di un sistema di irrigazione usato dai duergar per fertilizzare i funghi della fossa. Il tubo di rame che parte dalla cisterna è lungo 3 metri e può essere girato in modo che la sua bocchetta sia orientata in qualsiasi direzione. Di default la bocchetta è sempre orientata verso la fossa.

Una creatura può usare un'azione per aprire o chiudere una valvola sulla cisterna, sprigionando una nube di fertilizzante pungente che riempie un cubo con spigolo di 9 metri. La nube cresce di 3 metri per lato a ogni round in cui la valvola rimane aperta. La nube ha lo stesso effetto di un incantesimo *nube maleodorante* (tiro salvezza con CD 12), ma l'effetto termina 1d4 + 1 round dopo che la valvola viene chiusa o che la cisterna esaurisce il fertilizzante. La cisterna contiene abbastanza fertilizzante da spruzzare per 10 round.

Usando un'azione o un'azione bonus, una creatura può girare il tubo di 90 gradi in qualsiasi direzione.



CASSE

Le casse lungo la parete nord sono fatte in legno di zurkh e sono impilate fino a un'altezza di 1,5 metri. Salire sopra le casse costa 1,5 metri di movimento. La maggior parte delle casse è vuota, ma quattro di esse contengono un raccolto di funghi commestibili. Ogni cassa di funghi pesa 25 kg, contiene l'equivalente di 20 giorni di razioni e può essere venduta a Gracklstugh o in un altro insediamento dell'Underdark per 25 mo.

SVILUPPO

Se i personaggi mantengono in vita almeno un duergar per interrogarlo, è richiesta una prova di Carisma (Intimidire) con CD 16 per ottenere una risposta a una singola domanda. I personaggi possono porre soltanto tre domande in totale prima che il duergar sopravvissuto inizi a parlare in modo incoerente e a schiumare bava dalla bocca (una forma di follia indotta dalla *faerzress* contaminata dai demoni). Qualsiasi incantesimo o effetto che curi la follia indeterminata può restituire la sanità mentale a un duergar (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

I duergar stanziati in quest'area hanno il compito di proteggere il giardino di funghi e di aiutare l'alchimista nel suo lavoro. Usano una botola nell'area 8 per spostarsi dai Tunnel delle Spirali di Pietra ai Moli del Lagoscuro a Gracklstugh. Hanno ricevuto l'ordine di non esplorare il resto dei Tunnel delle Spirali di Pietra, anche se a volte i loro capi si addentrano nei tunnel per motivi sconosciuti.

8. L'ALCHIMISTA GRIGIO

I Fantasma Grigi hanno rivendicato questa caverna e la usano sia come rifugio che come laboratorio, dove i loro alchimisti possono lavorare in relativa pace e isolamento.

Quest'area è sorprendentemente pulita e ordinata ed è ripartita in due livelli collegati da una rampa fatta in assi di legno di zurkh. Il livello superiore ospita un laboratorio attrezzato a dovere, mentre quello inferiore ospita due brandine. Nella parete del livello inferiore, è visibile una porta chiusa.

Se non è attirato dal trambusto di un combattimento nell'area 7, un **duergar alchimista** (vedi il relativo riquadro) di nome Lorthio Bukbukken lavora al livello superiore di quest'area. Il laboratorio di Lorthio include un tavolo da lavoro, una scrivania, una fila di scaffali carichi di fiale e un forno a forma di cupola. Tutti i mobili sono fatti in legno di zurkh, ad eccezione del forno, che è fatto di pietra.

DUERGAR ALCHIMISTA

Un duergar alchimista porta con sé due fiale di acido e due ampole di fuoco dell'alchimista. Il DM usa la normale scheda delle statistiche del **duergar**, ma sostituisce l'opzione di attacco di Giavellotto con le opzioni di attacco seguenti:

Fiala di Acido. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 6 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni da acido.

Fuoco dell'Alchimista. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 6 m, un bersaglio. Colpito: 2 (1d4) danni da fuoco all'inizio di ogni turno del bersaglio. Una creatura può terminare questi danni usando la sua azione per effettuare una prova di Destrezza con CD 10; in caso di successo, estingue le fiamme.

Il livello inferiore si trova 3 metri più in basso rispetto al laboratorio e ospita due brandine e due piccoli forzieri, tutti fatti in legno di zurkh (vedi "Tesoro", sotto, per ulteriori informazioni sul contenuto dei forzieri). La porta è sbarrata su questo lato ed è dotata di uno spioncino all'altezza degli occhi di un nano. Se qualcuno apre lo spioncino, può dare un'occhiata alla stanza oltre la porta. La sbarra può essere facilmente sollevata da questo lato, mentre per sfondare la porta è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 20.

La stanza a est della porta è vuota, ad eccezione di una scaletta in ferro che sale di 18 metri fino a una botola di pietra incassata nel soffitto. La botola non è chiusa a chiave e conduce a uno stretto tunnel spiraleggiante che sale fino ai Moli del Lagoscuro.

SVILUPPO

Il rumore di un combattimento mette in allerta i duergar nell'area 7, che usano le loro azioni di Ingrandire prima di dirigersi da questa parte.

TESORO

Se i personaggi dedicano 1 ora a setacciare il laboratorio, possono mettere assieme due borse da erborista, un set di sostanze da avvelenatore e dieci borse del guaritore. I forzieri in legno di zurkh (che non sono chiusi a chiave) contengono 1d6 fiale di acido, 1d6 ampole di fuoco dell'alchimista, due *pozioni di guarigione*, una *pozione di guarigione maggiore*, una *pozione del soffio di fuoco* e una *pozione di resistenza ai danni psichici*.

In base allo status delle consegne di Droki e del suo eventuale pagamento, la scrivania può contenere un blocco di metallo nero oppure un simbolo sacro di Laduguer fatto in mithral (vedi "Trovare Droki"). La scrivania contiene anche alcune ricette alchemiche scarabocchiate in Nanico su strisce di pergamena. Se un personaggio studia quelle strisce per un'ora ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, può ricomporre le formule per creare fiale di acido e ampole di fuoco dell'alchimista. Il personaggio può raccogliere abbastanza ingredienti in laboratorio da fabbricare 1d4 oggetti di ogni tipo. Se un personaggio conosce la ricetta e possiede gli ingredienti appropriati, può fabbricare una fiala di acido o un'ampolla di fuoco dell'alchimista in 1 ora.

Se un personaggio ispeziona la scrivania ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12, trova anche una lettera in uno scomparto segreto. La lettera è scritta in Nanico su un pezzo di pelle di lucertola:

Non ho più bisogno del tuo veleno. Tratterò con Werz Saltbaron personalmente. Portami una lama elfica, una con i ghirigori incisi sull'acciaio, e dimenticherò che mi hai deluso. E non voglio vedere nessuno dei tuoi scagnozzi vicino alla mia postazione. La capitana inizia a ficcanasare in giro e un capro espiatorio mi farebbe comodo.

—Gorglak

Se i personaggi catturano Lorthio e lo interrogano a proposito della lettera, il duergar rivela una delle informazioni seguenti ogni volta che un personaggio effettua con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 13:

- Gorglak è un combattente della Guardia di Pietra assegnato a una delle porte esterne nei pressi del Distretto di Lagoscuro.
- Gorglak è un avido collezionista di armi insolite.
- Gorglak si lascia corrompere facilmente.

RICOMPENSE IN PE

Se i personaggi consegnano la lettera di Gorglak alla capitana Errde Blackskull guadagnano 50 PE a testa per avere fornito prove della corruzione tra i ranghi della Guardia di Pietra.

9. FONTANA DEL MALE

L'acqua contaminata del Lagoscuro si riversa in questa caverna fino a formare uno stagno. Vedi il riquadro "Tunnel delle Spirali di Pietra: Tratti Generali" per gli effetti che subisce chi beve l'acqua contaminata. Il soffitto di questa caverna è alto 24 metri.

La camera si scinde in due sentieri che costeggiano un grosso stagno, formato dall'acqua che cola dalle stalattiti lungo il soffitto. Il sentiero a ovest forma una rampa rialzata rispetto alla superficie dello stagno, mentre quello a est corre all'altezza dell'acqua e prosegue fino all'imboccatura di un tunnel. L'acqua si fa più scura verso il centro dello stagno, dove un dolce mulinello si trasforma in un vortice gorgogliante.

Un **fatale dell'acqua** vincolato allo stagno da vari anni è stato corrotto dall'influenza demoniaca che contamina questi tunnel: è diventato malvagio e ha sviluppato una fame oscura.

Il sentiero a ovest sale gradualmente fino a un'altezza massima di 18 metri rispetto alla superficie dello stagno. Se i personaggi prendono questo sentiero superiore, il fatale dell'acqua li attacca quando si trovano a 9 metri al di sopra della superficie dello stagno, in quanto era vincolato qui per proteggere il sentiero che conduce all'area 14. Il fatale dell'acqua può ordinare all'acqua dello stagno di prorompere come se fosse un geyser, sospingendolo fino al livello dei personaggi e metterli alla sua portata. Ogni personaggio che il fatale dell'acqua riesce ad afferrare cade nello stagno e non subisce danni dalla caduta. Lo stagno è profondo 9 metri al centro e 1,5 metri presso la riva.

Se i personaggi seguono Droki fino a questa camera, lo vedono sgattaiolare con prudenza lungo il sentiero a est. Possono tentare di seguirlo effettuando una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) contrapposta al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva del fatale dell'acqua. Se più della metà dei personaggi fallisce la prova, il fatale dell'acqua li nota e attacca. Se i personaggi vengono attaccati dal fatale dell'acqua mentre seguono Droki, lo scaltro derro capisce di essere pedinato e accelera il passo.

10. RECINTI DEI CULTISTI

I folli derro cultisti hanno acquistato degli orsi delle caverne da alcuni cacciatori dell'Underdark e li hanno contrabbandati all'interno di Gracklstugh. A quale scopo non è dato sapere.

Un grosso cancello fatto di sbarre di ferro blocca l'entrata nordovest ed è solitamente chiuso a chiave. Uno dei derro cultisti è in possesso della chiave. La serratura può essere aperta usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Una creatura con un punteggio di Forza pari o superiore a 20 può aprire il cancello a viva forza effettuando con successo una prova di Forza con CD 25.

La prima cosa che notate quando entrate nella stanza è un forte e sgradevole odore di animali che aleggia nell'aria, proveniente da alcune gabbie fatte di rottami di ferro e disposte lungo entrambi i lati della camera. Un sentiero a spirale si snoda fino al centro della stanza, delimitato da piccoli piloni di pietra.

Due derro se ne stanno in piedi accanto a un grosso calderone davanti a una tenda vicino al centro della caverna. Entrambi parlano, apparentemente ignorando la vicenda. All'interno delle gabbie, tre enormi orsi bruni sembrano sonnecchiare.

I due **derro** (vedi l'appendice C) sono cultisti. Uno di loro si lamenta del "padrone", mentre l'altro racconta di qualcosa che in passato ha pescato dal Lagoscuro.

I tre orsi delle caverne (si usano le statistiche dell'**orso polare**) sono in allerta, nonostante le apparenze lascino credere il contrario. I personaggi che sperano di oltrepassarli di soppiatto devono effettuare con successo prove di Destrezza (Furtività) contrapposte al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva degli orsi, pari a 13. Nel loro primo turno, i cultisti si muovono per liberare gli orsi. Ogni gabbia è chiusa da un semplice paletto che può essere sfilato con un'azione. Una volta che i primi due orsi sono stati liberati, il terzo si libera da solo sfondando la gabbia.

Una crepa nella parete sud conduce a un tunnel stretto che serpeggia verso l'area 12. Le creature di taglia Media o superiore sono troppo grosse per infilarsi in questo tunnel stretto (vedi il riquadro "Tunnel delle Spirali di Pietra: Tratti Generali").

SENTIERO A SPIRALE

Questo sentiero aiuta a incanalare la magia rituale che i cultisti usano per domare gli orsi delle caverne. Anche se il rituale è attualmente inattivo, l'area irradia una debole aura di ammaliamento se esaminata tramite un incantesimo *individuazione del magico*.

TESORO

All'interno della tenda ci sono due giacigli pulciosi, un secchio in legno di zurkh pieno di funghi commestibili (l'equivalente di due giorni di razioni) e un otre pieno di Birra del Lagoscuro.

11. CAMPO GIOCHI DEI QUASIT

Alcuni dei derro sapienti più potenti del culto possiedono dei quasit come famigli e i piccoli demoni hanno scoperto questa rete di tunnel, che usano come scorciatoie per trasmettere messaggi da un'area all'altra dei Tunnel delle Spirali di Pietra controllate dai cultisti o semplicemente per sfuggire ai loro doveri. Se i personaggi si rimpiccioliscono, riescono ad attraversare più facilmente quest'area.



Il tunnel stretto è illuminato dalla stessa luce fioca soffusa che è presente in tutto il complesso. Davanti a voi sentite echeggiare le risate stridule di alcune creature.

Quattro **quasit** si azzuffano per gioco poco più avanti nel tunnel. Se notano i personaggi, li attaccano.

Quando due quasit sono scesi a 0 punti ferita, i due rimanenti diventano invisibili e fuggono. Tuttavia, fanno abbastanza rumore da consentire ai personaggi di seguirli grazie all'udito. Se almeno un quasit riesce a fuggire, i cultisti nell'area 12 non possono essere sorpresi e preparano un'imboscata.

SVILUPPO

Se i personaggi riescono a catturare e interrogare un quasit, la creatura rivela senza esitare il nome di Narrak, il derro sapiente che guida i cultisti dei Tunnel delle Spirali di Pietra (vedi l'area 12). Pur di avere salva la vita, il quasit rivela che il culto intende maledire i giganti delle pietre di Gracklstugh facendoli impazzire per seminare il caos in città.

RICOMPENSE IN PE

Ogni personaggio ottiene una ricompensa speciale di 50 PE se il gruppo apprende i piani di Narrak da un quasit.

12. NASCONDIGLIO DEI CULTISTI

Droki entra in questa caverna da est, attraverso uno stretto tunnel che si collega a una crepa nel pavimento della caverna (vedi la sezione "Tunnel Stretti" del riquadro "Tunnel delle Spirali di Pietra: Tratti Generali").

A ovest della caverna si trova un boieto stridente che funge da sistema d'allarme (vedi "Chiazze di Funghi") e una fossa nascosta (vedi "Trappola").

Da questa grande camera, proviene un forte odore di zolfo e di fetide sostanze chimiche. La luce di alcuni falò illumina una piattaforma naturale su cui cinque derro sono impegnati in un coro cacofonico. Un cane a due teste si agita all'interno di una gabbia, mentre un altro derro lì vicino giocherella con una balestra e tiene d'occhio il cane nervosamente.

Un bagliore verde si innalza improvvisamente da un cerchio magico al centro della piattaforma, dove una piccola statua umanoide sembra essere il fulcro del canto e del rituale. Mentre osservate la scena, dal collo della statua spunta una escrescenza, che cresce e si modifica a ogni verso sacrilego del canto fino ad assumere la forma di una seconda testa.

Narrak, un derro sapiente, appartiene a un gruppo estremista del Consiglio dei Sapienti che usa la demonologia per accrescere il suo potere. Dopo l'arrivo dei signori dei demoni, ha radunato vari apprendisti e li ha costretti con le minacce a prendere parte ai rituali che semineranno il caos a Gracklstugh. Narrak sa che i giganti delle pietre sono uno dei pilastri su cui poggia il potere del Re Profondo. Maledirli con la follia di Demogorgon sarà il primo passo di un piano che consegnerà l'intera città al signore dei demoni.

La gabbia accanto al tunnel contiene un **cane della morte**, sorvegliato da un nervoso **derro** cultista. Sulla piattaforma, **Narrak** e altri quattro **derro** cultisti stanno celebrando un rituale attorno alla statua centrale (le statistiche di Narrak e dei derro sono contenute nell'appendice C). Il coro dei cultisti si alterna alla voce di Narrak che invoca "Demogorgon!" Sulla piattaforma, comodamente seduta a riposare in un'alcova piena di funghi (e inizialmente fuori dalla visuale del gruppo), si trova anche la guardia del corpo di Narrak, una **ettin** di nome Grula-Munga.



Quando qualche intruso fa la sua comparsa, i cultisti smettono di cantare e prendono posizione lungo il bordo della piattaforma, mentre Grula-Munga si alza in piedi e raccoglie le sue armi. Allo stesso tempo, il cultista accanto alla gabbia libera il cane della morte. Narrak porta avanti il rituale finché i personaggi non uccidono il cane della morte o uno dei cultisti, nel qual caso si unisce alla battaglia. La porta della gabbia del cane della morte è chiusa da un semplice gancio e richiede un'azione per essere aperta.

Se almeno un quasit era fuggito dall'area 11, i cultisti sono stati avvertiti della presenza degli intrusi. Altrimenti, i personaggi possono cogliere i cultisti di sorpresa. I quasit restano invisibili e si mantengono vicini a Narrak.

CHIAZZE DI FUNGHI

I funghi crescono in abbondanza in tutta quest'area, formando grosse chiazze sui pavimenti e sulle pareti.

Due folte chiazze di funghi crescono su entrambe le pareti del tunnel ovest. Sulla parete nord è cresciuto un **boletto stridente** che i membri del gruppo possono riconoscere se effettuano con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 12. Il boletto stridente inizia a urlare non appena qualcuno giunge entro 9 metri da lui.

La crepa nel pavimento lungo la parete est è circondata da una fitta chiazza di funghi che costituisce terreno difficile per le creature Piccole e Medie e fornisce mezza copertura alle creature Minuscole. In mezzo ai funghi comuni, sono cresciuti 2d6 watussi e 2d6 erbe pigmee.

PIATTAFORMA

Il pavimento della caverna si alza per formare una piattaforma naturale alta 1,5 metri. Un cerchio ritualistico luminoso domina il centro della piattaforma. Chiunque non sia un derro ed entri nel cerchio o lo tocchi deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti ottiene un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2). Che il tiro salvezza sia superato o meno, una creatura non può essere influenzata di nuovo dal cerchio in questo modo. Inoltre, le creature non malvagie all'interno del cerchio subiscono svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

La statua all'interno del cerchio per il rituale è alta 60 cm, pesa 50 kg e assomiglia vagamente a un gigante delle pietre accovacciato, con una escrescenza sul collo nel punto in cui una seconda testa sta per spuntare. La statua è ricoperta di simboli profani e porta sulla schiena la parola "Dorhun" incisa in Nanico. Una prova di Intelligenza (Arcano o Religione) con CD 16 effettuata con successo consente a un personaggio di riconoscere che i simboli profani sono correlati a Demogorgon.

Un'ispezione della piattaforma rivela una statua simile, ma infranta, accanto a un forziere di ferro chiuso a chiave e a una pila di libri (vedi "Tesoro" per ulteriori informazioni sul forziere e sui libri). La statua infranta è simile a quella nel cerchio, ma sulla schiena compare la scritta "Rihuud" e la seconda testa è interamente sviluppata. Se Rihuud è morto, la statua infranta si sbriciola in polvere quando i personaggi la toccano. Se i personaggi hanno risparmiato la vita di Rihuud, una prova di Intelligenza (Arcano o Religione) con CD 12 effettuata con successo rivela che la seconda testa è un condotto per la magia della maledizione e che rimuovendola e consegnandola all'Oratore delle Pietre Hgraam nella Caverna Cairngorm, l'anziano gigante sarà in grado di porre fine alla maledizione di Rihuud.

TRAPPOLA

Il tunnel a ovest di questa caverna contiene una fossa nascosta (vedi "Esempi di Trappole" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). La copertura, nascosta dai detriti, è un sottile strato in legno di zurkh che si spezza quando una creatura di peso pari o superiore a 25 kg ci passa sopra (un personaggio di peso inferiore non è abbastanza pesante da spezzare la copertura). La fossa è profonda 3 metri e il fondo è coperto da una chiazza di fanghiglia verde (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Se una creatura cade nella fossa, subisce 1d6 danni contundenti e fallisce automaticamente il tiro salvezza su Destrezza per evitare la fanghiglia.

TESORO

Se i personaggi consegnano la statua infranta (o quanto meno la sua seconda testa) all'Oratore Hgraam, il gigante delle pietre li ricompensa con uno smeraldo del valore di 500 mo e promette di garantire per loro qualunque obiettivo si prefiggano di raggiungere a Gracklstugh.

Narrak porta appesa al collo una chiave che apre la serratura sul forziere di ferro. La serratura può anche essere aperta usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 17. Il forziere contiene un vasetto di *unguento di Keoghtom* e un sacchetto di cuoio con 45 mo e 15 ma.

Le pagine dei libri sono state ricavate da cappelli di trillimac (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2). Contengono i folli scarabocchi di Narrak e degli altri derro sapienti suoi complici. Un personaggio competente in Arcano, Indagare o Religione può trascorrere 8 ore a studiarli, sottraendo 1d4 ore se sa leggere il Nanico. Alla fine di questo periodo, il personaggio apprende che i libri descrivono due rituali: il primo fa crescere una seconda testa sul corpo di una creatura a testa singola, mentre il secondo consente di innestare una tesa mozzata su una creatura vivente. Gli appunti non specificano che chi celebra il rituale deve essere soggetto a qualche forma di follia per celebrare con successo l'uno o l'altro rituale.

Tra le pagine di un libro sono state infilate due pergamene: una elenca i nomi di sei giganti delle pietre (tra cui Rihuud e Dorhun), mentre l'altra è una lettera vera e propria scritta in Nanico stentato:

Narrak—
Bisogno di più pergamene! L'Oratore Hgraam ha trappole trappole trappole! Ma Droki è furbo anche e molto piccolo! Sento parlare, quando parla dice nomi, sento nomi e scrivo nomi e ti porto nomi, quindi tu mi dai tempo. Ma devi darmi più pergamene. Pergamene magicose e incantatose!

—Droki

RICOMPENSE IN PE

I personaggi ricevono 100 PE a testa se scoprono l'influenza di Demogorgon sui cultisti.

I personaggi possono completare una missione consegnando i libri, le pergamene e la lettera a Errde Blackskull. Quando lo fanno, guadagnano 150 PE a testa. Se i personaggi chiedono a Errde di Narrak, la duergar risponde che era un derro entrato da poco nel Consiglio dei Sapienti.

13. FOSSA DEGLI SCARTI

Le vittime degli esperimenti di Narrak vengono scaricate quaggiù. L'esposizione alla *faerzress* ha iniziato ad animare i cadaveri.

Questa caverna è un'enorme fossa che puzza di morte e di carne in decomposizione. Il bagliore della *faerzress* è ovunque e sembra fluire come nebbia attorno a sagome scure che si aggirano a passo lento sul fondo della fossa. Un singolo derro vigila sulla fossa da una cornice alta 4,5 metri. Una crepa nella parete sudest della fossa conduce a un tunnel stretto. Ai suoi lati sono stati accumulati funghi e residui di vario tipo.

La fossa è profonda 4,5 metri e la cornice che si affaccia su di essa è irta di frammenti metallici acuminati per ostacolare ogni tentativo di arrampicarsi fuori. Se una creatura tenta di arrivare in cima alla cornice, deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12. Se fallisce la prova, subisce 3 (1d6) danni taglianti e rimane nella fossa. Il fondo della fossa è considerato terreno difficile a causa dei molti cadaveri e delle parti corporee disseminate a terra.

Un singolo **derro** monta la guardia sulla cornice che si affaccia sulla fossa, contenente sette **zombi** arrancanti (tre *duergar* e quattro *grimlock*). Gli *zombi grimlock* sono attirati dal rumore, mentre gli *zombi duergar* attaccano qualsiasi creatura vivente che vedano nella fossa. Nel frattempo, il derro usa la sua balestra per tirare su qualsiasi creatura vivente che egli sia in grado di vedere.

Tra i cumuli dei vari resti corporei, si nasconde un **artiglio strisciante** che porta un anello di ossidiana a un dito tozzo (vedi "Tesoro"). Questi cumuli sono considerati terreno difficile per le creature Piccole e Medie e i funghi che crescono su di essi forniscono copertura alle creature Minuscole. La grigia mano avvizzita apparteneva un tempo allo *svirfneblin* Pelek (vedi "Sviluppo").

La crepa tra i cumuli nella parete sudest si apre su un tunnel stretto e tortuoso, il cui pavimento è allagato da 30 cm di acqua contaminata. Vedi il riquadro "Tunnel delle Spirali di Pietra: Trattati Generali" per le regole relative ai tunnel stretti e all'acqua contaminata.

TESORO

La *faerzress* ha trasformato l'anello di ossidiana di Pelek in un oggetto magico a uso singolo. Quando una creatura vivente lo indossa, l'anello scompare e la pelle della creatura diventa dura come l'ossidiana per l'ora successiva. Fintanto che l'effetto dura, la creatura ottiene i benefici di un incantesimo *pelle di pietra*.

SVILUPPO

Se i personaggi lo catturano e lo interrogano, il derro è disposto a parlare in cambio della vita. Sa le stesse cose dei *quasit* nell'area 11.

Se l'artiglio strisciante viene ucciso e i suoi resti vengono sepolti a *Blingdenstone*, lo spirito di Pelek trova la pace (vedi l'area 1b).

14. OBELISCO

I *Fantasm Grigi* credono che il misterioso obelisco in questa caverna sia una fonte importante di potere magico e sono intenzionati a ricostruirlo. L'obelisco fu danneggiato molto tempo fa. Tuttavia, i frammenti dell'obelisco disseminati in tutto l'*Underdark* vengono

magicamente riassorbiti al suo interno non appena toccano la sua superficie di metallo. I capi dei *Fantasm Grigi* sono ossessionati dalla ricerca dei frammenti mancanti e dall'idea di ricostituire il monolito, ma nemmeno loro sanno cosa accadrà quando l'obelisco sarà di nuovo integro.

Dopo essere salito gradualmente, il tunnel si apre in un'enorme camera ben illuminata. Il bagliore della *faerzress* e dei funghi fosforescenti compete con raggi di luce bianca che cadono sui costoni di pietra naturale formati lungo le pareti della caverna, nonché su un altopiano roccioso centrale. Alcune rampe rozzamente scolpite collegano i vari livelli dell'altopiano alla cima dei due cerchi superiori, collegati da un solido ponte. Su uno di quei cerchi, poggia un grosso uovo rosso. Sull'altro si erge un obelisco alto 15 metri e fatto di liscio metallo nero, ma rovinato da alcune visibili imperfezioni, come se alcune schegge si fossero staccate.

Una derro si trova accanto all'obelisco, intenta a picchiare e accarezzare la sua superficie. L'obelisco emana un lampo e il bagliore della *faerzress* che aleggia nella caverna sembra infiammarsi in tutta risposta. La derro lancia un gridolino di esultanza, raccoglie un oggetto dal terreno e annota qualcosa in un taccuino.

La camera è illuminata di luce intensa, equivalente alla luce del sole. Tale luce è in realtà un trucco naturale causato dalle escrescenze cristalline che riflettono e amplificano la luce dei funghi bioluminescenti che crescono sulle pareti. I personaggi possono rendersene conto se si arrampicano fino al soffitto della caverna, dove il trucco ottico è più facile da discernere.

I vari livelli dell'altopiano sono separati da pareti rocciose alte 3 metri. Per scalare una parete, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12. *Pliinki*, una **derro** sapiente impazzita (vedi l'appendice C), si erge in cima all'altopiano. Nascosto su un costone sopra all'entrata della caverna, uno **spectator** ha il compito di sorvegliare quest'area e nota i personaggi non appena questi si addentrano di 4,5 metri nella caverna. Lo *spectator* lancia un grido di allarme e attacca, ben lieto di uccidere chiunque non sia un derro. Mentre combatte, proietta telepaticamente i suoi deliri nelle menti dei personaggi, farneticando di come sia bello avere degli intrusi da uccidere e di come accadrà qualcosa di ancora più bello quando l'obelisco sarà ricostituito.

Pliinki urla con voce rauca una sequenza di osceni impropri ai personaggi e ordina allo *spectator* di toglierli di mezzo. Sia lei che lo *spectator* combattono fino alla morte.

L'OBELISCO

Questo monolito, ricavato da un metallo nero di origine aliena, ha una superficie perfettamente liscia, ad eccezione delle crepe e di alcuni bordi scheggiati visibili nel punto in cui è stato colpito da una forza ignota. L'obelisco ha una base quadrata con lato di 4,5 metri, è alto 15 metri e la sua cima si affusola a forma piramidale.

Un personaggio competente in Arcano può capire che dalle fratture dell'obelisco fuoriesce un flusso di energia semi-magica. Il personaggio capisce inoltre che riversando energia magica nell'obelisco, la sua magia latente potrebbe attivarsi. Se qualcuno spende uno slot incantesimo di qualsiasi livello mentre tocca l'obelisco, esso si attiva e teletrasporta tutti quelli che si trovano sull'altopiano in un'area dell'*Underdark* appena fuori dalla porta nordovest di *Gracklstugh*.

Il personaggio che ha speso lo slot incantesimo sa che l'effetto di teletrasporto può essere ripetuto, ma che questo potere è soltanto temporaneo: un fugace picco di energia dovuto alla recente interferenza nella *faerzress* di tutto l'Underdark. Sia la potenza che la natura dell'effetto potrebbero cambiare nel giro di una settimana o due e questo effetto di teletrasporto probabilmente non è collegato in alcun modo all'effettiva funzione dell'obelisco.

Se i personaggi hanno preso il blocco di metallo da Droki o dai Fantasmi Grigi, notano che l'obelisco è fatto dello stesso materiale. Se il blocco viene messo a contatto con l'obelisco, viene immediatamente assorbito al suo interno, risanando una crepa sulla sua superficie.

L'UOVO DI DRAGO ROSSO

L'uovo in cima all'altopiano nordest è un uovo di drago non ancora dischiuso che i Fantasmi Grigi hanno rubato ai Custodi della Fiamma. L'uovo, alto 120 cm e del diametro di 90 cm, pesa 90 kg e, senza un fuoco che lo mantenga caldo, non può schiudersi. Se e quando l'uovo si schiude, ne esce un **drago rosso cucciolo** che si lega alla prima creatura che vede.

TESORO

La derro sapiente porta con sé una singola moneta d'oro, un carboncino e un taccuino malridotto dalle pagine di trillimac (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2). La moneta è uno shilmaer, un'antica moneta d'oro usata dagli elfi di superficie. Il taccuino è scritto in Nanico e contiene una lunga lista di oggetti casuali, per buona parte monete e gioielli. Non ci sono date, ma alcune voci della lista sembrano aggiunte da calligrafie diverse. L'ultima voce descrive la comparsa "miracolosa" della moneta d'oro.

SVILUPPO

Se i personaggi catturano e interrogano Pliinki, la derro ride della loro follia e spiega che i Tunnel delle Spirali di Pietra sono ben lontani dalla superficie. Crede che l'obelisco sia stato nascosto quaggiù da Diirinka, il dio dei derro, e che racchiuda un "potere inconcepibile". Pliinki e gli altri sapienti sperano di poter imbrigliare il potere dell'obelisco e di usarlo per conquistare Gracklstugh.

Se i personaggi portano l'uovo di drago a Themberchaud, il drago lo distrugge e dona al gruppo una pozione magica o dell'olio prelevato dal suo tesoro. Se i personaggi restituiscono l'uovo ai Custodi della Fiamma, Gartokkar Xundorn consente loro di transitare liberamente in tutta Gracklstugh, purché non facciano parola dell'uovo con Themberchaud.

RICOMPENSE IN PE

Se i personaggi prendono la moneta e il taccuino e li consegnano a Ylsa Henstak nel Bazar delle Lame, completano la sua missione e ottengono 100 PE a testa.

Se i personaggi descrivono l'obelisco a Gartokkar Xundorn, questi presume che i Fantasmi Grigi lo stiano usando per seminare scompiglio a Gracklstugh e invia una squadra a studiarlo. Ogni personaggio guadagna 100 PE per avere completato l'impresa affidata loro dai Custodi. Ogni personaggio guadagna 150 PE aggiuntivi se il gruppo consegna l'uovo di drago rosso ai Custodi o a Themberchaud.

14A. PORTA COPERTA DI FUNGHI

Una doppia porta è nascosta da una chiazza di funghi che include 2d6 watussi e 2d6 erbe pigmee. I personaggi a ovest della porta devono effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per notare la porta dietro i funghi. La porta è composta da assi in legno di zurkh ed è sbarrata dal lato est. Effettuando con successo una prova di Forza con CD 20, un personaggio può sfondare la porta, ma questo mette in allarme la derro sapiente e lo spectator nell'area 14.

LASCIARE GRACKLSTUGH

I personaggi possono ottenere i mezzi per andarsene dalla città (e le informazioni necessarie per proseguire il loro viaggio) da numerose fonti diverse, in base ai PNG con cui interagiscono e alle missioni che intraprendono.

Errde Blackskull mantiene la parola e consente ai personaggi di lasciare la città liberamente, se portano a termine le missioni loro affidate. Lavorare per Themberchaud o per i Custodi della Fiamma mette quanto meno i personaggi nella posizione di evitare l'arresto in città.

La scelta del prossimo passo per i personaggi dipende da quali informazioni o missioni i personaggi hanno ottenuto a Gracklstugh. Dirigersi al Bosco Tenebroso (vedi il capitolo 5) o a Blingdenstone (vedi il capitolo 6) sono i passi più ovvi, in quanto entrambi offrono l'opportunità di una strada per il mondo di superficie. In alternativa, i personaggi possono sfidare la fortuna nel Labirinto o nei Vermicontorti.

Alcune delle missioni completate dai personaggi possono teoricamente alterare la struttura di potere di Gracklstugh. Per esempio, aiutare Errde Blackskull e le Guardie di Pietra potrebbe conferire ai personaggi il privilegio di un'udienza con Re Horgar Steelshadow V in un secondo tempo. Se i personaggi fanno pressioni su Errde, Gartokkar o sull'Oratore delle Pietre Hgraam per incontrare il Re Profondo, il DM può usare la sezione seguente per condurre un incontro nel palazzo del sovrano.



ROCCA DEL RE PROFONDO

La Rocca del Re Profondo è situata a sud del Solco di Laduguer e a nord della tana di Themberchaud. Quando i personaggi la vedono per la prima volta, il DM legge il brano seguente.

La Rocca del Re Profondo è un edificio scuro e minaccioso incastrato tra due grandi colonne che salgono fino alla fitta nube di fumo che cela il soffitto della caverna. Giganteschi bracieri di basalto pieni di lava fusa avvolgono la facciata del palazzo in un bagliore infernale e le spesse mura di pietra pullulano di torrette e merlature di ferro.

Sembra che non ci sia nessuno a guardia del palazzo, ma si tratta di un'illusione. Tutte le guardie di palazzo sono invisibili e, se i personaggi osservano il palazzo per qualche tempo, sentiranno i duergar di guardia, corazzati di tutto punto, marciare avanti e indietro.

Duecento **duergar Guardie di Pietra** invisibili (vedi l'appendice C) proteggono il palazzo e il loro re. Cinquanta stanno sull'attenti in riga perfetta davanti al palazzo, pronti ad abbattere chiunque si avvicini alle porte del palazzo senza essere scortato. Altri cinquanta osservano dalle torrette e dagli spalti. Altre cento montano la guardia all'interno del palazzo e costituiscono la guardia d'onore del Re Profondo.



RE PROFONDO
HORGAR STEELSHADOW V

UDIENZA CON IL RE PROFONDO

Se i personaggi hanno stretto amicizia con l'Oratore delle Pietre Hgraam o hanno completato delle missioni per Errde Blackskull o Gartokkar Xundorn possono usare l'influenza appena acquisita per ottenere un'udienza con il Re Profondo. I personaggi scortati a palazzo da Hgraam, Errde o Gartokkar vengono ammessi all'interno e condotti oltre file di duergar di guardia invisibili fino alla sala del trono del Re Profondo.

Una colata di lava scende lungo le pareti nere di basalto di questa vasta sala. Il calore è opprimente e l'aria puzza di zolfo. Il pesante soffitto è sorretto da grosse colonne nere. All'estremità opposta della sala, un trono di ferro si erge al centro di un podio di ossidiana lucida. Sul trono siede un duergar che indossa un'armatura e porta una corona. Accanto a lui sta in piedi una regale consorte che indossa un abito fatto di monete d'oro.

Un muro di forza invisibile si erge tra il podio del Re Profondo e i personaggi. Il DM può decidere liberamente se il Re Profondo è intenzionato a combattere i signori dei demoni oppure no, anche se come molti altri duergar in città, Horgar Steelshadow V è stato toccato dalla follia dei signori dei demoni. Il DM tira sulla tabella "Follia Indeterminata" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide* per determinare quale difetto affligge Horgar.

Se i personaggi attaccano il Re Profondo, per rappresentarlo si usano le statistiche del **cavaliere** nel *Monster Manual*, a cui si applicano le modifiche seguenti:

- Horgar è legale malvagio.
- Parla il Draconico, il Gigante e il Nanico.
- Possiede CA 20 e indossa un'armatura completa nanica.
- Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi e illusioni e per non essere affascinato o paralizzato.
- Mentre è esposto alla luce del sole, subisce svantaggio ai tiri per colpire, nonché alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
- Possiede le opzioni di azione di Ingrandire e Invisibilità di un **duergar** (vedi il *Monster Manual*).
- Indossa un paio di guanti del potere orchesco, che gli conferiscono un punteggio di Forza pari a 19 (+4).
- Impugna un martello da guerra +2 invece di uno spadone: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 10 (1d8 + 6) danni contundenti o 11 (1d10 + 6) danni contundenti se usato a due mani. Mentre Horgar è ingrandito, i danni aumentano rispettivamente a 15 (2d8 + 6) o 17 (2d10 + 6) danni contundenti.

La consorte reale del Re Profondo è una **succube** che ha assunto le fattezze della duergar Shal. La succube è una fedele servitrice del signore dei demoni Graz'zt (vedi l'appendice D). Il suo unico compito è assicurarsi che nessuno tenti di curare Horgar dalla sua follia. L'abito che indossa è un dono di Horgar. Pesa 37,5 kg e vale 750 mo.

SVILUPPO

Se i personaggi smascherano la succube come spia degli immondi e aiutano Horgar a recuperare la sanità mentale, il Re Profondo diventa amichevole nei loro confronti e cerca di spingerli contro i drow, che ritiene i colpevoli della follia dilagante.

CAPITOLO 5: IL BOSCO TENEBROSO

Le comunità di miconidi sono diffuse in tutto l'Underdark. Questi funghi intelligenti dalla forma vagamente umanoide conducono una vita di lavoro e meditazione comune e offrono riparo e passaggio sicuro a chiunque si avvicini a loro pacificamente.

Il relativo isolamento del Bosco Tenebroso, la sua abbondanza di cibo e acqua e la natura accogliente dei suoi abitanti potrebbe attirare in questo posto i personaggi bisognosi di riposare, recuperare le forze e rifornirsi. Mentre si trovano nel boschetto, i personaggi possono consultarsi con i miconidi sovrani della colonia sui possibili modi per tornare al mondo di superficie e godersi un po' di meritato riposo dalle brutali e sconvolgenti condizioni dell'Underdark.

Tuttavia, questo particolare rifugio dei miconidi non è sicuro come potrebbe sembrare. Uno dei suoi sovrani è caduto sotto l'influsso di Zuggtmoy, la Regina Demoniaca dei Funghi, che non ha perso tempo e si è costruita una

roccaforte all'interno di un fungo colossale chiamato Yggmorgus. Da laggiù, ordisce una trama maligna che la porterà a rivendicare tutto l'Underdark come suo dominio. Un numero sempre maggiore di miconidi cade involontariamente sotto il suo controllo e anche i personaggi correranno un grave pericolo se si trattengono troppo a lungo nel Bosco Tenebroso.

VERSO IL BOSCO TENEBROSO

Dato che ben pochi viaggiatori dell'Underdark si sono mai imbattuti nel Bosco Tenebroso, il posto compare raramente sulle mappe. Quasi tutte le strade che si collegano ad esso sono pericolose e difficili da percorrere, ma ci sono molti corsi d'acqua che arrivano fino al bosco e lo attraversano. Se i personaggi entrano nell'area generale del bosco e restano vicini a questi corsi d'acqua (o viaggiano su di essi), prima o poi arriveranno a destinazione. In alternativa,



possono essere tre compagni del gruppo a guidarli al Bosco Tenebroso.

Amanita, il compagno di prigionia dei personaggi del capitolo 1, è un miconide germoglio proveniente dal bosco ed era stato catturato dai drow prima che Zuggtmoy iniziasse a esercitare la sua influenza sui miconidi locali. Anche se non conosce troppo bene l'Underdark, è dotato di una percezione innata dell'ubicazione della sua dimora e può guidare il gruppo verso di essa. Una volta tornato a casa, Amanita è fortemente turbato da come il bosco è cambiato. Non conosce bene nessuno dei due sovrani, ma si sente più attratto da Basidia.

Anche il drow fuggiasco Sarith Kzekarit potrebbe diventare la guida del gruppo, grazie alla sua vasta conoscenza dell'Underdark. Sebbene il gruppo non se ne renda conto, Sarith è contaminato dalle spore di Zuggtmoy, che ora controllano la sua mente. Cerca di indirizzare il gruppo verso il Bosco Tenebroso, descrivendolo come un luogo sicuro da cui gli avventurieri potranno pianificare in tranquillità la loro prossima mossa. In realtà condurrà involontariamente sul posto i personaggi affinché diventino schiavi della Regina Demoniaca dei Funghi.

Se i personaggi hanno già visitato Gracklstugh, Sarith potrebbe essersi unito ai miconidi infetti nei Tunnel delle Spirali di Pietra, lasciando Rumpadump con il gruppo. Rumpadump è un miconide germoglio che viaggia con una compagnia di miconidi infetti, ma è riuscito a evitare di essere contaminato e può a sua volta guidare i personaggi fino al bosco. Esprime inoltre la sua preoccupazione per il fatto che i suoi compagni di viaggio precedenti potrebbero avere infettato la sua dimora.

INCONTRI CASUALI

I personaggi in arrivo o in partenza dal Bosco Tenebroso si imbattono in alcune tracce dell'influenza crescente di Zuggtmoy nella regione. Quando il gruppo si trova entro quattro giorni dal Bosco Tenebroso, il DM usa la tabella "Incontri nei Pressi del Bosco Tenebroso" invece delle tabelle degli incontri casuali nel capitolo 2 per determinare se e cosa incontrano.

INCONTRI NEI PRESSI DEL BOSCO TENEBROSO

d20	Incontro
1-8	Nessun incontro
9-16	Chiazza di funghi (vedi sotto)
17-18	1d4 nothic
19-20	1 demone chasme che striscia sul soffitto o 1 demone vrock appollaiato su una sporgenza (a scelta del DM)

CHIAZZA DI FUNGHI

Se i personaggi sono accampati o riposano, questo incontro va considerato come "nessun incontro". Altrimenti, i personaggi si imbattono in una grossa chiazza di funghi che cresce in un tunnel o in una caverna umida. La chiazza di funghi è considerata terreno difficile ed è composta da molte specie comuni, ma non commestibili, di funghi giganti. Il DM tira un d10 e consulta la tabella "Scoperte nella Chiazza di Funghi" per determinare cos'altro trovano i personaggi al suo interno.

Vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2 per ulteriori informazioni sulle specie commestibili ed esotiche di funghi. Le voci contrassegnate con un asterisco sono descritte dopo la tabella.

SCOPERTE NELLA CHIAZZA DI FUNGHI

d20	Funghi o Creature
1	1d4 boleti stridenti*
2	2d6 cappelli azzurri
3	Chiazza di muffa marrone (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)
4	1d4 drow servitori delle spore* (vedi l'appendice C) e 1d4 quaggoth servitori delle spore*
5	1d4 funghi viola
6	1d6 funghibarile
7	2d6 gambitorcia
8	2d4 idroglobi che crescono presso una sorgente d'acqua fresca
9	Licheni infuocati che crescono presso uno sfogo termico
10	1d6 lingue della follia
11	1d6 lucinotturme
12	1d4 miconidi adulti*
13	1 otyugh nascosto sotto un cumulo di escrementi
14	3d6 scarabei di fuoco giganti
15	2d4 strati di bucciaruvida che crescono sulle pareti
16	2d4 timmask
17	2d6 trillimac
18	1d3 vermiena
19	1d4 zurkh*
20	1d4 zurkh risvegliati* (vedi l'appendice C)

Boleti Stridenti. Lo stridio di questi funghi ha una probabilità del 50 per cento di attirare un demone **chasme** o **vrock** nelle vicinanze (a scelta del DM), che arriva 1d6 + 4 round dopo e combatte fino alla morte.

Drow e Quaggoth Servitori delle Spore. Questi servitori delle spore si prendono cura della chiazza di funghi per conto dei miconidi e ignorano il gruppo, a meno che non vengano attaccati o disturbati, nel qual caso si difendono.

Miconidi Adulti. Queste miti creature si prendono cura della chiazza di funghi, badano ai loro affari e attaccano solo per autodifesa. Se i personaggi stabiliscono una comunicazione con il popolo dei funghi e chiedono indicazioni per raggiungere il Bosco Tenebroso, i miconidi si offrono di scortarli fino al bosco e di presentarli al loro magnifico capo, il Sovrano Phylo.

Zurkh. Esiste una probabilità del 50 per cento che uno degli zurkh nasconda 1d4 + 4 **uccelli stigei**, annidati nel suo cappello. Gli uccelli stigei sono attirati dalle fonti di luce.

Zurkh Risvegliati. Questi funghi giganti animati sorvegliano la chiazza di funghi e attaccano se vengono danneggiati o se i personaggi tentano di raccogliere qualche fungo.

ARRIVO AL BOSCO

Anche se sono molti i passaggi che conducono al Bosco Tenebroso, quasi tutti sono a malapena delle strette fessure scavate da un rigagnolo d'acqua. Soltanto un tunnel naturale è relativamente agevole da percorrere per le creature Medie, scavato da un ruscello sotterraneo quasi prosciugato e illuminato di luce fioca da licheni fosforescenti.

Una volta entrati nella caverna del bosco, i personaggi si lasciano l'orrore dell'Underdark alle spalle. Si ritrovano in un luogo nascosto incantato, stranamente alieno, ma pervaso da una serena bellezza. Il tunnel d'accesso si apre al di sopra del piano principale del bosco, offrendo ai personaggi una vista panoramica di una foresta di funghi che ricopre ogni superficie (incluso il soffitto) e illumina l'oscurità circostante con sgargianti aloni bioluminescenti.

Sul lato opposto di questa foresta esotica, la caverna si stringe fino a diventare una gola. Nella caverna oltre la gola, è possibile scorgere una maestosa torre a forma di fungo, anche se la scarsa illuminazione e la foschia che sale non consentono di discernerne i dettagli.

DROW ALL'INSEGUIMENTO NEL BOSCO TENEBROSO

Anche se i personaggi ancora non lo sanno, una pattuglia di drow esploratori è arrivata nel Bosco Tenebroso prima di loro, intuendo che gli avventurieri in fuga avrebbero potuto cercare riparo presso i miconidi. Sfortunatamente per i drow esploratori, un incontro con uno dei servitori di Zuggtmoy li ha condotti a una brutta fine. Vedi l'area 5, "Giardino del Benvenuto", per ulteriori informazioni.

Mentre i personaggi rimangono nel Bosco Tenebroso, il loro livello di inseguimento resta immutato, in quanto Ilvara attende di ricevere notizie dalla pattuglia scomparsa. L'inseguimento dei drow riprende quando il gruppo esce dal bosco. Vedi il capitolo 2 per ulteriori informazioni.

PNG IMPORTANTI

Gli avventurieri possono interagire con i personaggi e le creature seguenti nel Bosco Tenebroso.

PNG DEL BOSCO TENEBROSO

Sovrano Phylo	Uno dei due reggenti del Bosco Tenebroso, asservito a Zuggtmoy
Sovrano Basidia	L'altro reggente del Bosco Tenebroso, libero dall'influenza di Zuggtmoy e sospettoso di Phylo
Loobamub	Capo del Circolo dei Cacciatori, fedele a Basidia, ha delle missioni per il gruppo
Rasharoo	Capo del Circolo degli Esploratori e fedele a Basidia; conosce alcune strade per il mondo di superficie
Yestabrod	Capo mutato del Circolo dei Maestri, mostruoso servitore di Zuggtmoy
Xinaya	Drow esploratore, vittima di una sorte orribile

UNA GIORNATA NEL BOSCO TENEBROSO

I miconidi conducono una vita semplice, ciclica e contemplativa. Lavorano per otto ore, coltivando i loro campi di funghi, cercando risorse e mantenendo in funzione le loro difese. Concluso il lavoro, trascorrono otto ore immersi in una meditazione telepatica comune che chiamano "fusione" e infine riposano per otto ore prima di ricominciare il ciclo da capo.

Molti miconidi nel bosco sono più estroversi di parecchi esemplari della loro timida specie. I personaggi che comunicano con i miconidi tramite le loro spore comunicanti notano che le creature sembrano prepararsi a una celebrazione di qualche tipo, proclamando "Il giorno della gioia è prossimo!" ed esortando gli altri a "Esultare

nella vera unione che ci fonderà tutti!" Questi sono i miconidi influenzati da Zuggtmoy e il loro comportamento è fonte di preoccupazione per gli esemplari liberi da quell'influenza, come il Sovrano Basidia e i suoi alleati.

DUE SOVRANI

Normalmente le comunità di miconidi sono guidate da un singolo sovrano, l'esemplare più grosso, che vive isolato e al di fuori di qualsiasi circolo (vedi sotto). Due anni fa, il Sovrano Basidia arrivò nel bosco assieme ai suoi due circoli e il Sovrano Phylo accolse i nuovi miconidi con entusiasmo, grato dell'offerta di Basidia di condividere il fardello del comando di tutti i circoli del bosco. I due sovrani sono rimasti buoni amici fin da allora, condividendo autorità e responsabilità senza conflitti. Sanno entrambi che un singolo miconide ha un ciclo vitale limitato e che quando entrambi passeranno a miglior vita e i loro corpi torneranno a nutrire la terra, un singolo sovrano prenderà il loro posto.

SOVRANO BASIDIA



CIRCOLI

I circoli del Bosco Tenebroso sono divisi in base alle loro funzioni specializzate: ogni circolo svolge un ruolo specifico nella colonia. Nel bosco sono presenti sette circoli, ognuno dei quali contiene in media venti miconidi: il Circolo dei Cacciatori, il Circolo degli Esploratori, il Circolo degli Sporificatori, il Circolo dei Costruttori e il Circolo dei Coltivatori, a cui si aggiungono il Circolo Interno e il Circolo dei Maestri, di formazione più recente. Ogni circolo si raduna attorno a un cumulo del circolo (un cumulo di rocce e terriccio su cui vengono coltivati muffe, licheni e funghi). I miconidi di un circolo si radunano attorno al loro cumulo per fondersi tra loro e dormire.

Dopo essere stato asservito da Zuggtmoy, Phylo ha deciso che i miconidi dovevano fondersi esclusivamente con il loro stesso circolo e che soltanto i capi dei circoli potevano fondersi con gli altri capi dei circoli e con i sovrani. Phylo ha affermato che questo avrebbe reso le fusioni di tutti i circoli molto più efficienti, facilitando di conseguenza la cura del bosco. La maggior parte dei miconidi del bosco ha accettato di buon grado questo nuovo e insolito concetto, lasciandosi convincere dall'affermazione di Phylo secondo cui sarà raggiunto un livello più alto di armonia comune.

Basidia crede invece che la separazione dei circoli voluta da Phylo sia contraria all'unità e all'armonia dello stile di vita dei miconidi e che questa segregazione isoli un individuo dalle esperienze di chi non fa parte del suo circolo. Basidia ha espresso preoccupazioni analoghe sulla natura artificiosa del Circolo Interno e del Circolo dei Maestri, ma il suo punto di vista viene sminuito o ignorato da Phylo e dai suoi alleati, che proclamano con zelo che nuovi entusiasmanti cambiamenti sono in arrivo nel bosco.

Uno sviluppo ancora più recente turba ulteriormente Basidia quando gli avventurieri arrivano nel Bosco

INTERPRETARE I MICONIDI

I miconidi conducono vite completamente diverse dalle esperienze di qualsiasi abitante di superficie. Le uniche cose che hanno in comune con gli umanoidi sono la necessità di sostentarsi, il desiderio di vivere e la gioia di socializzare, anche se soddisfano ognuno di questi bisogni in modi diversi dagli umanoidi. I miconidi sono creature totalmente aliene e hanno difficoltà a distinguere gli umanoidi in carne e ossa gli uni dagli altri.

Approcciano con innocenza le questioni etiche e morali e incentrano le loro vite sulla volontà di vivere con pienezza ogni giornata, preoccupandosi poco del futuro e per nulla del passato. Nonostante la natura comune della loro esistenza, sono individui dotati di interessi unici e di personalità distinte. Gravitano verso le gioie semplici e condivise e si lasciano guidare dalla saggezza e dagli insegnamenti che ottengono tramite le loro fusioni. A causa della loro ingenuità e della tendenza a condividere ogni cosa, nonché della loro natura fungoide, sono estremamente vulnerabili all'influenza corruttrice di Zuggtmoy.

I miconidi del Bosco Tenebroso sono in subbuglio a causa dell'influenza della Signora della Putrefazione: molti accettano con entusiasmo la sua follia, mentre altri cercano coraggiosamente di resistere. I miconidi influenzati da Zuggtmoy abbandonano la crescita della vita che sta alla base della loro esistenza, per dedicarsi alla putrefazione e alla morte. Ma l'aspetto più terrificante è che lo fanno con l'innocenza di un bambino, esultando di fronte alla corruzione di tutte le forme di vita con gioia e meraviglia, incapaci di cogliere la vera natura del male che hanno appena abbracciato.

Tenebroso. Yestabrod, il capo del Circolo dei Maestri, non partecipa più a una fusione del Circolo Interno da ormai vari giorni e manda un rappresentante in sua vece (vedi "Circolo dei Maestri" nell'area 5). Questi sono veramente tempi strani e preoccupanti per il Bosco Tenebroso.

FUSIONE

I miconidi condividono tutto tramite la fusione. Le spore comunicanti trasportano un minuscolo frammento di tutti i miconidi agli altri miconidi del loro circolo. Tali spore vengono assorbite e permangono all'interno degli altri miconidi, creando un legame telepatico familiare. Quando i miconidi di un circolo si radunano per fondersi, condividono le loro intuizioni, paure, speranze e sogni individuali. Attraverso la fusione, tutti i miconidi si uniscono per comporre il cuore e l'anima di una colonia.

L'INFLUENZA DI ZUGGTMOY

Anche se inizialmente indebolita dal rituale di evocazione che l'ha strappata dall'Abisso, Zuggtmoy si è fatta strada fino al Bosco Tenebroso, attirata dall'intensa energia vitale dei suoi abitanti fungoidi. Una volta giunta sul posto, ha sondato rapidamente la situazione e ha intuito che il modo più rapido per prendere il controllo del bosco consisteva nel fuorviare e corrompere il suo sovrano originale, affinché agisse in sua vece in attesa che le forze le tornassero.

Dopo essere stata accettata con gioia nel bosco da Phylo, Zuggtmoy si è fusa col sovrano in segreto, seducendolo con la promessa di un paradiso per il popolo dei funghi qualora Phylo avesse convinto i suoi sudditi a diventare seguaci di Zuggtmoy sul Piano Materiale. La mente di Phylo si è smarrita completamente nella folle e insidiosa visione della regina demoniaca e il miconide sovrano si è lasciato ammaliare dalla promessa di terriccio e umidità in abbondanza, di putrefazione perenne e di magnifici sogni trascendenti da condividere in un'eterna fusione collettiva... impaziente di offrire tutto questo alla popolazione del bosco come un magnifico e generoso dono della Signora della Putrefazione.

Le fusioni quotidiane ora sono diventate una sottile guerra ideologica tra i sostenitori dei due miconidi sovrani. Phylo sta lentamente convincendo il popolo fungoide a seguire la nuova via. Basidia e i suoi sostenitori, sempre meno numerosi, contestano le nuove usanze, ma perdonano terreno (e alleati) ogni volta che i circoli del bosco condividono le loro coscienze.

Mentre sempre più miconidi diventano involontari ricettacoli delle spore di Zuggtmoy, il Bosco Tenebroso diventa un luogo sempre più festoso e stravagante. La silenziosa gioia contemplativa dello stile di vita del popolo fungoide lascia inesorabilmente il posto all'euforia voluttuosa e decadente... e alla follia che si nasconde dietro quell'euforia.

BOSCO TENEBROSO

Popolazione: 150 miconidi e servitori delle spore

Governo: Circoli organizzati retti da esemplari più grandi chiamati capi dei circoli; altri esemplari ancora più grandi chiamati sovrani governano l'intera colonia

Difese: Servitori delle spore e zurkh risvegliati

Commercio: Nessuno

Organizzazioni: Sette circoli di miconidi; servitori di Zuggtmoy

I miconidi hanno vissuto nel Bosco Tenebroso per innumerevoli generazioni, sperimentando pressoché nessun cambiamento nelle loro vite fino a poco tempo fa.

Ora il loro mondo viene alterato più in fretta di quanto molte creature fungoidi siano in grado di percepire, come anche la loro concezione dell'esistenza, sconvolta dall'influenza caotica e corrottrice della Regina Demoniacca dei Funghi.

Una volta giunta nell'Underdark, Zuggtmoy ha scoperto il Bosco Tenebroso e si è stabilita al suo interno. I miconidi l'hanno accettata e, così facendo, hanno sigillato il loro destino. Attraverso i sogni condivisi telepaticamente, la corruzione ha messo radici nella colonia, distorcendo la natura normalmente placida e pacifica dei miconidi in un perenne stato di impazienza e di euforia. Alcuni hanno capito cosa sta succedendo e tentano di opporsi, ma le lotte intestine sono un concetto alieno per i miconidi: non ce la faranno, a meno che non giunga un aiuto dall'esterno a salvarli.

1. DISTESE SELVAGGE FUNGOIDI

I miconidi coltivano questo tratto di territorio selvaggio come prima linea di difesa, facendo crescere una palizzata vivente. Le creature fungoidi e le bestie selvagge dell'Underdark formano un ricco ecosistema in quest'area.

I gambi giallo pallido e beige che crescono in quest'area sono alti e fitti, quasi simili a una foresta del mondo di superficie. I funghi crescono a profusione ovunque ed è difficile trovare qualcosa di simile a un sentiero che li attraversi. I cappelli giganti degli zurkh vi oscurano la vista del soffitto della caverna, ma alcuni funghi fosforescenti emanano un'aura scintillante. A ogni passo fatto sul terreno bagnato, il fetido odore della putrefazione sale tutt'intorno a voi.

CIRCOLO DEI CACCIATORI

Un cumulo del circolo si erge lungo i confini delle terre selvagge, appena all'interno. Appartiene al Circolo dei Cacciatori, i miconidi che danno la caccia alle creature nelle terre selvagge. Nonostante il loro nome, i cacciatori non uccidono le loro prede: si limitano a rintracciare quelle che sono morte nei pressi del bosco. I cacciatori consegnano i resti di queste creature ai loro sovrani affinché li rianimino, poi li lasciano marcire gradualmente, fino a quando si uniscono al letto di detriti della caverna.

Loobamub. Questo miconide alto e snello, il capo del circolo dei cacciatori, condivide le preoccupazioni di Basidia sulle nuove usanze di Phylo, anche se è ancora in grado di resistere alle fusioni corrotte di Phylo quando si unisce al Circolo Interno. Loobamub tiene per sé le sue opinioni, ma la sua diffidenza si diffonde negli altri cacciatori quando entra in fusione con loro, cementando la loro fedeltà a Basidia. Loobamub allontana i servitori delle spore e gli zurkh risvegliati creati da Phylo dal territorio del suo circolo.

Loobamub è ben lieto di ricevere l'aiuto del gruppo nell'affrontare alcuni mostri indesiderati che si sono fatti strada fino alle terre selvagge fungoidi. Il capo del circolo chiede in particolare agli avventurieri di uccidere un **grick alfa** e di consegnare la carcassa a Basidia affinché possa rianimarla. Inoltre, un **cumulo strisciante** impoverisce il terreno del bosco e deve essere abbattuto per il bene della colonia. Questi incontri possono verificarsi ovunque il DM lo ritenga più opportuno.

2. TERRAZZAMENTI NORD

Questi terrazzamenti corrono lungo le pareti nord e sono soffici di **faerzress**; i miconidi usano queste aree per coltivare certi tipi di funghi.

L'acqua che gocciola dalle pareti di questa vasta caverna viene incanalata in un rozzo ma efficace sistema di irrigazione a terrazzamenti. Un intenso odore dolciastro aleggia nell'aria, emanato dalle migliaia di funghi di ogni colore e dimensione. Molti emanano una strana luce invitante.

CIRCOLO DEI COSTRUTTORI

Questo circolo si trova nel terrazzamento intermedio, ma i suoi membri si spostano fino alla cima e ai confini della caverna per raccogliere i funghi più resistenti che usano per le loro costruzioni.

Gasbide. Il capo del circolo dei costruttori è un pionieristico aspirante architetto che sostiene il Sovrano Phylo. Già reso pazzo dalle spore di Zuggtmoy, Gasbide sogna bizzarre e complesse strutture di cui nessun miconide avrebbe mai bisogno, ispirate alle visioni dei palazzi Abissali.

BOSCO TENEBROSO: TRATTI GENERALI

I visitatori incontrano i tratti seguenti in tutte le aree del Bosco Tenebroso.

Palude Sotterranea. L'acqua si riversa nella grande caverna da molte fonti diverse, formando terrazzamenti, stagni e ruscelli. Questo crea un ambiente paludoso sotterraneo ideale per la crescita dei funghi e dei miconidi.

Funghi Abbondanti. I funghi e le muffe crescono in abbondanza nel Bosco Tenebroso, formando uno strano ma bellissimo arazzo colorato.

Cacofonia Silenziosa. I miconidi non parlano. Comunicano telepaticamente emanando le loro spore comunicanti. Di conseguenza, conducono una vita silenziosa. Una strana musica e l'eco di un canto provengono dalla grande caverna oltre il bosco, a malapena udibili.

Luce Ultraterrena. Uno strato di licheni fosforescenti cresce sulle pareti della caverna e si estende fino ai funghi più grandi, avvolgendo il bosco in tenui aloni di luce gialla, blu e viola. L'intero bosco è soffuso di una luce fioca che impartisce all'area un'atmosfera vagamente onirica.

Funghi Sentinella. Per difendersi, i miconidi hanno coltivato e guidato la crescita di alcuni funghi zurkh risvegliati (vedi l'appendice C) che formano una sorta di palizzata attorno al bosco.

Spore di Zuggtmoy. Questa crudele malattia è diffusa dai miconidi trasformati dall'influenza demoniaca di Zuggtmoy (vedi "Miconidi" nell'appendice C).

Un miconide trasformato può diffondere le spore in una nube che riempie una sfera del raggio di 3 metri centrata su di sé e la nube permane per 1 minuto. Ogni creatura in carne e ossa che si trovi all'interno della nube quando essa compare o che vi entri successivamente deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. La CD del tiro salvezza è pari a 8 + il modificatore di Costituzione del miconide + il bonus di competenza del miconide. In caso di tiro salvezza superato, la creatura non può essere contaminata da queste spore per 24 ore. In caso di tiro salvezza fallito, la creatura è contaminata da una malattia chiamata spore di Zuggtmoy e ottiene anche una forma casuale di follia indeterminata (da stabilire tirando sulla tabella "Follia di Zuggtmoy" nell'appendice D) che dura finché la creatura non viene curata dalla malattia o finché non muore. Mentre è infettata in questo modo, la creatura non può essere infettata di nuovo e deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni 24 ore; se supera il tiro salvezza, l'infezione termina. Se lo fallisce, il suo corpo viene lentamente reclamato dalle escrescenze fungoidi; dopo tre tiri salvezza di questo tipo falliti, la creatura muore e viene rianimata come servitore delle spore se è un tipo di creatura che può diventarlo (vedi la sezione "Miconide" nel *Monster Manual*).

Se Gasbide interagisce con i personaggi usando le spore comunicanti, chiede che gli vengano descritte le strutture del mondo di superficie, dimostrando un entusiasmo raramente visto in un miconide. Fa domande esasperanti su ogni minimo dettaglio, come le dimensioni precise dei mattoni e la densità del legname. Gasbide rivela tramite le spore comunicanti che sogna di costruire una torre fungoide "perfino più grande di Yggmorgus". Spera di perforare l'Underdark fino a raggiungere il mondo di superficie, magari "con l'aiuto di Araumycos". Gasbide non sa con precisione cosa sia Araumycos, percepisce solo che fa parte della grande celebrazione che verrà. Vedi "Yggmorgus" (alla fine di questo capitolo) e il capitolo 16, "Il Fetido Matrimonio", per ulteriori informazioni.

CIRCOLO DEI COLTIVATORI

Il cumulo del circolo dei coltivatori si trova sul terrazzamento più alto, vicino alla parete della caverna. I coltivatori sono i contadini della colonia, si assicurano che il terriccio sul fondo degli stagni rimanga fertile e si prendono cura dei funghi che crescono in quest'area.

Hebopbe. Il capo dei coltivatori non è troppo interessato alle nuove idee di Phylo. Ma anche se gli mancano le fusioni di massa, Hebopbe non ritiene le proteste di Basidia meritevoli di troppe preoccupazioni. Hebopbe è infettato dalle spore di Zuggtmoy, ma non è ancora sotto il suo controllo.

3. BACINO CENTRALE

Questa depressione sul fondo della caverna costituisce la parte principale della colonia di miconidi. Il cumulo del circolo centrale è stato creato solo di recente e ora è una specie di "piazza di paese" dove tutti i miconidi del bosco si radunano per le fusioni di massa. Questi eventi sono tuttavia diventati rari e si tengono solo in quelle occasioni in cui Phylo vuole ravvivare l'entusiasmo dei miconidi per la celebrazione nota solo a chi è stato infettato da Zuggtmoy. Chi non è infettato resta confuso, ma si rallegra del fatto che stia per capitare qualcosa di gioioso.

Oltre il fango e i funghi che coprono tutto il fondo della caverna, al centro del bosco di funghi si estende un laghetto di acqua limpida. Un cumulo centrale sembra essere l'unico tratto di terra asciutto in vista, sebbene una piccola scarpata si innalzi dal fondo della caverna poco lontano dalla radura e alcuni funghi giganti siano visibili in lontananza. I funghi fosforescenti che crescono sulle pareti e sul soffitto della caverna formano strane costellazioni, illuminando parzialmente un'oscura gola e una caverna più piccola, velata dalla nebbia, ancora più lontana.

CIRCOLO INTERNO

Il cumulo centrale è usato come base dai due **miconidi sovrani** della colonia, Phylo e Basidia. Presiedono la corte assieme a tre consiglieri **miconidi adulti** chiamati Brelup, Posbara e Breberil. Dieci **zurkh risvegliati** (vedi l'appendice C) proteggono il cumulo e obbediscono agli ordini dei due sovrani.

Sovrano Phylo. Il sovrano torreggia sugli altri miconidi, facendo ondeggiare i suoi numerosi cappelli ogni volta che agita sinuosamente il suo grosso gambo. Una volta diffuse le sue spore comunicanti, Phylo accoglie i personaggi con genuino entusiasmo, soprattutto se hanno riportato a casa Amanita e Rumpadump.

"Siete al sicuro, amici di carne soffice. Siete arrivati qui in un'occasione meravigliosa, perché il Bosco Tenebroso è in procinto di assistere a qualcosa di grande, a qualcosa di magnifico! Esultate, perché il giorno della gioia è vicino!"

Phylo invita i personaggi a restare fin quando vogliono, incoraggiandoli a esplorare e a godersi le molte delizie che il Bosco Tenebroso ha da offrire. Chiede loro cortesemente di tenersi alla larga dal pianoro a est, perché il Circolo dei Maestri sta preparando "una magnifica e grandiosa sorpresa" nel Giardino del Benvenuto. Phylo offre ai personaggi la possibilità di dare un'occhiata in anteprima il giorno dopo, se lo desiderano. Se Sarith si trova con i personaggi, suggerisce loro di accettare quest'offerta, affermando che assecondare il sovrano tornerà utile al gruppo nei tempi lunghi. In realtà, tenta di consegnare gli avventurieri a Zuggtmoy.

Phylo continua a parlare della "Grande Seminatrice" che vive oltre il giardino e di come lei possa rispondere a ogni loro domanda. Il sovrano descrive questa entità con toni entusiastici, parlando di lei al femminile quando lo fa. Dato che i miconidi non fanno distinzioni di sesso, questo strano modo di parlare è un ulteriore segno della follia di Phylo. Il sovrano evita tuttavia qualsiasi domanda su chi sia in realtà la Grande Seminatrice, affermando che per i personaggi è importante fare l'esperienza di conoscerla in prima persona.

Sovrano Basidia. Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12 effettuata con successo rivela che il Sovrano Basidia è messo a disagio dal comportamento di Phylo. Amanita e Rumpadump possono facilmente discernere che non c'è armonia tra Phylo e Basidia. Alla prima opportunità, Basidia si offre volontario per far visitare il posto ai personaggi o cerca un'altra occasione per comunicare con loro privatamente tramite le spore.

Quando è da solo con i personaggi, Basidia li avverte di non restare nel Bosco Tenebroso troppo a lungo. Parla loro di un altro gruppo di "amici di carne soffice" (il termine che i miconidi usano per le creature carnose) che è arrivato pochi cicli fa e ha accettato l'offerta di Phylo. Sono stati portati nel Giardino del Benvenuto e da allora Basidia non li ha più visti e Phylo non ne ha più parlato (vedi "Domande per i Sovrani"). Basidia informa inoltre i personaggi che il Circolo dei Maestri si impossessa di buona parte delle carcasse procurate dal Circolo dei Cacciatori e che invia dei gruppi di miconidi al di fuori del bosco senza dirlo a nessuno.

Se Basidia usa le spore comunicanti con Sarith o con qualsiasi altro non miconide infettato dalle spore di Zuggtmoy, percepisce la natura aliena della corruzione della signora dei demoni. Non riesce a identificare le spore di Zuggtmoy, ma sa solo che non le ha mai incontrate prima di allora. Questo è strano, spiega Basidia al gruppo, in quanto quasi tutti i miconidi sovrani riconoscono tutte le spore prodotte dai miconidi all'interno dell'Underdark.

Domande per i Sovrani. Se i personaggi chiedono ai sovrani di aiutarli a tornare nel mondo di superficie, entrambi si scusano e rispondono che non conoscono alcuna strada per la superficie. Tuttavia, Basidia fa notare che, durante la migrazione della colonia, molti dei viaggiatori provenienti dal mondo di superficie che hanno incontrato erano mercanti che andavano o venivano da Blingdenstone, Gracklstugh o Menzoberranzan.

Se gli avventurieri chiedono ai sovrani della presenza di eventuali drow nell'area, Basidia risponde che una pattuglia drow è arrivata in tempi recenti. Phylo, però, lo interrompe



immediatamente e afferma che i drow sono arrivati qui alcuni giorni fa ma sono ripartiti poco dopo, non appena Phylo ha mostrato loro il Giardino del Benvenuto. Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12 effettuata con successo rivela che Basidia sembra perplesso dalla risposta di Phylo. Se incalzato, Basidia si limita a dire che non sapeva che i drow se ne fossero già andati.

Missione: Nel Giardino. Basidia offre al gruppo una visita guidata di tutti i circoli nelle aree dalla 1 alla 4, dove presenterà i personaggi ai rispettivi capi dei circoli, indicando quali offrono il loro sostegno a lui e quali invece lo offrono al Sovrano Phylo. Basidia sfrutta questa occasione in cui è lontano da Phylo per esprimere i suoi timori ai personaggi: crede che Phylo abbia contratto una "spora malata" di qualche tipo e pensa che un indizio su questa spora possa trovarsi nel Giardino del Benvenuto. Basidia chiede ai personaggi di indagare nel giardino, perché teme di contrarre la stessa malattia di Phylo qualora lo facesse personalmente.

In segno di amicizia, Basidia porge ai personaggi una custodia per pergamene ammuffita contenente una *pergamena di protezione dagli immondi*. Basidia promette ai personaggi una ricompensa aggiuntiva (vedi "Tesoro") se i personaggi indagheranno sul Giardino del Benvenuto per conto suo. Basidia può anche ricavare pozioni dai vari funghi e muffe che crescono nel bosco e custodirle in funghi cavi simili a piccoli fiaschi. Basidia può produrre una pozione comune o non comune nel giro di otto ore o una pozione rara in due giorni.

TESORO

Se i personaggi completano la missione di Basidia, il miconide sovrano riporta alla luce uno scrigno sotterrato e gliene fa dono. Lo scrigno contiene le varie curiosità che Basidia ha raccolto dai viaggiatori morti nel corso degli anni. Lo scrigno non è chiuso a chiave, è fatto di legno pregiato intarsiato in argento e da solo vale 25 mo. Contiene tre ametiste (100 mo ciascuna), quattro diamanti piccoli (50 mo ciascuno) e un diamante grande (500 mo).

Se i personaggi uccidono il grick alfa, l'umber hulk o il cumulo strisciante nelle Distese Selvagge Fungoidi e consegnano le carcasse a Basidia, il sovrano ricompensa ogni personaggio con una *pozione di guarigione maggiore* custodita in un fungo cavo a forma di fiasco.

CIRCOLO DEGLI SPORIFICATORI

Questo cumulo del circolo ha la funzione di irrorare di spore i nuovi miconidi. I miconidi appena irrorati di spore sono alti solo pochi centimetri e sono privi di intelletto, ma crescono rapidamente fino a diventare miconidi germogli.

Yrberop. Il capo del circolo è stato infettato dalla follia di Zuggtmoy. Ondeggia in continuazione al ritmo di una musica che solo lui riesce a sentire, ma chi è legato a Yrberop tramite le spore comunicanti riesce a sentire una debole eco della sua cacofonia interna. Yrberop è entusiasta del piano di Phylo di diffondere la felicità dispensata dalla Grande Seminatrice a tutti gli abitanti dell'Underdark e oltre. Affinché questo accada, la colonia ha bisogno di molti più germogli.



4. TERRAZZAMENTI SUD

I terrazzamenti lungo i confini sud della caverna sono più stretti e meno fertili di quelli nord.

Questi terrazzamenti sono tranquilli e silenziosi. L'unico rumore è il tenue gocciolare dell'acqua che cade dalle stalattiti sui cappelli dei funghi giganteschi che spuntano dal terreno muscoso.

CIRCOLO DEGLI ESPLORATORI

Questo circolo è il più piccolo del Bosco Tenebroso, dato che funge semplicemente da dimora temporanea per i miconidi irrequieti che sfidano l'Underdark come esploratori, pattugliatori e apripista.

Rasharoo. Questo capo del circolo è fedele a Basidia. I frequenti viaggi al di fuori del bosco hanno consentito a Rasharoo di notare più nettamente i cambiamenti che hanno coinvolto Phylo e l'intera colonia e ora Rasharoo non si fida di nulla e di nessuno al di fuori di Basidia. La sua paranoia, tuttavia, non è il frutto della corruzione di Zuggtmoy, bensì della follia crescente che dilaga in tutto l'Underdark a seguito dell'intrusione dei signori dei demoni. Se i personaggi dimostrano di appoggiare Basidia o se il sovrano è con loro, Rasharoo rivela di avere preparato alcuni piani di fuga e depositi di sostanze nutritive lungo i tunnel di uscita, qualora Basidia decidesse di abbandonare il bosco per fare ritorno a uno stile di vita nomade.

I personaggi possono arrampicarsi fino all'angolo est del terrazzamento più alto per arrivare all'area 5 e Rasharoo li aiuta volentieri se hanno intenzione di dirigersi al Giardino del Benvenuto su richiesta di Basidia.

SVILUPPI

Presso i miconidi, Rasharoo e il suo circolo sono la migliore speranza degli avventurieri di trovare una strada per tornare in superficie. Rasharoo conosce molti sentieri promettenti, ma dato che ai miconidi non interessa il mondo baciato dal sole, non li ha mai seguiti fino in fondo. Il capo del circolo aiuterà i personaggi solo dopo che avranno completato la missione di Basidia, incaricando uno degli esploratori di guidare i personaggi fino a destinazione.

5. GIARDINO DEL BENVENUTO

Phylo ha convertito questo terrazzamento inutilizzato all'esecuzione delle nuove idee che Zuggtmoy ha ispirato in lui, idee che sono "troppo incredibili" perché il resto della colonia possa assimilarle immediatamente. Questo cosiddetto giardino è solo un assaggio degli orrori che Zuggtmoy, la Regina Demoniacca dei Funghi, intende seminare in tutto l'Underdark.

Questo pianoro è situato più in alto degli altri terrazzamenti, protetto da una recinzione naturale di sveltanti gambi di zurkh. Alcuni mormorii soffocati echeggiano dalla cima del pianoro.

Se i personaggi conferiscono con Basidia, Amanita o Rumpadump, questi miconidi spiegano che questa insistenza nel voler ampliare la popolazione è strana, considerati gli sforzi compiuti dai miconidi per preservare l'equilibrio nel Bosco Tenebroso per tanto tempo.

Yrberop perde il filo di qualsiasi conversazione dopo pochi scambi e inizia invece a parlare ai miconidi appena irrorati di spore. I personaggi che comunicano con Yrberop tramite le spore comunicanti ed effettuano con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 13 riescono a distinguere alcune parole e sensazioni nella ninnananna del capo del circolo. Canta della Grande Seminatrice e del suo matrimonio con il Grande Corpo e di come ogni miconide sia invitato, portando gioia a ogni creatura del mondo superiore e di quello inferiore.

Chuul Servitori delle Spore. Oltre i campi di riproduzione dei miconidi si snoda uno stretto sentiero che conduce fino a un pianoro e al Giardino del Benvenuto (area 5). Due **chuul servitori delle spore** (vedi l'appendice C) proteggono questo sentiero. Non consentono a nessuno di passare senza il permesso di Yrberop e il capo del circolo non concede questo permesso, nemmeno se è Basidia a richiederlo.

CIRCOLO DEI MAESTRI

Questo circolo, il più recente di tutta la colonia, è composto esclusivamente dai miconidi toccati da Zuggtmoy. Questi miconidi condividono la visione di felicità trasmessa dalle spore di Zuggtmoy e fanno esperimenti sulle carcasse che i cacciatori consegnano loro (o sui prigionieri vivi che catturano nel corso delle loro spedizioni fuori dal bosco). Il loro cumulo si erge al centro di un orrendo giardino.

Yestabrod. Il capo del circolo, mutato dalle spore di Zuggtmoy, è diventato un abominio. Non è più riconoscibile come un miconide e sembra una larva fungoide che si sposta sul terreno strisciando. Sul suo gambo ad anelli, crescono muffe e licheni disposti a formare disegni ipnotici e sbuffi di spore fuoriescono da una fessura che sembra una bocca. Può usare questo orifizio per parlare in modo normale, anziché dipendere dalle spore comunicanti. Non partecipa più alle fusioni con gli altri capi e invia in sua vece un rappresentante.

GIARDINO DELL'ORRORE

Quando i personaggi entrano nel giardino, fanno una scoperta terrificante.

Il borbottio sommerso si fa più forte man mano che salite verso la cima, fino a diventare una sinfonia di gemiti, grida e sibili. L'unica luce proviene da pochi funghi luminescenti che crescono lungo i bordi, ma anche nella penombra, non potete non notare l'origine dei versi. Le teste di creature appartenenti a una dozzina di razze umanoidi dell'Underdark spuntano dal terreno, circondate da muffe ed escrescenze fungoidi che crescono tutt'intorno a loro.

Una voce chiama i personaggi in Sottocomune, una drow che fa fatica a parlare. "Vi prego... in nome dei vostri dèi della luce... uccidetemi!" Riesce a muoversi all'interno della sua tomba vivente quanto basta da sollevare un medaglione decorato con l'immagine di un ragno e semisepolto nell'escrescenza rigonfia che un tempo era la sua mano. Metà del suo volto è putrefatto e coperto di pustole, un fertile letto da cui spuntano i germogli di minuscoli funghi. "La Grande Seminatrice... una trappola... è qui... la Signora della Putrefazione... Zuggtmoy..."

La drow è Xinaya, una giovane accolta di Lolth. Stava conducendo una pattuglia esplorativa di routine nei pressi di Velkynvelve quando Ilvara l'ha contattata con un incantesimo *invitare*. La pattuglia ha ricevuto l'ordine di cercare i personaggi nei pressi del bosco, nell'ipotesi in cui i fuggiaschi cercassero riparo presso il pacifico popolo fungoide.

Una volta arrivata, Xinaya ha commesso l'errore di accettare l'invito di Phylo a visitare il Giardino del Benvenuto, dove lei e il resto della pattuglia sono caduti rapidamente preda della follia dei miconidi. La drow supplica gli avventurieri di porre fine alle sue sofferenze e di avvertire il suo popolo della presenza della Regina Demoniaca dei Funghi nell'Underdark, non sapendo che la follia già dilaga anche a Menzoberranzan e in tutto l'Underdark (vedi il capitolo 15). Xinaya è troppo compromessa per poter essere salvata e un qualsiasi ammontare di danni è sufficiente a ucciderla.

Dopo che i personaggi hanno parlato con Xinaya, **Yestabrod** fa la sua comparsa (vedi l'appendice C). Il maestro dell'orrendo giardino adora giocherellare con gli intrusi.

I gemiti delle vittime si intensificano quando qualcosa avanza strisciando sul lurido terreno del giardino. Una disgustosa creatura larvale si alza davanti a voi, rivelando le vestigia di escrescenze fungoidi, a suggerire che forse un tempo era un miconide.

"Benvenuti, viaggiatori" vi saluta il miconide aberrante gorgogliando e sputacchiando e le sue parole echeggiano sia ad alta voce che nelle vostre menti contemporaneamente. "Siete qui per le prove del matrimonio? Siete amici della sposa o del suo promesso? Non ha importanza! Lasciatevi abbracciare dall'amore della Grande Seminatrice e diventate tutt'uno con il suo eletto, il Grande Corpo!"

Mentre il giardino si riempie delle urla delle sue vittime seppellite, Yestabrod anima due **drow servitori delle spore** (vedi l'appendice C). Allo stesso tempo, due **miconidi adulti** del Circolo dei Maestri emergono dalle colture circostanti. Tutte le creature seguono il capo del circolo nell'attacco.

Se Sarith Kzekarit (vedi il capitolo 1) è ancora con il gruppo, grida in preda all'agonia nel momento in cui Yestabrod attacca. I personaggi possono solo stare a guardare mentre la testa del drow si spacca in due, liberando una nube di spore contaminanti e trasformandolo in un altro **drow servitore delle spore** che si unisce al combattimento.

Se Yestabrod viene ucciso e ci sono ancora dei drow servitori delle spore attivi, questi ultimi diventano inerti e smettono di attaccare. A quel punto, i miconidi del Circolo dei Maestri tentano di fuggire.

TESORO

L'equipaggiamento di Xinaya è stato abbandonato a poca distanza da dove la drow è stata seppellita. Se i personaggi frugano tra le sue cose, trovano un'*armatura di cuoio borchiato +2*, una *spada corta +2* e una *borsa conservante* contenente due *pergamene magiche* (*rimuovi maledizione e movimenti del ragno*), 40 giorni di razioni e 320 ma. I drow servitori delle spore indossano giacchi di maglia e portano spade corte. Tutte le armi e le armature rinvenute in questo modo sono state fabbricate dai drow (vedi il riquadro "Oggetti di Fattura Drow" nell'appendice B).

RICOMPENSE IN PE

Oltre ai normali PE previsti per le creature di questo incontro, i personaggi ottengono una ricompensa speciale di 1.000 PE (da dividere in parti uguali tra tutti i membri del gruppo) per avere sconfitto Yestabrod e i suoi servitori.

PROVE DEL MATRIMONIO

Dopo lo scontro con Yestabrod, i personaggi sentono dei rumori e dei movimenti provenire dalla caverna a Nordest. Il DM legge il brano seguente se i personaggi si recano laggiù a indagare.

Nella caverna nebbiosa davanti a voi, riverberano alcuni echi, una cacofonia di voci sfatate che si mescolano tra loro a formare una sorta di melodia discordante. Le teste che rimangono piantate nel Giardino del Benvenuto iniziano a gracidiare e a gemere, unendosi all'orribile canzone.

In mezzo alla foschia che riempie la caverna più piccola, vedete sfilare le creature responsabili della melodia. I loro corpi sono solo vagamente umanoidi, la loro carne putrefatta è ricoperta di grappoli di licheni luminescenti e gonfiori tumefatti che formano disegni caotici e le loro voci, folli ed esultanti in eguale misura, sono come stilette che trafiggono la vostra mente:

*Il grande fungo nacque dal letto roccioso,
Il Suo amore si mostra dal caos tenebroso.*

Desidera! Ridi! Divora!

È il matrimonio della Signora!

Ambisci! Struggiti! Cedi alla danza!

La gioia delle Sue spore avanza!

Addio gioventù, putrefazione a noi,

Araumycos e Zuggtmoy!

Cuore nel cuore, da pari a pari,

Finché la morte non li separi!

Gloria! Gloria! Gloria!

Il seguito è composto da dodici **damigelle di Zuggtmoy** e sei **ciambellani di Zuggtmoy** (vedi l'appendice C per entrambi), tutti smarriti nella loro estasi. Sembrano impegnati a celebrare un osceno rituale di qualche tipo, una sorta di parodia di una cerimonia nuziale.

I servitori di Zuggtmoy si fanno strada fino al giardino di Yestabrod, attaccando i personaggi solo se questi si mettono sulla loro strada.

Ogni personaggio ridotto a 0 punti ferita in questo incontro è reso privo di sensi anziché ucciso. Se tutti i personaggi cadono privi di sensi, il gruppo si risveglia in una caverna piena di funghi a una distanza di $1d6 + 4 \times 1,5$ km dal Bosco Tenebroso, con o senza i PNG loro compagni (a discrezione del DM). Il livello di inseguimento dei drow scende di 1 e ogni personaggio è infettato dalle spore di Zuggtmoy (vedi il riquadro "Bosco Tenebroso: Trattati Generali").

SVILUPPO

Se non vengono disturbati, i servitori mettono in scena un matrimonio simulato, con un ciambellano e una damigella che rivestono i ruoli di Araumycos e Zuggtmoy. Yestabrod, se è ancora vivo, assume il ruolo di sacerdote e presiede allo scambio di voti. Se Yestabrod è morto, tre servitori delle spore emergono dal giardino e trasportano il suo corpo, muovendolo come una marionetta affinché interpreti la parte del sacerdote. A questo punto, chiunque assista alla cerimonia è soggetto a una visione.

La scena del matrimonio simulato viene sostituita da una visione all'interno di una grande torre. Nelle sue pareti, sono state scavate scale a chiocciola e balconate e gli interni sono illuminati da chiazze fosforescenti di muffe che crescono a comporre delle lunghe spirali. Al centro di uno spazio aperto, fluttua una figura umanoide di aspetto femminile, ma fatta interamente di funghi e muffe. È grande più del triplo delle damigelle fungoidi che salgono e scendono sulle scale a chiocciola per prendersi cura della loro gigantesca padrona. Intonano una strana litania ipnotica, mentre intrecciano la sostanza della figura gigantesca in un delicato velo di licheni e un lungo strascico di micelio, per comporre una veste nuziale.

La visione termina assieme alla cerimonia, poi le creature si rimettono in marcia solennemente verso Yggmorgus. I personaggi che assistono alle prove del matrimonio e alla visione che le accompagna devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti ottengono un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2).

Se i personaggi condividono le loro esperienze con Basidia, il sovrano conduce i due circoli a lui fedeli fuori dal Bosco Tenebroso prima che sia troppo tardi. In alternativa, i personaggi possono seguire la processione nuziale fino a Yggmorgus e assistere agli ulteriori orrori che Zuggtmoy ha in serbo per l'Underdark se ascenderà al potere.

RICOMPENSE IN PE

Oltre ai PE ottenuti per avere sconfitto le damigelle o i ciambellani di Zuggtmoy, ogni personaggio ottiene 100 PE per avere assistito alle prove del matrimonio.

YGGMORGUS

Quando Zuggtmoy è arrivata nell'Underdark, è stata immediatamente attratta dal Bosco Tenebroso e dalle sue ricchezze fungoidi. Ha fatto crescere Yggmorgus, un fungo di proporzioni titaniche, dal ricco suolo marcescente.

Yggmorgus, comodamente isolato dal resto dell'Underdark, è una base operativa perfetta per la Regina Demoniaca dei Funghi. Ha ammalato completamente Phylo e l'inerte sovrano ora sta radunando un esercito di miconidi e di servitori delle spore per suo conto. Zuggtmoy è anche venuta a sapere di Araumycos, la più grande forma di vita fungoide (e forse di qualsiasi tipo) al mondo. Araumycos è una vasta colonia di funghi guidata da una singola mente, che riempie le caverne e i tunnel di un'area dell'Underdark grande quanto la Grande Foresta. Araumycos è talmente intrecciato alla trama del mondo che il suo controllo conferirebbe a Zuggtmoy un potere pressoché illimitato nella sua nuova dimora.

Anche se Yggmorgus non può essere visto chiaramente dalla caverna principale del Bosco Tenebroso, le luci e i canti sacrileghi che diffonde possono essere colti e a volte perfino percepiti da lontano. Se i personaggi fanno domande ai miconidi, ricevono risposte contraddittorie. Il sovrano Phylo e coloro che gli sono fedeli entrano in uno stato prossimo all'estasi quando parlano di Yggmorgus, come se fosse un paradiso. Il sovrano Basidia e i suoi seguaci danno risposte prudenti. La segretezza di Phylo significa che non sono sicuri di ciò che si trova oltre la gola.

TORRE DEL FUNGO GIGANTE

La caverna attorno a Yggmorgus è enorme e il fungo gigante si innalza quasi fino a sfiorare il soffitto.

Non avete un metro di paragone preciso per giudicare le dimensioni del fungo torreggiante a questa distanza. Migliaia di funghi più piccoli spuntano dal gambo principale, che a sua volta si scinde in vari gambi minori, ognuno abbastanza lungo e dotato di un cappello talmente grande da poter costituire il tetto di una grande torre. Il fondo della caverna attorno al gambo è coperto da un tappeto di funghi.

Una strana luminescenza filtra dalle finestre a feritoia scavate nel gambo e dall'interno proviene la stessa cacofonia di musica atonale che avete sentito in precedenza. Il fetore di marciume e putrefazione che aleggia tutt'intorno a voi sembra voler penetrare la vostra carne per arrivare a contaminarvi l'anima.

Il Giardino del Benvenuto di Yestabrod è un pallido riflesso dei veri orrori che circondano Yggmorgus. Una cornice a forma di falce di luna alta 6 metri corre lungo le pareti della caverna e scende fino al bacino inferiore. La cornice è coperta da uno strato di muschio e funghi, dozzine di bozzoli di vario tipo e cicatrici là dove le pozze di fluidi disgustosi hanno suppurato, a volte essiccandosi e formando una crosta. L'intera cornice è considerata terreno difficile. Quei personaggi che si spingono così vicini a Yggmorgus devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti ottengono un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2).

I personaggi possono discernere le forme di creature di vario tipo che si contorcono all'interno di ogni bozzolo. Molti sono umanoidi, ma alcuni bozzoli sono occupati da quelli che sembrano grick, nothic e ragni giganti. Questo è il Grande Giardino della Putrefazione, alimentato sia dalle creature intrappolate al suo interno che dalla *faerzress* che pervade la caverna.

Come se in reazione alla presenza dei personaggi, uno dei bozzoli più vicini a loro si gonfia e scoppia. Una densa nube di spore e di liquido scuro e puzzolente esplode tutt'intorno e i personaggi sentono un urlo straziante di agonia e di terrore. All'interno della cicatrice lasciata dall'esplosione, c'è uno dei drow esploratori di Xinaya... o almeno ciò che resta di lui. Al di là della faccia, i lunghi capelli bianchi e una corazza di piastre, è impossibile distinguere dove finisce il drow e dove inizia l'ammasso di funghi e putrefazione che lo sta divorando. Il drow si agita debolmente, mentre le sue urla si fanno sempre più acute, finché il suo sguardo non incrocia quello di un personaggio, nel qual caso smette bruscamente di urlare. Un breve istante di lucidità prende il posto del terrore e il drow rovescia gli occhi all'indietro, come se si concedesse a una strana euforia, poi si irrigidisce e sprofonda lentamente di nuovo nella fanghiglia e nei funghi. I personaggi che assistono a questa scena devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti ottengono un livello di follia.

All'interno di tutta la caverna, gemiti lancinanti e grida di agonia rispondono alle urla del drow in un terrificante coro assordante che soffoca ogni altro rumore, finché non si placa gradualmente e torna a un basso brusio fatto di gemiti e di gorgogli. L'intero gambo del fungo gigante sembra vibrare, come se traesse piacere da tutto questo.

Se i personaggi scendono fino al bacino inferiore della caverna, assistono a un nuovo spettacolo di indicibile orrore generato dalla Signora della Putrefazione.



DANZA FOLLE

Dozzine di creature deformi danzano attorno alla base della torre fungoide gigante. I festaioli sono un bizzarro assortimento di umanoidi e di varie altre creature, i cui corpi sono afflitti da tumori, cancrene e chiazze di carne putrida. Assieme a loro danzano anche dei funghi deformati e plasmati per assumere forme vagamente umanoidi. Alcune di queste creature sono servitori delle spore asserviti alla Regina Demoniaca dei Funghi. Gli altri sono miconidi o forme di vita fungoidi di altro tipo infestati dalle spore di Zuggtmoy.

Le creature danzanti non prestano attenzione agli intrusi, a meno che non vengano attaccate. In quel caso, **1d6 drow servitori delle spore** e **1d6 orrori uncinati servitori delle spore** (vedi l'appendice C per entrambi) smettono di danzare e combattono con i loro aggressori.

Qua e là echeggiano voci che ridacchiano e parlottano amabilmente di come il Sovrano Phylo sia riuscito a "portare così tanti nuovi ospiti alla festa!" I personaggi vedono drow che danzano come se le loro ossa si fossero sciolte, duergar che ridono fragorosamente fingendo di divertirsi e vomitando fanghiglia e perfino alcuni nothic che ridono follemente e balzano qua e là facendo capriole.

Se i personaggi osservano la danza folle per alcuni round, vedono una forma che emerge dalla fanghiglia fungoide. È il drow esploratore che avevano visto fare una brutta fine poco prima, che ora si fa strada tra la fanghiglia per unirsi agli altri festaioli nella folle danza. Se un personaggio assiste a questo grottesco momento deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti ottiene un livello di follia.

GRAN PALAZZO

Yggmorgus è la dimora che Zuggtmoy, la Regina Demoniaca dei Funghi, si è ricavata all'interno del fungo gigantesco. Gli spazi interni sono fin troppo semplici: il gambo cavo del fungo costituisce una torreggiante sala centrale al cui interno fluttua Zuggtmoy, circondata da balconate disposte a spirale dove un numero sempre crescente di damigelle la accudisce e intona un canto intrecciando la sua veste nuziale in attesa del fatidico giorno del matrimonio.

Se gli avventurieri si recano all'interno di Yggmorgus, si ritrovano faccia a faccia con **Zuggtmoy** (vedi l'appendice D), accudita da dodici **damigelle di Zuggtmoy** (vedi l'appendice C). Fortunatamente per loro, Zuggtmoy è immersa in una profonda meditazione in attesa che la sua veste e il suo velo siano pronti. Non si muove, ma può parlare e usare le sue altre capacità. Le sue damigelle tentano di scacciare gli intrusi, lamentandosi e rimproverandoli del fatto che porta sfortuna vedere la sposa prima della cerimonia. Se i personaggi non se ne vanno immediatamente, Zuggtmoy si risveglia e usa la sua capacità di Spore del Controllo Mentale per allontanarli, usando le sue Spore di Infestazione solo se i personaggi insistono per affrontare la signora dei demoni in questa occasione.

Dozzine di servitori delle spore e miconidi rispondono al richiamo telepatico di Zuggtmoy qualora la loro padrona si trovi in pericolo, attaccando i personaggi senza curarsi della propria incolumità. Ogni attacco che riesce a infliggere danni a Zuggtmoy danneggia la sua veste, cosa che fa infuriare la regina demoniaca e la spinge ad attaccare gli intrusi.

LASCIARE IL BOSCO TENEBROSO

Lasciare l'enclave dei miconidi è più facile che trovarla. Sia che declinino cortesemente l'invito di Phylo, sia che fuggano per sottrarre la loro sanità mentale all'influsso della Regina Demoniaca dei Funghi, gli avventurieri possono facilmente ricevere l'aiuto del Sovrano Basidia e dei circoli ancora a lui fedeli. I personaggi decideranno liberamente dove recarsi da qui: una decisione che potrebbe dipendere da dove sono stati, dai drow che li inseguono e da ciò che hanno acquisito (cibo, pozioni, tesori sottratti alla pattuglia drow sterminata e così via) durante la loro visita al bosco.

In base a come i personaggi hanno interagito con i miconidi e alle imprese che hanno completato per i padroni di casa, potrebbero partire accompagnati da una guida miconide o addirittura da due interi circoli di miconidi pronti a fuggire dal bosco prima che la pazzia di Zuggtmoy li reclami. Il Sovrano Phylo non impedisce ai personaggi o al sovrano Basidia di andarsene, convinto fino in fondo che la causa da lui abbracciata sia una causa di gioia e prosperità per la sua gente.

Con ogni probabilità, i personaggi fuggono dal bosco dei fungoidi dopo avere appreso una grave e terrificante verità. Hanno visto con i loro occhi l'effetto che un singolo signore dei demoni può avere sul Piano Materiale... e sanno che molte altre cose peggiori stanno per arrivare.

A prescindere da quante battaglie i personaggi potrebbero avere combattuto all'interno del Bosco Tenebroso, scoprire che un signore dei demoni imperversa sul Piano Materiale è una rivelazione importante. Inoltre, se sono già stati a Sloobludop e hanno assistito all'ascesa di Demogorgon, ora sanno che più signori dei demoni sono in circolazione e iniziano a capire la vera portata della minaccia.

Se gli avventurieri si sono limitati a passare per il bosco e a godere dell'ospitalità degli sfortunati miconidi, se ne vanno nutrendo soltanto qualche sospetto sulla stranezza del loro comportamento, cosa che successivamente potrà essere loro d'aiuto nel fare luce sul grande mistero dell'Underdark.

Se gli avventurieri non hanno appreso nulla sulla presenza di Zuggtmoy o sui suoi piani, il DM può far giungere loro qualche informazione tramite un miconide amico come Amanita o Rumpadump quando stanno per andarsene. Il miconide usa le sue spore comunicanti e mostra loro una visione del Giardino del Benvenuto e di Yggmorgus, spiegando che queste immagini provengono dalle menti degli altri miconidi nel bosco e chiedendo loro cosa significhino questi "strani sogni".





CAPITOLO 6: BLINGDENSTONE

Blingdenstone, un tempo chiamata la Città delle Pietre Parlanti, è un insediamento degli gnomi delle profondità fondato oltre due millenni fa. Gli gnomi delle profondità, creature isolazioniste e misteriose per natura, si curano poco o nulla della storia e del retaggio, e di conseguenza buona parte del passato di questa città in rovina non è giunta fino a noi.

Per secoli, Blingdenstone è rimasta nascosta e isolata dal resto dell'Underdark grazie a una serie di stratagemmi e di magie. Fu soltanto dopo avere offerto riparo a un esule drow di nome Drizt Do'Urden che gli gnomi delle profondità iniziarono a interessarsi in modo più attivo al mondo al di fuori delle loro caverne. Intuita la minaccia che i drow costituivano per tutti i popoli dell'Underdark, gli gnomi delle profondità abbandonarono l'isolamento in cui si erano rifugiati per giungere in difesa dei nani di Mithral Hall, sconfiggendo una forza d'invasione dei drow di Menzoberranzan.

Quest'alleanza, tuttavia, finì per decretare la rovina di Blingdenstone. I drow giurarono vendetta e attesero pazientemente, riorganizzarono le loro forze e inviarono le loro armate a colpire duramente gli svirfneblin, cingendo d'assedio Blingdenstone con un vasto esercito. Gli gnomi delle profondità non poterono competere con l'esercito dei drow. Migliaia di svirfneblin furono massacrati e quei

sopravvissuti che non riuscirono a fuggire a Mithral Hall o nel mondo di superficie furono trascinati in catene a Menzoberranzan come schiavi.

Nel giro dell'ultimo decennio o giù di lì, gli gnomi delle profondità hanno fatto ritorno alla loro città per riconquistarla, ricolonizzarla e ricostruirla. Il successo finale dei loro tentativi, tuttavia, è appeso a un filo sottile. La maggior parte della città in rovina è un luogo pericoloso e rimane inaccessibile, buona parte dei tunnel e delle camere è sbarrata da cancelli o da crolli provocati appositamente. Gli svirfneblin devono vedersela con topi mannari abusivi, elementali impazziti, fantasmi e un'invasione di melme controllate dal Re dei Protoplasm, uno gnomo delle profondità impazzito sotto l'influenza del signore dei demoni Juiblex. Prima di poter offrire al gruppo un aiuto di qualche tipo, gli gnomi delle profondità dovranno probabilmente essere aiutati a loro volta.

VERSO BLINGDENSTONE

Blingdenstone è una delle destinazioni più ovvie per i personaggi che cercano rifugio dagli inseguitori drow e una via d'uscita dall'Underdark. Gli gnomi delle profondità continuano a trattare regolarmente con il mondo di superficie.

Tra i compagni di fuga del gruppo, lo gnomo delle profondità Jimjar è il più entusiasta all'idea di visitare Blingdenstone e può condurre gli avventurieri fino alla città. Anche Sotto e Sopra conoscono la strada, ma sono visibilmente meno entusiasti di recarsi all'insediamento, a causa della paura e della vergogna che provano per la licantropia che li affligge. La nana degli scudi esploratrice Eldeth Feldrun non è sicura di sapere come si raggiunge l'insediamento gnomesco, ma si dichiara favorevole all'idea di visitarlo, se offre un possibile percorso che conduca in superficie o a Gauntlgrym. Se i personaggi consentono a Glabbagool (il cubo gelatinoso senziente de "Il Tempio Melmoso" nel capitolo 2) di accompagnarli, la creatura si sente stranamente attratta da Blingdenstone ed è abbastanza curiosa da guidare i personaggi fin laggiù.

DROW INSEGUITORI

L'insediamento degli svirfneblin è un rifugio sicuro per i personaggi. Per molti buoni motivi, gli gnomi delle profondità raramente consentono ai drow di accedere a Blingdenstone e quei pochi a cui viene concesso sono rigidamente scortati. Un personaggio drow deve effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 per entrare sotto scorta. Tuttavia, se il gruppo è accompagnato da qualche gnomo delle profondità disposto a garantire per i drow, la scorta può essere eliminata a discrezione del DM.

I drow che inseguono il gruppo non tenteranno di seguire i personaggi a Blingdenstone. Il livello di inseguimento del gruppo (vedi "Drow all'Inseguimento" nel capitolo 2) non cambia finché i personaggi rimangono all'interno dell'insediamento degli svirfneblin.

Se il livello di inseguimento del gruppo è pari o superiore a 3 al momento dell'arrivo a Blingdenstone, Ilvara e il suo gruppo tengono d'occhio i tunnel che partono dall'insediamento. Il livello di inseguimento arriva a 5 quando i personaggi lasciano Blingdenstone, cosa che potrebbe portare a un inseguimento o direttamente al capitolo 7, "Fuga dall'Underdark".

ARRIVARE A BLINGDENSTONE

Blingdenstone è nota per essere un pericoloso complesso di rovine popolato solo da mostri e altre creature

INTERPRETARE GLI SVIRFNEBLIN

Gli gnomi delle profondità sono una razza taciturna, riservata e prudente quando si tratta di avere a che fare con gli stranieri. Presumono che chiunque non sia uno svirfneblin voglia fare loro del male, una tendenza comprensibile considerata la loro storia. Parlano a voce bassa all'interno delle caverne e dei tunnel dove i suoni si diffondono facilmente e i loro occhi guizzano furtivamente a destra e a manca, in cerca di qualsiasi segno di pericolo.

Nonostante il loro punto di vista pessimistico, gli svirfneblin restano comunque degli gnomi e molti di essi si rivelano benevoli e gioiosi quanto i loro cugini di superficie, anche se rivelano questi aspetti solo ai loro simili e a coloro di cui sono certi di potersi fidare.

Gli svirfneblin assegnano dei ruoli definiti a ognuno dei due sessi, ma maschi e femmine sono trattati alla pari. Le antiche usanze richiedono che ci siano un re e una regina dotati di pari responsabilità. I maschi svirfneblin sono cacciatori, esploratori, manovali e combattenti, mentre le femmine sono dirigenti, giudici, figure politiche e guaritrici. Gli gnomi delle profondità tendono a dimenticare che non è così che funziona con le altre razze e che i maschi sono in grado di riflettere e pianificare proprio come le femmine sono in grado di combattere.

indesiderabili. Altri lo ritengono invece un fiorente insediamento ormai avviato sulla strada della ripresa. Una volta che i personaggi giungono alle porte, scoprono coi loro occhi che la verità è un misto delle due cose.

I personaggi devono dare dimostrazione della loro buona fede agli gnomi della profondità prima di ottenere il permesso a entrare. Una volta che i personaggi si sono conquistati la fiducia degli gnomi, vengono accolti nella Blingdenstone Interna e ricevono quel poco di cibo e di aiuto che gli abitanti del luogo possono fornire.

CAMBIARE L'ATTEGGIAMENTO DEGLI SVIRFNEBLIN

L'atteggiamento generale degli gnomi delle profondità nei confronti degli stranieri è ostile: non necessariamente conflittuale, ma profondamente diffidente. Questo atteggiamento può essere cambiato in indifferente e poi in amichevole man mano che i personaggi aiutano gli svirfneblin apertamente (vedi "Interazioni Sociali" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

Alcune imprese compiute a Blingdenstone ricompensano i personaggi con un cambiamento automatico di atteggiamento, mentre altre richiedono una prova di gruppo di Carisma (Persuasione) con CD 15. Se la prova di gruppo ha successo, l'atteggiamento degli svirfneblin cambia di un grado. Se i personaggi si dimostrano scortesi o agiscono in un modo che desta i sospetti degli gnomi delle profondità, devono effettuare una nuova prova di gruppo. Se questa prova di gruppo fallisce, l'atteggiamento degli gnomi delle profondità peggiora di un grado.

INCONTRI CASUALI A BLINGDENSTONE

Una volta al giorno, mentre i personaggi esplorano l'insediamento degli gnomi delle profondità, il DM tira un d20 e consulta la tabella "Incontri a Blingdenstone" per determinare se e cosa incontrano.

INCONTRI A BLINGDENSTONE

d20	Incontro
1-10	Nessun incontro
11	Banda di mephit
12	1 fantasma
13	Melma vagante
14	Pericolo del dungeon
15	1d4 + 2 ragni giganti immondi
16	1d4 + 1 statue dei drow animate
17	1d4 + 1 svirfneblin topi mannari
18	1d4 + 2 tassi delle caverne
19	Vagabondi elementali
20	1 xorn

BANDA DI MEPHIT

Una banda di mephit è composta da 1d4 mephit della polvere e 1d4 mephit del fango. Se incontrati nella Blingdenstone Interna o a Rovinarocce, sono pazzi e attaccano immediatamente. Altrimenti, si fanno beffa del gruppo ma combattono solo per difendersi.

FANTASMA

Alcuni svirfneblin periti durante l'invasione dei drow non hanno saputo abbandonare questo mondo e i loro fantasmi permangono nei paraggi. Quando i personaggi incontrano uno di questi fantasmi, il DM tira un d20 e consulta la tabella "Atteggiamento del Fantasma" per determinare il suo atteggiamento.

TOPI MESSI ALL'ANGOLO

Se Sotto e Sopra accompagnano il gruppo, fanno del loro meglio per resistere alla loro maledizione della licanthropia e tenerla nascosta, nel caso gli avventurieri non l'abbiano già scoperta. Nel periodo successivo alla loro prigionia a Velkynvele, i due probabilmente si sono trasformati in topi mannari almeno una volta. Quando il gruppo decide di andare a Blingdenstone, i gemelli potrebbero vuotare il sacco e spiegare di avere lasciato la loro città d'origine a causa della maledizione, oppure potrebbero abbandonare gli avventurieri e agire da soli. In ogni caso, potrebbero unirsi al clan di topi mannari dei Goldwhisker, da soli o con l'aiuto degli avventurieri.

ATTEGGIAMENTO DEL FANTASMA

d20	Atteggiamento
1-6	Indifferente e ignaro dei personaggi finché questi non lo attaccano
7-12	Indifferente ma consapevole dei personaggi
13-17	Amichevole
18-20	Ostile

MELMA VAGANTE

La presenza del Re dei Protoplasmici (vedi "La Corte dei Protoplasmici" più avanti in questo capitolo) attira le melme a Blingdenstone. Il DM tira un d4 e consulta la tabella "Melma Vagante" per determinare cosa compare.

MELMA VAGANTE

d4	Incontro
1	1d2 amebe paglierine
2	1 cubo gelatinoso
3	1d4 + 1 melme grigie, una delle quali è una variante psichica (descritta nel <i>Monster Manual</i>)
4	1 protoplasma nero

PERICOLO DEL DUNGEON

I personaggi giungono a una sezione di Blingdenstone in terribili condizioni. Se esplorano l'area, il DM tira un d6 e consulta la tabella "Pericoli del Dungeon" per determinare cosa incontrano i personaggi. Vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni su ogni pericolo.

PERICOLI DEL DUNGEON

d6	Pericolo
1-2	Chiazza di fanghiglia verde
3	Chiazza di muffa gialla
4-6	Chiazza di muffa marrone

RAGNI GIGANTI IMMONDI

Questi ragni, un tempo al servizio dei drow, ora traboccano di energia funesta. Vanno considerati come **ragni lupo giganti** con un grado di sfida pari a 1/2 (100 PE), resistenza ai danni da freddo, fulmine e fuoco e immunità ai danni da veleno. Sono inoltre immuni alla condizione di avvelenato.

STATUE DEI DROW ANIMATE

Questi drow, un tempo parte di una spedizione da Menzoberranzan, furono pietrificati da una medusa e successivamente rianimati dall'Anatema di Ogrémoch (vedi "Coloni, Abusivi e Invasori" più avanti in questo capitolo).

Usano le statistiche di un'**armatura animata**, con la differenza che sono elementali anziché costrutti.

SVIRFNEBLIN TOPI MANNARI

Questi topi mannari appartengono al Clan Goldwhisker e vanno in cerca di nuovi luoghi da colonizzare all'interno delle rovine della vecchia città. Sono sempre ostili e, se non hanno la possibilità di fuggire, attaccano il gruppo. Il DM usa la scheda delle statistiche del **topo mannaro** contenuta nel *Monster Manual* con alcune modifiche: gli svirfneblin topi mannari sono Piccoli e possiedono i seguenti privilegi aggiuntivi.

Astuzia Gnomesca. Il topo mannaro dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del topo mannaro è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 11). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *anti-individuazione* (solo se stesso)
1/giorno ciascuno: *camuffare se stesso*,
cecità/sordità, *sfoatura*

Mimetismo nella Pietra. Il topo mannaro dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

TASSI DELLE CAVERNE

Gli svirfneblin usano queste bestie come parte delle loro forze di scavo. I tassi delle caverne sono **tassi giganti** dotati di CA 12 (armatura naturale), percezione tellurica entro una gittata di 18 metri e una velocità di scavare di 4,5 metri. Quando scavano, lasciano dei tunnel dietro di loro.

VAGABONDI ELEMENTALI

Un **mephit della polvere** guida un **elementale della terra** attraverso le caverne e i passaggi di Blingdenstone. Se avvicinati pacificamente, possono indicare la strada che conduce al Dono di Entémoch (vedi "Dintorni di Blingdenstone" più avanti in questo capitolo).

XORN

Questa creatura lascia stare i personaggi se essi la nutrono con gemme o metalli preziosi per un valore di almeno 50 mo. Altrimenti, li segue per tutta Blingdenstone, nella speranza che lascino cadere qualcosa di commestibile. Lo xorn è asociale e non aiuta il gruppo in alcun modo.

PNG IMPORTANTI

Quando i personaggi visitano Blingdenstone, possono incontrare uno o più degli svirfneblin seguenti.

PNG DI BLINGDENSTONE

Dorbo Diggermattok	Capo delle spedizioni minerarie
Senni Diggermattok	Capo dei coloni
Nomi Pathshutter	Mandriano degli elementali della terra con una missione per il gruppo
Gurnik Tapfinger	Sacerdote di Callarduran Smoothhands con una missione per il gruppo
Kazook Pickshine	Alchimista e specialista in giacimenti che riceve e assegna missioni
Chipgrin Goldwhisker	Capo della colonia di topi mannari
Guardiano dei	Non morto capo dei guardiani
Cunicoli Jadger	dei cunicoli
Il Re dei Protoplasmici	Gnomo delle profondità impazzito, asservito al signore dei demoni Jublex

COLONI, ABUSIVI E INVASORI

Gli attuali cittadini di Blingdenstone sono di una schiatta diversa rispetto ai loro antenati. Non sono soltanto dei lavoratori diligenti e dei minatori ingegnosi, ma sono anche coloni, esploratori e (soprattutto) sopravvissuti.

CAP I DI BLINGDENSTONE

La tradizione degli gnomi delle profondità vorrebbe che Blingdenstone fosse governata congiuntamente da un re e da una regina, ma gli svirfneblin vivono da profughi e non hanno più avuto sovrani veri e propri da quasi un secolo. Dorbo e Senni Diggermattock sono minatori di talento, ma si sono dimostrati ancora più abili come capi della comunità. Hanno passato anni a pianificare una spedizione fino a Blingdenstone, pagando vari avventurieri affinché esplorassero e tenessero d'occhio il territorio, mentre organizzavano il loro popolo presso le varie rocche naniche e le città del mondo di superficie che lo ospitavano.

Dopo un decennio di attenta e costante pianificazione, i Diggermattock hanno guidato un manipolo fino a Blingdenstone per riconquistarla. Anche se non sono stati ancora incoronati, di fatto tutti li trattano come i sovrani dell'insediamento.



Il Capo Dorbo dirige le operazioni di ricostruzione, di riapertura delle miniere e di pattugliamento di quelle parti della città in rovina che restano disabitate dagli svirfneblin. Dorbo è anche responsabile della ricostruzione e del comando delle difese del nuovo insediamento. Come molti svirfneblin, Dorbo è serio e aggressivo quando tratta con gli stranieri; tuttavia, resta un marito amorevole e un capo assennato per il suo popolo, sognando di poter condividere con sua moglie una Blingdenstone rinata e ricostruita.

La Quartiermastro Senni conteggia e misura con precisione ogni dato, assicurandosi che gli sforzi di suo marito siano efficaci e sostenuti a dovere. Presiede le attività commerciali e le spedizioni carovaniere verso Mithral Hall, Gauntlgrym e Mantol-Derith. Gestisce le infrastrutture magiche di Blingdenstone, contribuisce al loro mantenimento e conosce nel dettaglio le condizioni di sicurezza di ogni angolo dell'insediamento. Come quartiermastro, ha anche il compito di assegnare le abitazioni agli svirfneblin in numero sempre crescente che fanno ritorno a Blingdenstone.

GILDA DEI MINATORI

Gli svirfneblin basano la maggior parte della loro sussistenza economica sull'estrazione di gemme e metalli. L'insediamento è per buona parte autosufficiente, ma si affida ancora ai duergar di Mantol-Derith per ricevere strumenti, armi e scorte.

Dato che l'economia di Blingdenstone dipende dalle attività minerarie, la Gilda dei Minatori detiene un notevole potere a Blingdenstone. La gilda, guidata dalla famiglia Pickshine, supervisiona tutte le miniere di Blingdenstone, nonché l'estrazione, l'intaglio e l'incantamento delle *gemme magiche* (vedi l'appendice B), sia quelle destinate alle difese dell'insediamento che quelle destinate all'esportazione e alla vendita.

ENCLAVE CUORDIPIETRA

Questo gruppo di svirfneblin incantatori un tempo si addestrava presso l'Enclave di Smeraldo, ma finì per separarsi e scelse di concentrarsi esclusivamente sulla magia elementale della terra. Fatto questo, assorbirono ciò che restava del clericato che serviva le divinità degli svirfneblin Segojan Earthcaller (il dio delle profondità della terra e della natura) e Callarduran Smoothhands (il dio della pietra e dei minatori).

L'Enclave Cuordipietra ha il compito di evocare gli elementali della terra a difesa di Blingdenstone. I suoi membri usano inoltre la magia per prestare aiuto nei vari lavori di ingegneria, come allargare i cunicoli, isolare i tunnel o installare postazioni di *gemme magiche* e altre misure difensive. Se necessario, gli incantatori dell'Enclave Cuordipietra fungono da diplomatici extraplanari, stipulando accordi occasionali con xorn e galeb duhr affinché aiutino Blingdenstone.

A capo dell'enclave siede Yantha Coaxrock, una giovane maga che dedica il suo tempo in egual misura alle ricerche magiche di Blingdenstone, ad aiutare l'enclave degli svirfneblin a Mantol-Derith (vedi il capitolo 9) e alla collaborazione con il resto dell'Enclave Cuordipietra.

GUARDIANI DEI CUNICOLI

Molti degli onorati protettori degli svirfneblin morirono durante l'invasione dei drow e gli altri perirono mentre proteggevano il loro popolo durante la fuga da Blingdenstone alla volta di Mithral Hall. Di loro resta solo il ricordo del valoroso sacrificio... ma anche quello sta svanendo a causa della tendenza degli gnomi delle profondità a dimenticare la loro stessa storia.

Nell'ultimo anno, una manciata di giovani svirfneblin ha iniziato ad addestrarsi in segreto sotto la guida alquanto terrificante di Jadger, un veterano dei Guardiani dei Cunicoli che permane come fantasma. In vita, Jadger conosceva bene l'Underdark e i suoi molti abitanti e sapeva come combatterli. Sta coltivando il suo migliore discepolo, Trisk Adamantelpiece, affinché prenda il comando dei nuovi guardiani dei cunicoli, che si preparano ad annunciare la loro esistenza ai Diggermattock e a esigere di essere riconosciuti come i nuovi Guardiani dei Cunicoli di Blingdenstone.

FANTASMI DI BLINGDENSTONE

Sebbene non siano effettivamente organizzati, i fantasmi degli svirfneblin uccisi durante l'attacco dei drow sono una presenza innegabile. I coloni sono stati abbastanza saggi da contrassegnare i cunicoli infestati in modo da non includerli nei loro piani di riconquista. Ma siccome altri svirfneblin arrivano e hanno bisogno di una sistemazione, lo spazio inizia a essere un problema. L'insediamento in rovina ospita più fantasmi di quanto chiunque immaginasse e ogni fantasma è un caso a sé stante. Alcuni sono innocui e si manifestano solo come echi degli eventi che hanno condotto alla loro morte. Altri sono pienamente coscienti... e spesso si rivelano ostili e pericolosi.

ANATEMA DI OGRÉMOCH

L'Anatema di Ogrémoch è una nube fluttuante di polvere magica trasparente che comparve per la prima volta a Blingdenstone oltre un secolo fa. Si crede che sia senziente ed è possibile incontrarla mentre vaga nella sezione di Rovinarocce dell'insediamento. Le creature elementali toccate dalla nube cadono sotto il suo controllo.

Le origini della nube rimangono un mistero, ma è noto che hanno qualcosa a che fare con Ogrémoch, il Principe della Terra Malvagia. Una medusa di nome Neheendra serve l'Anatema di Ogrémoch e guida alcune delle creature elementali che sono state asservite dalla nube malvagia (vedi la sezione "Rovinarocce" e l'area 19 in particolare).

CLAN GOLDWHISKER

Dopo la caduta di Blingdenstone, una banda di topi mannari tentò di stabilirsi nella città in rovina. L'ultima manciata di svirfneblin rimasti nascosti a Blingdenstone dopo la partenza degli eserciti dei drow riuscì a uccidere o a scacciare i topi mannari, ma molti gnomi delle profondità rimasero infettati dalla licanthropia.

Oggi gli gnomi delle profondità topi mannari hanno rivendicato buona parte delle rovine in nome del Clan Goldwhisker, difendendo il territorio dai nuovi coloni e lanciando azioni di guerriglia urbana contro di loro. Il capo del branco è l'astuto e carismatico Chipgrin, che preoccupandosi dell'incolumità del branco spera di negoziare una tregua con i Diggermattock e di evitare che i suoi cugini svirfneblin vedano la sua gente come mostri pericolosi adatti soltanto a essere sterminati. Chipgrin ha presente fin troppo bene la minaccia costituita dall'Anatema di Ogrémoch e dalle melme che infestano l'insediamento e spera che la necessità di fare fronte comune contro queste minacce obblighi gli altri svirfneblin a riconoscere al Clan Goldwhisker il diritto a rimanere a Blingdenstone.

LA "CORTE" DEL RE DEI PROTOPLASMI

La corte del cosiddetto Re dei Protoplasmi si cela nelle sezioni più profonde di Blingdenstone. Il monarca faceva

parte della prima missione di colonizzazione guidata dai Diggermattock, ma gli altri svirfneblin presto impararono a evitarlo per le sue molte inquietanti abitudini, tra cui la sua mania di catturare e studiare le melme e la sua tendenza a rubare il cibo e a nascondere finché non marciva... per poi parlarci.

Lo gnomo delle profondità, schivato da tutti, alla fine decise di andarsene per conto suo. Trascorse vari anni vivendo assieme alle melme della regione e alla fine sottomise un protoplasma nero che chiama "Principessa Fangonero" e una melma grigia che chiama "Principe Livido." Quando i signori dei demoni arrivarono nell'Underdark, il sovrano seguì le melme attirate dalla presenza di Juiblex e si prostrò immediatamente ai piedi del Signore Senza Volto, giurandogli eterna fedeltà. Il suo nome e la sua esistenza precedente ebbero fine in quel momento: ora esiste solo il Re dei Protoplasmi.

Juiblex ha conferito al Re dei Protoplasmi il potere di evocare e comandare le melme, poi gli ha ordinato di tornare a Blingdenstone e di conquistarla come parte del nuovo dominio del Signore Senza Volto. Il Re dei Protoplasmi si è intrufolato nelle aree isolate di Blingdenstone e ne ha fatto la sua corte, evocando melme di ogni genere lungo il cammino e rendendo alcune parti della città in rovina inabitabili e pericolose per i nuovi arrivati.

Il Re dei Protoplasmi è completamente pazzo e può incanalare un terribile potere. Siede sul suo trono circondato dai suoi "figli" ed evoca un numero sempre crescente di fedeli sudditi a ogni giorno che passa. Quando sarà pronto, li invierà all'attacco per inglobare e divorare ogni cosa, trasformando Blingdenstone e il suo popolo in un gigantesco cumulo di melma e poltiglia plasmata a immagine e somiglianza del suo padrone, il Signore Senza Volto.

DINTORNI DI BLINGDENSTONE

Le cave, le miniere, i campi di funghi e le forge di Blingdenstone sono situati al di fuori dell'insediamento e sono accessibili da tunnel e passaggi all'esterno della porta principale. Le carovane mercantili dirette verso Blingdenstone vengono riconvogliate verso le miniere, le fattorie e le forge esterne oppure vengono fermate alle porte cittadine, dove il loro carico viene ispezionato, scaricato e distribuito dagli agenti della Quartiermastro Senni. In questo modo la marmaglia viene tenuta lontana dalla città vera e propria e la sicurezza di Blingdenstone è garantita.

Gli gnomi delle profondità che lavorano nelle miniere, nelle fattorie e nelle forge al di fuori dell'insediamento si godono più raramente i piaceri delle loro dimore e la compagnia dei loro simili. La follia crescente dei signori dei demoni ha su questi coraggiosi pionieri un'influenza maggiore rispetto a quelli che vivono nella relativa sicurezza delle aree riconquistate di Blingdenstone.

Gli svirfneblin all'esterno della città sono più bruchi nei confronti degli stranieri e qualcuno potrebbe perfino tentare di derubarli. I capisquadra assegnati alle varie postazioni ora si sentono quasi autorizzati a ricorrere alla tirannia e obbligano i loro sottoposti a lavorare fino allo sfinimento. Alcuni minatori si intascano le gemme che estraggono, mentre altri sono attratti dagli oggetti in possesso degli avventurieri.

PROBLEMI AL CUBO

Se il cubo gelatinoso Glabbagool accompagna il gruppo (vedi il capitolo 2), la sua presenza crea qualche difficoltà a Blingdenstone. I recenti attacchi delle melme hanno messo gli gnomi delle profondità sul chi vive e un cubo gelatinoso intelligente e telepatico è qualcosa che va oltre la loro comprensione. I personaggi dovranno convincere gli svirfneblin a concedere l'accesso al loro insolito compagno o dovranno dirgli di aspettare al di fuori dell'insediamento. Se lasciato all'esterno, Glabbagool potrebbe farsi strada gradualmente fino alle tane dei topi mannari, rivelando ai personaggi in che modo le altre melme riescono a entrare o arrivando al momento opportuno per aiutare i personaggi in caso di pericolo.

DONO DI ENTÉMOCCH

Questa grande caverna è situata a ovest di Blingdenstone (vedi la mappa delle regioni e dei luoghi dell'Underdark nel capitolo 2) e il segreto della sua esistenza è sempre stato gelosamente custodito. Molti svirfneblin che sapevano della sua esistenza perirono quando i drow invasero Blingdenstone. Alcuni membri dell'Enclave Cuordipietra hanno sentito parlare della sua esistenza, ma l'hanno considerata una leggenda o sono stati semplicemente troppo occupati a riconquistare e ricostruire Blingdenstone per mettersi alla sua ricerca.

La caverna dista due giorni di viaggio a piedi dall'insediamento e il suo ingresso è un piccolo tunnel che conduce a una cornice rialzata rispetto al fondo della caverna. Tutta la caverna è delimitata da stalattiti e stalagmiti, ma l'elemento dominante è il cerchio di evocazione al centro. Il cerchio veniva un tempo usato dagli svirfneblin per evocare Entémoch, un principe della terra elementale, le cui energie pervadono l'intera caverna e potenziano le evocazioni elementali all'interno dei suoi confini.

Se il cerchio viene usato per lanciare un incantesimo che evoca un elementale della terra, la durata dell'incantesimo diventa 1d4 + 6 giorni e l'incantesimo non ha bisogno di concentrazione. L'elementale evocato non diventa mai ostile nei confronti dell'incantatore che lo ha evocato o dei suoi compagni. Per ottenere questi benefici, l'incantatore deve fornire componenti materiali in forma di gemme pari a un valore totale di 10 mo per ogni Dado Vita dell'elementale evocato.

TROVARE IL DONO DI ENTÉMOCCH

Individuare il tunnel che conduce al Dono di Entémoch è un grande servizio per gli svirfneblin e potrebbe essere una delle missioni affidate agli avventurieri (vedi "La Battaglia di Blingdenstone" più avanti in questo capitolo). Nonostante la vicinanza della caverna a Blingdenstone, trovarla è tutt'altro che facile.

I personaggi possono cercare il tunnel viaggiando a passo lento nelle sue vicinanze generali. Per ogni giorno di ricerche, il DM chiede ai personaggi di effettuare una prova di gruppo di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Sopravvivenza) con CD 20. Se la prova di gruppo ha successo, i personaggi trovano un curioso segnale indicatore: una piccola piramide di pietre meticolosamente impilate l'una sull'altra all'imboccatura di un tunnel altrimenti anonimo.

Dopo avere localizzato il segnale indicatore e avere seguito il tunnel accanto ad esso, i personaggi possono effettuare una prova di gruppo di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Sopravvivenza) con CD 20. In caso di fallimento, il gruppo spreca una giornata a cercare la traccia successiva. Se invece la prova di gruppo ha successo, i personaggi trovano la traccia successiva dopo 2d6 ore: un tunnel il cui ingresso è delimitato dai volti scolpiti di uno gnomo e

una gnoma delle profondità. Da questo tunnel si diramano molti tunnel laterali celati da varie formazioni rocciose. I personaggi devono effettuare una prova di gruppo di Intelligenza (Indagare), Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) con CD 20. In caso di successo, il gruppo trova il Dono di Entémoch; in caso di fallimento, i personaggi sprecano un giorno di esplorazione a cercarlo invano.

Se i personaggi trovano il Dono di Entémoch, possono effettuare una prova per migliorare l'atteggiamento degli gnomo delle profondità (vedi "Cambiare l'Atteggiamento degli Svirfneblin").

Incontri Casuali. Per ogni giorno di esplorazione, il DM controlla se si verificano degli incontri casuali usando le tabelle nel capitolo 2 e modificando il livello di inseguimento dei drow di conseguenza.

LE BESTIE DEL DONO DI ENTÉMOCCH

Se i personaggi esplorano la caverna, trovano alcuni frammenti di statue. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 17, ottengono conferma che i frammenti di pietra sono i resti di creature delle caverne che sono state pietrificate. Se non se ne vanno immediatamente dalla caverna, i personaggi si ritrovano davanti a una coppia di **basilischi** che si è stabilita nel Dono di Entémoch.

Una volta che i basilischi sono stati sconfitti, i personaggi possono riprendere la loro esplorazione della caverna, nel qual caso trovano tre uova di basilischi in un nido fatto di pietra polverizzata. Ogni uovo è una sfera del diametro di 15 cm e del peso di 10 kg col guscio grigio punteggiato di nero e duro come la pietra. Se lasciate stare, le uova si schiuderanno entro 1d4 + 1 mesi. Un basilisco neonato si lega alla prima creatura che vede quando esce dall'uovo. Da allora in poi seguirà quella creatura come se fosse il suo genitore, esigendo di essere sfamato. Se i personaggi riescono a mantenere il basilisco in vita, la creatura raggiunge l'età adulta dopo dodici mesi. Per tenere conto della sua crescita, si usa la tabella "Maturazione dei Basilischi".

MATURAZIONE DEI BASILISCHI

Età	Taglia	Note
Neonato (fino a 3 mesi)	Minuscola	CA 11; 4 (1d4 + 2) pf; velocità 3 m; For 10 (+0); senza Sguardo Pietrificante; attacco con il morso ha +2 al tiro per colpire e infligge 1 danno perforante più 1 danno da veleno se colpisce; Sfida 0 (10 PE)
Giovane (3–12 mesi)	Piccola	CA 13; 22 (4d6 + 8) pf; velocità 4,5 m; For 13 (+1); Sguardo Pietrificante ha una gittata di 4,5 metri; attacco con il morso ha +3 al tiro per colpire e infligge 3 (1d4 + 1) danni perforanti più 2 (1d4) danni da veleno se colpisce; Sfida 1 (200 PE)
Adulto (12 o più mesi)	Media	Vedi il <i>Monster Manual</i>

MINIERA DEL GUSCIO BIANCO

La più grande miniera di sale di Blingdenstone dista mezza giornata di viaggio verso sud. Come accade con molte delle fonti di risorse di Blingdenstone, la strada che conduce alla miniera non è facile da notare per i viaggiatori

di passaggio, ma le sentinelle nascoste lungo il cammino possono riconoscere i visitatori amichevoli (per esempio quelli accompagnati da Jimjar, Sotto o Sopra) e guidarli lungo i tunnel giusti.

La Miniera del Guscio Bianco è un reticolato interconnesso di piccole caverne scavato all'interno dei vasti giacimenti di sale presenti in quest'area dell'Underdark. La miniera produce abbastanza sale da rifornire tutti i coloni di Blingdenstone e da vendere le quantità in eccesso ai mercati di Mantol-Derith. La miniera dispone di una caverna dove vengono custodite le lucertole di caverna giganti che gli svirfneblin usano come bestie da soma.

Lo **gnomo delle profondità** Perigrog Scrapedust gestisce la miniera in modo corretto ma esigente. Crede che più sale la miniera produca, più sia possibile esportarne, e prima Blingdenstone potrà tornare alla sua gloria di un tempo.

MINIERE PICKSHINE

Le Miniere Pickshine, che traggono il loro nome dalla più grande e influente famiglia della Gilda dei Minatori, includono varie miniere sparpagliate lungo un ampio cerchio attorno a Blingdenstone. Gli gnomi delle profondità hanno organizzato i tunnel d'accesso in modo che soltanto un'entrata conosciuta conduca al complesso delle miniere. Tale entrata è difesa da quattro **galeb duhr** camuffati per sembrare dei comuni macigni e una dozzina di **gnomi delle profondità**.

I più grandi condotti della miniera raggiungono vene di metalli comuni come il ferro e il rame, nonché altrettanti giacimenti di minerali più rari come il mithral e l'adamantio. Le miniere contengono anche delle caverne di cristallo, da cui gli svirfneblin estraggono gemme di ogni genere.

Tutte le vie d'accesso a Blingdenstone si intersecano nei pressi dell'entrata principale al complesso minerario. Questo significa che i personaggi probabilmente passeranno da queste parti prima di arrivare a Blingdenstone. Se si fermano qui, fanno la conoscenza di Dasco Pickshine, lo **gnomo delle profondità** supervisore a capo delle operazioni generali. Dasco può concedere ai personaggi di unirsi a un carico di metallo grezzo diretto a Blingdenstone, in quanto è felice di avere un po' di sicurezza aggiuntiva.

CAVA CUORDIPIETRA

Il quartier generale dell'Enclave Cuordipietra si trova in questa caverna soffusa di *faerzress* e di energia elementale. Questa cava non fornisce pietre da costruzione, in quanto i costruttori di Blingdenstone non devono fare altro che darsi da fare con un piccone in qualsiasi parete per trovare i materiali da costruzione di cui hanno bisogno. Questa caverna, invece, fornisce il piccolo esercito di elementali della terra che aiuta i coloni e le sue pietre magiche sono usate per la creazione di oggetti come le *gemme degli elementali della terra*, gli *anelli del comando degli elementali della terra* e le *pietre del controllo degli elementali della terra*. Gli elementali che entrano nel Piano Materiale in quest'area, sia tramite incantesimi, che tramite altri modi, possiedono 2 Dadi Vita aggiuntivi.

Normalmente è Yantha Coaxrock a guidare le operazioni nella cava. Mentre si trova a Mantol-Derith (vedi il capitolo 9), è la sua apprendista Nomi Pathshutter a comandare i druidi e i maghi dell'Enclave Cuordipietra.

GUARIGIONE ELEMENTALE

Nomi Pathshutter è al corrente dell'esistenza dell'Anatema di Ogrémoch e ha dedicato la sua vita a proteggere gli elementali dalla sua influenza. Parte dei suoi studi prevede l'analisi di campioni degli elementali corrotti ed è disposta a ricompensare i personaggi, se le porteranno un campione da una qualsiasi creatura elementale della terra fuori controllo rinvenuta nelle aree inesplorate di Blingdenstone.

PORTE DI BLINGDENSTONE

Varie pesanti porte di pietra rinforzate in acciaio o in adamantio sono visibili in tutto l'insediamento degli gnomi delle profondità. Tranne dove indicato diversamente, una porta a Blingdenstone ha CA 18, 40 punti ferita, una soglia di danno di 15, resistenza ai danni da tuono e immunità ai danni psichici e da veleno.

Paga 10 mo per ogni Dado Vita della creatura da cui il campione è stato prelevato.

BLINGDENSTONE ESTERNA

Ogni cosa all'interno della Blingdenstone Esterna è stata concepita per respingere i potenziali invasori.

1. SCALE

Quest'ampia scalinata, che sale fino a una vasta terrazza antistante alla porta, è stata costruita a misura di gnomo ed è considerata terreno difficile per le creature di taglia Media e superiore.

1A. MONTACARICHI PER CARRI

In cima alla scalinata, è visibile una larga entrata lungo la parete ovest, dove i carri vengono assicurati alle slitte di pietra e trainati in cima a un erto pendio da una catena. Il meccanismo di carico che si trova in cima alla salita è operato da un **elementale della terra**, ma qualsiasi creatura con un punteggio di Forza pari o superiore a 20 o un qualsiasi gruppo di creature con una forza totale sufficiente a sollevare 300 kg può farlo funzionare.

Il tunnel del montacarichi è abbastanza largo da consentire il passaggio delle slitte, ma resta poco spazio al di sopra di esse. Il pavimento fa parte del meccanismo ed è considerato terreno difficile. Salire o scendere da una slitta costa 3 metri di movimento.

2. PORTA PRINCIPALE

La porta principale di Blingdenstone è fatta di acciaio e di mithral ed è intarsiata con una lega segreta resistente alla magia e placcata in adamantio. La porta ha CA 23, 60 punti ferita, una soglia di danno di 20, resistenza ai danni da tuono e immunità ai danni psichici e da veleno.

Il terrazzamento situato tra la cima della scalinata e la porta è leggermente in pendenza: il pendio in salita impone svantaggio alle prove effettuate per usare un ariete contro la porta.

Otto **gnomi delle profondità** sorvegliano la porta. Uno di loro porta una *gemma magica* (vedi l'appendice B) che contiene un incantesimo *vedere invisibilità* e lo usa per scandagliare la presenza di eventuali creature invisibili quando il gruppo arriva. Ai nuovi arrivati viene chiesto di dichiarare le loro intenzioni. Le guardie sono meticolose ma non minacciose; fintanto che i personaggi sembrano bendisposti, otterranno il permesso di entrare. Quattro guardie li scortano attraverso il dedalo (area 3) e il passaggio obbligato (area 4) fino alla Blingdenstone Interna.

Se Jimjar, Sotto o Sopra fanno parte del gruppo, l'accesso a Blingdenstone diventa più facile per i personaggi. Questo è importante soprattutto se il gruppo contiene uno o più drow, la cui presenza richiederebbe altrimenti una scorta armata per tutta la permanenza all'interno dell'insediamento.

Se i personaggi rivelano di essere in fuga dai drow, le guardie decidono che il Capo Dorbo Diggermattock dovrebbe ascoltare la loro storia. La scorta armata che accompagna i personaggi all'interno dell'insediamento li conduce a un'udienza con il capo nell'area 14.



3. DEDALO

Tra la porta e la Blingdenstone vera e propria, gli svirfneblin hanno costruito un dedalo: un sentiero lungo e tortuoso che corre tra pareti alte 3 metri e tempestate di chiodi. Per scalare una parete ricoperta di chiodi appuntiti, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13. Anche in caso di successo, una creatura dovrà superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 per evitare i chiodi, subendo 1d4 danni perforanti in caso di tiro salvezza fallito. Il sentiero sale e scende, quindi certe sezioni possono essere allagate o invase da fumo velenoso. In certi punti, il sentiero si restringe al punto di far passare agevolmente solo le creature Piccole; quelle Medie devono stringersi e quelle Grandi non possono passare in alcun modo se non sono dotate di una forma amorfa.

Un secondo sentiero, inaccessibile dalla porta principale, si snoda al di sopra del sentiero tortuoso. Questo sentiero rialzato è intervallato da torri e spalti, dove i difensori possono tirare liberamente sulle creature che tentano di farsi strada lungo il sentiero sottostante. Una strada lastricata corre lungo la parete ovest della caverna; i carri e le bestie da soma vengono issati su quella strada affinché possano oltrepassare il dedalo. Il meccanismo di sollevamento può essere distrutto tirando semplicemente una leva, qualora gli invasori riuscissero a impossessarsene.

4. PASSAGGIO OBBLIGATO

L'ultima misura di difesa di Blingdenstone è un largo tunnel tortuoso dietro a una porta simile a quella nell'area 1.

TORRI DELLA PORTA

Ai lati della porta si ergono due torri di pietra fuse con le pareti della caverna. Ogni torre è presidiata da quattro **gnomi delle profondità** (otto in tutto) che sorvegliano l'area sbirciando da dietro le imposte delle finestre. Questi gnomi manovrano le carrucole che aprono e chiudono la porta. Se i personaggi viaggiano accompagnati da una scorta

di gnomi delle profondità, la porta si apre al loro arrivo e consente al gruppo di accedere al tunnel oltre di essa. Se i personaggi arrivano qui senza scorta, gli gnomi si rifiutano di aprire la porta.

TUNNEL

Il soffitto di questo tunnel è alto 9 metri e le sue pareti sono tempestate di *gemme magiche* intervallate a distanza di 9 metri e situate a 4,5 metri d'altezza rispetto al pavimento di pietra grezza. Le gemme sono incastonate all'interno di appositi incavi e tenute ferme dalla *colla meravigliosa*: ogni gemma contiene un incantesimo *simbolo*. Un qualsiasi gnomi delle profondità che veda una gemma può attivare l'incantesimo al suo interno usando la sua azione per pronunciare l'apposita parola d'ordine. Ogni tentativo di staccare una *gemma magica* dal muro distrugge la gemma.

All'estremità nord del tunnel, c'è una porta più piccola fatta di pietra e rinforzata in adamantio (vedi il riquadro "Porte di Blingdenstone"). La porta è affiancata da alcove con all'interno una cornice a un'altezza di 4,5 metri. Le cornici attualmente non sono sorvegliate e la porta di pietra si apre facilmente per rivelare le caverne della Blingdenstone Interna oltre di essa.

BLINGDENSTONE INTERNA

Popolazione: 300 gnomi delle profondità (svirfneblin)

Governo: Collettivo di lavoro guidato da Dorbo e Senni Diggermattok

Difese: Milizia, elementali della terra evocati

Commercio: Sale, gemme e minerali rari

Organizzazioni: Gilda dei Minatori, Enclave Cuordipietra

Le difese della Blingdenstone Esterna danno l'impressione di un popolo paranoico stretto d'assedio, ma una volta oltrepassate le porte finali, la vera natura dell'insediamento si rivela. Blingdenstone è una città calda, comoda e accogliente, una rarità nell'Underdark.

Il DM legge il brano seguente quando i personaggi arrivano per la prima volta a Blingdenstone, omettendo il secondo paragrafo se arrivano senza scorta.

Uscite dall'oscurità del tunnel ed entrate in quello che sembra un altro mondo. Queste non sono le sinistre caverne dei drow o gelide grotte di pietra spoglia, bensì una terra sotterranea fatta di colori caldi e di odori piacevoli. Gli gnomi di profondità che sbrigano le loro attività vi danno un'occhiata diffidente, ma istintivamente capite che qui non dovrete affrontare alcuna minaccia.

Una delle guardie che vi scorta abbandona il suo severo cipiglio e vi saluta con un profondo cenno del capo quando vi accompagna oltre la porta interna. "Benvenuti a Blingdenstone, viaggiatori."

5. SALA DI ACCOGLIENZA

Questa affollata caverna accoglie i visitatori a Blingdenstone e collega tra loro le camere più importanti del nuovo insediamento. Due tunnel sigillati in quest'area conducono alle Tane Goldwhisker. Uno è chiuso da un crollo provocato appositamente a sud e l'altro è bloccato da porte rinforzate, chiuse a chiave e sorvegliate.

6. CASERMA

Questa camera si trova al di sopra del livello principale di Blingdenstone e ospita gli svirfneblin fuori servizio tra quelli attualmente stanziati a difendere l'entrata.

7. GROTTA DEI MERCANTI

Questa caverna funge da mercato centrale di Blingdenstone. Un tempo in quest'umida grotta crescevano funghi di ogni genere, ma un incantesimo malriuscito li trasformò tutti in pietra alcuni secoli fa. I mercanti di Blingdenstone si radunano qui con bancarelle improvvisate in mezzo ai gambi pietrificati per offrire a gran voce le loro merci e contrattare tra loro. Le carovane in arrivo scaricano le loro merci nei magazzini scavati sotto alla grotta.

KAZOOK PICKSHINE

Se i personaggi hanno accettato la missione di Werz Saltbaron a Gracklstugh (vedi il capitolo 4), possono consegnare il sacchetto di gemme di Werz a Kazook Pickshine, che ha una bancarella nella Grotta dei Mercanti. Kazook è uno **gnomo delle profondità**. Se i personaggi si avvicinano a lui e gli porgono il sacchetto apertamente, lo gnomo reprime a stento un'esclamazione e si guarda in giro, poi li spinge frettolosamente dietro la bancarella, ammonendoli di parlare a voce bassa e di non agire così apertamente. Ispeziona le gemme, le soppesa a mano scoccando un'occhiata sospettosa all'indirizzo dei personaggi, poi li paga per la consegna con uno zircone del valore di 50 mo.

INCURSIONE DEI CUBI GELATINOSI

La prima volta che i personaggi visitano la Grotta dei Mercanti senza una scorta, una campana situata presso l'ingresso principale inizia a suonare ripetutamente. Quando questo accade, il DM legge il brano seguente ai giocatori.

Gli gnomi delle profondità tutt'intorno a voi sfoderano le armi e si ritraggono, mentre vedete una guardia incespicare indietreggiando e poi levarsi in aria. Uno strano bagliore attorno a lei rivela la superficie di un cubo gelatinoso che l'ha inghiottita.

Due **cubi gelatinosi** si riversano nell'area attraverso un tunnel crollato tra la Grotta dei Mercanti e l'area 24 delle Tane Goldwhisker. Entrambi i cubi avanzano, tentando di inghiottire e divorare tutte le altre creature sul loro cammino, finché non vengono distrutti.

Lo svirfneblin intrappolato si chiama Mev Flintknapper (si usano le statistiche del **veterano** nel *Monster Manual*, ma Mev possiede anche i privilegi Astuzia Gnomesca, Mimetismo nella Pietra e Incantesimi Innati di uno **gnomo delle profondità**). Ha già subito 10 danni da acido e subisce altri 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del cubo finché non viene tirato fuori, con una prova di Forza con CD 12 effettuata con successo. Il tentativo richiede un'azione e ogni creatura che lo effettua subisce 10 (3d6) danni da acido quando si protende all'interno del cubo.

Se Glabbagool si trova con i personaggi, tenta di intimidire gli altri cubi frapponendosi tra loro e i personaggi. A discrezione del DM, Glabbagool può usare l'azione di Aiuto per agevolare gli attacchi dei personaggi.

Tesoro. Una volta distrutti, i cubi ostili riversano sul terreno i loro contenuti: 12 mo e una *spada corta +1* di fattura drow (vedi il riquadro "Oggetti di Fattura Drow" nell'appendice B).

BLINGDENSTONE INTERNA: TRATTI GENERALI

La Blingdenstone Interna comprende le aree che gli svirfneblin hanno riconquistato dagli occupanti soprannaturali e da altri pericoli ed è ora messa in sicurezza tramite mezzi comuni e magici.

Camere. Blingdenstone non è una singola caverna, bensì una rete di caverne e sacche interconnesse che gli svirfneblin hanno ampliato e scavato per usarle come abitazioni, officine, bancarelle di vendita, luoghi di culto, magazzini e così via. Ad eccezione delle dimore private delle famiglie svirfneblin, tutte le camere sono abbastanza alte da consentire alle creature Medie di aggirarsi senza difficoltà e le aree comuni sono ancora più ampie.

È raro che le pareti delle caverne siano spoglie a Blingdenstone. Le pareti delle caverne più grandi sono disseminate di scale e rampe che conducono ai balconi e di cavità che fungono da magazzini o negozi. Le caverne più ampie sono attraversate da un intreccio di passerelle che consentono agli svirfneblin e ai visitatori di raggiungere i tunnel di collegamento che sono rialzati rispetto al pavimento.

Luce. Le caverne della Blingdenstone Interna sono illuminate di luce intensa grazie a un assortimento di funghi fosforescenti, scarabei di fuoco giganti in gabbia ed effetti magici. Le luci di queste camere si riversano nei brevi tunnel di collegamento privi di una loro illuminazione, creando aree di luce fioca. I tunnel più lunghi sono dotati di fonti di luce, generate magicamente.

Tunnel di Collegamento. Gli svirfneblin e le altre razze Piccole possono percorrere i tunnel agevolmente, ma le creature di taglia Media o superiore devono chinarsi e stringersi: i tunnel sono stati concepiti in questo modo per ostacolare i movimenti degli invasori. La maggior parte dei tunnel ha un pavimento liscio, ma quelli ai margini delle aree riconquistate sono disseminati di macerie e detriti.

Alcuni dei tunnel di collegamento a Blingdenstone sono protetti da trappole. Quelle più comuni sono crolli del soffitto e fosse con spuntoni (vedi "Esempi di Trappole" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Molti tunnel scendono gradualmente per poi risalire, cosa che consente agli gnomi di allargarli. Tutte le trappole dei tunnel della Blingdenstone Interna sono inattive, ma gli svirfneblin possono attivarle rapidamente in caso di emergenza.

SVILUPPO

Dopo l'incontro con i cubi gelatinosi, gli svirfneblin informano i personaggi che le incursioni da parte delle melme si fanno sempre più frequenti. In ogni caso, sembra che le melme cerchino di farsi strada verso la sezione abbandonata a nordovest della città (contrassegnata come "Corte dei Protoplasmi" nella mappa di Blingdenstone).

RICOMPENSE IN PE

I personaggi ottengono una ricompensa speciale di 100 PE a testa per avere consegnato il sacchetto di gemme di Werz a Kazook Pickshine.

Se i personaggi sono riusciti a salvare Mev, o si sono sforzati in tutti i modi per farlo, ottengono 50 PE a testa e possono effettuare una prova di gruppo di Carisma per migliorare l'atteggiamento degli gnomi delle profondità (vedi "Cambiare l'Atteggiamento degli Svirfneblin").

8. IL RUBINO ALLO STATO GREZZO

L'Enclave Cuordipietra ha accettato di collaborare alle operazioni dei Diggermattok per ripopolare Blingdenstone in cambio dell'aiuto nella riconquista di questo tempio noto come il Rubino allo Stato Grezzo. Il tempio è dedicato



a Segojan Earthcaller, il dio svirfneblin delle profondità della terra e della natura. I rituali e le attività quotidiane del tempio sono gestiti da uno gnomo delle profondità di nome Glyphic Shroomlight, un giovane e nervoso novizio che fa del suo meglio in una situazione che richiederebbe

LA STRADA DI CASA

Gli svirfneblin conoscono vari percorsi che partono da Blingdenstone e arrivano sia al mondo di superficie che a Gauntlgrym. Se il DM vuole che i personaggi continuino ad andare all'avventura nell'Underdark, Blingdenstone dovrebbe essere la loro ultima destinazione dopo avere esplorato le altre aree nei capitoli iniziali dell'avventura, oppure dovrebbero rimanere impegnati in altre imprese e missioni prima di tornare nel mondo di superficie. Queste missioni potrebbero provenire dagli gnomi delle profondità o dai capitoli precedenti dell'avventura.

Gli svirfneblin non aiuteranno il gruppo a raggiungere il mondo di superficie finché il loro atteggiamento verso i personaggi non sarà amichevole. I personaggi possono raggiungere questo risultato attraverso una serie di piccoli atti e servizi (vedi "Cambiare l'Atteggiamento degli Svirfneblin" in precedenza in questo capitolo), quando certi svirfneblin chiedono il loro aiuto.

Se i personaggi lasciano gli svirfneblin senza aiutarli a risolvere i loro problemi, l'atteggiamento degli gnomi delle profondità sarà ostile se mai il gruppo farà ritorno a Blingdenstone.

un chierico molto più vecchio ed esperto (si usano le statistiche dell'**accolito** nel *Monster Manual*, ma Glyphic possiede anche i privilegi *Astuzia Gnomesca*, *Mimetismo nella Pietra* e *Incantesimi Innati* di uno **gnomo delle profondità**).

Nonostante le profanazioni dei drow invasori e i decenni di razzie e saccheggi che ne sono seguiti, gli onorati morti della città vecchia riposano ancora al sicuro nelle catacombe sotto al tempio. Un passaggio sul lato est della caverna scende fino a questa rete di piccole caverne collegate, accessibile soltanto tramite il tempio.

Le catacombe sono state costruite seguendo una griglia regolare, cosa che consente ai personaggi di orientarsi facilmente tra le statue e le nicchie funerarie. Se i personaggi sono giunti qui a seguito delle voci che parlano di fantasmi, è solo una questione di tempo prima che incontrino il Guardiano dei Cunicoli Jadger, un fantasma risalente ai tempi dell'invasione drow.

Se i personaggi hanno recuperato la mano recisa di Pelek nella sezione "Tunnel delle Spirali di Pietra" del capitolo 4, possono donare la pace allo spirito di Pelek depositando i suoi resti nelle catacombe. Se lo fanno, il fantasma del Guardiano dei Cunicoli Jadger compare davanti a loro.

IL GUARDIANO DEI CUNICOLI JADGER

Il **fantasma** di Jadger saluta i personaggi, ma scompare oltre una parete se viene attaccato (la voce dell'atto di scortesia dei personaggi si sparge rapidamente

nell'insediamento, alterando negativamente l'atteggiamento degli gnomi nei confronti dei personaggi). Jadger rivela candidamente chi è e cosa gli è successo. Una volta intuito che i personaggi sono in cerca di informazioni dagli svirfneblin, chiede loro di completare due missioni per restituire al riposo gli spiriti di altri svirfneblin:

- Distruggere Vazuk, uno gnomo delle profondità che è impazzito dal dolore e ora minaccia gli altri abitanti di Blingdenstone. Il suo spettro infesta la sua vecchia casa nell'area 12a.
- Recuperare i resti di uno gnomo delle profondità di nome Udhask e portarli nelle catacombe. Jadger sa che lo gnomo delle profondità è morto da qualche parte a Rovinarocce, nella sezione nordest di Blingdenstone.

Jadger informa i personaggi che risponderà a una domanda per ogni fantasma consegnato al riposo (incluso Pelek da Gracklstugh, se i personaggi hanno riportato la sua mano in questo luogo). Le sue conoscenze dell'Underdark sono rimarchevoli, anche se leggermente datate.

RICOMPENSE IN PE

Se il gruppo deposita i resti di Pelek nelle catacombe, ogni personaggio ottiene una ricompensa speciale di 100 PE.

9. CAVERNA DELLE COLTIVAZIONI

Questo complesso di caverne è dedicato alla coltivazione di funghi utili che gli svirfneblin usano in cucina e nell'artigianato, tra cui i seguenti funghi commestibili ed esotici:

- 6d6 cappelli azzurri
- 3d6 funghibarile
- 3d6 gambitorcia
- 3d6 nasi di Nilhogg
- 3d6 trillimac

Due tunnel bloccati conducono a nord e a nordest verso aree che non sono ancora state ricolonizzate. Tutti gli elementali sono tenuti lontani dai passaggi perché l'Enclave Cuordipietra crede che conducano alle caverne dove si nasconde l'Anatema di Ogrémoch.

10. AREA DI PREPARAZIONE

Questa caverna è fortificata da varie barricate e difesa da otto **gnomi delle profondità** e quattro **tassi delle caverne** (vedi "Incontri Casuali a Blingdenstone"). Non ci sono elementali della terra a rinforzo della sicurezza in quest'area, in quanto il passaggio nella parete nord (sigillato a entrambe le estremità da una porta chiusa a chiave) conduce alle aree che gli gnomi delle profondità hanno confermato essere sotto l'influenza dell'Anatema di Ogrémoch.

UN MALE INVISIBILE

Il capo delle guardie è un astuto e cinico svirfneblin di nome Sark Axebarrel, che mette in guardia i personaggi sulla possibile presenza di una medusa nascosta nelle caverne oltre le porte, in una sezione della città vecchia che gli gnomi chiamano Rovinarocce. Se i personaggi decidono di esplorare Rovinarocce, Sark chiede loro di scoprire ciò che possono sulla medusa e di ucciderla, se possibile. Offre un pagamento di 50 mo a testa se i personaggi riporteranno informazioni utili, più un diamante del valore di 1.000 mo se porteranno le prove della morte della medusa.

11. CAVERNE DEL CLANGORE

Questo gruppo di caverne sul lato est dell'insediamento funge da spazio di lavoro per gli armaioli e i fabbricanti di armature. Le armi e le armature tradizionali degli svirfneblin, che includono picconi, dardi e pugnali, oltre che corazze ad anelli, corazze di scaglie e giacchi di maglia, vengono forgiate e smerciate in quest'area. L'equipaggiamento meno comune, come le spade e gli scudi, deve essere ordinato in anticipo. I prezzi delle armi e delle armature sono pari al doppio di quelli elencati nel *Player's Handbook*.

I passaggi che conducono all'area 17 sono sigillati da pareti d'acciaio che non possono essere aperte.

12. CAVERNE RESIDENZIALI

Queste caverne si diramano in altre caverne più piccole che fungono da casupole per le famiglie di svirfneblin. Alcuni tunnel conducono a camere secondarie che si diramano in altre casupole. Le casupole degli gnomi delle profondità sono prive di porte.

Gli abitanti del posto sono disposti a parlare con i personaggi, indicando loro una particolare caverna che è stata evacuata di recente. Un "fantasma" si è manifestato laggiù e ha messo in fuga una famiglia che tentava di stabilirsi all'interno (vedi l'area 12a).

12A. CASA DI VAZUK

Vazuk era un semplice conciatore che morì durante l'invasione dei drow. Il suo spirito si è risvegliato quando una famiglia si è stabilita in quella che era stata la sua casa e da allora si infuria e terrorizza ogni creatura che osi avvicinarsi.

Vazuk è uno **spettro** (si usa la variante del poltergeist). Non può essere scacciato finché si trova nella sua vecchia casa. Attacca i personaggi non appena questi entrano in casa, gridando ossessivamente: "Mia! È roba mia! Non vostra!"

Tesoro. Se un personaggio ispeziona la casupola ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota un buco seminascondito sul pavimento. Il buco contiene un piccolo forziere in legno di zurkh dove sono custoditi otto minuscoli rubini del valore di 250 mo ciascuno.



RICOMPENSE IN PE

Oltre ai PE guadagnati per avere sconfitto Vazuk, ogni personaggio guadagna 50 PE se informano il Guardiano dei Cunicoli Jadger (vedi l'area 8) che il problema dello spirito è stato risolto.

13. PIETRE PARLANTI

Un cerchio di menhir di pietra più antichi della stessa Blingdenstone si erge al centro di questa piccola caverna. Gli gnomi credono che questo cerchio sia un gruppo di galeb duhr molto antichi, venerati come manifestazioni degli dèi. I membri più religiosi dell'Enclave Cuordipetra lanciano i loro incantesimi *presagio* e *comunione* all'interno del cerchio, interpretando le risposte alle loro domande in base ai sottili cambiamenti nelle vibrazioni dello strato roccioso sottostante.

PURIFICARE LA PIETRA INCROLLABILE

Gurnik Tapfinger, il primo sacerdote di Callarduran Smoothhands nell'Enclave Cuordipetra, contatta i personaggi qualora dimostrino qualche interesse nelle Pietre Parlanti (si usano le statistiche del **sacerdote** nel *Monster Manual*, ma Gurnik possiede anche i privilegi Astuzia Gnomesca, Mimetismo nella Pietra e Incantesimi Innati di uno **gnomo delle profondità**). Il sacerdote chiede ai personaggi di intraprendere un'impresa in un'area chiusa della vecchia città nota come Rovinarocce, presso un tempio profanato del suo dio. Se i personaggi accettano, il sacerdote fornisce loro un rubino usato come *gemma magica* (vedi l'appendice B) contenente l'incantesimo *santificare* e chiede loro di collocare la gemma nel menhir della Pietra Incrollabile (vedi l'area 22).

Gurnik li avverte che una volta collocata la gemma, l'Anatema di Ogrémoch invierà i suoi servitori a fermarli. Dovranno sconfiggere questi servitori in attesa che la gemma risvegli i tre guardiani del tempio, nel qual caso il tempio sarà purificato e i personaggi potranno andarsene. Una volta che i personaggi hanno completato questa impresa, Gurnik incanala il potere del tempio purificato e conferisce una *benedizione della protezione* o una *benedizione dell'arma potenziata* a ognuno dei personaggi (a scelta di ogni giocatore); vedi "Altre Ricompense" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulle benedizioni.

14. SALA DIGGERMATTOCK

Questa è la dimora di Dorbo e Senni Diggermattock, nonché la "sede" del governo provvisorio di Blingdenstone. I personaggi vengono scortati fin qui se rivelano alle guardie nell'area 1 che sono in fuga dai drow.

Due dozzine circa di svirfneblin occupano questa caverna ben illuminata. Alcuni vanno avanti e indietro frettolosamente portando borselli da messaggero, mentre altri sono radunati attorno a vari tavoli di pietra coperti di mappe e altri documenti, parlando a voce bassa e con toni seriosi. Il lato opposto della stanza è dominato da un podio ricavato dalla roccia della caverna, su cui poggiano due scrivanie di pietra, rivolte l'una verso l'altra. Due svirfneblin, un maschio e una femmina, se ne stanno seduti alle scrivanie e discutono con i loro consiglieri o tra di loro. Rivolgono la loro attenzione verso di voi quando entrate.

I governanti di fatto di Blingdenstone sono interessati ad ascoltare tutto ciò che i personaggi hanno da dire sulle loro avventure, specialmente se hanno assistito a qualche evento legato all'influenza dei demoni nelle loro visite ad altre parti dell'Underdark.

I Diggermattock offrono ai personaggi un rifugio sicuro, a condizione che non provochino guai nella comunità. Se i personaggi chiedono loro aiuto per raggiungere la superficie, Dorbo risponde che gli piacerebbe aiutarli, ma che al momento Blingdenstone è soggetta a gravi pressioni e non può rinunciare a nessuno per assegnare loro una guida. Inoltre, gli gnomi non consentono a nessuno di comprare o prendere a prestito le loro mappe. Sia Dorbo che Senni si fanno vaghi e stizziti se i personaggi insistono, nel qual caso dovranno effettuare una prova di gruppo di Carisma con CD 15, altrimenti l'atteggiamento degli svirfneblin peggiora.

Se gli avventurieri si offrono di aiutare l'insediamento in difficoltà, i capi degli svirfneblin elencano ai personaggi alcune cose che potrebbero fare per alleggerire la pressione sulla comunità e liberare le sue risorse. Ogni impresa che i personaggi intraprendono con successo cambia l'atteggiamento degli svirfneblin (vedi "Cambiare l'Atteggiamento degli Svirfneblin").

"OPERAZIONE: IL MISTERO DELLE MELME"

I Diggermattock spiegano che un mostro o una magia sconosciuta nella parte nordovest dell'insediamento potrebbe essere responsabile della nutrita e crescente presenza delle melme a Blingdenstone. Se i personaggi fanno ritorno con informazioni sulla Corte dei Protoplasmi e sulla minaccia che si annida laggiù, i Diggermattock li ricompensano con una *gemma magica* vuota del livello di incantesimo più alto che un incantatore del gruppo sia in grado di lanciare.

"OPERAZIONE: DISINFESTAZIONE?"

I topi mannari del clan Goldwhisker sono oggetto di contesa tra i Diggermattock. Dorbo vorrebbe scacciarli dalle tane per liberare spazio da destinare agli svirfneblin che lavorano sodo. Vorrebbe anche riconquistare la Dimora Centrale, che ritiene essere ancora sotto il controllo dei topi mannari (vedi l'area 28). Senni ribatte che i topi mannari discendono dai cittadini di Blingdenstone e meritano di restare e di riunirsi alla comunità.

Dato che i topi mannari sono gelosi del loro territorio e difensivi quanto gli svirfneblin, ogni tentativo di negoziare con loro ha ottenuto una risposta violenta. Senni chiede ai personaggi di spingersi nelle loro tane e di parlare con chiunque sia al comando. Ciò che riferiranno servirà a determinare se gli svirfneblin dovranno intensificare gli sforzi per eliminare i topi mannari o per giungere a un accordo.

Se Sotto o Sopra fanno parte del gruppo, vorranno saperne di più sulla comunità dei topi mannari. Se la loro natura di topi mannari viene rivelata ai Diggermattock o agli altri gnomi delle profondità, ai gemelli viene data la scelta di raggiungere la parte di Blingdenstone controllata dai topi mannari o di essere allontanati del tutto dall'insediamento, cosa che potrebbe incoraggiare i personaggi a incontrare il clan Goldwhisker e a parlare con loro.

15. PIETRE CANTANTI

Questa caverna sopraelevata, situata nei pressi di una delle aree residenziali principali di Blingdenstone, contiene varie rocce e cristalli al centro del fondo concavo. I menestrelli svirfneblin esperti nell'arte del canto delle pietre possono alterare le tonalità delle vibrazioni emesse dalle singole pietre per creare un effetto simile a quello di un concerto di bardi suonatori d'arpa. Quando i personaggi arrivano in quest'area per la prima volta, uno **gnomo delle profondità** di nome Garra Songstone suona i cristalli per un pubblico di 3d4 gnomi delle profondità bambini (non combattenti), che sembrano apprezzare la musica.

16. IL BOCCALE SCHIUMOSO

Il Boccale Schiumoso era stato costruito come locanda dove accogliere gli ospiti stranieri in visita a Blingdenstone. Fu abbandonato dopo l'invasione drow, ma di recente è stato riaperto. Sebbene le sue scorte di cibo e bevande di superficie siano esigue, le stanze sono fatte su misura per gli ospiti Medi e sono dotate di comodi letti. La locanda dispone inoltre di due sorgenti calde separate usate come terme e zone di relax. Al momento non c'è alcun altro ospite, quindi se i membri del gruppo si stabiliscono qui, avranno la locanda tutta per loro. Molti svirfneblin frequentano la sala comune della locanda dopo il lavoro, mantenendo il posto vivace. La taverna serve la Birra del Lagoscuro, che gli svirfneblin acquistano dai mercanti duergar di Mantol-Derith (vedi il capitolo 9).

La locanda è gestita da Tappy Foamstrap, un'annoziata **gnoma delle profondità**. L'arrivo dei personaggi è la cosa più emozionante che le sia successa da mesi, quindi li tempesta di domande sulle loro vite e avventure, offrendo loro cibo e bevande gratis a ogni occasione.

CHIACCHIERE E DICERIE

La comunità degli svirfneblin è molto coesa, quindi le dicerie si diffondono in fretta. Se i personaggi chiacchierano con gli avventori della locanda e l'atteggiamento generale degli gnomi è indifferente o amichevole, scoprono le informazioni seguenti.

- Il problema dei fantasmi di Blingdenstone sta peggiorando; ora ci sono anche degli spiriti che infestano le catacombe.
- Nei primi giorni della riconquista, uno svirfneblin impazzito scomparve nel nulla. Alcuni esploratori affermano di averlo visto mentre si aggirava di soppiatto nelle aree dell'insediamento ancora non riconquistate (gli esploratori non sanno che questo gnomo è il Re dei Protoplasmici).
- L'Enclave Cuordipietra sta per trovare una soluzione alla minaccia dell'Anatema di Ogrémoch (falso). Gli gnomi hanno battezzato un'area non ancora riconquistata a nord-est dell'insediamento "Rovinarocce," in quanto gli elementali della terra impazziscono quando si avvicinano a quella zona.
- La gente non sa bene cosa fare dei topi mannari che vivono nelle caverne a sud-ovest. Alcuni vogliono che se ne vadano, mentre altri propongono un'alleanza per difendersi reciprocamente.
- Un mercante di Gracklstugh dice che c'è un grosso afflusso di monete del mondo di superficie quaggiù, ma nessuno sa dire da dove provengano (vedi il capitolo 4 per ulteriori informazioni).
- Una carovana svirfneblin di ritorno dalle Miniere del Guscio Bianco ha incontrato una compagnia di miconidi danzanti. Attraverso le loro spore di comunicazione, i miconidi hanno parlato agli gnomi dei "festeggiamenti

ROVINAROCCE: TRATTI GENERALI

A differenza delle parti riconquistate di Blingdenstone, Rovinarocce è spoglia, fredda e ostile.

Luce. Tutte le parti di Rovinarocce sono immerse nell'oscurità, ad eccezione delle eventuali fonti di luce che i personaggi portano con loro.

Caverne e Corridoi. Le caverne e i tunnel di collegamento di questa parte di Blingdenstone sono costruiti alla stessa maniera di quelli della Blingdenstone Interna, ma sono vuoti e disseminati di detriti.

Umidità. Alcune basse pozze e ruscelli occupano l'area, rendendo l'aria fredda e umida. Le pozze sono considerate terreno difficile.

per un matrimonio", il che è strano se si considera che i miconidi non festeggiano e non si sposano (vedi il capitolo 5 per ulteriori informazioni).

I personaggi possono spendere qualche ora a socializzare nella sala comune del Boccale Schiumoso, se lo fanno, ottengono vantaggio alla successiva prova di gruppo di Carisma che effettuano per migliorare l'atteggiamento degli gnomi delle profondità.

ROVINAROCCE

Quando i drow attaccarono Blingdenstone, l'Anatema di Ogrémoch si ritirò negli angoli più remoti della città in rovina, in attesa del momento giusto per riemergere e cercare nuovi elementali della terra da corrompere. La malevola entità non dovette aspettare troppo, in quanto i drow inviarono le loro squadre di saccheggiatori a razziare i tesori che gli gnomi delle profondità avevano lasciato sul posto, accompagnati dalle loro creature elementali.

L'Anatema di Ogrémoch diede la caccia ai drow con la stessa implacabile crudeltà con cui aveva sterminato gli svirfneblin, ritorcendo i loro servitori elementali contro di loro. Alla fine, gli eserciti dei drow abbandonarono la città, ma quando lo fecero, una drow sacerdotessa di Lolth di nome Neheendra Duskryn rimase sul posto. Neheendra era ossessionata dall'idea di raccogliere *gemme magiche* per il loro potere e la loro bellezza, con l'intento di diventare la maestosa e potente signora di un reame sotterraneo tutto suo. Comandava le forze dei drow a sua disposizione, soldati o servitori che fossero, con scellerata crudeltà, spronandoli a cercare *gemme magiche* con cui accrescere la sua ricchezza e il suo potere.



Sopraffatta dalla sua avidità e vanità, Neheedra si cimentò in rituali oscuri con cui consolidare il suo potere, sognando che Blingdenstone un giorno sarebbe diventata un'enclave drow e che lei ne sarebbe stata la sua signora immortale. Purtroppo, i patti magici stipulati finirono per trasformare la vanitosa sacerdotessa in una medusa.

Infuriata per la sua sorte, Neheedra trasformò i suoi servitori in pietra e precipitò nella follia. Nel corso dei decenni, pietrificò tutte le creature che incontrava, finendo per attirare l'attenzione dell'Anatema di Ogrémoch. Ora, la medusa ha unito le forze a quelle dell'orrenda entità e crea servitori di pietra che poi l'Anatema anima con il suo potere.

Fin dal ritorno degli svirfneblin a Blingdenstone, gli gnomi delle profondità hanno meticolosamente evitato le sezioni della vecchia città infestate dall'Anatema di Ogrémoch e da Neheedra, isolandole dal resto dell'insegnamento e assegnando all'area il soprannome di "Rovinarocce".

17. RESIDENZE ABBANDONATE

Questa grande caverna è simile alle aree residenziali della Blingdenstone Interna, con la differenza che qui non c'è né gioia né calore: solo oscurità e tracce di carneficina.

Ogni vostro passo echeggia lungo le pareti ben oltre il raggio del vostro cerchio di luce. L'aria è fredda e umida e sentite il rombo di una cascata che si tuffa da qualche parte nell'oscurità, mescolato ai deboli echi di una battaglia.

Gli echi della battaglia provengono sempre dall'oscurità oltre il raggio della luce e della scurovisione dei personaggi. Man mano che i personaggi avanzano verso la fonte apparente, gli echi si fanno più lontani, come se avessero origine altrove.

Se i personaggi non si ritirano rapidamente da dove sono venuti, compare il **fantasma** di uno svirfneblin di nome Udhask. Utilizza Volto Terrificante, poi attacca con il suo Tocco Avvizente. Non appena subisce danni, il fantasma grida "Arrivano! Nascondetevi tutti!" e poi fugge. I personaggi possono seguire il fantasma in fuga fino a un vecchio cunicolo, dove il fantasma scompare. All'interno del cunicolo, i resti scheletrici di Udhask giacciono accanto a un letto di pietra. Non c'è alcuna prova visibile a indicare che sia morto di morte violenta. Infatti, quando i drow attaccarono Blingdenstone, Udhask ebbe un attacco di cuore e morì mentre cercava di afferrare il suo bottino (vedi "Tesoro").

LAGHETTO E CASCATA

Una cascata alimentata da un limpido ruscello sotterraneo si riversa in un laghetto del diametro di 30 metri e profondo 3 metri che domina l'estremità est della caverna. Ai lati del laghetto, due ampie scalinate scolpite in pietra grezza salgono di 9 metri fino a una caverna rialzata piena di cristalli e di funghi (area 18). Il ruscello scorre attraverso la caverna più alta prima di riversarsi in questa.

TESORO

Lo scheletro di Udhask sembra protendersi sotto il letto di pietra. Se un personaggio cerca sotto il letto ed effettua con successo una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 15, trova uno scomparto nascosto nel pavimento. Al suo interno, c'è una borsa marcita che contiene sei gemme da 100 mo e una *pozione di invisibilità*.

SVILUPPO

Se i personaggi raccolgono le ossa di Udhask e le consegnano al fantasma del Guardiano dei Cunicoli Jadger nell'area 8, completano una delle missioni di Jadger.

18. CAVERNA RIALZATA

Un basso ruscello dalle acque zampillanti divide in due questa caverna. Alcune formazioni cristalline spuntano dal terreno su entrambi i lati del ruscello e due scalinate in pietra grezza salgono lungo la parete di fondo della caverna per 9 metri fino a una spoglia cornice di pietra su cui si ergono due statue alate.

Le "statue alate" sulla cornice sono due **gargoyle**. Se i personaggi attaccano i gargoyle o giungono entro 9 metri da essi, i mostri planano e attaccano. Nel secondo round di combattimento, un **elementale della terra** impazzito emerge dal pavimento di pietra e si unisce al combattimento.

Il ruscello che scorre attraverso la caverna ha origine da un canale formatosi naturalmente nella parete nord-est, sotto la cornice. Il ruscello è profondo solo 90 cm.

Le formazioni di cristallo che crescono in tutta la caverna sono abbastanza grandi da consentire ai personaggi di nascondersi, ma non sono né magiche né preziose.

TESORO

Tra i resti dell'elementale della terra, i personaggi possono trovare una *gemma elementale della terra*. Prima di poterla usare, tuttavia, deve ricevere un incantesimo *rimuovi maledizione* da un sacerdote dell'Enclave Cuordipietra. Altrimenti, l'elementale evocato dalla gemma è sempre ostile nei confronti del suo evocatore. I personaggi possono inoltre raccogliere dei campioni dai corpi dell'elementale corrotto e dei gargoyle per Nomi Pathshutter (vedi "Cava Cuordipietra" nella sezione "Dintorni di Blingdenstone").

19. GIARDINO DI CRISTALLO

La luce dei funghi fosforescenti è rifratta dalle grandi formazioni cristalline che spuntano dal pavimento, creando un caleidoscopio di colori sulle pareti circostanti. I cristalli sono semitrasparenti e attraverso di essi le immagini appaiono leggermente distorte. Una statua di uno gnomo è rannicchiata vicino a un'escrecenza cristallina e stringe un frammento di cristallo tra le mani.

Sei lucinotturne (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2) illuminano questa caverna. I tunnel in quest'area salgono fino all'area 20 e scendono fino all'area 21 e due file di scale scavate nelle pareti salgono fino all'area 22.

La statua è in realtà uno **gnomo delle profondità** di nome Vort, trasformato in pietra dalla medusa Neheedra. Aveva cercato di usare uno dei cristalli per bloccare lo sguardo della medusa senza riuscirci. Chiunque esamini la statua nota che lo gnomo sembra in procinto di alzare il cristallo davanti alla sua faccia, come per guardarci attraverso.

I cristalli in quest'area possono essere usati come contromisure contro lo sguardo di Neheedra. Una creatura con una mano libera può tenere un cristallo davanti agli occhi, per ottenere vantaggio al tiro salvezza su Costituzione effettuato contro lo sguardo di Neheedra. Inoltre, la creatura effettua i tiri per colpire subendo svantaggio.

20. TANA DI NEHEEDRA

Neheedra Duskryn faceva parte della spedizione inviata a saccheggiare Blingdenstone delle sue *gemme magiche*. La sua dimora rispecchia la ricchezza e l'eleganza della monarca drow che sognava di diventare.

Le decorazioni di questa camera sarebbero più adatte in una città drow. Arazzi decorati con immagini di ragni, mobili pregiati in legno di zurkh e rastrelliere piene di abiti costosi occupano l'area, ma sono tutti vecchi e marciti. Al centro della camera, una drow siede su un trono in legno di zurkh. Se ne sta con gli occhi chiusi e le braccia incrociate come se fosse immersa in una forma di meditazione o di preghiera. Poi i suoi capelli bianchi si agitano e notate che la sua chioma è composta da serpenti bianchi e sibilanti.

La **medusa** attacca gli intrusi senza esitazione. La maledizione di Neheedra l'ha fatta impazzire e ragionare con lei non è possibile.

TESORO

Cinque dei vestiti nel guardaroba di Neheedra sono fatti di seta di ragno modellata dalla magia drow. Se venduti nei mercati dell'Underdark, valgono 200 mo ciascuno. La magia drow su un vestito svanisce se l'indumento viene esposto alla luce del sole, nel qual caso si sfalda in pezzi.

SVILUPPO

Se i personaggi riferiscono dove si trova la medusa a Sark Axebarrel nell'area 10, ricevono la ricompensa promessa di 50 mo a testa. Se consegnano la testa di Neheedra a Sark, ottengono anche il diamante da 1.000 mo che era stato loro promesso.

RICOMPENSE IN PE

I personaggi ottengono 50 PE a testa se riescono a fare rapporto a Sark, che abbiano sconfitto la medusa o meno. Una volta ottenuta la loro ricompensa, i personaggi possono effettuare una prova di gruppo di Carisma (Persuasione) per migliorare l'atteggiamento degli gnomi (vedi "Cambiare l'Atteggiamento degli Svirfneblin").

21. STATUE DEI DROW

Questa caverna ospita trenta statue di drow combattenti, tutti in posizioni da combattimento, in guardia. In preda alla sua follia, Neheedra ha trasformato i combattenti della sua casata in pietra. Nel corso degli anni, l'Anatema di Ogrémoch ha usato il suo potere per animare queste statue, trasformandole in creature elementali.

Quando i personaggi entrano nella camera, sei delle statue si animano e attaccano. Le statue usano le statistiche di un'**armatura animata**, con la differenza che sono elementali anziché costrutti.

Le statue attaccano finché non vengono distrutte, ma non escono da quest'area. Se i personaggi spendono 1 round o più nella camera dopo avere sconfitto l'ultima statua, altre sei statue si animano. Questo procedimento si ripete finché tutte le statue non sono state distrutte o finché i personaggi non escono dalla caverna. Una statua si anima e attacca anche se viene toccata o disturbata in altri modi.

ANATEMA DI OGRÉMOCH

Se ogni statua in questa caverna è distrutta, l'Anatema di Ogrémoch compare.

Quando l'ultima statua si sbriciola, una nube di polvere si solleva dai suoi frammenti e si espande fino a riempire la caverna.

La nube è l'Anatema di Ogrémoch. I personaggi all'interno della nube possono percepire la sua malevolenza e una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 conferma che la nube è di origine extraplanare. La nube ha una velocità di volare di 6 metri ed è impervia a tutti i danni e agli incantesimi ad eccezione dei seguenti.

- Un incantesimo *folata di vento* o una magia analoga può spostare la nube a viva forza.
- Lanciare un incantesimo *esilio* sulla nube la fa tornare sul Piano Elementale della Terra qualora fallisca il suo tiro salvezza su Carisma (dispone di un modificatore di +4 al tiro). Un incantesimo *dissolvi il bene e il male* è altrettanto efficace e non richiede un tiro per colpire effettuato con successo; tuttavia, l'incantatore deve essere in contatto con la nube.

Le creature originarie del Piano Elementale della Terra (inclusi gli elementali della terra, i galeb duhr, i gargoyles e gli xorn) che entrano in contatto con l'Anatema di Ogrémoch cadono immediatamente sotto l'influsso della nube. L'effetto dura fintanto che gli elementali asserviti e l'Anatema di Ogrémoch si trovano sullo stesso piano d'esistenza.

RICOMPENSE IN PE

Se l'Anatema di Ogrémoch viene esiliato sul Piano Elementale della Terra, ogni personaggio ottiene 150 PE.

22. PIETRA INCROLLABILE

Tempo fa, questa caverna era un tempio di Callarduran Smoothhands, il dio della pietra e dei minatori degli gnomi delle profondità, e traeva il suo nome dai suoi protettori galeb duhr ormai scomparsi: i *dharum suhn* (i "Cuori della Pietra Incrollabile").

Il pavimento di questa caverna è liscio e levigato, ma le pareti sono grezze. Un grosso menhir ricavato da una stalagmite si erge al centro della camera, punteggiato di dozzine di cavità che forse un tempo contenevano delle gemme.

I personaggi con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 14 notano che la superficie di roccia grezza delle pareti cela alcune grosse forme vagamente umanoidi.

PURIFICARE IL TEMPIO

Se i personaggi hanno accettato l'impresa di Gurnik Tapfinger (vedi l'area 13), possono collocare il rubino che funge da *gemma magica* che hanno ricevuto da lui in una delle cavità del menhir. Quando lo fanno, gli elementali nelle pareti iniziano a muoversi.

Quando il rubino inizia a risplendere sulla superficie del menhir, le pareti iniziano a tremare. Una parte di una parete si muove, si stacca e parte alla carica contro di voi.

Un **elementale della terra** si materializza fuori dalla parete e attacca. Quando l'elementale scende a 0 punti ferita, si sbriciola e un **galeb duhr** emerge dal terreno accanto al menhir in uno spazio libero. Il galeb duhr si volta verso l'esterno in posizione di guardia, ma non si muove e non reagisce. Un altro elementale della terra emerge allora dalla parete della camera e attacca, ma quando è distrutto, compare un secondo stoico galeb duhr. Questa procedura di evocazione si ripete un'ultima volta, finché il terzo elementale della terra non compare e non viene distrutto. Gli elementali ignorano i galeb duhr, che rimangono immobili per tutto il combattimento.

Quando i personaggi hanno ridotto tre elementali della terra a 0 punti ferita e hanno evocato tre galeb duhr, una luce bianca si diffonde dal menhir, generando un effetto di **santificare** che protegge i galeb duhr dall'influenza dell'Anatema di Ogrémoch. I galeb duhr poi si animano, si rivolgono ai personaggi con un solenne cenno del capo e assumono la loro forma di macigno attorno al menhir.

Gurnik consegna ai personaggi le benedizioni promesse quando questi tornano al tempio per comunicargli il loro successo. Gurnik può percepire se il tempio è stato riportato alla sua vecchia gloria, quindi se i personaggi non riescono a purificare il tempio ma gli dicono di esserci riusciti, saprà che stanno mentendo e l'atteggiamento degli gnomi delle profondità nei confronti del gruppo peggiora. Se i personaggi portano a termine l'impresa di Gurnik, possono effettuare una prova di gruppo di Carisma con CD 15 per migliorare l'atteggiamento degli gnomi e tutti i personaggi effettuano la prova beneficiando di vantaggio.

SVILUPPO

Una vasta scalinata discendente termina davanti a un muro di pietra crollato che blocca l'accesso ai tunnel e alle caverne che formano la Corte dei Protoplasmici. I detriti possono essere sgombrati con pochi giorni di lavoro. Tuttavia, se i personaggi vogliono usare questo passaggio come accesso per attaccare il Re dei Protoplasmici, possono usare una mistura esplosiva composta da Kazook Pickshine per sgombrare rapidamente i detriti (vedi "La Battaglia di Blingdenstone" più avanti in questo capitolo).

RICOMPENSE IN PE

Ogni personaggio ottiene 200 PE per avere purificato il tempio.

TANE GOLDWHISKER: TRATTI GENERALI

Una delle prime cose che la licanthropia ha sottratto agli svirfneblin è stata la loro fastidiosa precisione. Le tane dei topi mannari sono disordinate e varie aree puzzano di funghi troppo maturi per essere mangiati da qualsiasi persona normale.

Luce. I topi mannari illuminano le loro tane usando funghi lucinotturne e gambitorcia (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2).

Trappole. I topi mannari hanno piazzato numerose trappole nelle tane. Tutti i topi mannari sanno dove si trovano le trappole e come evitarle. Le trappole sono contrassegnate con dei quadretti rossi sulla mappa. La prima volta che un membro del gruppo entra in una di quelle aree, innesca una trappola, a meno che la trappola non sia stata individuata e disattivata. Il DM tira un d6 per determinare il tipo di trappola: 1-2, fossa con spuntoni (profonda 3 metri e piena di spuntoni in legno di zurkh); 3-4, crollo del soffitto; 5-6, dardi avvelenati. Vedi "Esempi di Trappole" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide* per le informazioni relative a ogni trappola.

TANE GOLDWHISKER

Gli svirfneblin topi mannari del clan Goldwhisker non ricordano di essere mai vissuti in un luogo diverso dalle rovine di Blingdenstone. Discendono dai sopravvissuti all'invasione drow che furono infettati dalla licanthropia dopo uno sfortunato incontro con un branco di topi mannari.

Per decenni, gli svirfneblin Goldwhisker hanno vissuto e prosperato in queste caverne, evitando drow ed elementali impazziti e proteggendo le loro dimore in modi scaltri e letali. Non sono intenzionati ad andarsene solo perché i codardi che sono fuggiti da Blingdenstone proprio nel momento in cui c'era più bisogno di loro ora hanno fatto ritorno.

23. ENTRATA PRINCIPALE

Gli svirfneblin hanno installato delle porte chiuse per delimitare questa sezione dei cunicoli. A ovest delle porte, i topi mannari hanno installato una trappola (vedi la sezione "Trappole" nel riquadro "Tane Goldwhisker: Trattati Generali").

Quattro svirfneblin **topi mannari** (vedi "Incontri Casuali a Blingdenstone") attaccano quando i personaggi innescano, disattivano o evitano la trappola. I topi mannari evitano di mordere i loro nemici per minimizzare il rischio di trasmettere loro il "dono" della licanthropia dei topi mannari. Se i personaggi uccidono due dei topi mannari, i sopravvissuti si ritirano nell'area 25.

SVILUPPO

Il trambusto di una battaglia in quest'area mette in allerta ogni altro topo mannaro nelle tane. Da allora in poi, i topi mannari non possono essere sorpresi.

24. CUMULO DI RIFIUTI

I personaggi notano un orrendo fetore quando arrivano in questa caverna. Un tempo, questa camera era una piccola area residenziale, in cui le case erano scavate nelle pareti a varie altezze, ma ora è disabitata.

Il cumulo di rifiuti occupa buona parte della caverna. Contiene materia in decomposizione di vario tipo, tra cui i cadaveri viscidati di due svirfneblin parzialmente digeriti. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12 effettuata con successo rivela che gli gnomi sono caduti vittime di una melma di qualche tipo.

25. SALA DEI MINATORI

Nei giorni di gloria di Blingdenstone, questa caverna ospitava le fonderie e il mercato dei metalli e delle gemme allo stato grezzo. Ora funge da piazza principale delle tane dei topi mannari.

Una piccola folla si è radunata in quest'area. Quasi tutte le creature presenti sono gnomi delle profondità, ma alcune hanno dei tratti da topo, tra cui un grosso esemplare che si erge davanti a tutti gli altri e che vi sorride mostrando degli incisivi acuminati. "Pace" dice il grosso topo mannaro. Fa un passo avanti, allargando le braccia e aprendo i palmi. "Io sono Chipgrin, il capo del clan Goldwhisker. Vogliamo parlare?"

Quaranta svirfneblin **topi mannari** (vedi "Incontri Casuali a Blingdenstone") sono radunati in quest'area, cosa che rende il combattimento uno sviluppo pericoloso e che dovrebbe indurre i personaggi ad accettare l'offerta di un pacifico negoziato da parte di Chipgrin. Il capo dei topi mannari sale una scalinata fino ad arrivare in cima a un'altura naturale (area 26), chiedendo ai personaggi di seguirlo.

Chipgrin è uno svirfneblin **topo mannaro** con 45 punti ferita e CA 14 (cuoio borchiato).

26. ALTURA DI CHIPGRIN

Il capo del clan Goldwhisker ha rivendicato questo piccolo pianoro come suo rifugio personale e come area di intrattenimento per gli ospiti.

Una rampa di scale sale fino alla cima di questa altura, dove il terreno è coperto da un soffice e ben curato tappeto di muschio verde. Il capo dei topi mannari si siede su uno scranno di pietra ed è affiancato da due topi giganti. Sullo schienale dello scranno è drappeggiata una pelliccia di tasso delle caverne.

"Allora, bando alle ciance. Siete stati mandati qui dai Diggermattock perché vogliono che ce ne andiamo, vero? Vero? Bene, forse li accontenteremo presto, ma in un modo che non gradiranno troppo."

I topi mannari devono fronteggiare costantemente gli attacchi delle melme e sono ormai prossimi a fuggire dall'insediamento per abbandonare gli altri gnomi delle profondità al loro destino. Tuttavia, Chipgrin ha appreso della misteriosa figura che controlla le melme e spera di usare quell'informazione per giungere a un accordo. Se i personaggi sono disposti a sentire ciò che ha da dire, Chipgrin passa a descrivere la creatura che definisce "il Re dei Protoplasmii."

"Me lo ricordo da quando lavorava nei tunnel e la mia gente l'ha visto quando ha fatto ritorno. So chi è, cosa fa e, soprattutto, dove trovarlo. Se a voi e ai Diggermattock sta bene, posso portarvi dritti da lui... da quello che si fa chiamare il Re dei Protoplasmii."

Il capo dei topi mannari rimane civile, ma si rifiuta di dire altro ai personaggi sul Re dei Protoplasmii finché non gli viene assicurato un incontro con i Diggermattock. Al minimo accenno di violenza, chiama aiuto.

Se i personaggi decidono di combattere, tutti e quaranta gli svirfneblin **topi mannari** nella caverna circostante (area 25) si affrettano ad attaccare, assieme a Chipgrin e ai suoi due **topi giganti**. Chipgrin ordina ai topi mannari i suoi compagni di eliminare per primi i chierici, poi gli altri incantatori e di tenere impegnati i combattenti in mischia. Non uccide i personaggi, ma si assicura che siano infettati

MELME REALI

La Principessa Fangonero è un **protoplasma nero** con un'Intelligenza di 6 (-2) e la capacità di lanciare grumi della sua sostanza come attacco con arma a distanza entro una gittata di 9 metri. Questo attacco ha lo stesso bonus al tiro per colpire, gli stessi danni e lo stesso effetto dell'attacco Pseudopode di un protoplasma nero.

Il Principe Livido è una **melma grigia** con 30 punti ferita (si usa la variante psichica della melma grigia).

dalla licanthropia dei topi mannari prima di scaricarli nel dedalo della Blingdenstone Esterna (area 3).

Nel corso di tutti i negoziati, Chipgrin è affabile ma irremovibile nelle sue richieste. Chiede inoltre ai personaggi se hanno notato qualcosa di strano presso gli svirfneblin. I topi mannari hanno notato che tra i loro cugini che vivono all'esterno di Blingdenstone (vedi "Dintorni di Blingdenstone") l'avidità e l'aggressione dilagano. Tuttavia, i topi mannari sembrano non esserne influenzati, grazie alla loro natura bestiale. Chipgrin non sa nulla dei signori dei demoni, ma è intelligente e può aiutare i personaggi a unire i puntini, se hanno sentito parlare di Juiblex e della sua fame insaziabile.

Se Sotto o Sopra si trovano con i personaggi, Chipgrin è ben lieto di accoglierli nel clan Goldwhisker. I gemelli accettano l'offerta, a meno che il legame di amicizia stretto con i personaggi non li induca a rimanere con il gruppo.

SVILUPPO

Questo incontro mette alla prova le abilità dei personaggi come diplomatici e pacificatori. Se consegnano il messaggio di Chipgrin ai Diggermattock e viene concessa un'udienza, Chipgrin suggerisce loro di rimanere nei paraggi abbastanza a lungo da vedere cosa viene fuori "da tutte queste chiacchiere e smancerie!"

27. TUNNEL SEGRETO

I topi mannari usano questo tunnel segreto per entrare e uscire dalle loro tane. Anche le melme hanno usato questo percorso per entrare a Blingdenstone e unirsi alla corte del Re dei Protoplasmii. Le porte segrete sono ben nascoste e per trovarle è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18.

LA CORTE DEI PROTOPLASMI

Il Re dei Protoplasmii ha stabilito la sua corte nell'angolo nordovest di Blingdenstone, sgucciando attraverso le tane dei topi mannari assieme ai suoi adorati "figli", la Principessa Fangonero e il Principe Livido (vedi il riquadro "Melme Reali"). Fin dal suo ritorno, il Re dei Protoplasmii ha usato il potere concessogli da Juiblex per evocare e comandare ogni melma nella regione.

28. DIMORA CENTRALE

Questa caverna era un tempo il cuore del governo di Blingdenstone, un vasto spazio con una sfera di pietra al centro. La sfera è cava e contiene le camere reali da cui regnavano i re e le regine dei tempi antichi. Tutto questo è stato trasformato dalla presenza del Re dei Protoplasmii.

Le pareti di questa grande caverna sono ricoperte di fanghiglia, una nauseante fanghiglia verde stillante. Il gocciolare dell'acqua echeggia nella caverna, al cui centro si erge una grossa struttura sferica, sorretta al di sopra del pavimento da quattro colonne di pietra. Attorno a queste colonne, strisciano dozzine di melme viventi che avanzano alla cieca e pretendono i loro pseudopodi nel tentativo di afferrare qualcosa. La superficie della sfera, proprio come le pareti della caverna, è ricoperta di fanghiglia. Le fanghiglie nere si mescolano a quelle gialle e grigie formando una poltiglia disgustosa: i disegni che formano e i loro movimenti innaturali vi fanno male agli occhi e turbano la vostra mente.

Una voce disincarnata riempie la caverna. "Che succede? Cosa abbiamo qui? Visitatori? Ora? Non ancora! Non siamo pronti! Andatevene, bestiacce! Vi chiamerò assieme a tutto il resto di Blingdenstone per annunciare la lieta novella del Signore Senza Volto, che giungerà tra noi al momento giusto! Ora andatevene!"

Centinaia di melme si radunano in quest'area, attirate dalla volontà del Re dei Protoplasmi. Includono dozzine di **protoplasmi neri**, **melme grigie** e **amebe paglierine**, oltre a qualche **cubo gelatinoso**. Se i personaggi intendono assalire questa letale orda, il DM dovrà avvertirli che la ritirata è un'opzione migliore e che questo è un combattimento a cui probabilmente non sopravviverebbero senza strategia e senza aiuti. Vedi la sezione "La Battaglia di Blingdenstone" per i vari modi in cui i personaggi possono tornare qui e garantirsi una possibilità di trionfo.

Se Glabbagool si trova assieme al gruppo, tenta di comunicare con le altre melme, spiegando ai personaggi che i suoi simili lo chiamano e gli chiedono di unirsi a loro. Gli avventurieri possono convincere il cubo gelatinoso a non andare, ma anche se se ne andasse, Glabbagool potrebbe comunque rivelarsi un asso nella manica durante la battaglia di Blingdenstone.

La caverna è umida e il soffitto alto 54 metri è pieno di stalattiti gocciolanti. Le pareti sono coperte di chiazze di fanghiglia verde (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Ogni creatura che entra in contatto con una parete subisce danni come di norma.

SFERA REALE

La sfera di pietra cava ha un diametro di 45 metri ed è sollevata di 3 metri dal terreno, in modo che la cima della sfera arrivi a 6 metri dal soffitto della caverna. Quattro rampe di pietra prive di ringhiere salgono di 9 metri fino a quattro piccole porte aperte sui lati della sfera. Una chiazza di fanghiglia verde (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*) si nasconde al di sopra di ogni porta. Le camere interne della sfera sono state ripulite dalle melme e non restano altro che camere vuote e corridoi spogli. Perfino gli oggetti di metallo sono stati corrosi e divorati. Non c'è niente di interessante o di valore all'interno.

29. PALIZZATA IN ROVINA

Questa caverna era un tempo un santuario di Baervan Wildwanderer, la divinità gnomesca nota come il Padre dei Pesci e dei Funghi. Ora appartiene al Re dei Protoplasmi.

Il gocciolare dell'acqua echeggia in questa caverna buia e varie melme strisciano sulle pareti e sul pavimento. Una muraglia o una barriera di funghi un tempo divideva in due la caverna, ma è stata distrutta. Oltre i resti della barriera sono visibili altri residui e detriti ripuliti dalle melme.

Quest'area un tempo conteneva una palizzata fatta da zurkh e trillimac. Era qui che gli gnomi delle profondità allevavano i loro rothé delle profondità (il bestiame tipico dell'Underdark). L'area fu saccheggiata durante l'invasione dei drow e le melme del Re dei Protoplasmi hanno dissolto buona parte di ciò che i drow si erano lasciati dietro, incluse le ossa dei rothé massacrati. Due pozze d'acqua fresca si sono formate lungo la parete ovest.

Dozzine di melme (**protoplasmi neri**, **melme grigie** e **amebe paglierine**) infestano questa caverna, ma non attaccano gli intrusi a meno che non vengano danneggiate o non ricevano dal Re dei Protoplasmi l'ordine di farlo.

Questa caverna è anche la dimora di una **fauce gorgogliante** che non è caduta sotto l'influsso di Juiblex o del Re dei Protoplasmi. È strisciata in questa caverna e si nasconde tra le melme, cibandosi di alcune di loro di tanto in tanto. Ha l'aspetto di una fanghiglia marrone e rossastra che giace al centro della caverna, finché uno o più personaggi non la toccano, nel qual caso spalanca gli occhi e attacca.

30. SALA DEL TRONO

Questa caverna è illuminata da licheni fosforescenti e il pavimento è coperto da pozzanghere di fanghiglia verde. Altra fanghiglia verde aderisce al soffitto a formare degli orribili drappi che pendono dalle pareti. Al centro della caverna, si erge un trono ricoperto di fanghiglia e rivolto a est.

Il **Re dei Protoplasmi** (vedi l'appendice C) tiene udienza in quest'area, accudito dai suoi "figli" reali, la Principessa Fangonero e il Principe Livido (vedi il riquadro "Melme Reali").

Il trono del Re dei Protoplasmi è fatto di pietra scolpita ed è decorato con le incisioni di occhi senza palpebre e bocche spalancate. Una chiazza di fanghiglia verde lo ricopre (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Altre chiazze di fanghiglia verde pendono dal soffitto e formano delle pozzanghere sul pavimento. Le pozzanghere possono essere facilmente evitate e le chiazze sul soffitto non cadono se non su ordine del Re dei Protoplasmi. Il Re dei Protoplasmi può usare un'azione bonus per far cadere una chiazza di fanghiglia verde dal soffitto su una creatura sottostante.

Di fronte al trono, c'è un poggiapiedi ricavato da un basso fungo pietrificato. Il cappello del fungo può essere rimosso, rivelando uno scomparto cavo nel gambo, dove il Re dei Protoplasmi ha nascosto il suo tesoro.

TESORO

Lo scomparto segreto nel poggiapiedi fungino del Re dei Protoplasmi contiene 55 mo, 30 me, una *pozione velenosa* in un fiasco, due *pergamene magiche* scritte su fogli di trillimac essiccati (evoca *elementali minori* e *parlare con i vegetali*) e un occhio di nothic verniciato che funziona come una *sfera di cristallo della visione del vero* che può essere usata solo una volta.

LA BATTAGLIA DI BLINGDENSTONE

Quando i personaggi vedono la potenza soverchiante che la Corte dei Protoplasmici detiene, non hanno altra scelta se non di ritirarsi e di riferire le loro scoperte ai Diggermattock. I capi degli gnomi delle profondità ringraziano cupamente i personaggi per i loro sforzi e chiedono loro di attendere per partecipare a una riunione del consiglio il giorno successivo.

Il consiglio si riunisce nella Sala Diggermattock (area 14) e include il Capo Dorbo e la Quartiermastro Senni, Nomi Pathshutter e Gurnik Tapfinger in rappresentanza dell'Enclave Cuordipietra, Kazook Pickshine in rappresentanza della Gilda dei Minatori e il fantasma del Guardiano dei Cunicoli Jadger o Trisk Adamantelpiece in rappresentanza dei Guardiani dei Cunicoli. Se i personaggi hanno parlato con Chipgrin Goldwhisker e hanno acconsentito a porgere la sua offerta ai Diggermattock, Dorbo e Senni inviteranno anche lui a partecipare.

Senni chiede ai personaggi di informare tutti di ciò che hanno visto, poi il consiglio inizia a discutere su cosa fare. Se nessuno lo suggerisce prima, il fantasma di Jadger dice che Blingdenstone non ha alcuna speranza di sconfiggere questa minaccia se l'insediamento resta diviso. Questo significa includere i topi mannari Goldwhisker tra gli alleati e riconoscere loro il diritto di unirsi alla comunità.

Il DM dovrebbe dare ai personaggi la possibilità di fare domande agli svirfneblin riguardo a ciò che ogni fazione può mettere sul tavolo (vedi "Fazioni di Blingdenstone").

FAZIONI DI BLINGDENSTONE

Le sezioni seguenti descrivono cosa può offrire ogni fazione degli gnomi delle profondità nella Battaglia di Blingdenstone.

I DIGGERMATTOCK

Se i personaggi non lo suggeriscono, i capi degli gnomi delle profondità sottolineano che forse non è necessario combattere con tutte le melme. Se gli avventurieri riuscissero a raggiungere il Re dei Protoplasmici e a distruggerlo, le melme potrebbero tornare alle loro tipiche condizioni prive di intelletto e disorganizzate. Il grosso delle forze può fungere da diversivo, mentre i personaggi si intrufolano nel suo dominio da una via alternativa.

Dorbo Diggermattock vuole che le forze principali attacchino dal tempio della Pietra Incrollabile. Prima che la battaglia possa avere inizio, il tempio deve essere purificato (vedi l'area 22). Nel frattempo, Senni Diggermattock fornisce a Kazook Pickshine i materiali di cui ha bisogno per creare una miscela alchemica in grado di sgombrare i detriti che bloccano la strada collegata ai domini del Re dei Protoplasmici.

IL CLAN GOLDWHISKER

Chipgrin non sa nulla del patto del Re dei Protoplasmici con Juiblex, ma sa che il Re dei Protoplasmici può comandare le melme come se fossero intelligenti. Se i personaggi contribuiscono a convincere Dorbo Diggermattock che il clan Goldwhisker ha diritto a fare parte di Blingdenstone, gli svirfneblin topi mannari partecipano alla battaglia e si dimostrano più resistenti dei normali gnomi delle profondità, disponendosi in posizioni frontali a ogni attacco.

L'ENCLAVE CUORDIPIETRA

La pietra è una difesa resistente contro le melme, cosa che fa degli elementali della terra la forza perfetta per combatterli.



Nomi Pathshutter suggerisce di trovare il Dono di Entémoch e di fare buon uso del suo cerchio di evocazione, per incrementare drasticamente le probabilità di vittoria.

Gurnik Tapfinger dice che con l'Anatema di Ogrémoch ancora in agguato, ogni elementale che scende in battaglia rischia di essere condotto alla follia.

Nomi e Gurnik sono d'accordo nell'affermare che purificando la Pietra Incrollabile ed esiliando l'Anatema di Ogrémoch, l'Enclave Cuordipietra potrà proteggere i suoi elementali durante la battaglia.

LA GILDA DEI MINATORI

Kazook Pickshine può mescolare un olio con cui proteggere le armi e le armature dalla corrosione dell'acido, ma ha bisogno di una grande quantità di ingredienti dal Bosco Tenebroso. Se i personaggi hanno già visitato il Bosco Tenebroso e hanno assistito agli orrori di Zuggtmoy, possono scartare questa idea o sfidare il rifugio corrotto dei miconidi facendovi ritorno di soppiatto.

Un'altra opzione consiste nell'invitare una spedizione di sale a Gracklstugh in cambio di armi di buona qualità. I personaggi possono scortare la carovana se hanno già visitato la Città delle Lame e hanno delle questioni in sospeso laggiù.

SPIRITI DEGLI SVIRFNEBLIN

Se i personaggi non hanno già completato le imprese che il Guardiano dei Cunicoli Jadger ha affidato loro, quando lo fanno il fantasma di Jadger si convince a radunare gli altri fantasmi benevoli di Blingdenstone e a unirsi alla battaglia.

LISTA DELLE IMPRESE

Qualsiasi piano per liberare Blingdenstone dal Re dei Protoplasmici e dai suoi gregari ha maggiori probabilità di riuscita se i personaggi completano le imprese seguenti:

- Convincere Dorbo Diggermattock che il clan Goldwhisker merita di vivere a Blingdenstone.
- Trovare il Dono di Entémoch.
- Purificare la Pietra Incrollabile (area 22).
- Recarsi al Bosco Tenebroso e raccogliere un intero carro di ingredienti tra i campi e le pozze dei funghi.
- Scortare un carico di sale fino a Gracklstugh per scambiarlo con le armi fabbricate dai duergar.
- Completare una o entrambe le imprese indicate dal Guardiano dei Cunicoli Jadger (vedi l'area 8).

Il DM può lasciare che i giocatori pensino ad altri modi di fornire aiuto, come per esempio chiedere il sostegno dei giganti delle pietre di Gracklstugh o rubare delle armi magiche ai drow. Alcune missioni potrebbero richiedere tempo per essere completate, dato che richiedono di viaggiare attraverso l'Underdark.

Vedi il riquadro "Benefici del Completare le Imprese" per i benefici che i personaggi ottengono durante la Battaglia di Blingdenstone se completano certe imprese.

IN GUERRA!

Quando i personaggi sentono di avere raggiunto i loro obiettivi e di avere messo in sicurezza le loro risorse, la battaglia di Blingdenstone può iniziare.

Gli elementali della terra sotto il controllo dell'Enclave Cuordipetra guidano la carica, seguiti dai topi mannari del Clan Goldwhisker. Gli svirfneblin al comando di Dorbo Diggermattock formano la retroguardia e forniscono supporto a distanza. Se i fantasmi partecipano, attaccano da sopra e da sotto. Il piano consiste nel consentire ai personaggi di raggiungere il Re dei Protoplasmi mentre le altre fazioni tengono a bada le melme.

Per raggiungere il Re dei Protoplasmi, i personaggi devono affrontare 1d4 + 2 incontri, meno un incontro per ogni obiettivo raggiunto nella sezione "Lista delle Imprese". Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Incontri della Battaglia di Blingdenstone" per determinare ogni incontro.

INCONTRI DELLA BATTAGLIA DI BLINGDENSTONE

d6	Incontro
1-2	1 protoplasma nero e 2 melme grigie
3	1 cubo gelatinoso e 1 ameba paglierina
4-5	3 melme grigie e 1 ameba paglierina
6	2 protoplasmi neri

Durante la battaglia, è possibile sentire la voce del Re dei Protoplasmi attraverso gli strati dei miasmi melmosi, che grida "Combattetevi per il vostro re!" e "Gloria al Signore Senza Volto!"

SUA MELMAESTÀ

Quando i personaggi sconfiggono l'ultimo gruppo di melme, ma prima che raggiungano l'area 30, il Re dei Protoplasmi compare.

Il folle gnomo delle profondità ricoperto di fanghiglia vi indica e sghignazza. "Divoratevi, miei adorati figli! Che vostro padre sia fiero di voi!" Poi si allontana con un balzo, mentre due melme si lasciano cadere dal soffitto di fronte a voi. Le loro forme oscure defluiscono nella vostra direzione dimostrando una consapevolezza e una malevolenza inaspettate.

I personaggi dovranno vedersela con la Principessa Fangonero e il Principe Livido (vedi il riquadro "Melme Reali"). Queste melme dotate di un barlume di intelligenza difendono il loro padrone combattendo fino alla morte e impedendo ai personaggi di raggiungere il Re dei Protoplasmi, che si ritira nella sua sala del trono (area 30).

La Principessa Fangonero impegna i personaggi in mischia, proteggendo il Principe Livido mentre usa il suo attacco Stritolamento Psicico. Il Principe Livido preferisce strisciare via e nascondersi mentre il suo attacco Stritolamento Psicico si ricarica.

TESORO

Quando la Principessa Fangonero muore, il protoplasma nero vomita un paio di libri degli incantesimi con copertine in pelle di troglodita e pagine fatte di funghi trillimac (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2). Le copertine e le pagine sono ricoperte di una vernice magica che le rende immuni ai danni da acido e le protegge dai succhi gastrici del protoplasma. La vernice protegge i libri anche dai danni dell'acqua.

Entrambi i libri degli incantesimi sono firmati da un'arcimaga svirfneblin di nome Lesla Carrowil. Gli incantesimi da mago contenuti in ogni libro sono elencati di seguito; il DM può liberamente scambiare qualsiasi incantesimo con un altro dello stesso livello.

Il primo libro, intitolato *Magie delle Meraviglie Sotterranee*, contiene gli incantesimi seguenti:

- 1° livello: *allarme, comprensione dei linguaggi, identificare, risata incontinibile di Tasha, saltare, servitore inosservato, spruzzo colorato, trova famiglia, unto*
- 2° livello: *allucinazione di forza, alterare se stesso, arma magica, corona di follia, folata di vento, invisibilità, movimenti del ragno, scassinare, sfocatura*
- 3° livello: *dissolvi magie, forma gassosa, immagine maggiore, intermittenza, lentezza, linguaggi, protezione dall'energia, respirare sott'acqua*
- 4° livello: *allucinazione mortale, fabbricare, inaridire, localizza creatura, metamorfosi, pelle di pietra, scudo di fuoco, terreno illusorio*

BENEFICI DEL COMPLETARE LE IMPRESE

Il completamento di certe imprese a Blingdenstone può fornire ai personaggi alcuni benefici e alleati nella battaglia finale.

- Se i personaggi trovano il Dono di Entémoch e comunicano la sua ubicazione agli svirfneblin, oppure se purificano il tempio di Callarduran Smoothhands (area 22), un **elementale della terra** li aiuta. Se i personaggi hanno completato entrambe le imprese, l'elementale possiede 15 punti ferita aggiuntivi.
- Se i personaggi procurano gli ingredienti dal Bosco Tenebroso, il loro equipaggiamento di metallo è immune agli effetti corrosivi delle melme.
- Se i personaggi procurano le armi a Gracklstugh, possono beneficiare del supporto dell'artiglieria a distanza durante la Battaglia di Blingdenstone. Ogni personaggio infligge 2 danni extra a ogni attacco durante gli incontri "In Guerra!", a rappresentare il fuoco di copertura degli svirfneblin armati delle balestre dei duergar.
- Se i personaggi completano le imprese a loro assegnate dal Guardiano dei Cunicoli Jadger, ogni personaggio può ripetere un tiro per colpire o un tiro salvezza durante la Battaglia di Blingdenstone, grazie a un fantasma che emerge dal terreno per distrarre gli avversari.
- Se i personaggi hanno fatto amicizia con Glabbagool e l'hanno portato a Blingdenstone, il **cubo gelatinoso** intelligente si unisce alla battaglia come loro alleato. Se Glabbagool ha lasciato il gruppo in precedenza, può ricomparire a sorpresa come alleato durante la battaglia.

Il secondo libro degli incantesimi, intitolato *Magie Attraverso lo Specchio*, contiene gli incantesimi seguenti:

- 5° livello: *blocca mostri, conoscenza delle leggende, legame telepatico di Rary, mano di Bigby, muro di pietra, nube mortale, passapareti, telecinesi*
- 6° livello: *carne in pietra, catena di fulmini, danza irresistibile di Otto, disintegrazione, evocazioni istantanee di Drawmij, sguardo penetrante, visione del vero*
- 7° livello: *gabbia di forza, inversione della gravità, miraggio arcano, reggia meravigliosa di Mordenkainen, spruzzo prismatico, teletrasporto*
- 8° livello: *campo anti-magia, labirinto, nube incendiaria, parola del potere stordire, regressione mentale, telepatia*

IL RE DEI PROTOPLASMI

Il folle svirfneblin attende i personaggi nella sua disgustosa sala del trono. Se i personaggi non hanno ancora visto la sala del trono, il DM legge la descrizione contenuta nel riquadro di testo della stanza (vedi l'area 30) e aggiunge il brano seguente:

Il Re dei Protoplasmici si nasconde dietro il suo trono ricoperto di fanghiglia e lancia grida di esultanza. "Evviva! Urrà! Ora potete unirvi alla festa!" ridacchia. "Potete diventare tutt'uno con il Signore Senza Volto. Dovete solo farvi mangiare e poi rigurgitare!"

Il **Re dei Protoplasmici** (vedi l'appendice C) preferisce lanciare incantesimi usando il trono come copertura. Come azione bonus nel suo turno, ordina a una chiazza di fanghiglia verde di lasciarsi cadere dal soffitto su un personaggio determinato casualmente (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide* per le regole e gli effetti della fanghiglia verde).

Quando uno o più personaggi giungono entro portata del Re dei Protoplasmici, lo gnomo ride follemente, strappa via le sue fattezze umanoidi e si trasforma in una melma. Quando scende a 0 punti ferita, grida e si dissolve in una densa pozza di poltiglia. Il DM legge il brano seguente mentre il Re dei Protoplasmici spira:

"Non avete vinto! No! Rinasceremo dai nostri figli! Rinasceremo dal Signore Senza Volto! Juiblex consumerà il banchetto della Regina dei Funghi e noi... tutti... cresceremo...!"

Una volta eliminato il Re dei Protoplasmici, le melme perdono ogni forma di organizzazione, ma sono ancora troppe e gli svirfneblin suonano la ritirata. Tre **galeb duhr** guidati dal fantasma del Guardiano dei Cunicoli Jadger arrivano a portare i personaggi in salvo. Se gli svirfneblin di Blingdenstone non avevano già un atteggiamento amichevole, diventano amichevoli nei confronti dei personaggi dopo la battaglia.

SVILUPPO

Tornati nella Sala Diggermattock, i capi degli gnomi mantengono la loro promessa e consegnano ai personaggi una *pietra del controllo degli elementali della terra*, assieme alla gratitudine del loro popolo.

RICOMPENSE IN PE

Se i personaggi hanno partecipato alla battaglia, ottengono una ricompensa speciale di 200 PE a testa.

LASCIARE BLINGDENSTONE

I personaggi possono andarsene da Blingdenstone acclamati come eroi dagli svirfneblin. Se esprimono l'interesse di visitare altri luoghi dell'Underdark, gli gnomi delle profondità offrono loro tutto l'aiuto che possono, inclusa la scorta di una carovana diretta a Gracklstugh o al Bosco Tenebroso. Se i personaggi chiedono aiuto per tornare nel mondo di superficie, gli gnomi li guidano fino a un tunnel che li conduce lassù (prima o poi). Forniscono loro anche abbastanza cibo, acqua e altre scorte essenziali per il viaggio del gruppo.

I personaggi conseguono una grande vittoria se sconfiggono il Re dei Protoplasmici, ma la loro vittoria è incompleta. La morte del Re dei Protoplasmici è soltanto un piccolo inconveniente per Juiblex e il signore dei demoni può sempre inviare un altro servitore a comandare le melme rimanenti di Blingdenstone finché non verranno distrutte.

Il "banchetto" a cui il Re dei Protoplasmici si riferiva è il rito demoniaco di dominazione con cui Zuggtmoy intende trasformare l'Underdark nel suo nuovo dominio abissale. Vedi il capitolo 16, "Il Fetido Matrimonio", per ulteriori informazioni.



IL RE DEI PROTOPLASMI

CAPITOLO 7: FUGA DALL'UNDERDARK

Questo capitolo segna il punto centrale di *Fuga dall'Abisso* e vede i personaggi farsi strada finalmente fuori dall'Underdark. Prima dell'ultima corsa verso la libertà, tuttavia, i vendicativi drow all'inseguimento degli avventurieri raggiungono il gruppo e tentano di trascinare di nuovo i personaggi nel loro dominio di oscurità eterna.

Se sopravvivono a questo scontro finale, i personaggi emergono in superficie in un luogo a scelta del DM. Dopo tutte le loro ardue avventure, sono finalmente liberi di tornare alle loro case e dovranno dire addio a molti dei PNG che hanno viaggiato con loro. Anche se i personaggi ancora non lo sanno, le loro imprese nell'Underdark hanno attirato l'attenzione dei nani di Gauntlgrym, cosa che porrà le basi per il capitolo 8 e una nuova chiamata all'avventura.

Giunti a questo punto, i personaggi dovrebbero essere almeno di 7° livello e avere superato innumerevoli sfide nel corso del loro selvaggio e pericoloso viaggio attraverso i luoghi descritti nei capitoli dall'1 al 6. Dovrebbero anche essere giunti a una terribile conclusione: molti signori dei demoni dell'Abisso si aggirano per l'Underdark e presto potrebbero minacciare il mondo di superficie.

LA VIA D'USCITA

Fin dal momento della loro fuga da Velkynvelve nel capitolo 1, i personaggi hanno cercato una via d'uscita dall'Underdark. Considerata la natura relativamente libera dei capitoli dal 2 al 6, che i personaggi possono affrontare nell'ordine che preferiscono, spetta al DM determinare come e quando gli avventurieri trovano finalmente la loro via di fuga, in base alle esigenze narrative del loro viaggio attraverso l'Underdark.

TROVARE LA VIA

Fuggire dall'Underdark non è questione da poco. Chiunque tenti di trovare una via d'uscita potrebbe vagare per anni senza imbattersi mai nella serie giusta di passaggi per raggiungere la superficie. Spetta al DM determinare dove e quando il gruppo trova la via d'uscita. I personaggi possono visitare i luoghi descritti nei capitoli dal 3 al 6, usando il materiale di interconnessione dei capitoli 2 e 3 praticamente in qualsiasi ordine. Questo rende problematico collocare la via verso il mondo di superficie in un punto specifico, in quanto gli avventurieri potrebbero facilmente oltrepassarla senza notarla o imbattersi in essa prematuramente. La fuga dei personaggi è invece resa possibile da una serie di condizioni che il DM può implementare al momento giusto.

BLINGDENSTONE

L'insediamento degli gnomi delle profondità (vedi il capitolo 6) è quello che interagisce più spesso con il mondo di superficie tra tutte le comunità di questa regione dell'Underdark e gli avventurieri possono trovare in questa sede le risorse che li porteranno in superficie. Tuttavia, gli gnomi delle profondità devono affrontare varie minacce che incombono sul loro insediamento e non possono permettersi di aiutare i personaggi se prima non ottengono il loro aiuto.

Dato che Blingdenstone è il luogo più ovvio e affidabile dove trovare una via d'uscita dall'Underdark, il DM potrebbe decidere di pilotare la campagna verso altri luoghi prima. Questo può essere fatto trattando gli altri capitoli come avventure secondarie rispetto al viaggio principale dei personaggi, avventure in cui i personaggi aiuteranno i PNG loro compagni a fare ritorno alle loro dimore nell'Underdark.



GRACKLSTUGH

I duergar di Gracklstugh hanno pochi contatti con il mondo di superficie rispetto alle altre razze dell'Underdark, affidandosi per buona parte al commercio che proviene da Mantol-Derith (vedi il capitolo 9). I paranoici duergar esitano a condividere le vie verso il mondo di superficie a loro note, quindi gli avventurieri dovranno coltivare i rapporti con i nani grigi fino al punto di esercitare una certa influenza prima di guadagnarsi un tale premio.

I VERMICON TORTI

I drow di Menzoberranzan conoscono vari tunnel in questa regione dell'Underdark che conducono al mondo di superficie. I personaggi abbastanza fortunati da trovarne uno prima o poi emergono nel Bosco Segreto, una foresta a sud delle montagne del Dorso del Mondo. Per ulteriori informazioni sui Vermicon torti, vedi il capitolo 13.

SPINGERSI OLTRE

Esistono vari altri tunnel e passaggi che salgono fino alla superficie in luoghi come la Brughiera Sterminata o altri luoghi più remoti. Il DM può collocare questi tunnel dove preferisce, se si presenta un momento opportuno per fare fuggire i personaggi prima di esplorare qualcuna delle opzioni precedenti.

PORTALI

Esistono numerosi antichi portali sparsi in tutto l'Underdark. Un portale funzionante è una porta magica che conduce a un altro luogo specifico di Faerûn. Se le scelte dei personaggi nel corso dell'avventura non consentono loro di assicurarsi una via di fuga tramite l'aiuto dei PNG che incontrano, il DM può collocare un portale all'interno di uno dei luoghi esplorati nei capitoli dal 2 al 6 o nei loro immediati paraggi. Se il portale è danneggiato, i personaggi potrebbero avere bisogno di ripararlo. Dovranno poi anche scoprire come attivare il portale, o quale chiave o incantesimo serve per attivarlo. Un portale può essere solo a senso unico e inviare gli avventurieri ovunque il DM desideri.

OTTENERE L'ACCESSO

Una volta visitati i luoghi descritti nei capitoli precedenti, i personaggi dovrebbero essere venuti a sapere di un percorso che conduce al mondo di superficie ed essere in possesso di una mappa o di una guida che li aiuti ad affrontare quel percorso. Questi due obiettivi dovrebbero fungere da strumenti per motivare i giocatori nel corso di tutti i capitoli precedenti dell'avventura. In un capitolo, i personaggi potrebbero essere ricompensati scoprendo l'esistenza di una potenziale via d'uscita, cosa che li condurrà a un altro luogo dell'Underdark dove quella via d'uscita è situata. Poi dovranno trovare una mappa o una guida per quella potenziale via d'uscita, cosa che potrebbe coinvolgerli negli eventi di quel nuovo luogo. Per complicare le ricerche, potrebbero perfino scoprire che il percorso o la guida non sono ciò che speravano, ma potrebbero essere indirizzati verso opzioni più promettenti.

Per esempio, ai personaggi potrebbe giungere voce di una potenziale strada verso la superficie che parte da Gracklstugh. Potrebbero recarsi nella città dei duergar e restare coinvolti negli eventi locali soltanto per scoprire che i nani grigi negano loro l'accesso a quella strada. Tuttavia, l'incontro con un gruppo di miconidi in città potrebbe rivelare che i miconidi del Bosco Tenebroso sanno molte cose sulle vie nascoste dell'Underdark.

Gli indizi e le tracce dovrebbero diventare più abbondanti e sostanziosi man mano che i personaggi si avvicinano al 7° livello, per portarli gradualmente verso la via d'uscita finale... dopo averli sottoposti ad avventure e incontri in abbondanza lungo il percorso. Se il DM fornisce questi suggerimenti e queste opportunità in modo calcolato, il percorso dei personaggi attraverso l'Underdark apparirà come una serie crescente di scoperte, a prescindere dall'ordine in cui i personaggi hanno scelto di esplorare i luoghi e di affrontare le sfide dei capitoli precedenti.

DIRE ADDIO

Quando i personaggi finalmente arrivano in superficie, è probabile che alcuni dei loro compagni sotterranei scelgano di rimanere nell'Underdark anziché affrontare i pericoli del mondo di superficie.

NATIVI DELL'UNDERDARK

Sapere che molti PNG loro compagni dimorano nell'Underdark può avere un ruolo importante nelle decisioni che i personaggi prenderanno nei primi capitoli di quest'avventura. L'Underdark è un luogo pericoloso e i personaggi potrebbero avere qualche remora a lasciare che gli amici appena conosciuti se la cavino da soli. Aiutare alcuni di loro a tornare a casa è un buon incentivo per visitare alcuni luoghi dell'Underdark. Shuushar, Sotto, Sopra, Amanita, Rumpadump e Glabbagool preferiscono rimanere nell'Underdark anziché affrontare la luce del sole.

ABITANTI DI SUPERFICIE

Alcuni compagni come Eldeth e Ront, che preferiscono vivere in superficie o nei pressi, seguono volentieri i personaggi fino all'uscita se possono. Eldeth desidera tornare a Gauntlgrym e la sua presenza in quel luogo può fornire un legame ai personaggi che visiteranno l'insediamento nanico nel capitolo 8. Se Eldeth non è sopravvissuta, potrebbe avere incaricato i personaggi di riportare a Gauntlgrym il suo corpo o i suoi effetti personali. Ront potrebbe decidere di riunirsi alla sua tribù o di cercare una nuova dimora altrove, in base a come gli eventi dei capitoli precedenti l'hanno influenzato. Se non è stato trattato con ostilità, l'orco probabilmente tenderà a separarsi dai personaggi in buoni rapporti... se non altro in segno di rispetto per il loro valore in battaglia.

CON AMICI COME QUESTI...

Buppido, il Principe Derendil e Sarith potrebbero uscire di scena ben prima che gli avventurieri siano pronti a tornare in superficie, avendo già rivelato i loro segreti oscuri e la loro infida natura.

Se Buppido o Sarith sono ancora in circolazione, il PNG in questione potrebbe impazzire e tentare di uccidere gli avventurieri prima che raggiungano il mondo di superficie. Derendil potrebbe ancora aggrapparsi all'illusione di essere un principe elfico impaziente di fare ritorno al suo regno silvano. Tuttavia, il quaggoth non è attrezzato a dovere per spostarsi in superficie e ha bisogno di ripararsi dalla luce durante il giorno. Diventa sempre più irrazionale e imprevedibile, vede nemici e complotti ovunque e, alla fine, accusa i personaggi di essere in collusione con i suoi nemici e li attacca in preda alla furia.

AFFRONTARE I DROW

I drow di Velkynvelve hanno inseguito i prigionieri in fuga nel corso di tutta la prima metà dell'avventura. Lungo il cammino potrebbero avere ingaggiato i personaggi in combattimento o avere predisposto vari fugaci incontri mai risolti. A volte gli avventurieri potrebbero avere avuto l'impressione di avere seminato i loro inseguitori una volta per tutte, soltanto per vederli poi ricomparire inaspettatamente. L'uscita dei personaggi dall'Underdark offre loro l'opportunità di affrontare i loro inseguitori e regolare i conti.

La possibilità che le prede fuggano spinge Ilvara a non arrendersi e la sacerdotessa sprona a sua volta le forze ai suoi comandi affinché raddoppino gli sforzi per catturare i personaggi. A questo punto, il calcolo del livello di inseguimento definito nel capitolo 2 non è più rilevante. Ilvara e i suoi combattenti raggiungono gli avventurieri appena prima che questi ultimi arrivino al livello più alto dell'Underdark. Gli avventurieri possono scegliere di dare il via a un rischioso inseguimento o di fermarsi a combattere con i drow.

INSEGUIMENTO DEI DROW

Se gli avventurieri fuggono dai drow, si usano le regole degli inseguimenti contenute nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide* per condurre l'inseguimento. I drow sono a piedi. Se Ilvara si avvicina abbastanza da poterlo fare, cerca di tagliare la via di fuga al gruppo lanciando *ragnatela* nel tunnel davanti a loro. Oltre a dare la caccia ai personaggi, i **drow** del gruppo di inseguimento tempestano i personaggi di quadrelli da balestra avvelenati, nella speranza di renderli privi di sensi.

COMPLICAZIONI NELL'INSEGUIMENTO

Ogni partecipante all'inseguimento tira un d20 alla fine del suo turno e consulta la tabella "Complicazioni nell'Inseguimento dei Drow". Il risultato influenza il successivo partecipante all'inseguimento nell'ordine di iniziativa.

Se i personaggi sfuggono ai drow, possono uscire dall'Underdark senza ostacoli. Ilvara fa ritorno alla sua dimora costernata, senza alcun risultato da mostrare per i suoi rimarchevoli sforzi, ma lei e gli altri membri del gruppo di Velkynvelve potrebbero ricomparire quando gli avventurieri faranno ritorno nell'Underdark (vedi il capitolo 15, "La Città dei Ragni").

Se il DM vuole prolungare l'inseguimento, i drow possono inseguire i personaggi anche in superficie, ma si ritroveranno in svantaggio quando il sole sorgerà (vedi "Riequilibrare le Sorti").

Se i drow raggiungono i personaggi, l'inseguimento diventa un combattimento (vedi "Fermarsi a Combattere").

FERMARSÌ A COMBATTERE

Se i personaggi si fermano a combattere, o se i drow li raggiungono, lo scontro sarà duro. La sola Ilvara è una sfida adatta a un gruppo di personaggi di 8° livello, ma è accompagnata dai suoi servitori più potenti. La forza d'attacco dei drow è composta dai membri seguenti:

- Ilvara, **drow sacerdotessa di Lolth**, armata con una *verga dei tentacoli* in aggiunta al consueto equipaggiamento
- Asha, giovane drow sacerdotessa (si usa la scheda delle statistiche del **sacerdote** nel *Monster Manual*, ma Asha ha i privilegi Retaggio Fatato, Incantesimi Innati e Sensibilità alla Luce del Sole tipici di un **drow**)
- Shoor e Jorlan, **drow combattenti scelti** (Jorlan subisce svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza)
- Quattro **drow** combattenti

COMPLICAZIONI NELL'INSEGUIMENTO DEI DROW

d20 Complicazione

- 1 Il terreno dissestato minaccia di rallentare i progressi del personaggio, che deve effettuare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per attraversare l'area. In caso di fallimento, il terreno conta come 3 metri di terreno difficile.
- 2 Una crepa, una sporgenza rocciosa o dei detriti minacciano di fare inciampare il personaggio, che deve effettuare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10. In caso di fallimento, il personaggio cade a terra prono.
- 3 Il personaggio disturba uno **sciame di pipistrelli** che effettua un attacco contro di lui prima di disperdersi rapidamente.
- 4 Una colonia di **cuspidi letali** pende dal soffitto, a 6 metri d'altezza. Quando il personaggio vi passa sotto, una di esse si lascia cadere ed effettua un attacco contro di lui.
- 5 Il personaggio deve zigzagare tra colonne e stalagmiti, effettuando una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10. In caso di fallimento, urta un ostacolo e subisce 1d4 danni contundenti.
- 6 Una massa di ragnatele blocca la strada al personaggio, che dovrà evitarla effettuando con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12. In caso di fallimento, il personaggio resta invischiato nella ragnatela ed è trattenuto. Con un'azione, può effettuare una prova di Forza con CD 12, strappando la ragnatela in caso di successo. La ragnatela può anche essere attaccata (CA 10; pf 5; vulnerabilità ai danni da fuoco; immunità ai danni psichici e da veleno).
- 7 Una chiazza di fanghiglia verde si lascia cadere dal soffitto; il personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per evitarla. In caso di fallimento, è colpito e subisce 5 (1d10) danni da acido. Il personaggio subisce di nuovo 5 (1d10) danni da acido all'inizio di ogni suo turno finché la fanghiglia non viene grattata via o distrutta (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).
- 8 Il pavimento sotto il personaggio è liscio e scivoloso per l'umidità; il personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per attraversarlo. In caso di fallimento, cade a terra prono.
- 9 Il pavimento sotto il personaggio è disseminato di rocce aguzze e detriti; il personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per attraversarlo. In caso di fallimento, subisce 1d4 danni perforanti e il terreno conta come 3 metri di terreno difficile.
- 10 L'inseguimento solleva una nuvola di polvere, sabbia o spore. Il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 per attraversare la nuvola. In caso di fallimento, è accecato fino alla fine del suo turno. Finché è accecato in questo modo, la sua velocità è ridotta della metà.
- 11-20 Nessuna complicazione.

Se uno dei drow con un nome è stato ucciso nel capitolo 1, sarà sostituito da un altro drow dalle statistiche simili.

Nel suo primo turno in combattimento, Ilvara lancia *evoca animali* per evocare due **ragni giganti** che combattano al fianco dei drow, mentre Asha lancia *guardiani spirituali* su se stessa e si concentra per mantenerlo. Gli altri drow lanciano *oscurità* per ostacolare gli attaccanti a distanza prima di impegnarli in mischia. Shoor protegge Ilvara, mentre Jorlan non si sforza in alcun modo di proteggere i suoi compagni drow. Ilvara preferisce colpire a distanza usando la sua *verga dei tentacoli* o lanciare incantesimi come *spruzzo velenoso* e *raggio di infermità*.

Se Ilvara perde più della metà dei suoi punti ferita, tenta di evocare un demone **yochlol**.

RIEQUILIBRARE LE SORTI

I personaggi potrebbero avere un paio di compagni PNG al loro fianco che li aiutino a sconfiggere i drow (vedi "Dire Addio"), ma se hanno bisogno di ulteriore assistenza, il DM può prendere in considerazione le opzioni seguenti:

- Essendosi spinti al massimo per raggiungere le loro prede, tutti i drow subiscono un livello di indebolimento.
- Ilvara e Asha hanno già speso alcuni slot incantesimo.
- I personaggi riescono a raggiungere la superficie prima di essere intercettati dai drow e gli elfi oscuri li seguono alla luce del giorno. Sotto la luce del sole, i drow subiscono svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. I drow possono inseguire i personaggi per 1 ora prima che le loro armi e armature siano distrutte dalla luce del sole.
- Asha sceglie la confusione del combattimento per tradire Ilvara e attacca l'anziana sacerdotessa nel momento in cui questa le volta le spalle. Ilvara si concentra immediatamente sull'obiettivo di eliminare la traditrice, distraendosi e indebolendo il lato dei drow se ci riesce.
- Con l'intento di negare a Ilvara il trionfo di ricattare gli avventurieri, Jorlan si rivolta contro i suoi compagni drow, attaccandoli finché non viene ucciso. Se sopravvive, si scaglia contro i personaggi animato da una furia distruttiva una volta che tutti i drow sono morti.
- Uno o più compagni PNG che i personaggi avevano lasciato indietro nell'Underdark si fa vivo per aiutarli: ha avvistato i drow inseguitori e li ha seguiti.

TESORO

I personaggi possono impossessarsi di qualsiasi equipaggiamento e tesoro trasportato dai drow, anche se gli oggetti di fattura drow non sopravvivono all'esposizione alla luce del sole (vedi il riquadro "Oggetti di Fattura Drow" nell'appendice B). Inoltre, se i personaggi sono fuggiti da Velkynvele senza recuperare certi specifici oggetti magici o preziosi, Ilvara può portare con sé quegli oggetti, consentendo agli avventurieri di recuperare finalmente le loro proprietà.

RICOMPENSE IN PE

Ogni personaggio guadagna 300 PE se il gruppo riesce a raggiungere la superficie.

ULTERIORI AVVENTURE

La fine di questo capitolo di *Fuga dall'Abisso* costituisce un intervallo tra la prima e la seconda metà dell'avventura, che inizia quando i personaggi vengono chiamati al cospetto di Re Bruenor Battlehammer di Gauntlgrym (vedi il capitolo 8). Il DM può usare l'intervallo tra le due metà dell'avventura per occuparsi di alcuni o di tutti i punti seguenti.

VIAGGIO VIA TERRA

Una volta raggiunta la superficie, i personaggi devono comunque percorrere una certa distanza prima di raggiungere un centro civilizzato. La maggior parte dei tunnel che collegano l'Underdark a questa regione sfociano nella Brughiera Sterminata o nel Bosco Segreto, regioni che pullulano di rovine e di mostri. Il DM può scegliere di narrare il viaggio via terra nella misura che preferisce, preparando vari incontri lungo il cammino. Se Eldeth si trova con i personaggi, cercherà di recarsi a Gauntlgrym al più presto possibile. Se i personaggi la accompagnano, questo viaggio può facilmente diventare parte del materiale che collega questo capitolo al capitolo 8.

RECUPERO E

ATTIVITÀ FUORI SERVIZIO

Dopo le loro sconvolgenti esperienze nell'Underdark, i personaggi potrebbero avere bisogno di tempo per recuperare le forze, sbarazzarsi della eventuale follia e trovare il modo di spezzare maledizioni e curare malattie. Sono disponibili anche altre attività fuori servizio (a discrezione del DM). Per ulteriori informazioni sulle attività fuori servizio, vedi le sezioni "Attività Fuori Servizio" nel capitolo 8 del *Player's Handbook* e nel capitolo 6 della *Dungeon Master's Guide*.

RIFORNIMENTI

I personaggi possono visitare una comunità di superficie o un avamposto commerciale per acquistare equipaggiamento e provviste adeguate in cambio dei tesori recuperati dall'Underdark. All'inizio del capitolo 8, dovrebbero essere equipaggiati adeguatamente e in modo completo per la prima volta dall'inizio dell'avventura.

AVVERTIMENTI

Gli eventi a cui i personaggi hanno assistito durante la loro terrificante fuga probabilmente li spingeranno ad avvertire il resto del mondo che i signori dei demoni hanno invaso l'Underdark. È soltanto questione di tempo prima che questi immondi si facciano strada al di fuori delle profondità e minaccino l'esistenza del mondo di superficie.

I personaggi appartenenti alle fazioni potrebbero sentirsi in dovere di fare rapporto ai loro superiori. Gli altri possono condividere ciò che hanno scoperto con qualche PNG dai molti contatti che possa spargere la voce. L'attenzione che i personaggi ottengono di conseguenza dà il via agli eventi del capitolo 8.

AVANZAMENTO DI LIVELLO

I personaggi dovrebbero avere raggiunto l'8° livello all'inizio del capitolo successivo. Se non l'hanno ancora fatto, il DM dovrà preparare alcuni incontri aggiuntivi per consentire loro di guadagnare altri punti esperienza durante il loro viaggio via terra fino a Gauntlgrym.

Se il DM preferisce saltare gli incontri e passare direttamente al capitolo 8, può presumere che i personaggi siano sopravvissuti a qualche turbolento incontro (che può descrivere o meno) e abbiano ottenuto abbastanza PE da avanzare fino all'8° livello per quando arrivano a Gauntlgrym.



CAPITOLO 8: UDIENZA A GAUNTLGRYM

Dopo la loro fuga dall'Underdark nel capitolo 7, gli avventurieri hanno tempo per riposare, recuperare le forze e riadattarsi alla vita del mondo di superficie da cui erano stati strappati. Circa tre mesi dopo il loro ritorno, i personaggi ricevono una convocazione dal regno nanico di Gauntlgrym, nel Nord. Re Bruenor Battlehammer desidera un'udienza con loro per discutere delle loro esperienze nell'Underdark. Saranno presenti anche i rappresentanti di varie fazioni interessate a ciò che accade nell'Underdark. A udienza conclusa, Bruenor farà un'offerta ai personaggi, incaricandoli di tornare ancora una volta nell'Underdark per intraprendere una pericolosa missione.

LA CONVOCAZIONE DI BRUENOR

Re Bruenor ha appreso delle imprese dei personaggi dai mercanti e dai corrieri nanici tornati di recente dall'Underdark (se Eldeth Feldrun è riuscita a fuggire assieme agli avventurieri e a tornare sana e salva a Gauntlgrym, le voci delle loro gesta eroiche sono giunte a Bruenor tramite lei; vedi "Contatti a Gauntlgrym"). La convocazione di Re Bruenor giunge ai personaggi nel

modo che il DM ritiene più adatto alla storia, in base a dove andranno e cosa faranno una volta tornati nel mondo di superficie. Potrebbe trattarsi di un messaggero che porta una lettera scritta a mano e chiusa col sigillo del re o perfino un incantesimo *animale messaggero* o *inviare* concentrato su uno o più avventurieri. A prescindere da come arriva, il messaggio è chiaro e semplice:

Venite immediatamente a Gauntlgrym, dove Re Bruenor Battlehammer vi attende per discutere di questioni di grave importanza riguardo le vostre esperienze nell'Underdark.

I personaggi che appartengono a una delle fazioni coinvolte nell'incontro a Gauntlgrym (vedi "Forgiare un'Alleanza") potrebbero ricevere anche una convocazione da parte della loro fazione o addirittura recarsi alla rocca nanica assieme al rappresentante della loro fazione, se le circostanze lo permettono. Altrimenti, la scelta di intraprendere il viaggio o meno spetta ai personaggi, anche se ignorare la richiesta di Bruenor spingerà il re a inviare messaggi ancora più insistenti.

CONTATTI A GAUNTLGRYM

Se Eldeth Feldrun è sopravvissuta ed è fuggita dall'Underdark con i personaggi, è impaziente di tornare a casa a Gauntlgrym e lo fa alla prima opportunità. In quel caso, la convocazione di Re Bruenor potrebbe giungere in forma di un messaggio personale o di una sua visita ed è probabile che Bruenor abbia saputo da Eldeth tutte le imprese dei personaggi nell'Underdark.

Se Eldeth non è sopravvissuta, potrebbe avere incaricato i personaggi di consegnare i suoi resti o il suo martello da guerra e il suo scudo alla dimora di famiglia. Questo incarico può portare i personaggi a Gauntlgrym di loro volontà anche prima della convocazione di Bruenor.

Se il gruppo aiuta Eldeth a tornare a casa o se onora la memoria della nana scomparsa, la sua reputazione presso i nani di Gauntlgrym ne beneficia e rafforzerà la convinzione di Re Bruenor nel vedere in questi avventurieri le persone giuste per fare luce su ciò che accade nell'Underdark.

ARRIVO

Una volta che i personaggi sono arrivati alle porte di Gauntlgrym, vengono accolti come ospiti del re e scortati nella città sotterranea, attraverso la Volta dei Re (vedi sotto), e sistemati negli alloggi degli ospiti. Per i nani di Gauntlgrym l'ospitalità è una questione molto seria: si assicurano che agli avventurieri siano offerti cibo, bevande e la possibilità di riposare e di rinfrescarsi prima della loro udienza con il re (vedi "Udienza con Bruenor" alla voce "Eventi a Gauntlgrym").

L'arrivo dei personaggi è un evento degno di nota e i nani di Gauntlgrym offrono loro un trattamento degno di grandi dignitari. Il DM può anche fare in modo che uno o due rappresentanti delle fazioni descritti nella sezione "Forgiare un'Alleanza" passino accanto ai personaggi nei corridoi della città, scoccando loro un'occhiata incuriosita, e magari presentandosi rapidamente, prima di proseguire.

GAUNTLGRYM

Nei secoli passati, la città sotterranea di Gauntlgrym era la capitale dell'antico Impero nanico di Delzoun. I suoi vasti saloni, alcuni abbastanza grandi da contenere interi villaggi di superficie, erano stati scavati con infallibile precisione e i suoi soffitti svettavano a decine di metri d'altezza. Sulle camere e sui passaggi, vegliavano le statue torreggianti degli dei nanici e degli eroi dell'antichità e il più piccolo dei corridoi era abbastanza largo da consentire a cinquanta nani di marciare fianco a fianco.

Le miniere di Gauntlgrym fornivano marea sterminata di ferro, argento, oro e mithral e il fiorente commercio procurava alla città merci e ricchezze provenienti da tutto il Faerûn. Ma era la Grande Forgia il cuore ardente e il vero tesoro della città. Nelle profondità dei livelli colonizzati di Gauntlgrym, l'ingegneria nanica e la magia elfica avevano vincolato il primordiale dormiente Maegera, una creatura di fuoco e distruzione, e avevano imbrigliato i suoi incredibili poteri per alimentare la forgia. Su incudini di adamantio benedette dai sacerdoti di Moradin, venivano forgiati oggetti di grande potere, nei cui materiali base era infuso un frammento dell'essenza di Maegera. Il costante flusso di meraviglie in uscita da quelle forge contribuiva a fare di Gauntlgrym una delle città più spettacolari che Faerûn avesse mai conosciuto.

I rapporti tra i grandi imperi degli elfi, dei nani e degli umani deteriorarono col passare dei secoli e così, quando le orde sterminate degli orchi si riversarono nel nord, ogni impero si ritrovò a difendersi da solo. La guerra fu brutale

e devastante. Gauntlgrym fu invasa dagli eserciti inferociti degli orchi e l'impero di Delzoun fu travolto da quei terribili scontri. Alla fine, i nani di Delzoun respinsero gli orchi, ma a caro prezzo. Il possente impero nanico cadde in ginocchio per non riprendersi mai più e la grande città di Gauntlgrym rimase nelle mani di un'orda di orchi.

In seguito, furono gli umani del vicino Illusk a scacciare gli orchi da Gauntlgrym, ma il loro controllo della città ebbe durata altrettanto breve, a causa delle orrende creature che sciamarono dalle profondità dell'Underdark per reclamare Gauntlgrym. Nel corso dei mille anni successivi, la storia si trasformò in leggenda e la possente Gauntlgrym fu dimenticata praticamente da tutti gli abitanti del mondo di superficie. Gli illithid, i duergar, i drow e gli aboleth si contesero il controllo della città caduta, dei suoi tesori e del primordiale ancora rinchiuso nel suo nucleo. Alla fine, furono i drow della Casata Xorlarrin a conquistare Gauntlgrym: fondarono una nuova città che chiamarono Q'Xorlarrin e produssero alla forgia armi da smerciare e da usare per pagare tributi a Menzoberranzan.

Negli anni recenti, l'eroe nanico Bruenor Battlehammer riuscì a strappare la leggendaria città ai drow che la controllavano. Bruenor, assieme ai suoi compagni Wulfgar, Cattie-brie, Regis e Drizzt Do'Urden, radunò molti alleati del mondo di superficie e delle vicine comunità dell'Underdark e riconquistò la città. Essi impedirono a Maegera di dilagare nel Faerûn e si diedero da fare per riportare la città alla gloria di un tempo. Bruenor ora siede sul Grande Trono di Moradin e si occupa di ricostruire la città e di tenerla al sicuro... nonostante una nuova minaccia incomba nelle profondità dell'Underdark.

Le aree seguenti all'interno di Gauntlgrym potrebbero avere una funzione in questa parte dell'avventura, anche se sono ben lontane dal rappresentare in piena misura la città. Una descrizione dettagliata di ogni livello, camera e cripta di Gauntlgrym richiederebbe un volume a sé stante e i personaggi hanno poco tempo per ammirare le meraviglie della città nanica.

LA VOLTA DEI RE

Questa camera dall'alto soffitto, abbastanza vasta da poter contenere un piccolo paese, sovrasta una rete di ponti, torri di pietra e solide pareti scolpite nella roccia e rivestite di ferro e mithral. Dozzine di camere più piccole si dipartono dalla Volta dei Re, tra cui alcune vaste aree residenziali non ancora occupate dai nuovi abitanti di Gauntlgrym.

La volta è situata allo stesso livello delle porte principali della città e può essere raggiunta da quelle porte, anche se un sistema di porte più piccole e postazioni di guardia è stato predisposto per impedire ai potenziali invasori di arrivare alla sala del trono. Quella sezione della volta, dove il re trascorre buona parte del suo tempo, è un grande salone delimitato da file di colonne e di panche e concepito per essere un luogo di raduno oltre che per ospitare il seggio del sovrano. Il Grande Trono di Moradin è protetto da magie potenti e respinge con forza chiunque tenti di sedersi su di esso ad eccezione del legittimo sovrano. Mentre siede sul trono, Bruenor dispone di vantaggio a tutte le prove di Intelligenza, Saggezza e Carisma, una benedizione divina conferita al re di Gauntlgrym da Moradin e dalle altre divinità naniche.

La maggior parte degli abitanti attuali della città vive e lavora all'interno della volta, condividendo con entusiasmo le storie della riconquista della città e lodando le doti di comando di Bruenor a ogni occasione. È qui che alloggiano i personaggi come ospiti di Bruenor e dove è più probabile incontrare i rappresentanti delle cinque fazioni. Sia gli ospiti che i residenti godono dell'accesso a passaggi

ben illuminati, di comodi alloggi e di cibo e bevande in abbondante quantità.

La Volta dei Re è attentamente pattugliata e sorvegliata da squadre di sei nani degli scudi **veterani**. È la parte più sicura della città e i personaggi possono probabilmente fare affidamento sulla sua sicurezza per riposare senza interruzioni in uno degli appartamenti per gli ospiti messo a loro disposizione, a meno che non si verifichi qualcosa di inconsueto (vedi "Eventi a Gauntlgrym").

GAUNTLGRYM: TRATTI GENERALI

Gauntlgrym è una città scavata nella roccia viva, i cui corridoi e passaggi sono abbastanza larghi da poter essere percorsi anche dai draghi più grandi. È composta da centinaia di livelli, scale tortuose, ascensori in funzione e un sistema di carrelli minerari che vanno e vengono dal fulcro centrale del Tabernacolo di Ferro. I giocatori dovrebbero avere l'impressione che i loro personaggi si trovino in un luogo di grande antichità, pronto a rivendicare la gloria dei tempi antichi. È più che evidente che la città non è completamente occupata. Anzi, considerate le dimensioni relativamente piccole della forza di occupazione di Bruenor, tenere d'occhio qualcuno a Gauntlgrym è pressoché impossibile.

Luce. Ai livelli superiori e attorno al Tabernacolo di Ferro e alla Volta dei Re, Gauntlgrym è illuminata di luce intensa. *Globi fluttuanti*, funghi fosforescenti ed enormi bracieri e trogoli di carboni ardenti riempiono la maggior parte dei corridoi e delle camere. In molte parti della città, le luci vengono offuscate in qualche modo durante le ore notturne, affinché i residenti possano percepire il passaggio del tempo nel mondo di superficie. Sui livelli inferiori, nei pressi della Grande Forgia, la luce è meno diffusa. Scendendo più in basso e in quelle parti della città che devono ancora essere reclamate dalle rovine del passato, non c'è altra luce oltre a quella che i visitatori portano con loro.

Carrelli Minerari. I giacimenti minerari erano alcune delle principali fonti di ricchezza e di materie prime di Gauntlgrym. Per agevolare lo spostamento dei minerali estratti e delle grandi quantità di pietra usate per costruire ed espandere la città, i nani installarono chilometri e chilometri di binari percorsi dai carrelli minerari sospinti dagli incantesimi posti sulle loro ruote. Anche migliaia di anni dopo, i binari sono rimasti relativamente intatti e la magia dei carrelli non si è esaurita. In quei tratti della città dove i carrelli viaggiano stabilmente, gli abitanti di Gauntlgrym li usano per viaggiare, salendo e scendendo con un balzo dai carrelli e sfruttando la vasta rete dei binari. Anche i personaggi possono usare questo conveniente mezzo di trasporto, mentre si trovano a Gauntlgrym.

Tutti i binari prima o poi convergono in una stazione di snodo al Tabernacolo di Ferro. Gli operatori di quella postazione manipolano leve e ingranaggi per trasferire i carrelli da un binario all'altro.

Fantasm. Le ombre dei cittadini defunti ai tempi dell'antico Delzoun infestano ancora molti dei tunnel e dei corridoi di Gauntlgrym. Queste presenze spettrali sono visibili mentre passano fuggacemente tra le sezioni in rovina della città, comportandosi come se quelle sezioni fossero ancora intatte: seguono i percorsi abituali, partecipano a conversazioni silenziose tra loro e in genere si tengono a debita distanza dai viventi. Di tanto in tanto, i personaggi potrebbero imbattersi in un **fantasma** nanico che li avverte di allontanarsi da un luogo pericoloso o affrontare una creatura meno benevola come un'ombra o uno **spettro**. Re Bruenor ha decretato che per ora i defunti senza pace debbano essere lasciati stare, almeno finché non causano problemi.

IL TABERNACOLO DI FERRO

Il Tabernacolo di Ferro è il cuore culturale e spirituale di Gauntlgrym, nonché il suo centro fisico. Il tabernacolo è ben più di un semplice tempio: è un'intera sezione della città, più grande di alcuni paesi di superficie, dedicata alla fede del vecchio Impero di Delzoun e dei nani che hanno risposto al richiamo di Bruenor per riconquistare la città. Le vaste cattedrali di pietra di quest'area un tempo echeggiavano degli inni intonati da mille voci in coro. Grandi sculture in onore di una moltitudine di divinità scrutavano questa distesa di altari e di santuari. I sacerdoti erano pronti in ogni ora del giorno e della notte a prendersi cura dei bisogni spirituali del loro popolo e centinaia di tavolette di pietra diffondevano il sacro verbo di Moradin.

Come buona parte di ciò che resta dell'antica Gauntlgrym, anche il Tabernacolo di Ferro non è più quello di un tempo. Gli eleganti fregi e le decorazioni alle pareti sono sbiaditi, alcune statue hanno iniziato a sbriciolarsi e molti passaggi sono ostruiti dai detriti. I diabolici duergar che un tempo controllavano le miniere sottostanti hanno profanato con maligna gioia le icone sacre dei nani assenti. Hanno sfigurato le statue, abbattuto gli altari e inciso oscenità sulle tavolette sacre. Tutto ciò che c'era di valore, dalle decorazioni in argento o in mithral alle icone dorate e alle armi consacrate, è stato saccheggiato molto tempo fa.

RINNOVARE LA FEDE

I nani degli scudi **sacerdoti** hanno iniziato una lunga opera di ricostruzione, restauro e rivitalizzazione per riportare il Tabernacolo di Ferro alla sua gloria di un tempo. L'area è vasta e le sue numerose sale occupano più livelli. I nani sacerdoti hanno ripristinato molti santuari e altari e hanno sgombrato il percorso che attraverso corridoi crollati o danneggiati arrivava alla Volta dei Re, per consentire a Bruenor di visitare personalmente i santuari principali e rendere grazie alle divinità. Questa processione spesso include anche i visitatori di Bruenor o quegli ambasciatori di superficie che giungono a Gauntlgrym in cerca di consiglio con il re. Bruenor guida queste processioni non solo per sfoggiare le maestose dimensioni della città, ma anche per saggiare la pazienza e la tolleranza dei suoi visitatori nelle questioni spirituali.

TUTTE LE STRADE CONDUCONO QUI

Il Tabernacolo di Ferro nel cuore di Gauntlgrym è il fulcro centrale dei passaggi e dei binari cittadini. Ampi corridoi, scale tortuose, binari di ferro, strade scavate nella terra: quasi tutte le principali vie di transito della città passano attraverso il tabernacolo. Ogni parte di Gauntlgrym può essere raggiunta da quest'area, anche se a volte indirettamente. Nello specifico, la Volta dei Re si trova a circa 1,5 km a nord del Tabernacolo di Ferro e la Grande Forgia è a centinaia di metri sotto di esso e a circa 750 metri più a sud.

SONNO DEGLI ANTICHI

Il livello più basso del Tabernacolo di Ferro è una sequenza di cripte apparentemente sconfinata. Le tombe, disposte secondo schemi o tradizioni ormai perdute nel tempo, contengono migliaia di onorati morti di Gauntlgrym. Alcune tombe sono delle semplici bare; altre sono elaborati sarcofagi. Tutte portano i nomi, i titoli e il lignaggio dei defunti incisi sulla pietra. Numerosi studiosi sono giunti a Gauntlgrym in risposta all'appello di Bruenor, nella speranza di estrapolare dalle incisioni sulle pietre delle cripte una genealogia completa delle grandi famiglie di Gauntlgrym, inclusiva dei possibili collegamenti con le dinastie moderne.

A differenza del resto del Tabernacolo di Ferro, le tombe sono rimaste integre. I nani spettrali sono una presenza comune in quest'area, sebbene i loro spiriti rimangano in silenzio fintanto che i visitatori mostrano il dovuto rispetto ai morti. Se una qualche creatura tenta di profanare o saccheggiare i sarcofagi, una torma di **fantasmi** nanici attacca rapidamente. All'inizio arriva un numero di fantasmi pari a quello degli intrusi, poi si aggiungono due nuovi fantasmi per ogni fantasma distrutto.

INCONTRI CASUALI NEL TABERNACOLO DI FERRO

Il Tabernacolo di Ferro è abbastanza vicino ad alcune delle propaggini inferiori e alle crepe dell'Underdark da consentire ai mostri sottostanti di farsi strada di tanto in tanto fino a uno dei santuari. I nani insistono affinché i personaggi si muovano con prudenza o si facciano accompagnare dalle guardie, nel caso vogliano visitarlo. Di tanto in tanto, dai corridoi del tabernacolo giungono gli echi di un combattimento lontano, in contrasto al coro di voci dei sacerdoti e sicuro indice dell'arrivo di qualcosa di indesiderato nella massima sacralità di questo luogo.

Il DM controlla se si verifica un incontro casuale una volta ogni ora di viaggio all'interno del Tabernacolo di Ferro, tirando un d20 e consultando la tabella sottostante per determinare se e cosa incontrano i personaggi.

INCONTRI NEL TABERNACOLO DI FERRO

d20	Incontro
1-12	Nessun incontro
13	1 manto assassino
14	1d2 drider
15	1 nano fantasma (amichevole se non attaccato)
16	Pattuglia di sei nani degli scudi veterani
17	1 nano degli scudi sacerdote e 1d4 + 1 nani degli scudi accoliti
18	1d6 + 1 gargoyle
19	1 grick alfa e 1d4 + 1 grick
20	1d4 rugginofagi

LA GRANDE FORGIA

La Grande Forgia è una smisurata camera divisa in sezioni più piccole che ospitano fornaci e incudini. Alcune aree della caverna sono rialzate su piedistalli di pietra, mentre altre sono ribassate all'interno di fosse poco profonde. Vari strati di passerelle di pietra attraversano la camera in ogni direzione, fornendo non solo punti di vista sopraelevati, ma anche punti d'appoggio per le carrucole che trasportano metallo grezzo e acqua in tutta la forgia. La Grande Forgia si trova a circa 750 metri a sud del Tabernacolo di Ferro e a centinaia di metri di profondità rispetto ad esso e può essere raggiunta tramite carrello minerario o a piedi.

Un tempo si diceva che il Tabernacolo di Ferro fosse il cuore di Gauntlgrym, la Volta dei Re la sua mente e la Grande Forgia le sue possenti mani. Quaggiù, su incudini di adamantio benedette dai sacerdoti di Moradin, venivano forgiate meraviglie in ferro, mithral, argento e acciaio. Nei tempi di prosperità di Gauntlgrym, nella forgia echeggiavano i colpi di martello e i canti di cento fabbri che lavoravano all'unisono. Col tempo, forse sarà di nuovo così.

Erano le fornaci della Grande Forgia a rendere questo luogo l'apice dell'arte metallurgica dei nani, poiché tali fornaci sono alimentate dal potere di Maegera, il Titano dell'Alba, un primordiale imprigionato nelle viscere della città. Maegera, assopito in una prigione di pietra, emana un calore innaturale a cui i nani attingono, stendendo spire di rame e di adamantio in tutta la forgia come ragnatele e usandole come condotti per trasferire il calore magico nelle loro fornaci. Una serie di rune di potere incise sulle pareti e sulle spire stesse consente di contenere l'intenso flusso di energia. I metalli si fondono quasi istantaneamente nelle fornaci della Grande Forgia e gli strumenti fabbricati da quei metalli vengono incantati da scintille di essenza primordiale.

Quando Maegera si risvegliò nell'ultimo secolo, la terra tremò e molti condotti collegati alle fornaci furono recisi. Oggi, lunghe spire di metallo spesse quanto un cavo penzolano inerti e frammentate in mezzo ai detriti della Grande Forgia, che ricoprono le ossa di coloro che non riuscirono a fuggire dal crollo dei ponti e delle pareti. Altre spire rimangono invece al loro posto e le fornaci a cui sono collegate continuano ad ardere con la stessa intensità dei secoli passati.

LA FOSSA ARDENTE

Da una delle fosse più profonde di Gauntlgrym, si diffondono un forte calore e una luce rossastra. Varie camere e tunnel si diramano da questo baratro a varie altezze. Nonostante i canali costruiti all'interno delle pareti per portare acqua al magma sottostante, il calore emanato dalla fossa è implacabile. Sbuffi di vapore salgono attraverso crepe nella pietra fino alle camere superiori di quest'area e i brontolii della terra sembrano un respiro affannato.

La Fossa Ardente è la prigione del primordiale noto come Maegera, che giace immerso in un sonno agitato nelle sue profondità. L'unico segno della presenza dell'entità è un vortice di magma bianco incandescente, che sembra un gigantesco occhio e si agita al centro del lago di lava fusa in fondo alla fossa. Maegera dorme e sogna, per metà cosciente di ciò che accade intorno a lui e per metà immerso nel delirio di ciò che può sognare un essere di pura distruzione.

Quando i maghi della Confraternita Arcana attinsero per la prima volta al potere di Maegera, usarono la magia dell'acqua per vincolare degli elementali che raffreddassero la furia del primordiale e lo tenessero in letargo. Questo legame durò per secoli, finché i canali d'acqua non furono chiusi con l'inganno da alcuni agenti del Thay. Una volta disattivato il sistema di raffreddamento, Maegera si agitò nel sonno e i suoi sogni di rovina furono sufficienti a distruggere Gauntlgrym.

Negli anni che seguirono, Maegera si risvegliò confusamente di tanto in tanto, provocando vari terremoti in tutta la regione. Alla fine, il primordiale fu riconsegnato al letargo grazie all'intervento di Bruenor, Drizzt Do'Urden, Jarlaxle e altri eroi. Ora Maegera è tornato a dormire e l'immenso calore che genera alimenta di nuovo la Grande Forgia di Gauntlgrym.

DI NUOVO IN FUNZIONE

Sotto il vigile governo di Bruenor, la Grande Forgia ha ricominciato a produrre manufatti in metallo. Se i personaggi sono alla ricerca di oggetti in metallo (incluse armi e armature) o hanno bisogno di riparare o sostituire queste merci, i nani della Grande Forgia sono ben lieti di aiutarli. Nessuna arma o armatura magica è disponibile per la vendita, ma gli oggetti magici danneggiati possono essere riparati.

Il re ha delegato la gestione quotidiana della Grande Forgia a un paio di fabbri esperti: Helgrim Candlewick e Rollo Summergold (entrambi nani degli scudi **veterani**).

INCONTRI CASUALI NELLA GRANDE FORGIA

La Grande Forgia è sempre presidiata da Helgrim o Rollo, dai loro apprendisti e assistenti (2d4 nani degli scudi **popolani**) e da nani degli scudi **veterani** che pattugliano le fornaci attive in squadre da sei e vigilano sull'area. I personaggi potrebbero anche incontrare altre creature, se esplorano le aree non ancora occupate della Grande Forgia. Il DM controlla se si verifica un incontro del genere una volta per ogni ora di viaggio o di riposo al di fuori delle aree protette della forgia, tirando un d20 e consultando la tabella "Incontri nella Grande Forgia" per determinare se e cosa emerge dall'oscurità. Se gli eroi chiedono aiuto, quattro nani degli scudi **veterani** arrivano in 1d4 + 1 round per aiutarli.

INCONTRI NELLA GRANDE FORGIA

d20	Incontro
1-14	Nessun incontro
15	1d4 + 1 doppelganger camuffati da nani degli scudi
16	1d2 elementali del fuoco e 3d6 magmin
17	1 salamandra e 1d4 + 1 serpenti di fuoco
18	1 naga spirituale
19	3d6 trogoloditi
20	1 wraith che comanda 1d6 + 1 spettri

EVENTI A GAUNTLGRYM

Questo capitolo è incentrato su negoziati, attività sociali e diplomazia; prima i personaggi ne sono oggetto, poi sono i personaggi a dirigere le attività. Gli avventurieri devono prima sentire ciò che Re Bruenor ha da dire e ascoltare la sua proposta di tornare nell'Underdark per scoprire di più sulla minaccia crescente dei signori dei demoni. Poi i personaggi devono aiutarlo a convincere le altre fazioni convocate a sostenere la loro missione. Questa sezione dell'avventura offre qualche opportunità di azione, ma quei giocatori a cui piacciono i complotti, la pianificazione e le rivalità tra PNG qui potranno eccellere.

Il DM dovrà tenere d'occhio le preferenze dei giocatori. Se non amano i lunghi periodi di conversazione con i PNG, è meglio accelerare lo svolgimento degli eventi. Per contro, questo capitolo gli fornisce l'occasione di infondere vita come si deve non solo nei rappresentanti delle fazioni e nel re dei nani, ma anche di mettere in evidenza le personalità e gli obiettivi dei personaggi e dei PNG che rimangono con loro.

UDIENZA CON BRUENOR

Una volta arrivati, i personaggi vengono condotti agli alloggi per gli ospiti, dove hanno un po' di tempo per rinfrescarsi e prepararsi. Poi vengono convocati a un'udienza con Bruenor Battlehammer, il re di Gauntlgrym. Il DM legge o parafrasa il brano seguente:

Venite accompagnati fino a una maestosa sala dove un nano dai capelli rossi e dal portamento fiero e orgoglioso siede su un enorme trono di pietra, circondato da numerosi consiglieri e guardie. Anche se un lungo tavolo di pietra carico di pietanze è stato imbandito in un lato della sala, non sembrano essere presenti altri ospiti. "Benvenuti, amici," esordisce il re. "Ho l'abitudine di tenermi informato sulle dicerie e sulle voci di corridoio su ciò che accade nelle profondità attorno alla mia città. Se mi riferite cosa sapete, potremo discutere su cosa fare in seguito."

Re Bruenor ascolta attentamente ciò che gli avventurieri hanno da dire. Una volta che gli avventurieri hanno raccontato la loro storia, Bruenor potrebbe fare qualche domanda, specialmente a proposito della minaccia dei signori dei demoni. Il re dei nani risponde poi alle domande dei personaggi, se ne hanno qualcuna. Tuttavia, se gli chiedono quali siano i suoi piani, si limita a rispondere che deve prendere in considerazione tutte le informazioni che gli sono state presentate e consultare i suoi consiglieri. Conclusa l'udienza, Bruenor informa i personaggi che terrà in debita considerazione tutto quello che gli hanno detto e che parlerà di nuovo con loro a un banchetto di benvenuto più tardi quella sera.

OSPITI AL BANCHETTO

Dopo che i personaggi hanno avuto la possibilità di parlare con Bruenor e di sbrigare i loro affari personali, la Volta dei Re ospita un banchetto memorabile, a cui partecipano i rappresentanti di varie fazioni del mondo di superficie, giunti a Gauntlgrym per indagare sulle dicerie che parlano di strani eventi nell'Underdark. Se uno degli avventurieri appartiene a una fazione, i rappresentanti di quella fazione potrebbero perfino essere giunti in città grazie alle informazioni fornite dai personaggi stessi. Vedi "Forgiare un'Alleanza" per ulteriori informazioni.

La celebrazione ha il duplice scopo di dare il benvenuto agli avventurieri, che siedono a capotavola assieme a Bruenor, e di consentire ai rappresentanti delle varie fazioni di fare conoscenza gli uni con gli altri e di essere presentati ufficialmente agli avventurieri. Oltre al re e ai suoi alleati, sono presenti numerosi nani della corte di Bruenor e cittadini importanti di Gauntlgrym. Il banchetto consente inoltre al DM di includere alcuni PNG a sua scelta che potrebbero vivere a Gauntlgrym o essere in visita alla città, magari al seguito di uno dei rappresentanti.

Questa è una scena da giocare in libertà, nel modo più gradito al gruppo. Può variare da una sessione di interpretazione dettagliata, in cui i personaggi si mescolano con i loro potenziali alleati e i membri della società di Gauntlgrym per interagire con loro, a una breve descrizione dell'evento e delle impressioni iniziali che ogni rappresentante delle fazioni fa ai personaggi, per poi passare ai loro sforzi per negoziare con quei rappresentanti e ottenere l'aiuto delle fazioni.

Se il DM vuole aggiungere un po' di intrigo o di azione, può prendere in considerazione una delle opzioni descritte in "Nemici tra Noi" per interrompere il banchetto, offrendo ai personaggi un'opportunità di dimostrare cosa sanno fare di fronte ai loro potenziali patroni e alleati. Alcuni elementali del fuoco incontrollati che emergono dal camino o un assassino sotto mentite spoglie che avvelena uno o più dei rappresentanti possono cambiare drasticamente lo scenario.

IL PIANO DI BRUENOR

Quando la festa volge al termine, Bruenor prende congedo e anche i suoi ospiti se ne vanno. Poco dopo, un servitore raggiunge i personaggi e li conduce a una camera privata dove il re di Gauntlgrym li aspetta. La sua giovialità ha ceduto il posto a un umore più cupo.

"Ho raccontato agli alleati che abbiamo incontrato stasera quello che mi avete detto," spiega. "Li ho invitati qui affinché sapessero cosa sta succedendo, per condividere le informazioni e per ottenere il loro sostegno alla mia proposta. Avete sfidato l'Underdark e siete sopravvissuti per raccontarlo, ma dobbiamo saperne di più."

"Gli Zhentarim possiedono un avamposto commerciale segreto nell'Underdark, un luogo chiamato Mantol-Derith. Se potessimo portarli dalla nostra parte, vi guiderebbero laggiù e vi metterebbero in contatto con uno dei loro agenti, Ghazrim DuLoc. Lui può fornirvi una mappa per arrivare a Gravenhollow. È un luogo leggendario, costruito dai giganti delle pietre molto tempo fa. Si dice che vi siano custodite tutte le conoscenze relative alle viscere della terra. Se esiste una risposta a ciò a cui avete assistito, laggiù la troverete. Sempre che siate disposti a tornare là sotto, s'intende."

"Non vi chiedo di scendere nell'oscurità impreparati e spero che possiate fare una buona impressione agli altri invitati, in modo che sostengano la nostra causa e la vostra missione. Stando a tutto quello che ho visto e sentito, non c'è nessuno più qualificato di voi per fare quello che va fatto."

"Allora, cosa ne dite?"

Il DM può parafrasare il discorso di Bruenor come necessario per interagire con i personaggi. Il re risponde onestamente a ogni domanda. È genuinamente convinto che i personaggi rappresentino l'opzione migliore per saperne di più sulla minaccia demoniaca, a meno che non gli diano motivo per pensarla diversamente.

Bruenor garantisce agli avventurieri che avranno la sua gratitudine e quella di tutta Gauntlgrym (anzi, di tutto Faerûn) se avranno successo. Se i personaggi insistono per avere maggiori dettagli o vogliono negoziare la ricompensa per i loro servizi, il re sottolinea che Gauntlgrym possiede spazio in abbondanza e può offrire titoli, proprietà e prodotti della Grande Forgia come ricompensa. Una trattativa del genere sminuisce leggermente l'opinione che Bruenor si era fatto degli avventurieri, ma il re dei nani non rinuncia comunque ai suoi modi cordiali.

Se i personaggi sono d'accordo, il re spiega loro che il passo successivo consiste nel coinvolgere le varie fazioni. Uno dei motivi per cui desidera che gli avventurieri conducano una nuova missione nell'Underdark, oltre alla loro esperienza, è il fatto che potrebbero fungere da intermediari tra tutte le varie parti che hanno un interesse

BRUENOR BATTLEHAMMER

Il leggendario Bruenor Battlehammer è un nano e un re benevolo e ha sempre a cuore gli interessi del suo popolo e della sua patria. Tende ad aiutare quei personaggi che dimostrano un forte codice morale ed etico e spesso chiede in cambio il loro aiuto. Il DM dovrà usare il suo buonumore e i suoi modi alla mano per farne una figura cara ai giocatori. Più i giocatori impareranno ad amarlo, più facile sarà per loro rispettare i suoi consigli e le sue richieste... e ottenere maggiori risorse e aiuti da lui.

nella missione. Dovranno incontrare i vari rappresentanti delle fazioni, enfatizzando l'importanza di ottenere dagli Zhentarim il permesso di accedere a Mantol-Derith. Altrimenti, il viaggio per trovare Gravenhollow rischia di essere molto più lungo e difficile.



BRUENOR BATTLEHAMMER

NEMICI TRA NOI

Nemmeno Gauntlgrym è interamente al sicuro e non è immune all'influenza dei signori dei demoni. Durante il periodo che i personaggi trascorrono in città, il DM può mettere in gioco una o più delle minacce seguenti per sfidarli... e per interferire potenzialmente nei negoziati con le fazioni.

- Uno dei compagni di viaggio dei personaggi si rivela essere un traditore o soccombe alla follia. Questo PNG serve in segreto uno dei signori dei demoni e si rivolta contro gli avventurieri.
- Se qualcuno dei drow che inseguivano il gruppo è sopravvissuto nel capitolo precedente, può intrufolarsi di nascosto a Gauntlgrym e tentare di uccidere le sue prede.
- Un nano **assassino** che appartiene a un culto di veneratori di demoni si intrufola a Gauntlgrym per uccidere uno o più rappresentanti delle fazioni. Nella speranza di mettere in cattiva luce gli avventurieri, l'assassino li incastra come agenti dei demoni.
- Un **doppelganger** spia si spaccia per uno dei rappresentanti delle fazioni e tenta di organizzare un incontro privato con uno o più dei personaggi, nella speranza di scoprire informazioni aggiuntive relative alla minaccia incombente. Il doppelganger potrebbe servire una fazione dell'Underdark o una fazione del mondo di superficie che Bruenor non ha invitato (come la Confraternita Arcana o i Maghi Rossi di Thay), oppure potrebbe essere semplicemente un opportunista in cerca di informazioni da rivendere al miglior offerente.
- Maegera ruggisce nella sua prigione, disturbato dalla follia e dal caos che crescono nelle profondità dell'Underdark. Come reazione istintiva a questo nuovo turbamento che gli viene inflitto, il primordiale genera un trio di **elementali del fuoco** che attaccano la Volta dei Re, incendiando le bancarelle dei mercati e seminando il caos tra i nani che vivono in città. Se sconfitti o convinti in qualche modo a fare ritorno alla Fossa Ardente, gli elementali si dissolvono pacificamente e Maegera torna a dormire... almeno per ora.

FORGIARE UN'ALLEANZA

Re Bruenor ha invitato i rappresentanti degli Arpisti, dell'Ordine del Guanto d'Arme, dell'Enclave di Smeraldo, dell'Alleanza dei Lord e degli Zhentarim a Gauntlgrym per valutare lo stato delle cose nell'Underdark e per richiedere il loro aiuto nel tentativo di saperne di più sulla situazione. I rappresentanti di ogni fazione ricevono un resoconto su ciò che i personaggi hanno detto a Bruenor e hanno tutti l'opportunità di conversare con gli avventurieri prima di decidere se sostenere o meno il piano di Bruenor.

Per svolgere questi incontri si usano le regole delle interazioni sociali fornite nel capitolo 8, "Condurre il Gioco", della *Dungeon Master's Guide*. Ad alcuni rappresentanti va benissimo incontrare gli avventurieri nella Volta dei Re, ma qualcun altro, a discrezione del DM, potrebbe richiedere un incontro privato o addirittura clandestino (magari negli alloggi dei personaggi, in un'alcova fuori mano del Tabernacolo di Ferro o nella Grande Forgia).

La proposta originaria di Re Bruenor prevede che gli avventurieri facciano ritorno nell'Underdark per raccogliere informazioni aggiuntive, ma sa che per avere successo la spedizione avrà bisogno del sostegno delle altre fazioni e degli Zhentarim in particolare. Non ha però il potere di ordinare alle fazioni di collaborare e in certi casi non può nemmeno negoziare apertamente con loro.

In quanto Re di Gauntlgrym, non può dare a vedere di prediligere una fazione rispetto all'altra, quindi si affida ai personaggi affinché facciano il grosso del lavoro per portare le varie fazioni al tavolo e convincerle a collaborare.

Se i personaggi sono già coinvolti con una o più fazioni e specialmente se hanno già contattato le fazioni per informarle dei recenti sviluppi nell'Underdark, il DM dovrà semplicemente modificare le informazioni presentate di seguito come necessario.

GLI ARPISTI

I membri di questa rete clandestina di incantatori e di spie si vantano di essere gli incorruttibili difensori del bene superiore e i paladini degli oppressi. Gli agenti degli Arpisti vengono addestrati ad agire da soli e ad affidarsi alle proprie risorse. Quando finiscono in qualche guaio, non fanno affidamento sul salvataggio da parte dei loro compagni Arpisti. Tuttavia, a volte può capitare che gli agenti degli Arpisti debbano fare fronte comune per affrontare un nemico in grado di minacciare il mondo intero; in questi casi, l'amicizia che li accomuna forgia il tipo di forza necessaria per spodestare la tirannia e sradicare il male.

Gli esploratori degli Arpisti impegnati a tracciare le mappe e a ostruire i passaggi dell'Underdark che conducono al mondo di superficie hanno riferito di recente la terrificante notizia dell'incursione dei signori dei demoni nell'Underdark. La voce si è sparsa in fretta attraverso la loro rete e ora i migliori maghi nei loro ranghi stanno studiando un modo per sconfiggere i signori dei demoni e i loro seguaci.

Per molti anni, gli Arpisti hanno giurato di porre fine a ogni forma di male incontrollato, specialmente se incarnato nelle creature in grado di usare la magia nera. Sanno che i signori dei demoni ambiscono a depredare i deboli e a corrompere gli innocenti. Gli Arpisti sanno che questo è il momento per cui si sono addestrati e la coscienza impone loro di intervenire.

LORD ZELRAUN ROARINGHORN

Mago umano legale neutrale

Ideali: Libertà, opportunità, civiltà

Personalità: Orgoglioso, sicuro di sé, volubile, spendaccione

Potenziali Risorse: Guardiano protettore

Lord Roaringhorn proviene da una famiglia nobile di Waterdeep e dimostra tutta la superiorità e l'orgoglio che la cosa comporta. Ha sviluppato doti innate per le arti arcane, ma non ha mai dimenticato le sue radici, né ha mai perso la sua passione per spendere i suoi considerevoli introiti nelle cose migliori della vita. È un individuo sicuro di sé, a cui piace giocare d'azzardo. Per conquistare Roaringhorn, è necessario essere disposti a cenare, a bere e probabilmente a giocare d'azzardo con lui.

Lord Roaringhorn è accompagnato da un guardiano protettore di cui possiede l'amuleto di controllo. Il guardiano protettore attualmente custodisce un incantesimo *fulmine* al suo interno. Un personaggio può ottenere l'uso del guardiano protettore vincendo una partita a scacchi contro il mago degli Arpisti. È lo stesso Zelraun a proporre una partita dopo cena.



Una partita a scacchi richiede 1 ora e il suo esito è determinato da una contesa al meglio di tre prove di Intelligenza. Grazie alla sua esperienza, Zelraun ha un modificatore di +9 alle sue prove di Intelligenza. Zelraun presta il guardiano protettore e il suo amuleto di controllo al primo personaggio che lo sconfigge al gioco. Se Zelraun si dimostra imbattibile, il DM può decidere che Zelraun, da vero vincitore sportivo, presti il guardiano protettore e l'amuleto al gruppo con la clausola che si riscattino con una rivincita quando saranno tornati dall'Underdark.

Se un personaggio ottiene il guardiano protettore di Zelraun e l'amuleto di controllo, il DM può fotocopiare la scheda delle statistiche del **Guardiano Protettore** alla fine di questo capitolo e assegnarla al giocatore del personaggio che possiede l'amuleto. Se l'amuleto passa di mano, la stessa cosa accade al guardiano protettore e alla sua scheda delle statistiche.

Se i personaggi attaccano Zelraun, il DM usa le statistiche dell'**arcimago** contenute nel *Monster Manual* per rappresentarlo.

L'ORDINE DEL GUANTO D'ARME

L'Ordine del Guanto d'Arme è uno zelante e coeso gruppo di crociati dalla mentalità religiosa, guidati da un sopraffino senso della giustizia e dell'onore. L'amicizia e il cameratismo sono importanti per i membri dell'ordine, che dimostrano gli uni negli altri la fiducia che normalmente si riserva ai fratelli. Cercano di far rispettare la giustizia come meglio possono e misurano costantemente il loro valore contro le forze del male. Gli agenti solitari sono pressoché inesistenti in questa organizzazione. Lavorare in coppie o a piccoli gruppi consente di rafforzare i legami di amicizia e aiuta i membri a non deviare dal sentiero della rettitudine.



L'Underdark è sempre stato un terreno di prova per i candidati dell'ordine, nonché una destinazione frequente per i paladini, i monaci e i chierici veterani impazienti di punire il male. Non è passato molto tempo prima che la notizia di nuove minacce in fermento nell'Underdark giungessero all'ordine.

I signori dei demoni incarnano il tipo di male che l'Ordine del Guanto d'Arme ha giurato di distruggere. Tutti i membri dell'ordine considerano la situazione attuale un'opportunità per sferrare un colpo possente alle forze dell'Abisso. Ambiscono a ricacciare i signori dei demoni urlanti nel baratro da cui sono usciti, dando dimostrazione del valore dell'ordine e mettendo alla prova il loro valore e coraggio.

SIR LANNIVER STRAYL

Guerriero umano legale buono

Ideali: Fede, devozione, giustizia, dovere

Personalità: Paziente, determinato, arguto

Potenziali Risorse: Veterani dell'Ordine del Guanto d'Arme

Sir Lanniver, un devoto seguace di Tyr e un membro dell'Ordine del Guanto d'Arme, è la figura più rispettata tra le fazioni presenti a Gauntlgrym. Ormai c'è ben poco che possa sorprenderlo nella vita e accetta ciò che accade con pungente arguzia e con l'incrollabile convinzione che

le cose si metteranno a posto... purché gli uomini di buona volontà facciano quello che va fatto. Se la maggior parte dei personaggi del gruppo è di allineamento buono, Sir Lanniver sostiene la loro missione e desidera che abbiano successo. Per contro, un gruppo composto per buona parte da personaggi neutrali o malvagi dovrà sforzarsi per ottenere il suo sostegno.

Se Sir Lanniver decide di prestare aiuto, offre cinque umani veterani dell'ordine che parteciperanno alla missione del gruppo. I nomi dei veterani sono Thora Nabal, Sylrien Havenor, Olaf Renghyi, Elias Drako e Tamryn Tharke. Sir Lanniver può anche offrire a un membro del gruppo un *martello da guerra +1*, uno dei tesori custoditi dall'ordine. Preferisce assegnare quest'arma a un chierico o a un paladino di allineamento buono o neutrale. Il DM può liberamente scambiare quest'arma magica con un altro oggetto magico più utile agli avventurieri.

Se i veterani accompagnano il gruppo, il DM dovrà fare cinque fotocopie della scheda delle statistiche del **Veterano del Guanto d'Arme** disponibile alla fine di questo capitolo. Se il DM non desidera controllare i veterani personalmente, può distribuire le schede delle statistiche tra i giocatori e lasciare che siano loro a gestire i PNG.

Se Sir Lanniver dovesse essere attaccato, si usano le statistiche del **cavaliere** nel *Monster Manual* per rappresentarlo. In aggiunta ai veterani menzionati più sopra, Sir Lanniver viaggia con una giovane ma capace scudiera (una umana **guardia**) di nome Rhiele Vannis.

L'ENCLAVE DI SMERALDO

I membri dell'Enclave di Smeraldo sono presenti in molti territori della Costa della Spada e del Nord. In genere agiscono in isolamento, affidandosi alle loro capacità e al loro istinto per sopravvivere. La vita nel cuore delle terre selvagge richiede una forte tempra e una buona padronanza di certe doti di combattimento e di sopravvivenza. Nelle profondità dell'Underdark, lontano dalle terre selvagge, l'Enclave di Smeraldo deve restare sempre vigile per evitare di essere colto alla sprovvista dalle forze innaturali.



Certi membri dell'enclave fungono da protettori degli altri abitanti del mondo ed emergono dalle terre selvagge per aiutare gli altri a sopravvivere ai suoi pericoli. Ad alcuni viene affidato il compito di difendere le radure sacre e di preservare l'equilibrio naturale. A volte, però, tutti i membri dell'ordine si radunano assieme per combattere quei nemici tanto potenti da sconvolgere o distruggere l'ordine naturale. I signori dei demoni sono una minaccia di questo tipo.

I druidi e gli esploratori dell'Enclave di Smeraldo hanno assistito di recente alla corruzione che si diffonde tra la flora e la fauna dell'Underdark. Hanno ricondotto queste forme di corruzione soprattutto a Zugtgmoym e Juiblex, due signori dei demoni che infettano due aree diverse del reame sotterraneo.

L'Enclave di Smeraldo lotta senza tregua contro la corruzione della natura. I suoi membri sanno bene che la corruzione demoniaca che è appena comparsa non sarà contenuta nell'Underdark ancora per molto. Col tempo farà irruzione nel mondo di superficie e minaccerà tutto Faerûn... e quando questo accadrà, forse sarà troppo tardi per fermarla.

MORISTA MALKIN

Nana degli scudi esploratrice neutrale buona

Ideali: Lealtà, natura, il popolo nanico

Personalità: Severa, testarda, intuitiva

Potenziali Risorse: Esploratori dell'Enclave di Smeraldo e lucertole giganti da usare come cavalcature

Morista Malkin è l'unica rappresentante della fazione che attualmente risiede a Gauntlgrym. Proviene dalle Marche d'Argento e ha risposto alla chiamata di Bruenor per reclamare la gloria dell'antico regno di Delzoun e lo ha seguito fino a Gauntlgrym. Qui si divide tra i suoi compiti per conto dell'Enclave di Smeraldo e la sua fedeltà al popolo e alla causa di Gauntlgrym. Morista ritiene che sia suo dovere proteggere i cittadini dalla natura dell'Underdark, spesso fin troppo selvaggia, e ricordare loro la sua bellezza naturale. Presta servizio sotto Re Bruenor come sua consigliera, lo ammira e lo rispetta.

Morista dedica parte del suo tempo ad addestrare gli esploratori scelti che setacciano i passaggi dell'Underdark nei pressi della città. Alcuni mesi fa, uno dei suoi esploratori (un elfo alto di nome Sladis Vadir) scomparve nel corso di una missione nell'Underdark. Nella speranza che i personaggi possano imbattersi in Sladis e riescano a riportarlo sano e salvo a Gauntlgrym, Morista offre una squadra di tre nani degli scudi esploratori che li accompagnino, assieme a una lucertola gigante cavalcabile per ogni esploratore dell'enclave e per ogni personaggio giocante. Gli esploratori si chiamano Brim Coppervein, Thargus Forkbeard e Griswalla Stonehammer.

Se i personaggi accettano il sostegno dell'Enclave di Smeraldo, il DM dovrà fotocopiare una scheda delle statistiche per ogni **Esploratore dell'Enclave di Smeraldo**, disponibile alla fine di questo capitolo, assieme a quelle della **Lucertola da Galoppo Gigante** (una per ogni esploratore dell'enclave e personaggio giocante). Se il DM non desidera controllare gli esploratori e le lucertole personalmente, può distribuire le schede delle statistiche tra i giocatori e lasciare che siano loro a gestire i PNG.

Se Morista dovesse essere attaccata, si usano le statistiche dell'**esploratore** nel *Monster Manual* per rappresentarla.

L'ALLEANZA DEI LORD

L'Alleanza dei Lord è una coalizione politica ed economica di varie città del Nord e della Costa della Spada. L'Alleanza deve il suo successo a un'efficace collaborazione e attività diplomatica tra i suoi membri, nel tentativo di unire gli insediamenti separati e guidarli a perseguire uno scopo comune. Questa cooperazione diventa più facile nei periodi di crisi, cosa che trasforma l'Alleanza dei Lord in una forza potente quando si profila una minaccia che richiede un fronte unito. Gli agenti dell'Alleanza dei Lord si adoperano per mantenere in funzione la delicata rete diplomatica e di informazioni al servizio



dell'ordine, tenendo gli occhi bene aperti per ogni sviluppo che potrebbe minacciare gli interessi dell'alleanza. Le recenti voci che parlano di attività insolite nell'Underdark potrebbero riferirsi a una di queste minacce.

L'alleanza ha notato che molte aree dell'Underdark nei pressi dei suoi insediamenti sono diventate più tranquille. Le regolari sortite e razzie contro il mondo di superficie si sono interrotte, come anche il flusso del commercio e delle informazioni. All'Alleanza dei Lord, sono giunte voci che parlano di culti che venerano i demoni e del caos nei pressi di luoghi come Blingdenstone e Menzoberranzan, anche se le conferme sono poche.

La possibilità che i signori dei demoni dell'Abisso siano attivi nell'Underdark è una minaccia che l'Alleanza dei Lord non può ignorare.

LORD ERAVIEN HAUND

Mezzelfo nobile legale neutrale

Ideali: Ordine, società, pace, stabilità

Personalità: Affascinante, astuto, mondano

Potenziali Risorse: Guardie e spie dell'Alleanza dei Lord

Il rappresentante dell'Alleanza dei Lord è un nobile di discendenza Tethyrian e degli elfi della luna. Il suo aspetto giovanile nasconde un'età e un'esperienza notevoli. Anche se proviene da Waterdeep, Lord Eravien spesso visita gli altri insediamenti dell'alleanza. È un cortigiano affascinante e scaltro, pronto a sfruttare al massimo qualsiasi situazione sociale, ma la sua tendenza a socializzare spesso lo distrae da ciò che è importante. Di conseguenza, Eravien ha appreso poco o nulla dei recenti eventi nell'Underdark e inizialmente non è convinto dell'importanza della missione del gruppo.

Se i personaggi riescono a convincerlo del contrario, Lord Eravien ordina ad alcuni agenti dell'Alleanza dei Lord di unirsi alla spedizione:

- Cinque nani guardie della città alleata di Mirabar. I loro nomi sono Nazrok Blueaxe, Kirsil Mantlehorn, Anzar lo Sfrontato, Gargathine Truesilver e Splinter Darkmorn.
- Tre umani spie della città alleata di Yartar. I loro nomi sono Farryl Kilmander, Zilna Oakshadow e Hilvius Haever.

Se il gruppo accetta questi PNG nei suoi ranghi, il DM dovrà fotocopiare una scheda delle statistiche per ogni **Guardia dell'Alleanza dei Lord** e una scheda delle statistiche per ogni **Spia dell'Alleanza dei Lord**, disponibili alla fine di questo capitolo. Se il DM non desidera controllare questi PNG personalmente, può distribuire le schede delle statistiche tra i giocatori e lasciare che siano loro a gestirli.

Eravien sa che l'Alleanza dei Lord dispone di un'agente in incognito attiva nell'Underdark. Khelessa Draga, un'elfa alta di Silvermoon, fu inviata a spiare i drow oltre un anno fa. Eravien sa che Khelessa usa la magia per camuffarsi da elfa oscura e avverte i personaggi di non attaccare alcuna drow che incontrano finché non siano certi che non si tratta di Khelessa sotto mentite spoglie. L'Alleanza dei Lord ha perso i contatti con Khelessa mesi fa, quindi Eravien non sa dove si trovi.

Se Lord Eravien dovesse essere attaccato, si usano le statistiche del **nobile** nel *Monster Manual* per rappresentarlo. Viaggia assieme a tre servitori (halfing cuoreforte **popolani**) e tre umani **guardie** ben pagati.

GLI ZHENTARIM

I membri della misteriosa Rete Nera si considerano parte di una famiglia estesa e si affidano all'organizzazione nella sua intelligenza per ottenere risorse e sicurezza. Gli Zhentarim riconoscono e premiano l'ambizione, concedendo ai loro membri l'autonomia di perseguire i propri interessi e ottenere una certa misura di potere o di influenza personale. Da questo punto di vista, l'organizzazione è una meritocrazia. Per gli Zhentarim, i tempi pericolosi sono opportunità da cogliere.

Quando una carovana mercantile ha bisogno di una scorta, un nobile ha bisogno di guardie del corpo o una città ha bisogno di soldati addestrati, gli Zhentarim forniscono le migliori forze da combattimento addestrate che il denaro possa comprare.

Gli agenti degli Zhentarim che vanno e vengono da Mantol-Derith di recente hanno trasmesso informazioni e dicerie sulle attività demoniache nell'Underdark. I membri dell'organizzazione devono ancora scoprire la vera portata della minaccia, in quanto la corruzione e la follia si sono già infiltrate nel loro avamposto segreto dopo quei rapporti iniziali (vedi il capitolo 9). Tuttavia, anche il più prudente membro degli Zhentarim sa che consentire ai demoni di circolare liberamente per il mondo farebbe male agli affari. Quindi l'organizzazione vede la potenziale presenza dei signori dei demoni nell'Underdark con la stessa preoccupazione riservata a qualsiasi altra minaccia esterna al loro stile di vita.

I vincoli d'onore e i giuramenti degli Zhentarim tengono unita la rete e galvanizzano i suoi membri a perseguire uno scopo comune. Ma soprattutto, quei vincoli rispecchiano il tipo di stretto controllo che i capi degli Zhentarim sperano un giorno di imporre su tutto il Nord e oltre. L'organizzazione è quindi disposta a collaborare e a impedire che i signori dei demoni facciano irruzione in superficie, ben sapendo che uno sviluppo del genere segnerebbe la fine dei piani di controllo degli Zhentarim su Faerûn.

DAVRA JASSUR

Assassina umana legale malvagia

Ideali: Ordine, disciplina, ambizione

Personalità: Determinata, concentrata, spietata

Potenziali Risorse: Malviventi Zhentarim

Davra, elegante e aggraziata come una lama, ufficialmente si occupa di reclutare i nuovi membri più promettenti e di talento negli Zhentarim. In realtà, si occupa anche di risolvere i problemi interni, assicurandosi di stroncarli alla radice prima che possano rivelare qualsiasi debolezza all'interno dell'organizzazione. Davra è una donna pragmatica, che dà valore all'ordine e alla disciplina, ma anche alla determinazione e all'ambizione, e incarna tutti questi tratti.

La rete degli informatori Zhentarim e l'accesso a un solido avamposto nell'Underdark forniscono all'organizzazione la mano più forte da giocare al tavolo delle trattative e Davra lo sa. L'accesso a Mantol-Derith non è essenziale per il piano e, anche se giunti al dunque non negherà quell'accesso agli avventurieri, vuole assicurarsi di non concederlo gratuitamente. Davra tratta con gli



avventurieri direttamente (e privatamente, se possibile), chiedendo una parte adeguata di qualsiasi tesoro che i personaggi reclameranno durante la loro prossima incursione nell'Underdark e un rapporto completo da consegnare a lei che includa tutte le informazioni fornite a Bruenor o ai capi delle altre fazioni. Se uno dei personaggi è un membro degli Zhentarim, Davra cerca di stipulare l'accordo relativo alle informazioni soltanto con quel personaggio.

Oltre all'accesso all'avamposto mercantile nascosto di Mantol-Derith, Davra Jassur può offrire alcuni mercenari Zhentarim che si uniscano alla spedizione. Questi otto malviventi umani sfoggiano orgogliosamente il simbolo della Rete Nera sulla loro armatura. Se questi PNG si uniscono al gruppo, il DM dovrà fotocopiare una scheda delle statistiche per ogni **Malvivente Zhentarim**, disponibile alla fine di questo capitolo. Se il DM non desidera controllare questi PNG personalmente, può distribuire le schede delle statistiche tra i giocatori e lasciare che siano loro a gestirli. I malviventi si chiamano Nero Kelvane, Lenora Haskur, Aligor Moonwhisper, Gorath Torn, Saliyra Dalnor, Primwin Halk, Iandro Alathar e Lhytris Ilgarn. Tutti sanno come arrivare a Mantol-Derith.

Davra è un'assassina. Oltre alle sue armi, porta con sé della polvere della sparizione e indossa gli occhiali della notte mentre si aggira per le oscure sale di Gauntlgrym.

LA VIA DA SEGUIRE

In base a come andranno i negoziati, i personaggi saranno una forza d'avanscoperta con il compito di ammorbidire il nemico nell'Underdark e di cercare informazioni strategiche preziose oppure una spedizione a carattere diversivo con il compito di procurare tempo al mondo di superficie per organizzare una risposta più forte. I rappresentanti delle fazioni che non sono rimasti impressionati dall'appello degli avventurieri potrebbero fare ritorno alle loro fazioni convinti che i personaggi abbiano ben poche probabilità di avere successo... o di sopravvivere. Gli altri sono sicuri che i personaggi possano tenere fede al potenziale dimostrato nello sfuggire ai drow e all'Underdark.

Re Bruenor indice un'ultima riunione con la sua cerchia interna di consiglieri e gli avventurieri, porgendo ai personaggi i suoi ringraziamenti per la dedizione alla lotta contro i signori dei demoni.

"Tutti voi conoscete i pericoli e le minacce del mondo sottostante e avete conquistato queste conoscenze con il coraggio e con l'astuzia. Inoltre, con la diplomazia avete forgiato il primo dei legami che consentirà al Nord di prepararsi a ciò che potrebbe accadere. Se sopravviveremo all'assalto imminente, dovremo ringraziare solo voi, e nessun nano di Gauntlgrym lo dimenticherà presto. In tutti voi c'è il coraggio e la convinzione dei grandi eroi. Sì, arrivo a dire che mi ricordate altri eroi che conoscevo in passato. In una vita precedente..."

I personaggi hanno almeno alcuni giorni a disposizione prima di tornare a inoltrarsi nell'Underdark: possono usare questo tempo per delineare un piano, radunare risorse e prepararsi per le minacce che li attendono. Quando sono pronti a sfidare l'Underdark una seconda volta, possono intraprendere il lungo e pericoloso viaggio fino a Mantol-Derith (vedi il capitolo 9).

GUARDIANO PROTETTORE

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato,

indebolimento, paralizzato, spaventato

Linguaggi capisce i comandi impartiti in qualsiasi linguaggio, ma non può parlare

Sfida 7 (2.900 PE)

Vincolato. Il guardiano protettore è vincolato magicamente a un amuleto. Fintanto che il guardiano e il suo amuleto si trovano sullo stesso piano di esistenza, il portatore dell'amuleto può chiamare telepaticamente il guardiano affinché viaggi fino a lui; il guardiano conosce la distanza e la direzione in cui si trova l'amuleto. Se il guardiano si trova entro 18 metri dal portatore dell'amuleto, metà dei danni (arrotondati per eccesso) che il portatore subisce viene trasferita al guardiano.

Rigenerazione. Il guardiano protettore recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno, se possiede almeno 1 punto ferita.

Incantesimo Custodito. Un incantatore che indossa l'amuleto del guardiano protettore può fare in modo che il guardiano custodisca un incantesimo di 4° livello o inferiore. Per farlo, il portatore deve lanciare l'incantesimo sul guardiano. L'incantesimo non ha effetto, ma è custodito all'interno del guardiano. Quando il portatore gli ordina di farlo o quando si verifica una condizione predefinita dall'incantatore, il guardiano lancia l'incantesimo custodito usando gli eventuali parametri stabiliti dall'incantatore originale e senza bisogno di componenti. Quando l'incantesimo viene lanciato o se un nuovo incantesimo viene custodito nel guardiano, l'eventuale incantesimo custodito in precedenza va perduto.

AZIONI

Multiattacco. Il guardiano effettua due attacchi con i pugni.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

REAZIONI

Protettore. Quando una creatura effettua un attacco contro il portatore dell'amuleto del guardiano, il guardiano conferisce un bonus di +2 alla CA del portatore se si trova entro 1,5 metri da quest'ultimo.

NOME:

VETERANO DEL GUANTO D'ARME

Umanoide Medio (umano), legale buono

Classe Armatura 17 (corazza a strisce)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Atletica +5, **Percezione** +2

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Nanico

Sfida 3 (700 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha sfoderato una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d10) danni perforanti.

NOME:

ESPLORATORE DELL'ENCLAVE DI SMERALDO

Umanoide Medio (nano), legale neutrale

Classe Armatura 16 (corazza di piastre)

Punti Ferita 19 (3d8 + 6)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Abilità Furtività +6, Natura +4, **Percezione** +5, **Sopravvivenza** +5

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Nanico

Sfida 1/2 (100 PE)

Resilienza Nanica. L'esploratore dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno.

Vista e Udito Acuti. L'esploratore dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito o sulla vista.

AZIONI

Multiattacco. L'esploratore effettua due attacchi in mischia.

Piccone da Guerra. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d10) danni perforanti.

NOME:

GUARDIA DELL'ALLEANZA DEI LORD

Umanoide Medio (nano), caotico buono

Classe Armatura 16 (giaco di maglia, scudo)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Percezione +2

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Nanico

Sfida 1/4 (50 PE)

Resilienza Nanica. La guardia dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno.

AZIONI

Alabarda. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d10 + 2) danni taglienti.

NOME:

SPIA DELL'ALLEANZA DEI LORD

Umanoide Medio (umano), neutrale

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 27 (6d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Abilità Furtività +4, Indagare +5, Inganno +5, Intuizione +4, Percezione +6, Persuasione +5, Rapidità di Mano +4

Sensi Percezione passiva 16

Linguaggi Comune, Nanico

Sfida 1 (200 PE)

Azione Scaltra. A ogni suo turno, la spia può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Attacco Furtivo (1/Turno). La spia infligge 7 (2d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato della spia che non sia incapacitato e la spia non subisce svantaggio al tiro per colpire.

AZIONI

Multiattacco. La spia 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.

Balestra a Mano. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

NOME:

MALVIVENTE ZHENTARIM

Umanoide Medio (umano), neutrale

Classe Armatura 11 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Intimidire +2

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Comune

Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche del Branco. Il malvivente dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del malvivente si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Multiattacco. Il malvivente effettua due attacchi in mischia.

Mazza. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d10) danni perforanti.

LUCERTOLA DA GALOPPO GIGANTE

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m

Linguaggi —

Sfida 1/4 (50 PE)

Movimenti del Ragno. La lucertola può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

CAPITOLO 9: MANTOL-DERITH

Mantol-Derith perdura da secoli come avamposto neutrale dove drow, duergar, svirfneblin e abitanti di superficie possono incontrarsi e commerciare senza dover temere per la loro vita. Nonostante la sua utilità e la posizione sicura in cui si trova, Mantol-Derith non è mai diventato un paese vero e proprio. Chi lo gestisce come fulcro commerciale ha resistito a ogni tentazione di espansione, se si eccettua l'installazione di alcune infrastrutture essenziali per supportare le attività commerciali.

Gli Zhentarim hanno occupato gli spazi dove gli abitanti di superficie conducevano gli affari e hanno rapidamente assunto il monopolio dei beni di superficie, assicurando all'organizzazione una testa di ponte nell'Underdark. Questa presenza si è trasformata gradualmente in una base di potere molto utile alla Rete Nera, una base che viene ora messa a disposizione dei personaggi.

Tuttavia, una volta arrivati sul posto, i personaggi scoprono che non esiste più alcun rifugio sicuro nell'Underdark ora che i signori dei demoni imperversano. La sicurezza di Mantol-Derith è stata infranta dal signore

dei demoni Fraz-Urb'luu, che ha aizzato l'una contro l'altra le varie fazioni dell'avamposto mercantile.

I personaggi devono destreggiarsi tra la follia che dilaga a Mantol-Derith per rintracciare il loro contatto Zhentarim, Ghazrim DuLoc. Quest'ultimo è in possesso dei mezzi per consentire al gruppo di raggiungere la biblioteca dei giganti delle pietre di Gravenhollow (vedi il capitolo 11), le cui vaste conoscenze potrebbero fornire qualche indizio su ciò che ha condotto i signori dei demoni nell'Underdark.

LA GEMMA DI FRAZ-URB'LUU

Dopo essere rimasto intrappolato per molte vite mortali sul Piano Materiale, Fraz-Urb'luu ha preso delle misure per vincolarsi al proprio strato dell'Abisso. Non appena ha percepito l'attrazione dell'incantesimo di Gromph, Fraz-Urb'luu ha trasferito la sua malvagia energia vitale in un ricettacolo magicamente protetto e di fattura speciale, un gioiello nero. L'incantesimo si è però rivelato irresistibile e il prezioso ricettacolo è stato risucchiato nell'Underdark. Come se questa umiliazione non bastasse, Fraz-Urb'luu si è ritrovato intrappolato all'interno della gemma, incapace di fuggirne finché resta sul Piano Materiale.



Chiunque tocchi la gemma rischia di cadere preda della sua follia delirante. Un mercante di birra, un duergar di nome Krimgol Muzgardt, trovò la gemma e la portò con sé a Mantol-Derith. Per quando arrivò all'avamposto, Krimgol aveva già ceduto alla follia e si era convinto di essere un *calassabrak*, un duergar senza onore. Pagò Yantha Coaxrock, un'onesta *svirfneblin* maga, affinché valutasse il gioiello, nella speranza di usarlo per ricomparsi l'accettazione nel clan. Toccata dalla follia della gemma, Yantha mentì a Krimgol e gli disse che la gemma non valeva niente. Offrì al duergar una pepita d'oro in cambio, ma Krimgol sospettò un tradimento e pretese la restituzione immediata della gemma. Mentre Krimgol e Yantha discutevano, uno degli apprendisti di Yantha tentò di nascondere la gemma per la sua padrona, ma soccombette al suo malvagio potere. L'apprendista Flink portò la gemma nell'enclave dei drow, nella speranza di scambiarla per qualche rara componente per incantesimi, convinto che Yantha ne avesse bisogno per scacciare Krimgol. Un gargoyle incaricato di vigilare sui potenziali ladri avvistò la gemma e la strappò di mano a Flink, che si nascose nel timore di incorrere nella collera di Yantha. Poco dopo, il gargoyle impazzito posò gli occhi su una drow assassina di nome Kinyel Druu'giir e ne fu immediatamente infatuato. Il gargoyle le donò la gemma nera in segno di devozione e la drow, nella sua follia, pensò che fosse un pagamento inviato dall'enclave dei drow per assassinare Lorthuun, un beholder mutilato, alleato con gli Zhentarim.

Il furto della gemma da parte di Yantha ha indotto Krimgol ad andarsene e a tornare con alcuni duergar di rinforzo. Hanno attaccato l'enclave degli *svirfneblin* e hanno catturato Yantha, scatenando un conflitto aperto tra le due enclaves. Ora che la fragile tregua di Mantol-Derith è stata finalmente infranta, i drow si preparano a eliminare le forze indebolite dei duergar e degli *svirfneblin*. Nel frattempo, Druu'giir si è infiltrata in una delegazione di drow inviata a incontrare i rappresentanti dell'enclave Zhentarim per discutere come meglio spartirsi Mantol-Derith.

Se i personaggi trovano e distruggono la gemma, evitano che la follia di Fraz-Urb'luu faccia altre vittime. Finché è imprigionato all'interno della gemma, Fraz-Urb'luu mantiene il suo allineamento e i suoi sensi (vedi l'appendice D), ma perde tutti gli altri suoi attributi e non può effettuare azioni. La gemma è grande quanto un pugno umano e ha CA 10, 1 punto ferita, immunità ai danni psichici e da veleno e immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti delle armi non magiche. È inoltre immune a qualsiasi incantesimo che richieda un tiro salvezza. Finché si trova all'interno della gemma, il signore dei demoni non può essere attaccato, danneggiato, obbligato o ascoltato. Però può essere contattato telepaticamente. Se la gemma viene frantumata, l'energia vitale di Fraz-Urb'luu è libera e fa ritorno istantaneamente al corpo del signore dei demoni nell'Abisso.

Ogni creatura che tocca la gemma deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 23, altrimenti soccombe a una forma di follia indeterminata, da definire tirando sulla tabella "Follia di Fraz-Urb'luu" nell'appendice D. Una creatura che supera il tiro salvezza è immune all'effetto di follia della gemma per le 24 ore successive. La follia permane finché non viene curata.

Se i personaggi distruggono la gemma di Fraz-Urb'luu, ognuno di loro ottiene 1.000 PE.

MANTOL-DERITH: TRATTI GENERALI

I personaggi incontrano i seguenti tratti generali all'interno di Mantol-Derith.

Clima. Mantol-Derith è freddo e umido a causa delle cascate e dei corsi d'acqua che scorrono attraverso la caverna e si riversano nel Lagoscuro.

Luce. Mantol-Derith è illuminata di luce intensa da incantesimi *fiamma perenne* e cristalli incastonati nelle pareti che riflettono la luce. Una rete di passerelle e piazzette attraversa il terreno roccioso dell'avamposto, lastricato di frammenti di cristallo che riflettono a loro volta la luce.

VERSO MANTOL-DERITH

Se i personaggi hanno raggiunto un accordo con Davra Jassur nel capitolo 8, possono recarsi a Mantol-Derith seguendo uno dei molti percorsi che gli Zhentarim usano per trasferire la merce dal mondo di superficie al fulcro mercantile. La Rete Nera non rivela a nessuno il percorso più breve per motivi di sicurezza. I suoi rappresentanti conducono invece gli avventurieri fino a una remota caverna nelle Colline Surbrin, a circa 270 km a est di Gauntlgrym. La caverna è sorvegliata da un gruppo di sentinelle della Rete Nera (sei **veterani** umani) e conduce a una serie di tunnel che scendono bruscamente e si inoltrano verso est per altri 300 km. Il DM dovrà controllare se si verificano incontri casuali man mano che la spedizione del gruppo si fa strada verso Mantol-Derith, usando le tabelle nel capitolo 2.

Se i personaggi viaggiano assieme ai rappresentanti delle fazioni (vedi il capitolo 8), quei PNG li aiutano a superare gli incontri casuali. Ogni volta che il tiro per un incontro casuale fornisce un risultato di "nessun incontro", il DM userà quell'opportunità per interpretare alcuni PNG e sviluppare le loro personalità nel modo che ritiene più opportuno.

Mantol-Derith si affaccia sul Lagoscuro e dista circa 6 giorni di viaggio da Blingdenstone e Menzoberranzan e circa 22 giorni di viaggio da Gracklstugh attraverso le chiuse del Lagoscuro (vedi la mappa generale dell'Underdark nel capitolo 2). Se i personaggi sono accompagnati dalle guide degli Zhentarim, arrivano a Mantol-Derith attraverso un crepaccio sotterraneo. Uno stretto sentiero sale lungo una parete del crepaccio e termina davanti a una porta segreta nell'angolo nordovest del fulcro mercantile (area 1a).

MANTOL-DERITH

Popolazione: Circa 140 (drow, duergar, *svirfneblin* e umani)

Governo: Consiglio informale composto da quattro capi negozianti (uno per enclave), sciolto di recente

Difese: Guardie private

Commercio: Mercì rare ed esotiche; vedi ogni enclave per le informazioni sulle merci vendute dai duergar, dai drow, dagli *svirfneblin* e dagli Zhentarim

Organizzazioni: Enclave dei drow, dei duergar, degli *svirfneblin* e degli Zhentarim

Migliaia di anni di acqua che scorre hanno scavato la caverna dove i drow, i duergar e gli *svirfneblin* hanno fondato Mantol-Derith. Quattro magazzini sono stati scavati agli angoli della caverna, ognuno controllato da un'enclave e dotato di uffici e alloggi temporanei per i suoi mercanti.

Sono pochi gli abitanti di Mantol-Derith che risiedono in modo permanente nell'avamposto. Perfino i capi negozianti di ogni enclave fanno ritorno ai loro centri di potere di tanto in tanto, lasciando un loro rappresentante a sbrigare gli affari. Tutti si recano a Mantol-Derith per commerciare, negoziare e naturalmente spiare le loro controparti delle altre enclave.

L'arrivo di Fraz-Urb'luu ha sconvolto gli equilibri del potere a Mantol-Derith (vedi "La Gemma di Fraz-Urb'luu"), scatenando un conflitto dichiarato tra i duergar e gli svirfneblin. I drow si preparano a eliminare entrambi e a ridurre a due il numero delle enclave a Mantol-Derith, sperando allo stesso tempo di preservare la tregua con i loro vicini Zhentarim. Tuttavia, una folle drow assassina minaccia di scatenare un conflitto anche tra l'enclave dei drow e quella degli Zhentarim.

L'ubicazione di Mantol-Derith è un segreto ben custodito: l'influenza e il potere conferiti dal suo accesso è qualcosa che i mercanti non condividono volentieri. In genere, la vita a Mantol-Derith è regolata da tre semplici convenzioni: non si ruba la merce degli altri mercanti, non si dissimula la merce in alcun modo e non si usa la magia durante i negoziati e le contrattazioni. La punizione per chi viola queste convenzioni è altrettanto diretta: il violatore viene incatenato e gettato nel Lagoscuro. I recenti eventi a Mantol-Derith hanno reso queste regole prive di significato.

PNG IMPORTANTI

I PNG seguenti svolgono un ruolo prominente in questo capitolo dell'avventura.

PNG DI MANTOL-DERITH

Sladis Vadir	Elfo alto druido dell'Enclave di Smeraldo
Rystia Zav	Spia umana degli Arpisti
Ciottolo	Svirfneblin spia al servizio di Xazax il Collezionista di Occhi
Zilchyn Q'Leptin	Drow mago cleptomane
Yantha Coaxrock	Svirfneblin maga e capo dell'Enclave Cuordipietra
Flink Thunderbonk	Svirfneblin apprendista di Yantha
Gabble Dripskillet	Capo negoziatore degli svirfneblin
Ghuldur Flagonfist	Capo negoziatore dei duergar di Gracklstugh
Sirak Mazelor	Capo negoziatore dei drow di Menzoberranzan
Kinyel Druu'giir	Drow assassina
Ghazrim DuLoc	Contatto dei personaggi e capo negoziatore degli Zhentarim
Lorthuun	Beholder mutilato



LEGENDA DEGLI INCONTRI

Gli incontri seguenti sono indicati nella mappa di Mantol-Derith.

1. ENTRATE SEGRETE

Mantol-Derith si cela dietro a varie porte segrete quadrate con lato di 3 metri scolpite per sembrare pareti di pietra naturali. Una creatura entro 1,5 metri da una porta segreta può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per notarla. Su ogni porta segreta, è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana*. Se viene pronunciata la parola d'ordine adeguata entro 1,5 metri, la porta si apre. Tentare di aprire una porta segreta con un qualsiasi mezzo che non sia la parola d'ordine esatta innesca una trappola magica di disintegrazione sul lato da cui si tenta di aprire la porta. Ogni creatura nell'area quadrata con lato di 6 metri direttamente davanti alla porta segreta deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 55 (10d10) danni da forza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se una creatura scende a 0 punti ferita a causa di questa trappola, è disintegrata e di lei rimangono solo i suoi effetti personali.

1A. ENTRATA NORDOVEST

I personaggi guidati dai rappresentanti degli Zhentarim arrivano a Mantol-Derith da questa strada: un crepaccio sotterraneo con un rozzo sentiero scavato lungo una parete. Questa entrata viene anche usata dagli svirfneblin provenienti da Blingdenstone e dai drow di Menzoberranzan. Il sentiero a zig-zag termina davanti alla porta segreta la cui parola d'ordine è "im'yat", una parola svirfneblin che significa "oscurità".

1B. ENTRATA NORD

La parola d'ordine per aprire questa porta segreta è "belaern", una parola drow che significa "ricchezza". Se i personaggi sono guidati dai membri della Rete Nera, entrano da questa porta segreta e si ritrovano nel canale che divide Mantol-Derith in due (area 2).

1C. ENTRATA NORDEST

Questa porta segreta si trova sul fondo di una cornice di formazione naturale che si affaccia sul Lagoscuro. La parola d'ordine per aprirla è "ssussun", una parola drow che significa "luce". Quando i personaggi notano la cornice per la prima volta, il DM legge il brano seguente ai giocatori.

Un elfo dai lunghi capelli rossi che porta uno zaino sulle spalle se ne sta seduto su una cornice che si affaccia su una vasta caverna occupata da un lago. L'elfo indossa vesti pregiate e tiene i piedi nudi immersi nell'acqua torbida. "Volete unirvi a me?" vi chiede accennando un sorriso.

La figura che tiene i piedi immersi in acqua è Sladis Vadir, un elfo alto druido che fa parte dell'Enclave di Smeraldo. Per rappresentarlo si usano le statistiche del **druido** nel *Monster Manual*, con le modifiche seguenti:

- Sladis è neutrale buono.
- Possiede scurovisione entro una gittata di 18 metri.
- Parla il Comune, l'Elfico e il Sottocomune.
- Grazie al suo retaggio fatato, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.
- Può lanciare il truccetto *prestidigitazione* a volontà e lo usa per fare apparire puliti i suoi abiti infangati.



SLADIS VADIR

Sladis Vadir ha sempre provato una strana attrazione verso l'Underdark, ma l'incursione dei demoni ha compromesso la sua sanità mentale. Uccide e divora gli altri umanoidi che incontra o, per dirla con le sue parole, "sfolta il branco per preservare l'ordine naturale". Questa è considerata una forma di follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

Sladis accompagna volentieri il gruppo e offre con entusiasmo i suoi servigi come guida. Sa come raggiungere il Bosco Tenebroso, Blingdenstone, Gracklstugh e Menzoberranzan, ma non Gravenhollow. Se i personaggi invitano Sladis ad accompagnarli, egli li ringrazia offrendo loro del "cibo" (vedi "Tesoro").

Tesoro. Oltre al suo bastone ferrato e alle sue componenti per incantesimi, Sladis porta con sé un coltello di selce incrostato di sangue, che usa per fare a pezzi le sue vittime, nonché uno *zainetto pratico di Heward* pieno di arti recisi e di organi sventrati, i resti crudi delle sue vittime svirfneblin, grimlock, quaggoth e drow.

Ricompense in PE. Se i personaggi curano la follia di Sladis Vadir, ottengono 100 PE a testa. Se l'elfo viene riaccompagnato sano e salvo da Morista Malkin a Gauntlgrym (vedi il capitolo 8), ogni personaggio riceve 150 PE.

1D. ENTRATA SUD E RIVA

Questa porta segreta per accedere a Mantol-Derith si trova a metà strada di un tunnel che si diparte da una riva rocciosa del Lagoscuro e termina in un vicolo cieco. I mercanti duergar provenienti da Gracklstugh usano questa entrata. La parola d'ordine per aprire la porta segreta è "groht", una parola in Nanico arcaico che significa "pietra".

Quando i personaggi avvistano la riva per la prima volta, il DM legge il brano seguente ai giocatori.

Qualcuno ha montato una piccola tenda su questa spiaggia sassosa che si affaccia su un vasto lago sotterraneo. Mescolato allo sciabordio delle onde che lambiscono la riva, vi giunge una tenue voce femminile che canticchia una melodia sconosciuta. La voce giunge dall'interno illuminato della tenda.

La tenda appartiene alla figura che si trova all'interno: una umana di nome Rystia Zav. Rystia è un'Arpista **spia** caotica buona di Nesmé che si era calata nell'Underdark due anni fa per trovare Mantol-Derith e infiltrarsi nell'enclave Zhentarim locale. Si è smarrita nelle profondità e non immagina quanto è vicina a trovare ciò

che sta cercando. Inoltre, non ha la minima idea di come tornare in superficie. La paura, la solitudine e l'influsso dell'incursione dei demoni l'hanno condotta alla follia. Ora crede che tutti quelli che incontra siano intenzionati a ucciderla. Questa è considerata una forma di follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

Trappole. Rystia ha piazzato quattro tagliole in mezzo ai sassolini attorno alla sua tenda. Una creatura entro 4,5 metri dalla tenda può notare le trappole nascoste effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Se una creatura si avvicina a più di 3 metri dalla tenda e non è consapevole della presenza delle trappole, ne calpesta una (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento", nel *Player's Handbook* per le regole relative alle tagliole).

Tesoro. Oltre alle armi e alle trappole, Rystia possiede un sacchetto in pelle di vermeiena, che contiene 5 kg di funghi commestibili. Porta inoltre con sé un otre pieno d'acqua e tre gambitorcia (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2), uno dei quali è già acceso.

Ricompense in PE. Se i personaggi curano la follia di Rystia, ognuno di loro ottiene 100 PE.

1E. PORTA SEGRETA DEGLI ZHENTARIM

La parola d'ordine per aprire questa porta segreta è "sguardo penetrante".

Il tunnel che si allontana da Mantol-Derith sale gradualmente. Le diramazioni che conducono ad altre aree dell'Underdark sono state sigillate con incantesimi *muro di pietra*, che hanno lasciato un solo passaggio percorribile. Questo passaggio è sgombro dai mostri, ma gli Zhentarim hanno installato dei cavi tesi e delle piastre a pressione a intervalli regolari. Questi meccanismi innescano crolli del tetto, dardi avvelenati e sfere rotolanti (vedi "Esempi di Trappole" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Il passaggio termina nel complesso di un dungeon situato sotto una torre di guardia in rovina, affacciata sul Fiume Surbrin, a nord della Brughiera Sterminata. Gli Zhentarim hanno piazzato guardie all'interno di tutto il dungeon per evitare che gli abitanti di superficie si facciano strada fino a Mantol-Derith attraverso questo percorso. Se i personaggi trovano questa porta segreta e la usano per fare ritorno al mondo di superficie, il DM può ideare e popolare il dungeon degli Zhentarim come ritiene più opportuno.

2. CANALE

Questo canale largo 6 metri e profondo 15 metri divide Mantol-Derith in due da nord a sud, con una porta segreta a ogni estremità (rispettivamente nelle aree 1b e 1d). Una piattaforma di cristallo frantumata occupa il centro del canale: si tratta di un vecchio congegno magico che un tempo poteva sollevare le carovane nella caverna principale dell'avamposto o calarle di nuovo su fondo del canale. Ora giace a pezzi, del tutto priva di magia.

I duergar e i drow hanno collaborato per sostituire il montacarichi di cristallo con un sistema di quattro montacarichi meccanici, collocati a coppie a entrambi i lati della piattaforma infranta. Questi montacarichi usano la magia per alimentare le carrucole e alleggerire i carichi. Ogni montacarichi è concepito per essere usato facilmente e può essere attivato con un'azione semplicemente tirando una leva.

Le pareti del canale offrono numerosi appigli e possono essere scalate effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

3. CAVERNA PRINCIPALE

Quando i personaggi escono dal canale, scoprono che l'avamposto, normalmente un luogo tranquillo, è in preda al caos.

Il canale taglia in due un'enorme caverna dal soffitto alto 9 metri sorretto da colonne di pietra di formazione naturale. Gli incantesimi *flamma perenne* lanciati sui lampioni di pietra si riflettono sui cristalli incastonati nelle pareti e nei soffitti, illuminando una miriade di fontane, cascate, ruscelli e laghetti. L'acqua che gocciola dalle stalattiti cade sui teli di cuoio che coprono le bancarelle dei mercati ammassate a est e a ovest del canale. Oltre le due aree dei mercati, sono visibili dei giardini ben curati di mufte e funghi, sentieri di cristallo e ponti di pietra. La serena bellezza di Mantol-Derith è turbata dal rumore di un combattimento a nordest, da dove giunge il boato di qualcosa di metallo che cozza contro la pietra e dove vedete degli svirfneblin in preda al panico fuggire da alcuni duergar alti 2,4 metri.

I mercati di Mantol-Derith sono rimasti chiusi fin da quando i duergar hanno attaccato gli svirfneblin. I duergar uccidono ogni svirfneblin che incontrano e hanno fatto irruzione nel magazzino degli svirfneblin (vedi l'area 6a).

3A. MERCATO OVEST

I mercati dei drow e degli Zhentarim occupano quest'area, sul lato ovest del canale. Tuttavia, le tende, le bancarelle e i recinti sono vuoti: tutti i mercanti si sono ritirati nelle loro rispettive enclaves, portandosi dietro le merci e il bestiame. Un ruscello scorre nell'area, attraversato da due ponti di pietra che conducono alle enclaves dei drow e degli Zhentarim. Il ruscello è profondo 1,5 metri e alimentato dal Lagoscuro. L'acqua non è potabile.

3B. MERCATO EST

I mercati degli svirfneblin e dei duergar occupano il lato est del canale. Molte tende e bancarelle sono state abbattute o rovesciate e varie merci (vedi "Tesoro") giacciono sparpagliate sul fondo della caverna tra i cadaveri massacrati di lucertole giganti e aracnoidestrieri. I personaggi che si avvicinano al mercato notano due **duergar** ingranditi che inseguono un paio di **gnomi delle profondità** che si sono lanciati addosso *sfocatura*. Un terzo **gnomo delle profondità** senza armi si nasconde in piena vista sotto i rottami di una bancarella in legno di zurkh. Tiene sottobraccio una borsa di cuoio sbiadito.

Se i personaggi salvano gli svirfneblin sfocati, questi rivelano che altri duergar stanno tentando di sfondare le porte del magazzino degli svirfneblin (area 6b) e che Yantha Coaxrock, una svirfneblin maga, è stata catturata e portata nel magazzino dei duergar (area 5b). Gli svirfneblin non sanno perché i duergar abbiano infranto la pace a Mantol-Derith. Se un duergar viene catturato e interrogato, rivela che Yantha ha rubato una gemma preziosa a un mercante duergar e si è rifiutata di restituirla.

Ciottolo. Lo svirfneblin che tiene la borsa sottobraccio si chiama Ciottolo. Era giunto a Mantol-Derith per indagare sulle voci di un beholder che vive quaggiù. Afferma di essere affascinato dalle aberrazioni e dai beholder in particolare. Può confermare che non ci sono beholder nelle enclaves dei duergar o degli svirfneblin, ma non è ancora riuscito a esplorare le enclaves dei drow o degli Zhentarim.

Ciottolo è il perverso servitore neutrale malvagio di Xazax il Collezionista di Occhi, un beholder che va a caccia degli altri beholder, strappa i loro tentacoli oculari e se li attacca al corpo. Ciottolo è il chirurgo privato di Xazax. Una volta confermata la presenza di un beholder a Mantol-Derith, Ciottolo intende trovare il suo "padrone" e comunicargli la scoperta. Suggerisce ai personaggi di portarlo all'enclave dei drow o degli Zhentarim, fingendo di avere informazioni sull'attacco dei duergar. Una volta scoperto il beholder Lorthuun, Ciottolo cerca di andarsene immediatamente. Se i personaggi ritardano la sua partenza, lo gnomo si arrabbia e dichiara di essere un'esperta guida dell'Underdark, promettendo di guidarli ovunque desiderino. Se accettano la sua offerta, li conduce da Xazax il Collezionista di Occhi (vedi il capitolo 10 per ulteriori informazioni).

La borsa di Ciottolo è fatta di pelle di quaggoth cucita e contiene un paio di affilati coltelli di selce, un rotolo di filo fatto di budella di fustigatore, un sottile ago di ferro, 1 kg di carne di fungobarile e una borraccia di rame che contiene due litri d'acqua.

Laghetto. Il laghetto a est del mercato è alimentato da piccole cascate che si riversano al suo interno dalle crepe nel soffitto della caverna. L'acqua è fresca e potabile. Lungo la riva crescono 3d6 idroglobi (vedi "Funghi dell'Underdark").

Tesoro. Se i personaggi ispezionano il mercato, trovano un totale di 2d6 gemme da 50 mo sparpagliate nell'area.

4. ENCLAVE DEI DROW

I drow usano Mantol-Derith per scambiare merci rare ed esotiche adatte ai loro gusti raffinati. Le loro tipiche merci includono profumi rari, pozioni, bevande distillate e altri prodotti alchemici, assieme a oggetti magici comuni e non comuni. È la Casata Baenre a controllare il flusso della merce in questa zona, assegnando e rimuovendo i capi negozianti in base alla loro efficienza.

Sirak Mazelor è l'attuale rappresentante dei drow. È una mercante sofisticata che tratta in beni di lusso realizzati dagli artigiani drow: gemme di grande valore, incenso, oggetti d'arte, vari tesori magici, spezie esotiche e liquori esclusivi dell'Underdark.

4A. BOSCHETTO DI FUNGHI DEI DROW

È qui che i drow coltivano funghi velenosi e commestibili di vario tipo. Al centro del boschetto di funghi, cresce un rachitico zurkh, alto 6 metri e dal largo gambo. Il suo ampio cappello forma una cupola che mantiene asciutta l'area sottostante. Gli elfi oscuri usano il fungo come padiglione ed è qui che Sirak Mazelor sbriga i suoi affari con i mercanti in visita.

Sei **gargoyle** appollaiati su sporgenze rocciose naturali vegliano sul boschetto di funghi. Attaccano qualsiasi creatura che non sia accompagnata da un drow e che si avvicini alla doppia porta di pietra del magazzino dei drow (area 4b). Di fronte alla doppia porta, si trovano due **drow combattenti scelte** che si comportano analogamente.

Zilchyn Q'Leptin. Un **drow mago** di nome Zilchyn Q'Leptin se ne sta seduto su una panchina in legno di zurkh sotto lo zurkh gigante. "Zilch", addestratosi come mago a Menzoberranzan, fu costretto a fuggire dalla città dei drow quando fu giudicato colpevole di un'ondata di furti di componenti per incantesimi. Zilchyn non riesce a controllare la sua cleptomania, che è considerata una forma di follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Zilch soffre di questa follia ben prima dell'arrivo dei signori dei demoni e da allora non ha fatto che peggiorare.



ZILCHYN Q'LEPTIN



CIOTTOLO

Zilch ha perso il suo libro degli incantesimi durante la fuga da Menzoberranzan e uno sfortunato incontro con un protoplasma nero ha sfregiato il lato sinistro del suo corpo, incluso il volto. Oltre al suo bastone, che usa anche come sostegno per camminare, il drow porta con sé una sacca viola fatta di pelle di kuo-toa, che contiene mappe dell'Underdark disegnate a mano su fogli di trillimac, componenti materiali di tutti gli incantesimi preparati da Zilch e 1d4 + 3 oggetti insoliti rubati (il DM tira sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*). I personaggi possono usare le mappe di Zilch per arrivare a Menzoberranzan, a Gracklstugh o ai Vermicontorti da Mantol-Derith.

Zilch non sa cosa abbia spinto i duergar ad attaccare gli svirfneblin, ma sa che i mercanti drow si sono ritirati all'interno del magazzino e ora aspettano di vedere che esito avrà questo sfogo di violenza. Se i personaggi sembrano gente trattabile, Zilch si offre di aiutarli a entrare nel magazzino dei drow.

Se i personaggi si concedono un riposo breve o lungo in compagnia di Zilch, l'elfo oscuro tenta di rubare qualcosa a un membro del gruppo determinato a caso. Tuttavia, Zilch non è un ladro molto abile e dovrà effettuare con successo una prova contesa di Destrezza contro i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva di ogni personaggio entro linea di vista da lui. Se vince la contesa, Zilch nasconde l'oggetto rubato nella sua sacca e finge di non saperne niente se interrogato sulla scomparsa dell'oggetto.

Flink Thunderbonk. Uno **gnomo delle profondità** impaurito, di nome Flink, si rannicchia dietro una colonna di pietra ai margini del bosco di funghi. È soggetto a una forma di follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*) che lo induce a voler compiacere la sua padrona, Yantha Coaxrock, che però lo spaventa anche a morte. Usa il suo privilegio Mimetismo nella Pietra per mimetizzarsi con il terreno roccioso, nel timore che i drow e i gargoyle possano attaccarlo. Se vede i personaggi, corre verso di loro in preda al panico, farfugliando qualcosa su una gemma rubata. Una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 15 effettuata con successo o un incantesimo *calmare emozioni* consente a Flink di parlare in modo coerente, nel qual caso rivela le informazioni seguenti:

- Un duergar mercante di birra di nome Krimgol Muzgardt ha chiesto alla padrona di Flink, Yantha Coaxrock, di valutare una grossa gemma nera. Per motivi ignoti a Flink, Yantha non ha voluto restituire la gemma al duergar e gli ha invece offerto una pepita d'oro in cambio. Ne è nata una discussione.

- Yantha ha affidato la gemma a Flink, che l'ha portata all'enclave dei drow per comprare un ciglio in uno strato di resina, la componente di un incantesimo *invisibilità*, ben sapendo che questo è ciò che Yantha avrebbe voluto che facesse. Prima di portare a termine questo compito, però, un gargoyle gli ha strappato di mano la gemma. Flink teme che Yantha lo punirà per avere perso la gemma.
- Flink ha spiato i gargoyle per cercare di capire quale gli ha rubato la gemma, ma quel gargoyle attualmente non si trova tra quelli a guardia dell'enclave dei drow.

4B. MAGAZZINO DEI DROW

Il magazzino dei drow funge sia da fortezza che da residenza. Sulla doppia porta di pietra che conduce al suo interno, è stato posto un incantesimo *serratura arcana* che soltanto Sirak Mazelor e le sue combattenti scelte possono oltrepassare.

I personaggi che ottengono l'accesso troveranno il magazzino occupato da due **drow combattenti scelte**, diciotto **drow** mercanti, nove **quaggoth** schiavi e sei **lucertole giganti** dotate di selle (si usano le statistiche della lucertola da galoppo gigante incluse nel capitolo 8). Il soffitto alto 9 metri del magazzino è coperto di fitte ragnatele che nascondono una dozzina di **ragni giganti** fedeli ai drow.

Gli abitanti del magazzino attaccano il gruppo, a meno che i personaggi non siano accompagnati da un drow. I mercanti hanno ricevuto l'ordine di rimanere nel magazzino finché Sirak Mazelor non ritorna. Il capo negoziatore dei drow e il suo seguito si sono recati nell'enclave degli Zhentarim (area 7) per incontrare i rappresentanti della Rete Nera, nella speranza di forgiare un'alleanza contro le enclave dei duergar e degli svirfneblin in subbuglio.

I drow dormono su brandine disposte in file ordinate, mentre i mercanti custodiscono le loro merci più preziose in tre edifici di pietra. La porta di ogni edificio è protetta da un *glifo di interdizione* (CD 14 del tiro salvezza) che innesci un effetto di rune esplosive (5d8 danni da tuono) quando una creatura diversa da un drow la apre.

Tesoro. Ogni edificio del magazzino contiene 2d6 fiale di cristallo di profumo esotico del valore di 100 mo ciascuna, 3d6 bottiglie di cristallo di bevande distillate del valore di 25 mo ciascuna, 1d4 oggetti magici (determinati tirando sulla "Tabella degli Oggetti Magici A" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*) e 2d6 fiale di muco di vermeiena (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). I personaggi possono inoltre trovare 1d10 × 5 kg di cibo e 1d10 × 20 litri d'acqua conservati all'interno di ogni edificio.

5. ENCLAVE DEI DUERGAR

I nani grigi commerciano soprattutto in armi e armature di fattura superiore, ma la loro enclave offre anche altri manufatti in metallo, gemme grezze e minerali appena estratti. Il capo negoziatore dei duergar è Ghuldur Flagonfist, che vende armature, punte di freccia, serrature, attrezzatura per fabbri e minatori e pesce affumicato del Lagoscuro. Ghuldur è amico di Krimgol Muzgardt, un nano grigio mercante che vende la schiumosa Birra del Lagoscuro.

5A. BOSCHETTO DI FUNGHI DEI DUERGAR

Una recinzione in ferro battuto circonda questo boschetto di funghi, al cui interno i duergar hanno scavato delle strette corsie. Il boschetto contiene funghi commestibili in abbondanza ed è illuminato da sei lucinotturme (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2). Un tunnel nella parete sud conduce a una doppia porta di pietra.

Il boschetto di funghi è sorvegliato da quattro **duergar** invisibili che attaccano gli intrusi a vista. Altri quattro **duergar** invisibili sono piazzati di fronte alla doppia porta e attaccano chiunque non sia un duergar e giunga in vista.

5B. MAGAZZINO DEI DUERGAR

La doppia porta di pietra del magazzino non è chiusa a chiave e rivela una camera alta 12 metri, scavata nella pietra grezza, che contiene trenta **duergar** mercanti e dodici **aracnodestrieri** maschi (vedi l'appendice C) usati come bestie da soma. Questi duergar non sono troppo impazienti di combattere e possono negoziare con gli intrusi, condividendo le informazioni seguenti:

- Una svirfneblin maga ha rubato una gemma da un duergar mercante di birra di nome Krimgol Muzgardt, che è un buon amico del capo negoziatore dei duergar di Mantol-Derith, Ghuldur Flagonfist.
- Quando la svirfneblin maga si è rifiutata di restituire la gemma rubata, Flagonfist ha inviato dei duergar invisibili all'enclave degli svirfneblin, affinché la catturassero e gliela consegnassero per interrogarla.
- Altri svirfneblin hanno cercato di liberare la maga, dando inizio a una serie di scontri armati. Flagonfist ha allora inviato le sue guardie duergar ad assalire l'enclave vicina e a spazzare via gli gnomi delle profondità.

Un edificio di pietra alto 6 metri si erge nell'angolo nord-est del magazzino. All'interno di questo edificio, che non è chiuso a chiave, Ghuldur Flagonfist e Krimgol Muzgardt (due maschi **duergar**) interrogano Yantha Coaxrock, una **gnoma delle profondità** disarmata e afflitta da una follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*) che la spinge a dire bugie, anche a rischio di fare del male a se stessa e agli altri. I duergar l'hanno vestita con una tunica tempestata di gemme (vedi "Tesoro" sotto) e l'hanno appesa sopra le fauci dell'"animale da compagnia" di Ghuldur, uno **xorn** affamato. Ghuldur impugna la corda a cui la gnoma è appesa e minaccia di gettarla in pasto allo xorn se non rivelerà dove si trova la gemma che ha rubato a Krimgol.

Yantha Coaxrock. Yantha comanda l'Enclave Cuordipietra che ha sede a Blingdenstone (vedi il capitolo 6). È saldamente legata con una corda e spaccia un'elaborata menzogna affermando che i drow devono averla affascinata e devono averle preso la gemma di Krimgol. Possiede Intelligenza 16 (+3) e il privilegio aggiuntivo seguente:

Incantesimi. Yantha è un'incantatrice di 5° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

- Trucchetti (a volontà): *amicizia*, *luci danzanti*, *prestidigitazione*, *riparare*
 1° livello (4 slot): *comprensione dei linguaggi*, *disco fluttuante di Tenser*, *individuazione del magico*
 2° livello (3 slot): *blocca persone*, *individuazione dei pensieri*
 3° livello (2 slot): *inviare*



Tesoro. L'edificio contiene 1d10 × 5 kg di cibo, 1d10 × 20 litri d'acqua, trenta barili in legno di zurkh di Birra del Lagoscuro del valore di 50 mo ciascuno e numerosi manufatti pregiati in metallo:

- 2d6 asce da battaglia
- 2d6 falcioni
- 2d6 lance da cavaliere
- 2d6 martelli da guerra
- 2d6 morning star
- 2d6 picconi da guerra
- 2d6 spade lunghe
- 1d6 armature complete
- 1d6 corazze a strisce
- 1d6 cotte di maglia
- 1d6 mezze armature

Un angolo dell'edificio è occupato da una cassaforte di ferro, che pesa 500 kg, è chiusa a chiave e contiene 1d4 oggetti magici (da determinare tirando sulla "Tabella degli Oggetti Magici B" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*). Ghuldur conosce la combinazione della cassaforte, che altrimenti può essere aperta con un incantesimo *scassinare* o una magia analoga.

La tunica tempestata di gemme di Yantha vale 750 mo.

Sviluppo. Se i personaggi curano la follia di Yantha, quest'ultima confessa di avere consegnato la gemma nera di Krimgol al suo apprendista, Flink Thunderbonk. Non sa dove si trovi Flink attualmente, ma può usare un incantesimo *inviare* per contattarlo, nel qual caso apprende che è "intrappolato" nell'enclave dei drow (area 4). Poi chiede ai personaggi di salvarlo.

Restituire a Yantha la sua sanità mentale non basta a placare Ghuldur o Krimgol. I personaggi possono placare Krimgol solo se trovano la sua gemma e gliela restituiscono. Se lui e il suo xorn da guardia vengono sconfitti in combattimento, Ghuldur può essere persuaso a richiamare i duergar che attaccano l'enclave degli svirfneblin (vedi l'area 6a).

Ricompense in PE. Se i personaggi salvano Yantha, ognuno di loro ottiene 100 PE. Se curano la sua follia, ogni personaggio ottiene 150 PE aggiuntivi.

6. ENCLAVE DEGLI SVIRFNEBLIN

Gli gnomi delle profondità vanno in cerca di ogni opportunità per accaparrarsi il monopolio su quelle merci di cui i loro concorrenti sono a corto. Gabble Dripskillet, il capo negoziatore degli svirfneblin, era solito vendere sale, gemme e minerali rari a una bancarella del mercato est (area 3b), ma è stata costretta a rifugiarsi assieme ad altri mercanti svirfneblin nel magazzino (area 6b) quando i duergar hanno attaccato.

6A. BOSCHETTO DI FUNGHI DEGLI SVIRFNEBLIN

Il boschetto di funghi nell'enclave degli gnomi delle profondità è cresciuto senza controllo. Qua e là nel boschetto giacciono i cadaveri di una dozzina di svirfneblin morti, tutti uccisi dai duergar.

Nella parete nordest è visibile una doppia porta di pietra che gli svirfneblin hanno sbarrato dall'interno. Quattro **duergar** ingranditi cercano di sfondarla con i loro picconi da guerra ed è solo questione di tempo prima che riducano

la porta in pezzi. Altri otto **duergar** invisibili si trovano nelle vicinanze, pronti a fare irruzione all'interno del magazzino degli **svirfneblin** non appena le porte cadranno.

Tesoro. Ogni **svirfneblin** senza vita ha un borsello che contiene 1d4 gemme da 50 mo.

Oltre alle specie di funghi commestibili, il boschetto degli **svirfneblin** contiene i seguenti funghi esotici (descritti nella sezione "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2):

- 3d6 cappelli azzurri
- 2d6 funghibarile
- 2d6 gambitorcia
- 2d6 lingue della follia
- 3d6 nasi di Nilhogg
- 2d6 trillimac

6B. MAGAZZINO DEGLI SVIRFNEBLIN

Ventidue **gnomi delle profondità**, tra cui **Gabble Dripskillet**, si sono rifugiati in questa camera cubica. Il soffitto è alto 30 metri e le pareti sono occupate da lunghe file di nicchie che fungono da residenze e spazi di stoccaggio. Alcune piattaforme di cristallo levitanti in tutto il magazzino consentono agli **gnomi delle profondità** di raggiungere i vari compartimenti. Ogni piattaforma di cristallo può muoversi in alto, in basso o lateralmente a comando, ma soltanto gli **gnomi delle profondità** conoscono le parole d'ordine per attivarle.

Molti **svirfneblin** si sono ritirati nelle loro nicchie residenziali. **Gabble Dripskillet** è l'unica a essere rimasta a pianterreno ed è pronta a negoziare con chiunque o con qualsiasi cosa faccia irruzione oltre la porta. Se i personaggi neutralizzano i **duergar**, **Gabble** dimostra la sua gratitudine e offre loro una ricompensa (vedi "Tesoro" sotto).

Gabble non sa cosa abbia spinto i **duergar** ad attaccare la sua enclave, ma **Yantha Coaxrock** è sua amica e vorrebbe che la **svirfneblin** maga potesse ritornare sana e salva.

Tesoro. All'interno del magazzino sono custoditi sessanta sacchi di sale da 5 kg del valore di 5 mo ciascuno, trenta sacchi di minerali preziosi del valore di 25 mo ciascuno, ventiquattro gomme di quarzo del valore di 50 mo ciascuna, una dozzina di ametiste del valore di 100 mo ciascuna e sei peridot del valore di 500 mo ciascuno.

A metà altezza della parete sudest, è situato uno scomparto segreto. Per trovarlo è necessario effettuare con successo una prova di **Saggezza** (Percezione) con CD 19. Lo scomparto contiene 1d4 oggetti magici (da determinare tirando sulla "Tabella degli Oggetti Magici C" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*).

Gabble custodisce un forziere di cristallo nella sua nicchia. Il forziere vale 100 mo e contiene uno zaffiro nero appeso a una catenella d'argento del valore di 5.000 mo. Offre il pendente come ricompensa ai personaggi, qualora riescano a salvare la sua enclave.

7. ENCLAVE DEGLI ZHENTARIM

Gli **Zhentarim** hanno trovato a Mantol-Derith una fonte di grandi profitti, portando sul posto tutti quei prodotti che è impossibile ottenere nell'Underdark. Mercì innocue come lo zucchero e le spezie fresche sono tesori di cui c'è grande richiesta quaggiù. Gli abitanti di superficie commerciano per lo più in materie prime come legno, stoffe pregiate e cuoio, ma trattano anche riserve di profumi, bevande alcoliche, dolciumi, carta e abiti fabbricati dagli artigiani di superficie con materie di superficie. L'umano **Ghazrim DuLoc** gestisce le attività dell'enclave degli **Zhentarim** a Mantol-Derith e detiene anche la chiave per trovare la biblioteca di Gravenhollow.

7A. ACCAMPAMENTO DEGLI ZHENTARIM

I mercanti **Zhentarim** hanno abbattuto buona parte del boschetto di funghi davanti all'entrata del loro magazzino, conservando solo alcuni giardinetti decorativi. Al suo posto hanno eretto un enorme padiglione e varie tende più piccole. L'acqua che gocciola dal soffitto scorre lungo le tende e forma pozzanghere dappertutto. È in questo padiglione che **Ghazrim DuLoc** sbriga i suoi affari, mentre le tende più piccole sono riservate a quindici mercanti della Rete Nera (tutti umani **popolani**).

Su una cornice che sovrasta il padiglione, se ne sta appollaiato un **gargoyle** toccato dalla follia della gemma di Fraz-Urb'luu. I personaggi dotati di un punteggio di **Saggezza** (Percezione) passiva pari o superiore a 13 avvistano la creatura, che aspetta che **Kinyel Druu'giir**, il suo "vero amore", esca dal padiglione.

All'interno del padiglione ci sono quattro **drow**: **Sirak Mazelor** (una **drow maga**, nonché capo negoziatore dell'enclave dei **drow**), due **drow combattenti scelte** e una **drow assassina** che si spaccia per un'altra combattente scelta. L'assassina, **Kinyel Druu'giir**, ha con sé la gemma di Fraz-Urb'luu. Possiede inoltre i privilegi **Retaggio Fatato**, **Incantesimi Innati** e **Sensibilità alla Luce del Sole** di un **drow combattente scelto**. Queste **drow** aspettano l'arrivo del capo negoziatore degli **Zhentarim**, **Ghazrim DuLoc**. Un tavolo imbandito con vino e cibarie è stato collocato al centro del padiglione, anche se le **drow** si rifiutano di servirsi.

Sviluppo. Se i personaggi si mantengono a distanza e spiano l'enclave degli **Zhentarim** per qualche minuto, **Ghazrim DuLoc**, **Lorthuun** e sei **malviventi** umani emergono dal magazzino vicino (area 7b) per incontrarsi con la delegazione **drow**. Prima che **Sirak** possa stipulare un'alleanza, **Kinyel** attacca il **beholder**. Se i personaggi non intervengono, **Kinyel** fugge con 19 punti ferita rimanenti. Tutti gli altri restano uccisi dal fuoco incrociato.

Se i personaggi affrontano le **drow** prima che **Ghazrim** e **Lorthuun** arrivino, **Sirak** ordina loro di andarsene immediatamente. Se i personaggi si rifiutano, **Sirak** e le sue combattenti attaccano, mentre **Kinyel** apre un varco sul retro del padiglione con la spada e trova un posto per nascondersi finché il **beholder** non compare. Se i personaggi inseguono **Kinyel**, il **gargoyle** li attacca per proteggerla. **Ghazrim** e il suo seguito arrivano 1d4 + 2 round dopo che la battaglia è cominciata.

Kinyel era caduta in disgrazia ed era stata costretta a lasciare **Menzoberranzan** dopo non essere riuscita ad assassinare una rivale della casata. La gemma di Fraz-Urb'luu le ha inflitto una forma di follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*): è convinta che il **gargoyle** che le ha offerto la gemma sia un messaggero della Casata **Druu'giir** e che uccidendo **Lorthuun** sarà riabilitata.

7B. MAGAZZINO DEGLI ZHENTARIM

La doppia porta che conduce al magazzino degli **Zhentarim** è fatta di solido legno di **zurkh** e rinforzata con bande di ferro. Una feritoia all'altezza degli occhi consente a due umani **veterani** stanziati all'interno di osservare la caverna. Non apriranno la porta a degli sconosciuti senza il permesso di **Ghazrim DuLoc**. La porta è sbarrata dall'interno e ha CA 15, 80 punti ferita e soglia di danno pari a 10, ma può essere aperta a viva forza con una prova di Forza con CD 25.

Il magazzino degli **Zhentarim** ospita una dozzina di capanni di ferro riempiti di merci meticolosamente suddivise. Altri due capanni fungono da alloggi per **Ghazrim DuLoc** (un umano **nobile**) e le sue guardie. Dieci

umani **malviventi** (meno quelli eventualmente uccisi nell'area 7a) dormono sulle loro brandine, ma si alzano in tutta fretta se il magazzino è sotto attacco.

Anche Lorthuun, un **beholder** mutilato, fa la guardia al magazzino. Anni fa, Lorthuun rimase coinvolto in un terribile scontro con un behir e perse quattro dei suoi tentacoli oculari. Il suo corpo sferico è inoltre rimasto sfregiato dagli artigli e dall'arma a soffio del behir. Lorthuun possiede le statistiche di un normale beholder, con la differenza che ora è privo dei suoi raggi di sonno, pietrificazione, disintegrazione e morte. Il grado di sfida modificato del beholder è 9 (5.000 PE).

Sia Ghazrim che Lorthuun servono entrambi gli Zhentarim, ma è raro che siano d'accordo su qualcosa. Litigano e si insultano a vicenda come una vecchia coppia sposata e soltanto la loro dedizione alla Rete Nera impedisce loro di azzannarsi alla gola a vicenda.

Ghazrim, nato in una famiglia facoltosa, ha il tipico atteggiamento mellifluido dell'aristocrazia dell'Amn, unito a un senso dell'umorismo mordace che usa per smorzare le situazioni più tese. Non ha paura di combattere, ma ci pensa due volte prima di attaccare una forza superiore. Se apprende che i personaggi collaborano con la Rete Nera, offre loro cibo, vino e tutto ciò di cui hanno bisogno per completare la loro missione (vedi "Tesoro").

Capanno di Ghazrim. La porta di questo capanno è chiusa a chiave e Ghazrim porta con sé l'unica chiave. Oltre a un comodo letto, la stanza ospita la morbosa collezione di minuscole creature deformi di Ghazrim, conservate sott'aceto in una serie di vasi su una mensola.

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete ovest si apre per rivelare un vasto tunnel oltrestante (area 1e). La porta segreta fa molto rumore quando viene aperta e mette in allarme gli occupanti del magazzino.

Capanni di Stoccaggio. Il contenuto dei dodici capanni di stoccaggio è descritto di seguito:

- Il **capanno 1** contiene le provviste degli Zhent, composte da 2d10 × 5 kg di cibo: carne secca, polli spennati, frutta fresca, verdure e pagnotte di pane cotto al forno. Ci sono inoltre sei barili di vino del valore di 50 mo l'uno.
- Il **capanno 2** contiene 1d10 zaini, 2d10 giacigli, 2d10 coperte, 2d6 attrezzi da scalatore e 2d6 borse del guaritore.
- Il **capanno 3** contiene 3d6 lanterne schermabili, 3d6 ampole di olio, 3d6 rotoli di corda di canapa da 15 metri, 3d6 rampini e 3d6 acciarini e pietre focaie.
- Il **capanno 4** contiene cinque casse, ognuna con 1d20 giorni di razioni.
- Il **capanno 5** contiene 2d10 bottiglie di vetro vuote, 2d6 custodie per pergamene, 2d10 boccali di rame, 2d10 vasi di ferro, 2d10 sacchi vuoti e 2d10 otri vuoti.
- Il **capanno 6** contiene 2d10 forzieri di legno rinforzati in ferro, tutti vuoti, e 2d10 serrature con relative chiavi.
- Il **capanno 7** contiene 2d6 vasetti d'inchiostro, 3d12 fogli bianchi di pergamena, 3d6 scatole di candele (12 candele per scatola) e 2d6 pennini.
- Il **capanno 8** contiene 3d6 piedi di porco, 3d6 martelli e 3d6 picconi da minatore.
- Il **capanno 9** è chiuso a chiave e Ghazrim DuLoc porta con sé l'unica chiave. La serratura è inoltre protetta da una trappola con ago avvelenato (vedi "Esempi di Trappole" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Il capanno contiene 250 mp, 1.800 mo, 3.300 ma, 6.000 mr e trenta gemme da 100 mo l'una accumulate alla rinfusa.
- Il **capanno 10** contiene 3d6 vasi di spezie del valore di 10 mo l'uno, 2d6 sacchi da 5 kg di cannella del valore di 20 mo ciascuno e 3d6 scatole di sapone (12 saponette per scatola).



KINYEL DRUU'GIIR

GHAZRIM DULOC

Il **capanno 11** contiene quattro gabbie per polli, ognuna con 1d6 + 1 polli vivi. I sacchi di mangime per polli sono custoditi su una mensola sopra alle gabbie.

Il **capanno 12** attualmente è vuoto.

Tesoro. Ghazrim porta con sé una chiave che apre il capanno 9. Indossa anche un anello d'oro su cui è incastonato un rubino stellato (del valore di 1.000 mo). Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che la gemma emana una debole aura magica di divinazione. Il nucleo a forma di stella della gemma è una bussola magica che conduce il possessore dell'anello lungo il percorso più breve e più sicuro fino a Gravenhollow. Ghazrim conosce la proprietà dell'anello e lo consegna ai personaggi se questi affermano di essere diretti laggiù.

LASCIARE MANTOL-DERITH

Se Ghazrim DuLoc muore, i personaggi possono rimuovere l'anello dalla sua mano senza vita e usarlo per raggiungere Gravenhollow.

Se i personaggi deducono che la gemma di Kinyel è responsabile del caos provocato a Mantol-Derith e informano i capi negozianti della cosa, quelli sopravvissuti dimostrano la loro gratitudine condividendo le inquietanti notizie relative, rispettivamente, ai loro insediamenti d'origine di Blingdenstone, Gracklstugh e Menzoberranzan (vedi il capitolo 10, "Discesa nelle Profondità").

INCONTRI SUCCESSIVI

Se Sladis Vadir (vedi l'area 1c), Ciottolo (vedi l'area 3b) o Zilchyn Q'Leptin (area 4a) si uniscono al gruppo, possono guidare i personaggi ad alcuni incontri successivi speciali nelle vicinanze di Mantol-Derith, come descritto di seguito.

ACCHIAPPA-GRILLI

Se Zilchyn Q'Leptin si trova con il gruppo alla partenza da Mantol-Derith, insiste per raggiungere una caverna vicina al fine di recuperare la sua riserva segreta di pozioni.

I TENTACOLI OCULARI DEL BEHOLDER

Se Lorthuun viene ucciso, 1d4 dei suoi tentacoli oculari sopravvive intatto. Se lo *svirfneblin* Ciottolo si imbatte nei resti del beholder, usa un coltello di selce per rimuovere i tentacoli oculari intatti, poi li infila nella sua borsa per portarli sani e salvi a Xaxax il Collezionista di Occhi (vedi "Incontri Successivi").

La caverna di Zilch si trova a un giorno di viaggio a ovest di Mantol-Derith, lungo lo stesso percorso che i personaggi devono seguire per raggiungere Gravenhollow. La caverna pullula di pipistrelli ed è infestata da dozzine di giganteschi grilli di caverna albi che si cibano dello sterco dei pipistrelli. I grilli sono grandi quanto un halfling, ma sono innocui. Anche uno spensierato **kuo-toa** di nome Ougalop si trova nell'area, intento a catturare i grilli giganti con una rete di rozza fattura. Quando Ougalop vede gli intrusi, li saluta con la mano e poi riprende la sua caccia ai grilli. Non costituisce una minaccia e non è interessato a unirsi al gruppo. Il kuo-toa vive a Sloobludop (vedi il capitolo 3) ed è beatamente all'oscuro degli ultimi eventi di laggiù.

Tesoro. Su un costone alto 9 metri che si affaccia sulla caverna, c'è un vecchio nido di grick dove sono state nascoste tre *pozioni di vitalità*. Per scalare la parete che conduce al costone, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

ZOO DI AMARITH

Se Sladis Vadir si è unito al gruppo e accompagna i personaggi anche quando questi sono pronti a lasciare Mantol-Derith, si offre di guidarli fino a una caverna a circa otto giorni di viaggio a ovest di Mantol-Derith, lungo lo stesso percorso che i personaggi devono seguire per arrivare a Gravenhollow. Sladis afferma che la caverna è la dimora di un altro membro dell'Enclave di Smeraldo, una nana chiamata Amarith Coppervein. Questa notizia risulterà interessante per i personaggi che cercano Amarith per conto di Morista Malkin (vedi il capitolo 8).

Amarith Coppervein è una nana degli scudi **veterana** con le modifiche seguenti alle statistiche:

- L'allineamento di Amarith è neutrale buono.
- Possiede scurovisione entro una gittata di 18 metri.
- La sua resilienza nanica le fornisce vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e possiede resistenza contro i danni da veleno.
- Impugna un martello da guerra invece di una spada lunga (1d8 + 3 danni contundenti, se colpisce, o 1d10 + 3 danni contundenti se usa l'arma a due mani).

La caverna di Amarith contiene una dozzina di stalagmiti che sono state scavate e dotate di sbarre di ferro per fungere da gabbie per i mostri. In tre di quelle gabbie sono rinchiusi un **rugginofago**, un **coboldo alato** e un **serpente di fuoco**. Amarith chiede una tariffa di 3 mr a testa per visitare il suo "zoo".

Se i personaggi chiedono ad Amarith di unirsi a loro, la nana raccoglie i suoi effetti personali e si unisce al gruppo senza pensarci troppo, lamentandosi del fatto che "gestire uno zoo è dura!" Il suo equipaggiamento include uno zaino, un giaciglio, una lanterna senza olio, un acciarino con pietra focaia, un vaso di ferro, dieci giorni di razioni (funghi commestibili), un borsello contenente 3 mr, un rotolo da 15 metri di corda di canapa con un rampino legato a un'estremità, una rete, un piccone da minatore e un'asta da 3 metri.

XAZAX IL COLLEZIONISTA DI OCCHI

Se Ciottolo o i personaggi raccolgono i tentacoli oculari di Lorthuun (vedi il riquadro "I Tentacoli Oculari del Beholder"), Ciottolo chiede di unirsi al gruppo al momento della partenza da Mantol-Derith. Dopo una decade di viaggio, Ciottolo insiste affinché i personaggi devino dal percorso scelto, affermando che nelle vicinanze c'è un pericoloso nido di vermi purpurei. Ciottolo usa questa menzogna per proporre un percorso alternativo. Se i personaggi seguono questa deviazione, Ciottolo li conduce fino alla caverna di Xazax il Collezionista di Occhi, un terrificante **beholder** che uccide gli altri della sua specie e innesta i loro tentacoli oculari sul suo corpo. Ciottolo si dirige alla caverna di Xazax in ogni caso, anche se i personaggi non lo seguono.

La caverna di Xazax ha un soffitto alto 9 metri ed è priva di tratti particolari, se si eccettua un condotto largo 6 metri e profondo 30 metri al centro del pavimento. Una volta arrivati, Ciottolo annuncia a voce alta: "Padrone! Sono tornato!" Qualche istante dopo, Xazax emerge fluttuando dal condotto. Xazax si è innestato otto tentacoli oculari extra sul corpo, arrivando a un totale di diciotto, ma non può scagliare raggi oculari dagli occhi innestati. Se i personaggi hanno preso uno o più tentacoli oculari di Lorthuun, Ciottolo esige che i personaggi li cedano immediatamente. Che lo facciano o meno, Xazax va su tutte le furie e li attacca. Sia Xazax che Ciottolo combattono fino alla morte.

Tesoro. In fondo al condotto del beholder, sepolta tra i resti infranti dei nemici pietrificati, giace una spada lunga *lingua di fiamme*. Per scalare il condotto, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

AMARITH
COPPERVEIN



OUGALOP

XAZAX
IL COLLEZIONISTA
DI OCCHI





CAPITOLO 10: DISCESA NELLE PROFONDITÀ

Dopo essere sopravvissuti a Mantol-Derith e avere ottenuto l'anello di Ghazrim DuLoc, gli avventurieri e i loro alleati proseguono il loro viaggio nell'Underdark. Stavolta, anziché essere prigionieri in fuga che cercano una via d'uscita, sono a capo di una spedizione al pieno delle forze, pronta ad affrontare tutto ciò che l'Underdark ha da offrire.

Buona parte di questa sezione centrale dell'avventura può essere giocata liberamente: sarà determinata soprattutto dalle tattiche e dalle decisioni dei personaggi. La destinazione immediata degli avventurieri è la leggendaria biblioteca di Gravenhollow (vedi il capitolo 11), dove troveranno alcune informazioni che li porteranno alla torre di Araj, la dimora del misterioso drow arcimago Vizeran DeVir. Tuttavia, i personaggi sono liberi di esplorare e visitare altri luoghi prima e dopo avere visitato Gravenhollow e avere fatto luce sui suoi segreti.

Gli eventi descritti nei capitoli dal 13 al 16 possono essere alternati al materiale di questa parte nell'avventura, mentre i personaggi tentano di capire fino in fondo le nuove minacce comparse nell'Underdark, vanno in cerca di nuovi alleati e informazioni e tentano infine di definire un piano per porre fine alla minaccia dei signori dei demoni.

L'avanzamento dei personaggi nel corso di questa sezione dell'avventura è importante. Il viaggio da Mantol-Derith a Gravenhollow dovrebbe includere incontri e sfide

sufficienti da consentire ai personaggi di arrivare al 10° livello, per quando visiteranno la biblioteca dei giganti delle pietre. Man mano che i personaggi viaggiano da un luogo all'altro, il DM controlla se si verificano incontri casuali normalmente (vedi il capitolo 2), ma scambiando gli incontri con le creature con quelli presentati in questo capitolo. Se possibile, i personaggi dovrebbero essere di 14° livello quando fanno irruzione al matrimonio di Zugtmoy (capitolo 16, "Il Fetido Matrimonio") e di 15° livello per lo scontro finale contro i signori dei demoni (vedi il capitolo 17, "Contro i Signori dei Demoni").

COMPAGNI DI VIAGGIO

Inizialmente i personaggi hanno viaggiato attraverso l'Underdark come un piccolo gruppo, magari accompagnati da alcuni dei prigionieri di Velkynvele e da altri alleati che hanno incontrato lungo il cammino. Ora, fanno ritorno in quel reame sotterraneo a capo di un gruppo di alleati che potrebbero superare in numero gli avventurieri in una proporzione di quattro a uno, a seconda di quanti PNG sono stati reclutati presso le fazioni a Gauntlgrym (vedi il capitolo 8). Questo cambia alcune delle condizioni descritte nella sezione "Viaggiare nell'Underdark" nel capitolo 2.

ATTACCARE IN FORZE

Quando è necessario condurre un combattimento tra grandi gruppi di creature (che si tratti degli alleati o dei nemici degli avventurieri), il DM può usare le indicazioni fornite nella sezione "Gestire le Orde" del capitolo 8 nella *Dungeon Master's Guide*. In alcuni casi, il DM può semplicemente abbinare una forza a una forza avversaria e presumere che si neutralizzino a vicenda, per esempio, facendo scontrare una banda di nani degli scudi che combatte per gli avventurieri con una banda di orchi. Durante un combattimento del genere, la forza del lato sconfitto viene spazzata via, mentre quella vincente subisce alcune vittime (in un ammontare variabile dal 10 al 50 per cento), in base a quanto il DM reputa arduo lo scontro per quella forza.

ORDINI DI MARCIA

I tunnel e i passaggi dell'Underdark non sono percorsi adatti a ospitare un grosso gruppo di PNG. Quando i personaggi si mettono in marcia, i giocatori dovranno descrivere come si dispongono le forze della loro spedizione, viaggiando in fila indiana, in fila per due e in formazione aperta negli spazi aperti. Il DM dovrà inoltre chiedere ai giocatori se qualcuno dei PNG va in avanscoperta o funge da retroguardia (vedi "Esplorare" sotto) o se il grosso del gruppo rimane in formazione compatta tutto il tempo.

L'ordine di marcia influenza dove e come i vari incontri possono verificarsi, specialmente se si verificano mentre i personaggi viaggiano in fila indiana o in fila per due. Una minaccia che arriva dall'alto, da sotto o dai fianchi potrebbe colpire un vasto gruppo al centro e i personaggi in cima o in fondo alla fila potrebbero avere difficoltà a raggiungere il punto dell'attacco. Analogamente, gli incantatori dovranno fare attenzione agli alleati attorno a loro in ogni momento quando lanciano quegli incantesimi ad area che non bersagliano soltanto i nemici.

PASSO DI VIAGGIO

Il passo di viaggio nell'Underdark rimane quello descritto nel capitolo 2: il fatto di viaggiare con un gruppo più grande non rallenta i personaggi. Sebbene alcuni membri della spedizione possano cavalcare delle lucertole giganti, le bestie viaggiano al passo del resto del gruppo, a meno che non marcino in cima alla spedizione.

Come descritto nel capitolo 2, in caso di un passo veloce, i personaggi hanno più difficoltà ad avvistare le imboscate o gli oggetti interessanti e sono impossibilitati a foraggiare. Tuttavia, anche viaggiando a passo lento, i personaggi e i PNG non potranno usare la furtività, dato che sono troppo numerosi per passare inosservati. La furtività è un'opzione disponibile soltanto a un gruppo esplorativo più piccolo che si allontana dalla forza principale (vedi "Esplorare").

ORIENTARSI

Viaggiando assieme a un gruppo più numeroso, i personaggi riescono a orientarsi più facilmente all'interno dell'Underdark rispetto alla loro fuga iniziale. La loro esperienza, unitamente a quella dei loro seguaci, alle mappe e alle altre informazioni che possono avere acquisito a Gauntlgrym o altrove, forniscono ai membri del gruppo esteso vantaggio a ogni prova di Saggezza (Sopravvivenza) effettuata per evitare di smarrirsi (vedi "Ambienti delle Avventure", il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

ESPLORARE

Una parte del gruppo esteso può allontanarsi per viaggiare a una certa distanza in avanscoperta, alla ricerca del sentiero giusto e per avvistare in anticipo i potenziali pericoli. Un altro piccolo gruppo potrebbe invece tenersi indietro e fungere da retroguardia, per prevenire le minacce che potrebbero assalire i personaggi alle spalle durante il viaggio. I PNG possono fungere da esploratori o da retroguardie come i giocatori preferiscono. Anche alcuni degli avventurieri potrebbero scegliere di fare altrettanto.

Un gruppo esplorativo più piccolo può muoversi furtivamente per passare inosservato. Se si verifica un incontro casuale durante il viaggio, i personaggi del gruppo esplorativo lo scoprono per primi e possono scegliere se evitare o affrontare l'incontro. Se i personaggi del gruppo esplorativo notano l'incontro senza essere visti, possono arretrare fino al gruppo principale per informare gli altri personaggi. Analogamente, se un incontro casuale sfugge all'attenzione dei personaggi esploratori, le creature incontrate possono rimanere in attesa del resto dei personaggi e tendere loro un'imboscata.

AL COMANDO

Gli avventurieri non sono più una banda scalcinata di sopravvissuti e prigionieri: ora sono al comando di un manipolo specializzato di PNG seguaci. Oltre ai vantaggi che questo comporta, i personaggi devono assumere un ruolo di comando nel trattare con un gruppo di alleati che forse non si fidano del tutto di loro (o degli altri alleati). Se a tutto questo si aggiungono i pericoli dell'Underdark e dell'imprevedibile influenza della follia demoniaca, i personaggi si troveranno ad affrontare varie sfide inedite.

PERSONALITÀ

Sebbene i PNG guidati dai personaggi siano ufficialmente alleati, molti di essi appartengono a fazioni diverse e i vecchi rancori e le divergenze etiche non si accantonano tanto facilmente. Potrebbero nascere dei conflitti di personalità tra i seguaci del gruppo ampliato e gli avventurieri faranno bene a stroncare sul nascere i potenziali problemi. Per esempio, fare in modo che le truppe dell'Alleanza dei Lord vadano in avanscoperta mentre i mercenari Zhentarim rimangono con il grosso del gruppo impedirà a quelle due fazioni di combattere.

CUORE DI TENEBRA

In questa fase della campagna, i personaggi avanzano verso i signori dei demoni e la loro influenza, anziché allontanarsi da essi, e l'intero Underdark sprofonda sempre di più nella follia e nel caos. I personaggi dovranno effettuare tiri salvezza per non acquisire livelli di follia, come indicato nei vari incontri e ogni volta che il DM lo ritenga appropriato (vedi il capitolo 2 dell'avventura per ulteriori informazioni sulla follia).

I PNG che seguono i personaggi nell'Underdark sono altrettanto vulnerabili alla follia demoniaca. Tuttavia, anziché effettuare i tiri salvezza o tenere il conto dei livelli di follia per ogni singolo PNG, si usa la tabella "Eventi Casuali" in questo capitolo per determinare quando la follia fa la sua comparsa tra questi seguaci.

Quando la follia compare tra i PNG, non deve essere usata soltanto per i suoi effetti meccanici, ma anche per creare vere e proprie complicazioni per gli avventurieri. Per esempio, se la tabella "Eventi Casuali" indica che un membro del gruppo esteso è soggetto a una follia duratura, il DM può decidere di infliggere una paranoia estrema

a quel PNG. Oltre all'effetto sulle prove di Saggezza e Carisma, quel personaggio potrebbe convincersi che gli avventurieri siano in realtà degli agenti dei signori dei demoni e che tentino di condurre i PNG alla rovina.

LEALTÀ

Assegnare agli avventurieri il comando del gruppo esteso offre al DM l'opportunità di usare la regola facoltativa relativa alla lealtà nel capitolo 4, "Creare i Personaggi Non Giocanti", della *Dungeon Master's Guide*. Il DM può tenere il conto dei punteggi di lealtà dei vari gruppi di PNG, come per esempio di tutti quelli appartenenti a una determinata fazione, anziché tenere il conto di quella di ogni PNG individuale. I personaggi dovranno destreggiarsi tra i legami e gli obiettivi dei loro seguaci al fine di mantenere e migliorare la loro lealtà.

SCORTE

A Gauntlgrym le fazioni si assicurano che la spedizione sia ben fornita di tutto ciò che è possibile portare in viaggio. Il cibo e l'acqua non sono facili da trovare nell'Underdark, come i personaggi sanno fin troppo bene, e le scorte devono essere gestite oculatamente e salvaguardate.

Se la spedizione ha bisogno di integrare o sostituire le scorte mentre viaggia, l'ammontare di scorte che i personaggi sono in grado di trovare diventa più importante ora che c'è un gruppo più numeroso da sostenere. Vedi "Foraggiare" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*, nonché le indicazioni fornite nel capitolo 2 di questa avventura.

TESORO

Così come devono assicurarsi di avere scorte sufficienti per tutti i PNG, i personaggi devono anche occuparsi di condividere con i loro seguaci i bottini dei vari incontri e avventure. Tutti i PNG accompagnano gli avventurieri spinti dalla lealtà alle loro fazioni (e dagli ordini ricevuti dai loro superiori a Gauntlgrym), ma il modo in cui i personaggi trattano i PNG influenzerà la lealtà di quei seguaci durante la missione nell'Underdark.

I personaggi dovranno pensare al modo migliore per spartire con i PNG gli eventuali tesori guadagnati nel corso della spedizione. Fintanto che la spartizione è ragionevolmente onesta, la maggior parte dei seguaci resterà contenta. Tuttavia, i PNG inizieranno a lamentarsi se tutti i pezzi più pregiati dei tesori finiscono nelle mani degli avventurieri.

I personaggi potrebbero essere costretti ad affrontare anche il problema dei furti: i PNG potrebbero rubare qualcosa da un bottino non ancora spartito, derubare gli avventurieri o derubarsi a vicenda. Tali furti potrebbero essere frutto della semplice avidità oppure di una manifestazione di follia. Un impeto di follia duratura potrebbe facilmente condurre all'ossessione per qualche oggetto particolare di un tesoro (magari di un oggetto magico) e un PNG ossessionato potrebbe essere disposto a rubare o addirittura a uccidere pur di ottenerlo.

MANTENERE L'ORDINE

Gli avventurieri hanno il comando dei PNG loro seguaci; questo significa che hanno la responsabilità di mantenere unite più forze diverse tra loro e di mantenere la disciplina. Da questo punto di vista, i personaggi sono in un certo senso avvantaggiati, dato che i PNG posti al loro comando sono agenti di fazione ben addestrati e non reclute inesperte o mercenari. Tuttavia, alcuni di questi membri esperti potrebbero mettere in discussione l'obbligo di dover obbedire a una banda scalcinata di avventurieri, anche se i loro superiori sembrano fidarsi dei personaggi giocanti.

Analogamente, anche se nei ranghi di una singola fazione la disciplina viene rispettata, i membri di una fazione potrebbero trovare irritante la prospettiva di collaborare con i membri delle altre fazioni (o addirittura di prendere ordini da loro).

CATENA DI COMANDO

Oltre a decidere in che modo le forze della spedizione dovranno organizzarsi e disporsi (vedi "Ordini di Marcia"), i giocatori dovranno anche istituire una chiara catena di comando. Uno o più avventurieri potrebbero fungere da comandanti sul campo del gruppo esteso, mentre altri potrebbero servire da luogotenenti. Altrimenti, gli avventurieri potrebbero porre alcuni PNG nelle posizioni di comando. Senza una catena di comando, le informazioni potrebbero non raggiungere le persone giuste e le decisioni potrebbero non essere prese in tempo (o non essere prese affatto). Oltre alla sfida di mantenere la disciplina, esiste la minaccia sempre crescente della follia demoniaca che cresce tra i ranghi e che può creare problemi anche tra le truppe più esperte e professionali (vedi "Cuore di Tenebra").

Se la spedizione è composta da varie fazioni, i giocatori dovranno anche decidere quanta libertà d'azione concedere a quelle fazioni. Per esempio, i mercenari Zhentarim potrebbero dimostrarsi impazienti di strappare informazioni ai prigionieri con la tortura, se i personaggi non intervengono per frenarli, oppure i membri dell'Enclave di Smeraldo potrebbero dare la priorità alla preservazione dell'equilibrio naturale dell'Underdark anziché ai conflitti politici.

EVENTI CASUALI

Gli avventurieri dovranno vedersela con vari tipi di eventi mentre guidano le loro forze attraverso l'Underdark. Ogni due giorni di viaggio o di accampamento nell'Underdark, si verifica automaticamente un evento. Il DM tira un d20 e consulta la tabella "Eventi Casuali" oppure sceglie un evento appropriato.

Per le regole relative alla follia, vedi il capitolo 2 di questa avventura e il capitolo 8, "Condurre il Gioco", nella *Dungeon Master's Guide*.

EVENTI CASUALI

d20	Evento
1-2	Dopo la battaglia
3-4	Follia
5-7	Incontro con i demoni
8-11	Incontro con le creature
12-13	Malattia
14-15	PNG avvelenati
16	PNG scomparsi
17-18	Problema disciplinare
19-20	Scorte avariate

SCINDERE IL GRUPPO

Il DM può cambiare lo stile di gioco di questi ultimi capitoli di *Fuga dall'Abisso* consentendo ai giocatori di interpretare i ruoli dei loro alleati di fazione oltre che dei loro personaggi regolari. Questo può variare dal lasciare che ogni giocatore controlli le azioni generali dei PNG di una singola fazione alla creazione di vari sottogruppi, in modo che i personaggi possano sganciarsi e intraprendere le loro avventure personali. Anche se questo richiede una maggiore coordinazione di tutto il gruppo di gioco, può aggiungere molti dettagli, intrighi e interazioni alla campagna.

DOPO LA BATTAGLIA

Il gruppo si imbatte nei resti di una o più creature massaccate dalla furia dei demoni. Il DM tira un d10 e consulta la tabella "Cadaveri" per determinare cosa trovano i personaggi. Un'ispezione accurata dell'area non rivela alcun tesoro.

CADAVERI

d10	Cadaveri Presenti
1	1 behir morto
2-3	1d4 drow morti e 1d4 - 1 lucertole giganti morte
4-5	2d4 grick morti
6-7	2d4 kuo-toa morti
8-9	3d8 scarabei di fuoco giganti morti (le loro ghiandole non risplendono più)
10	1 verme purpureo morto

Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Mangiacarogne" per determinare quali creature (se ce ne sono) si stanno cibando dei cadaveri.

MANGIACAROGNE

d6	Mangiacarogne
1	1d6 gnoll e 1d6 iene
2	1 otyugh
3-4	1d3 protoplasmii neri
5-6	1d4 vermiiena

FOLLIA

Un PNG che fa parte del gruppo impazzisce. Per determinare il tipo di follia, il DM tira un d6 e consulta la tabella "Follia" sottostante. Per determinare l'effetto della follia, il DM tira un dado percentuale e consulta la tabella appropriata nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*.

FOLLIA

d6	Follia
1-3	Follia temporanea
4-5	Follia duratura
6	Follia indeterminata

INCONTRO CON I DEMONI

Il DM tira un d20 e consulta la tabella "Incontri con i Demoni" per determinare ciò che compare. Se i personaggi si imbattono in Juiblex e fuggono immediatamente, il signore dei demoni non li insegue e non li attacca.

INCONTRI CON I DEMONI

d20	Incontro
1-4	1d4 barlurga
5-8	1d4 chasme
9-12	1d4 demoni d'ombra
13-14	1d2 hezrou
15-18	1d3 vrock
19-20	Juiblex (vedi l'appendice D)

INCONTRO CON LE CREATURE

Il DM tira sulla tabella "Incontri con le Creature" nel capitolo 2 o sulla tabella "Incontri con le Creature nel Lagoscuro" nel capitolo 3, in base all'area in cui si trova il gruppo.

MALATTIA

Uno o più PNG che fanno parte del gruppo contraggono una malattia. Il DM tira un d4 per determinare quanti PNG ne sono influenzati, poi tira un d6 e consulta la tabella "Malattie" per determinare quale malattia è stata contratta. Vedi il capitolo 8, "Condurre il Gioco", nella *Dungeon Master's Guide* per le descrizioni dell'epidemia fognaria, della febbre da gallina e della vista putrefatta.

MALATTIE

d6	Malattia
1-2	Epidemia fognaria
3-4	Febbre da gallina
5	Spore di Zuggtmoy (vedi il capitolo 5, "Il Bosco Tenebroso")
6	Vista putrefatta

PNG AVVELENATI

Uno o più PNG che fanno parte del gruppo sono avvelenati per 1d10 × 10 ore dopo avere mangiato cibo contaminato o funghi velenosi dell'Underdark. Il DM tira un d12 per determinare quanti PNG restano avvelenati in questo modo.

PNG SCOMPARI

Uno o più PNG che fanno parte del gruppo scompaiono e nessuno ne ha più notizie. Il DM tira un d4 per determinare quanti PNG scompaiono in questo modo. Ogni tentativo di trovarli o di contattarli magicamente non sortisce alcun effetto.

PROBLEMA DISCIPLINARE

Si verifica un problema disciplinare tra i PNG. Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Problemi Disciplinari" per determinare ciò che traspare.

PROBLEMI DISCIPLINARI

d6	Problema
1-2	Un'accanita discussione che ha una probabilità del 50 per cento di attirare i mostri vicini (il DM tira sulla tabella "Incontri con le Creature" nel capitolo 2).
3-4	Furto o disputa sulla spartizione del bottino
5-6	Rissa o altre manifestazioni di violenza

SCORTE AVARIATE

Le scorte del gruppo vengono contaminate dai parassiti dell'Underdark o infettate da spore che le rendono velenose. Se i personaggi non hanno accesso a *purificare cibo e bevande* o a magie analoghe, il gruppo deve sbarazzarsi di 3d6 giorni di razioni.

AVAMPOSTI DELL'UNDERDARK

I personaggi possono mettere in sicurezza alcune aree dell'Underdark e creare degli avamposti difendibili dove poter custodire le scorte e trovare rifugio assieme ai loro seguaci. Per assicurarsi che un avamposto non sia invaso e saccheggiato, alcune guardie dovranno essere stanziate all'avamposto mentre i personaggi si recano altrove.

Gli avamposti non solo consentono agli esploratori di tornare sui propri passi più facilmente dopo le ricognizioni nell'Underdark, portando messaggi e informazioni agli alleati dei personaggi, ma permettono anche di far giungere scorte e rinforzi alla spedizione con relativa facilità. Se i personaggi non fanno uso degli avamposti, devono affidarsi alla magia per inviare messaggi o ricevere scorte e rinforzi quando la spedizione si trova a più di una decade di viaggio da Mantol-Derith.

NUOVA ATTIVITÀ FUORI SERVIZIO: STABILIRE UN AVAMPOSTO

Stabilire un avamposto nell'Underdark è una nuova attività fuori servizio disponibile ai personaggi in questa avventura. La costruzione di un avamposto richiede un totale di 150 ore di lavoro, presumendo che la sua area sia sgombra da creature e pericoli. Più personaggi possono unire i loro sforzi per ridurre i tempi di completamento.

Ogni avamposto nell'Underdark è essenzialmente un accampamento fortificato, che può assumere una delle forme seguenti:

- Una piccola caverna, di forma quadrata con lato di 6 metri, con una o più uscite chiuse da cancelli o barricate
- Un complesso cinto da mura, di un'area quadrata con lato di 6 metri, all'interno di una caverna molto più grande
- Un'isola dotata di barche o zattere
- Una cornice, pinnaolo o promontorio impervio, accessibile tramite scale e/o corde

PERCORSO A RITROSO

Questa sezione descrive cosa succede se i personaggi visitano qualche luogo che non avevano visitato nel corso della loro fuga dall'Underdark e cosa potrebbe essere cambiato in loro assenza.

BLINGDENSTONE

Se gli avventurieri hanno incontrato il Re dei Protoplasmici e hanno scoperto le tracce della presenza di Juiblex nei pressi di Blingdenstone, potrebbero scegliere di ritornare quaggiù per assicurarsi che l'insediamento degli svirfneblin rimanga al sicuro dall'influenza del signore dei demoni.

In alternativa, se i personaggi non hanno visitato Blingdenstone in precedenza, la notizia delle sfide che gli gnomi delle profondità devono affrontare può raggiungerli nel corso del viaggio attraverso l'Underdark. Alcuni gnomi delle profondità mercanti diretti a Mantol-Derith possono portare notizia dell'infestazione di melme che affligge l'insediamento, fornendo ai personaggi l'opportunità di affrontare il Re dei Protoplasmici.

A un certo punto, dopo che il Re dei Protoplasmici è stato eliminato, Juiblex e i suoi servitori si fanno strada verso le caverne di Araumycos per interferire nel matrimonio di Zuggtmoy (vedi il capitolo 16, "Il Fetido Matrimonio"). Se il Re dei Protoplasmici si trova tra i sopravvissuti, è lui a guidare la folle marcia per affrontare Zuggtmoy e i suoi seguaci fungoidi.

RINFORZI

Gli gnomi delle profondità di Blingdenstone sono preziosi alleati. In segno di gratitudine per l'aiuto degli avventurieri, mettono a disposizione della spedizione dodici **gnomi delle profondità** di rinforzo. Il capo Dorbo Diggermattock può essere persuaso anche a prestare aiuti e truppe aggiuntive, se gli eroi perorano la loro causa in modo convincente. Il DM può usare le informazioni nel capitolo 6 per condurre gli eventuali negoziati o accordi che gli avventurieri possono provare a stringere con gli svirfneblin.

GRACKLSTUGH

Se i personaggi avevano visitato Gracklstugh in precedenza, la reazione dei duergar al loro ritorno in città è determinata dalle precedenti esperienze dei nani grigi con i personaggi. I duergar si dimostrano diffidenti (o palesemente allarmati) alla vista di una spedizione armata proveniente dal mondo di superficie che si presenta alle loro porte. Probabilmente negheranno l'ingresso all'intero gruppo, consentendo soltanto a pochi personaggi scelti di entrare nel Distretto di Lagoscuro. Alcuni duergar invisibili tengono d'occhio i personaggi nel corso di tutta la loro permanenza in città e potrebbero perfino tentare di infiltrarsi nella spedizione, per origliare le conversazioni e saperne di più sulle intenzioni dei personaggi.

CAOS NELLA CITTÀ

A Gracklstugh l'influsso dei signori dei demoni si è fatto ancora più forte. La paranoia e la paura dilagano, i duergar si barricano nelle abitazioni o nelle roccaforti e hanno timore di uscire in strada, perfino da invisibili. Circolano voci di ogni genere sulle creature attive nel Lagoscuro e sui rituali segreti e sulle offerte effettuate per placarle. Alcuni stranieri sono scomparsi e il commercio in arrivo in città si è ridotto a causa dei forestieri che se ne vanno o si tengono alla larga.

Il conflitto tra i Custodi della Fiamma e la gilda dei ladri dei Fantasma Grigi arriva al culmine. Ogni fazione incolpa l'altra dei recenti eventi nella Città delle Lame e tenta di sfruttare la situazione a proprio vantaggio. Alcuni Custodi vengono trovati morti per mano di aggressori misteriosi e gli agenti di quell'ordine ricorrono a metodi sempre più brutali per stanare ed eliminare i Fantasma Grigi... o chiunque ritengano collabori con loro.

Che sia dovuto all'intervento degli avventurieri, agli eventi recenti nell'Underdark o a entrambe le cose, Themberchaud il Fabbro dragone ora sa che i Custodi lo tengono deliberatamente al guinzaglio e trama per sfolire i loro ranghi e indebolire il loro potere. Sebbene il drago sappia di essere a tutti gli effetti intrappolato nelle caverne di Gracklstugh qualora riesca a conquistare la libertà, ha comunque sete di tale libertà, così come ha sete di vendetta nei confronti di chi gli si oppone.

TRAME OSCURE

Se i personaggi si trattengono troppo a lungo a Gracklstugh, restano coinvolti in una sequenza di eventi distruttivi. Un'alleanza segreta tra le fazioni del Consiglio dei Sapianti e dei Custodi della Fiamma, sotto l'influsso della follia demoniaca, giunge alla conclusione che la salvezza di Gracklstugh dipenda dall'eliminazione di Themberchaud prima che diventi una minaccia peggiore. A tale scopo, entrambe le fazioni si adoperano per ottenere un patrono nuovo e molto più potente.

I duergar e i derro ordiscono una trama per offrire in sacrificio Themberchaud a Demogorgon, attirando il Principe dei Demoni in città e prostrandosi al suo cospetto. Alcuni di loro si illudono perfino di riuscire in qualche

modo a vincolare o influenzare il signore dei demoni o sperano che il signore dei demoni li guidi alla conquista di tutto l'Underdark. Nel frattempo, si diffonde la voce che ci siano i drow di Menzoberranzan dietro l'incursione demoniaca. C'è chi parla di una possente armata di demoni radunata dai drow e chi di un incantesimo di evocazione andato terribilmente storto. Sembra che la furia dei demoni abbia quasi distrutto la Città dei Ragni e quei personaggi che conoscono la situazione di Menzoberranzan si ritrovano al centro dell'attenzione di tutte le fazioni di Gracklstugh. Qualsiasi prova a sostegno della colpa dei drow per la presenza dei signori dei demoni attizza l'animosità già incandescente nei confronti degli elfi oscuri e le fazioni più militanti di Gracklstugh invocano a gran voce una guerra di ritorsione contro Menzoberranzan.

IL BOSCO TENEBROSO

Se i personaggi tornano al Bosco Tenebroso, i miconidi fedeli al Sovrano Basidia (inclusi Amanita e Rumpadump, se sono rimasti indietro) tentano di intercettarli prima dell'arrivo, per avvertirli di tenersi alla larga. I miconidi spiegano che la situazione si è aggravata e che i personaggi devono evitare il bosco a tutti i costi.

Se gli avventurieri non se ne vanno immediatamente, sei **miconidi adulti**, quattro **quaggoth servitori delle spore** e quattro **zurkh risvegliati** (vedi l'appendice C) fedeli al Sovrano Phylo bloccano la loro ritirata. Circondano i personaggi e i loro seguaci e si offrono di scortarli da Phylo come onorati ospiti del sovrano.

Il Sovrano Phylo è amichevole e offre cibo e bevande a tutti i visitatori; le sue offerte, tuttavia, sono avvelenate. Ogni creatura che consuma il cibo o le bevande deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti diventa avvelenata per 8 ore. La creatura è inoltre priva di sensi finché è avvelenata in questo modo. Ogni creatura che rimane priva di sensi nel bosco per 1 ora o più è affetta dalle spore di Zuggtmoy, come descritto nel capitolo 5.

Se i personaggi accettano il consiglio di Basidia e tornano indietro, il miconide sovrano promette di contattarli di nuovo "quando giungerà il momento di opporsi a Zuggtmoy" (come descritto nel capitolo 16, "Il Fetido Matrimonio").

IL LAGOSCURO

Per consentire alla spedizione di attraversare il Lagoscuro, i personaggi dovranno costruire zattere o coracle usando i materiali dell'Underdark, oppure mettersi in cerca di qualche duergar o kuo-toa disposto a traghettare il gruppo. Ogni traghettamento può trasportare fino a otto membri della spedizione.

Il capitolo 3 contiene le informazioni relative alla navigazione sul Lagoscuro. Se le forze della spedizione si dividono, il DM dovrà controllare se si verificano incontri casuali separatamente per ogni gruppo.



ROVINE DI SLOOBLUDOP

Se i personaggi visitano Sloobludop, trovano la comunità dei kuo-toa in macerie. Demogorgon ha abbattuto e spianato buona parte delle strutture dell'insediamento e, nel farlo, ha ucciso metà della comunità dei kuo-toa. Successivamente, i sopravvissuti sono caduti preda della follia e degli assalti dei mostri dell'Underdark.

Santuari e altari osceni spuntano ovunque, decorati con i simboli della perversa iconografia di Demogorgon (spiralì e forme a "Y", creature a due teste, mante e tentacoli). Altri santuari mostrano l'influenza degli altri signori dei demoni, includendo cumuli di teschi e ossa, strani labirinti disegnati, nubi di spore e fetide pozze di melma. I conflitti tra le varie "sette" che si sono formate non fanno che intensificarsi.

Se Shuushar il Risvegliato (vedi il capitolo 1) non è stato ucciso in un capitolo precedente dell'avventura, i personaggi lo trovano tra i sopravvissuti di Sloobludop. È l'unico fulcro di calma e ragione tra le rovine dell'insediamento e le varie fazioni dei kuo-toa gli portano rispetto. Shuushar media le dispute tra i kuo-toa e gestisce la distribuzione delle poche risorse rimanenti. Tuttavia, il kuo-toa monaco non sa dire fino a che punto riuscirà a controllare il suo popolo e a impedirgli di autodistruggersi.

MENZOBERRANZAN

I personaggi potrebbero decidere di visitare Menzoberranzan prima di dirigersi a Gravenhollow, per scoprire cosa sanno i drow sull'arrivo dei signori dei demoni o per valutare il loro coinvolgimento negli eventi più recenti.

MARCIA SU MENZOBERRANZAN

Se i personaggi fanno avanzare la loro spedizione verso la città dei drow, la notizia del loro arrivo si diffonde a Menzoberranzan con due giorni di anticipo e i drow inviano una forza difensiva ben armata a distruggere gli abitanti di superficie. Le forze dei drow sono precedute da un'elfa alta di Silvermoon di nome Khalessa Draga, che si affretta a raggiungere i personaggi. Khalessa, un'agente sotto copertura dell'Alleanza dei Lord, spia i drow da anni... un periodo talmente lungo che i suoi superiori iniziano a chiedersi se in realtà non abbia disertato. Khalessa è una **spia** fedele all'alleanza con le seguenti modifiche alle statistiche:

- Il suo allineamento è neutrale.
- Possiede scurovisione entro una gittata di 18 metri.
- Parla il Comune, l'Elfico e il Sottocomune.
- Grazie al suo retaggio fatato, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentata tramite la magia.
- Può lanciare il truccetto *luci danzanti* a volontà.
- Possiede un *cappello del camuffamento*, che usa per apparire come una drow finché è in compagnia dei drow, e indossa un *piwafwi* (vedi l'appendice B).

Khalessa consiglia ai personaggi di tornare indietro. Se non lo fanno, rischiano di essere sopraffatti dalle forze dei drow. Avendo compromesso la sua copertura per avvertire i personaggi, chiede loro di potersi unire al gruppo finché non torneranno a Gauntlgrym o a un insediamento dell'alleanza.

Le forze dei drow sono comandate da una **drow combattente scelta** di nome Ryzliir Symryvvin e dal suo consorte, un **drow mago** di nome Velgor Zolond. Sono accompagnati da un prigioniero in manette, un umano cavaliere dell'Ordine del Guanto d'Arme privato di armi e armatura, di nome Aljanor Keenblade. Sir Aljanor è stato catturato durante una razzia in superficie mesi fa e



KHALESSA DRAGA

ALJANOR KEENBLADE

i drow l'hanno malmenato fino a portarlo a soli 3 punti ferita rimanenti. I membri dell'ordine che accompagnano la spedizione del gruppo riconoscono immediatamente Sir Aljanor e ne sono sorpresi; presumevano fosse rimasto ucciso.

Ryzliir giura di giustiziare Aljanor se i personaggi non si ritirano immediatamente assieme a tutta la spedizione. Non libererà volontariamente il prigioniero in nessuna circostanza. Se i personaggi rifiutano di ritirarsi, Ryzliir uccide Aljanor e ordina alle sue forze di attaccare. Se i personaggi lasciano Aljanor al suo destino o consentono che sia ucciso, i membri della spedizione affiliati all'Ordine del Guanto d'Arme riescono a tornare a Gauntlgrym riferiscono l'incidente a Sir Lanniver Strayl (vedi il capitolo 8).

Ryzliir e Velgor cavalcano due **lucertole da galoppo giganti** (vedi la fine del capitolo 8 per le statistiche) e Aljanor è sulla stessa lucertola di Velgor. Ryzliir ha il comando di una forza di sei **drow combattenti**, dodici **bugbear** schiavi e sessanta **goblin** schiavi. Se tutti i drow vengono uccisi, i goblinoidi fuggono in preda al panico.

Sir Aljanor è in pace con Tyr e si aspetta di morire. Resta deluso se in un avventato tentativo di salvarlo vanno perdute le vite di bravi combattenti. Se sopravvive, accetta qualsiasi offerta di unirsi alla spedizione del gruppo e nel giro di poco tempo assume un ruolo di comando.

VELKYNVELVE

Se gli avventurieri tornano all'avamposto drow dove erano stati imprigionati, scoprono che Velkynvelve ora è comandato da un **drow mago** di nome Servan Llarabbar. Sei maschi **drow** obbediscono ai suoi comandi, mentre altri tre maschi **drow** e una **drow combattente scelta** sono stati rinchiusi nel recinto degli schiavi. I prigionieri sono afflitti da varie forme di follia indeterminata (il DM tira sulla tabella "Follia Indeterminata" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Lo stesso Servan inizia a mostrare segni di intensa megalomania e paranoia, vedendo nemici dappertutto. Ha manie di grandezza e sogna di proclamare Velkynvelve indipendente da Menzoberranzan, radunando attorno a sé una schiera di seguaci per spodestare le matriarche delle grandi casate.

CAPITOLO 11: GRAVENHOLLOW

La biblioteca di Gravenhollow è un bastione di pace e ordine in un Underdark impazzito. Scavata molto tempo fa nelle ossa del mondo e protetta da un'antica e potente magia, la biblioteca è dotata di una sorta di consapevolezza. Blocca e allontana chi non è degno di raggiungere le sue porte, mentre agevola il cammino di coloro che hanno bisogno di visitarla.

Gli avventurieri hanno bisogno di trovare la biblioteca al fine di scoprire cosa è successo nell'Underdark. Prima di ottenere le risposte che cercano, però, devono imparare a capire Gravenhollow e i suoi custodi: i tre giganti delle pietre che risiedono all'interno della biblioteca. Questi tre bibliotecari hanno il compito di trascrivere e preservare le conoscenze della loro specie, nonché tutti gli echi del passato, del presente e del futuro che aleggiano per le sale della biblioteca.

Gravenhollow è un luogo dove quasi sempre i visitatori trovano una risposta. Tuttavia, quella risposta potrebbe non essere quella che i personaggi speravano di trovare... o forse è qualcosa che avrebbero preferito non venire mai a sapere.

VERSO GRAVENHOLLOW

Gli avventurieri sono tornati nell'Underdark per trovare Gravenhollow. Narrano le antiche leggende che ogni evento che si sia mai verificato nell'Underdark sia trascritto sugli innumerevoli cilindri e tavolette custoditi nelle sale di Gravenhollow. Di conseguenza, la biblioteca potrebbe rivelarsi cruciale per scoprire la causa dell'arrivo dei signori dei demoni.

La biblioteca di pietra si trova a ovest dei Vermicontorti, a 540 km da Mantol-Derith e a 180 km da Gauntlgrym. Esiste soltanto un tunnel che conduce alla biblioteca e la magia che circonda Gravenhollow può cambiare il punto dove compare l'entrata del tunnel tra i passaggi circostanti, allo stesso modo in cui la magia può consentire ai visitatori di individuare la sua entrata. Fortunatamente per i personaggi, la coscienza della biblioteca, sempre in sintonia con tutti gli eventi dell'Underdark, sa che stanno per arrivare. Di conseguenza, l'anello ottenuto dagli Zhentarim a Mantol-Derith (vedi il capitolo 9) consente loro di trovare il luogo segreto. Il viaggio da Mantol-Derith a Gravenhollow richiede 60 giorni. Se i personaggi si teletrasportano a Gauntlgrym e partono da lì, il viaggio richiede 20 giorni. Vedi i capitoli 2 e 10 per le informazioni relative ai viaggi nell'Underdark.



TROVARE LA STRADA

I personaggi possono trovare la strada per Gravenhollow usando l'anello di Ghazrim DuLoc. Se non hanno l'anello, esistono alcune altre opzioni a loro disposizione.

ANELLO DI GHAZRIM

Il rubino stellato sull'anello di Ghazrim contiene un nucleo bianco a forma di stella che guida il suo possessore lungo il percorso più breve e più sicuro che porta a Gravenhollow.

SOCIETÀ DELLA GENIALITÀ

Se uno o più membri della Società della Genialità accompagnano il gruppo (vedi l'incontro casuale "Società della Genialità" nel capitolo 2), quei membri possono trovare la strada per Gravenhollow, avendola già trovata una volta in passato. Se un qualsiasi membro della Società della Genialità arriva a un giorno di viaggio dalla biblioteca, può effettuare una prova di Intelligenza con CD 15 per trovare il passaggio che conduce a Gravenhollow. Se fallisce la prova, può tentare di nuovo dopo 8 ore di ricerca e contemplazione.

GUIDA DEI GIGANTI DELLE PIETRE

Se i personaggi non hanno l'anello a guidarli, un PNG duergar (per esempio, Ghuldur Flagonfist a Mantol-Derith) può suggerire loro di parlare con l'Oratore delle Pietre Hgraam a Gracklstugh. Se i personaggi hanno aiutato i giganti delle pietre interrompendo gli orribili rituali derro nei Tunnel delle Spirali di Pietra (vedi il capitolo 4), l'Oratore delle Pietre Hgraam è disposto ad assegnare loro una guida, un **gigante delle pietre** di nome Jaal, che può condurli a Gravenhollow. Mentre Jaal guida la spedizione attraverso l'Underdark, si ferma di tanto in tanto e poggia le mani sulle pietre più antiche, come se comunicasse con la roccia stessa. Il suo legame mistico all'Underdark gli consente di trovare la via più sicura e più breve fino alla biblioteca di pietra.

IL BASILISCO VELDYSKAR

Quando i personaggi si trovano a meno di un giorno di viaggio da Gravenhollow, sentono qualcuno che intona strane melodie in vari linguaggi, la cui voce si diffonde nei tunnel vicini. Se i personaggi si avvicinano alla fonte del rumore, scorgono un **basilisco** di nome Veldyskar che riposa a un incrocio. Veldyskar non è un comune basilisco, possiede Intelligenza 10 (+0) e parla il Comune, il Gigante, il Nanico e il Sottocomune.

Un piccolo gruppo di personaggi in avanscoperta può avvicinarsi a Veldyskar di soppiatto effettuando con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 10. Se i personaggi osservano il basilisco, notano che tiene gli occhi bassi, come se cercasse consciamente di controllare il suo sguardo pietrificante. Quando Veldyskar si accorge della presenza dei personaggi, li chiama a sé, usando un linguaggio dopo l'altro tra quelli che conosce, finché non determina che i personaggi capiscono il Comune.

Un rettile dalle molte zampe si stiracchia come se fosse rimasto seduto per molto tempo, evitando il vostro sguardo e tenendo gli occhi puntati sul pavimento roccioso davanti ai vostri piedi. "Era ora che arrivaste! Venite! La biblioteca mi ha chiesto di guidarvi fino alle sue porte e vi ho già attesi fin troppo a lungo."

Dopo il suo saluto iniziale, Veldyskar parla solo se interrogato e le sue risposte sono essenziali. Con il basilisco come guida, i personaggi impiegano altre otto ore ad arrivare alle porte di Gravenhollow. Molti e molti anni fa, un gigante delle pietre druido in visita portò un dono ai bibliotecari: Veldyskar, un basilisco intelligente addestrato per fungere da guardiano e da assistente tuttofare per i custodi. Il basilisco si adattò rapidamente alla natura atemporale della biblioteca e affrontò il suo nuovo compito con grande dedizione.

Veldyskar è votato alla protezione della biblioteca e dei suoi bibliotecari. Se si presenta qualche problema, la sua filosofia è pietrificare prima e fare le domande poi. All'inizio, questo costituiva un problema per i giganti delle pietre bibliotecari, in quanto il basilisco aveva qualche difficoltà a conciliare la sua indole e la sua natura bestiale con un adeguato discernimento di cosa potesse costituire un problema. I giganti delle pietre hanno insegnato a Veldyskar come lanciare *ristorare superiore*, che il basilisco può fare una volta al giorno per riportare alla normalità chiunque incroci il suo cammino.

LE PORTE DI GRAVENHOLLOW

Una gigantesca doppia porta di basalto funge da entrata a Gravenhollow. Ai suoi fianchi si ergono due statue dei giganti delle pietre che in realtà sono **golem di pietra**. Per aprire la doppia porta è sufficiente spingerla, poi l'intera spedizione può entrare assieme ai personaggi. I golem voltano la testa per osservare i nuovi arrivati, ma altrimenti restano immobili. Il basilisco Veldyskar accompagna i personaggi oltre le porte, ordina loro di proseguire dritti davanti a sé, poi scompare in un passaggio laterale.

Varcare la soglia di Gravenhollow è come entrare in un altro reame. Le tenebre opprimenti dell'Underdark cedono il passo ad ampi spazi illuminati che evocano il ricordo del mondo di superficie.

Il corridoio oltre la porta è abbastanza ampio da consentire a dieci persone di camminare l'una di fianco all'altra e l'altezza del soffitto vi ricorda quella delle grandi sale di Gauntlgrym. Il corridoio si apre su un pozzo centrale, attraversato da passerelle che si collegano al lato opposto. Riuscite a malapena a scorgere l'estremità del livello alla vostra destra e sinistra: le porte che si aprono sulle stanze adiacenti sono talmente numerose che difficilmente riuscireste a esplorarle tutte in un giorno.

Il soffitto è illuminato da luci multicolori racchiuse in centinaia di formazioni cristalline adiacenti che proiettano un'illuminazione calda e invitante. Guardare in basso è quasi vertiginoso. I molti livelli sottostanti sono collegati da scalinate. Presto perdete il conto di quanto si spingano in basso.

Una tozza creatura rocciosa si stacca dalla parete perfettamente liscia alla vostra sinistra, lasciando in essa un'impronta del suo corpo che presto si appiattisce e scompare dalla vista. "Vvviaggiatorrrri. Io sono Hourm. I padrrrrronnni sssono occupati. Abbbiamo degli alllllloggi perrrrrr tutti voi. Ssssscegliete quelli di vosssttro grrrradimento. Le rrrrisorrre di Grravenhollow sono a vostrrrrra disssssposizione. Basstta chiederre."

Hourm, un **galeb duhr** amichevole, risponde a tutte le domande che i personaggi potrebbero avere su Gravenhollow come meglio può, tra cui come orientarsi tra i suoi livelli e come accedere alle conoscenze della biblioteca. Dopo avere accompagnato il gruppo agli alloggi situati a un livello sotto il piano principale della biblioteca, si fonde con un'altra parete e scompare.

LA BIBLIOTECA DI PIETRA

Quando i personaggi entrano per la prima volta a Gravenhollow, la biblioteca sembra essere semplicemente una sequenza di grandi sale cavernose scavate nella pietra dell'Underdark. Tuttavia, la biblioteca è pervasa da una magia che plasma lo spazio al suo interno e che rende una sfida unica orientarsi ed esplorarla (vedi il riquadro "Gravenhollow: Trattati Generali").

Ogni stanza su ogni livello di Gravenhollow fa parte degli Archivi del Passato, degli Archivi del Presente o degli Archivi del Futuro. I **galeb duhr** assistenti

I BIBLIOTECARI



prendono le tavolette scolpite dai tre giganti delle pietre bibliotecari di Gravenhollow e le catalogano, ma il sistema di classificazione usato dai giganti per organizzare le informazioni della biblioteca è noto soltanto a loro.

RESIDENTI

La biblioteca è silenziosa e pacifica e i visitatori sono liberi di muoversi al suo interno come desiderano. Se qualcuno ha bisogno di trovare un qualsiasi altro personaggio all'interno di Gravenhollow (incluso uno dei bibliotecari), la biblioteca indirizza impercettibilmente il personaggio verso colui che desidera nel giro di pochi minuti.

I tre **giganti delle pietre** che fungono da bibliotecari di Gravenhollow non accolgono direttamente i visitatori (non li notano nemmeno quando vanno e vengono) a meno che la biblioteca non indichi loro di farlo. Devono essere i personaggi a cercare i custodi.

ULTHAR

Ulthar è il Custode del Passato. Suddivide e archivia i testi antichi, vegliando sullo smisurato catalogo e mantenendoli in ordine. Quando non è impegnato a organizzare la sua collezione in continua espansione, compone poemi epici ed è responsabile della cura e del restauro dei bassorilievi di tutta la biblioteca.

Ulthar è infinitamente paziente e accetta sempre di buon grado ogni possibilità di discutere di storia con i visitatori. Tra i tre bibliotecari, è quello più volenteroso e disponibile a passare del tempo con gli ospiti della biblioteca. Tratta gli abitanti di superficie come se fossero delle visioni uscite da un sogno, ma crede che tali sogni possano condividere la loro saggezza.

URMAS

Urmaz, il Custode del Presente, è il più indaffarato di tutti i bibliotecari. Gestisce una vasta rete di bestie sotterranee potenziate magicamente, che usa come messaggeri, ricevendo e inviando notizie ai giganti di tutto l'Underdark e a volte anche a quelli del "sogno" del mondo di superficie. Urmaz si tiene in contatto con l'Oratore delle Pietre Hgraam (vedi il capitolo 4) per restare aggiornato sugli eventi che coinvolgono la comunità dei giganti delle pietre nella città duergar di Gracklstugh.

Anche se Urmaz è paziente, presto risulta evidente che sopporta le domande e la presenza dei personaggi per pura cortesia e senso del dovere, ma che cerca di tornare al suo lavoro al più presto possibile. Il gigante è distratto dal numero sempre maggiore di brutte notizie che riceve dai suoi messaggeri, inclusi i rapporti provenienti dai giganti delle pietre mistici e da servitori elementali come i **galeb duhr** e gli **xorn**. Tuttavia, se i personaggi portano notizie sulla presenza dei signori dei demoni nell'Underdark, ottengono la completa e immediata attenzione di Urmaz.

USTOVA

La Custode del Futuro è una veggente che trascorre buona parte del suo tempo immersa nella meditazione e trascrive le sue visioni sulle tavolette di pietra man mano che le sperimenta. Come Urmaz, concentra i suoi sforzi sul fato dei diversi clan e comunità di giganti, districando i vari fili del destino e delle possibilità in cerca di quei presagi che possano riportare alla gloria di un tempo la grande civiltà dei giganti.

L'irruzione dei signori dei demoni nell'Underdark ha generato potenti ondate di caos nelle visioni di Ustova. Nel futuro non vede altro che fuoco, sangue e morte, intervallati a simboli e presagi legati alla natura dei signori dei demoni: le spirali insanguinate e i simboli biforcuti di Demogorgon,

la crescita e la putrefazione incontrollabili di Zuggtmoy, le visioni oscurate e offuscate dalla fanghiglia di Juiblex e così via. Ustova aiuta volentieri qualsiasi personaggio che possa aiutarla a fare chiarezza su ciò che vede, considerando tali informazioni come visioni benevole provenienti dal sogno che è il mondo al di fuori dell'Underdark.

GALEB DUHR ASSISTENTI

La biblioteca attira vari spiriti elementali che animano la terra e la pietra per formare dei **galeb duhr** che fungono da assistenti per i custodi. Queste creature sono prive di emozioni, ma diligenti.

ECHI

Gravenhollow "ricorda" tutti coloro che hanno percorso i suoi corridoi e perfino coloro che visiteranno la biblioteca in futuro. Mentre i personaggi esplorano la biblioteca, fugaci apparizioni appaiono e scompaiono nel giro di un istante attorno a loro: gli echi di coloro che sono venuti o verranno a Gravenhollow in cerca di conoscenze.

Gli echi temporalmente sfasati di Gravenhollow sono un ottimo modo per presentare i grandi PNG di Faerûn in un modo che non abbia un impatto negativo sulla storia che il DM vuole narrare e che non rubi il palcoscenico ai personaggi. Gli echi offrono l'opportunità ai personaggi di ricevere consigli dagli avventurieri e dagli eroi più esperti e ai giocatori di interagire con alcuni dei loro personaggi preferiti di *Forgotten Realms*.

Un'eco è un duplicato quasi reale della creatura originale, con la differenza che ha 1 punto ferita e non può attaccare o lanciare incantesimi. Quando un'eco scende a 0 punti ferita, scompare.

È impossibile distinguere a prima vista se un'eco proviene dal passato o dal futuro. I suoi abiti o il suo equipaggiamento potrebbero fornire un indizio oppure i personaggi potrebbero semplicemente chiedere. Interagire con un'eco equivale a interagire con la creatura originale, ma dato che la maggior parte degli echi è a sua volta impegnata nella ricerca di altre conoscenze, in genere preferisce essere lasciata stare.

Gli echi appaiono così tanto spesso che i personaggi ne trovano uno ogni volta che vanno a cercare informazioni nella biblioteca. Il DM usa la tabella "Echi a Gravenhollow" per determinare quali echi i personaggi incontrano oppure li colloca dove ritiene più opportuno.

ECHI A GRAVENHOLLOW

d20	Eco
1-2	Alustriel Silverhand
3-4	Andarin Zarith
5-6	Bruenor Battlehammer
7-8	Elminster
9-10	Graz'zt
11-12	Hgraam
13-14	Jalynfein Oblodra
15-16	Società della Genialità
17-18	Xetzirbor
19-20	Yauln

ALUSTRIEL SILVERHAND

Questa leggendaria maga e condottiera appare come una umana di poco più di venti anni. Interagisce con i personaggi con cortesia e un pizzico di arguzia, ma non rivela a quale epoca appartiene, rimproverando quei personaggi che tentano di sapere troppe cose sul passato e sul futuro.

VISITATORI ILLUSTRI

Gli echi temporalmente sfasati di Gravenhollow sono un'ottima opportunità per introdurre alcuni dei grandi avventurieri e delle personalità di Faerûn in un modo che non abbia un impatto negativo sulla storia che il DM vuole narrare e che non rubi il palcoscenico ai personaggi. Gli echi offrono la possibilità ai personaggi di ricevere consigli dagli avventurieri e dagli eroi più esperti e ai giocatori di interagire con alcuni dei loro personaggi preferiti del mondo di *Forgotten Realms*.

Gli echi appartengono a coloro che sono riusciti a trovare Gravenhollow e sono venuti qui in cerca di conoscenza per qualsiasi impresa o obiettivo importante che li abbia spinti ad agire. Ognuno di essi proviene inoltre da un punto temporale specifico (che a volte può appartenere al futuro).

ANDARIN ZARITH

Questo Mago Rosso di Thay umano visiterà Gravenhollow quasi un secolo nel futuro. Considera i personaggi delle apparizioni fastidiose e si rifiuta di trattare con loro.

BRUENOR BATTLEHAMMER

Il re dei nani deve appoggiarsi a un solido bastone di cristallo e la sua chioma rossa si è tinta quasi completamente di bianco. È vecchio, fragile e sotto l'effetto della senilità e non ricorda più perché sia venuto a Gravenhollow o cosa stia cercando.

ELMINSTER

Questa eco del futuro afferma di essere alla ricerca di un incantesimo dimenticato da tempo. Se i personaggi chiedono al venerabile arcimago umano dell'incursione demoniaca, Elminster rivela che l'incursione demoniaca è il risultato indesiderato di un incantesimo lanciato da Gromph Baenre, un ex-Arcimago di Menzoberranzan. Elminster non rivela cosa sia accaduto a Gromph, in quanto è riluttante a divulgare troppe informazioni sul futuro. Se i personaggi insistono per avere più dettagli, Elminster dice solo che molti grandi eroi andarono perduti nel corso dell'invasione demoniaca, ma che alcuni potenti signori dei demoni furono ricacciati nell'Abisso.

GRAZ'ZT

Questa eco di Graz'zt (vedi l'appendice D) cerca di raccogliere tutte le informazioni che può sull'Underdark. Il Principe Oscuro chiede ai personaggi da quale parte dell'Underdark provengono. Se i personaggi fanno parola del mondo di superficie, Graz'zt spalanca gli occhi e la sua curiosità ne è subito stuzzicata.

HGRAAM

Questa versione più giovane dell'Oratore delle Pietre Hgraam (vedi il capitolo 4, "Gracklstugh") crede che i personaggi siano degli spiriti e pone loro alcune domande filosofiche sulla natura dei sogni. Se i personaggi conversano con lui, alla fine li saluta con le parole: "Mi ricorderò di voi."

JALYNFEIN OBLODRA

Questo giovane drow fu esiliato da Menzoberranzan dopo che perse la vista, ma in qualche modo è sopravvissuto e si è fatto strada fin qui. Il drow cieco è venuto alla biblioteca nella speranza di trovare una cura alla sua cecità e di vendicarsi della sua famiglia. I personaggi esperti di storia e conoscenze drow che effettuano con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 14 ricordano che la Casata Oblodra fu totalmente spazzata via anni addietro.

SOCIETÀ DELLA GENIALITÀ

I personaggi incontrano gli echi di tutti e cinque i membri della Società della Genialità (vedi l'incontro casuale "Società della Genialità" nel capitolo 2). Qualsiasi membro della società che accompagni il gruppo sa che questi echi provengono dal passato.

La Società della Genialità giunse a Gravenhollow anni fa in pellegrinaggio, alla ricerca dell'illuminazione. Se i personaggi fanno parola dell'incursione demoniaca e ipotizzano un coinvolgimento dei drow, gli echi della Società della Genialità confermano che un tale evento è inevitabile, "considerata la propensione dei drow a evocare i demoni e l'imprevedibilità intrinseca della *faerzress*". Questi echi non hanno molto altro da offrire, ma possono spiegare come funziona la biblioteca (vedi il riquadro "Gravenhollow: Tratti Generali").

XETZIRBOR

Questo mind flyer osserva i personaggi con interesse. Xetzirbor si rifiuta di svelare la sua provenienza temporale, ma fa capire che sa qualcosa sull'incursione demoniaca. Il mind flyer prova a indurre i personaggi a dirgli quello che hanno scoperto, ma da parte sua rivela solo di essere giunto a Gravenhollow per trovare il modo di salvare un cervello antico morente di nome Cyrog.

YAU LN

Questo gigante delle pietre dei tempi antichi è venuto a Gravenhollow in cerca di una risposta alla possibilità che il suo clan stringa un'alleanza con il portatore della Corona Cairngorm (vedi il capitolo 4, "Gracklstugh").

ALLOGGI

Ogni livello di Gravenhollow prevede alcune stanze destinate a scopi abitativi. I galeb duhr mantengono le stanze pulite e possono fornire cibo e bevande create magicamente dalla biblioteca se necessario.

ALLOGGI DEI BIBLIOTECARI

Urmaz e Ustova vivono nel livello superiore della biblioteca e occupano tutti gli alloggi alle estremità di quel livello. Le loro stanze rispecchiano i compiti e la personalità dell'occupante. Gli alloggi di Urmaz contengono una raccolta di tavolette scolpite, libri e pergamene impossibili da trovare altrove nella biblioteca. Gli alloggi di Ustova contengono una collezione di strumenti musicali e strumenti da divinazione, tra cui sfere di cristallo, sacchetti di ossa e un grosso bacile in mithral.

Ulthar vive su un livello inferiore che a sua detta si trova "presso il fondo della biblioteca", anche se una definizione del genere non ha senso, considerato quanto possano essere distorte la distanza e la direzione all'interno della biblioteca (vedi il riquadro "Gravenhollow: Tratti Generali"). I suoi alloggi sono un'opera d'arte, coperti di affreschi e bassorilievi di sua creazione, e contengono vari laboratori per le sue attività artigianali.

ALLOGGI DEGLI OSPITI

Gli alloggi degli ospiti appaiono vuoti finché un visitatore non sceglie una stanza. La volta successiva in cui qualcuno entra in quella stanza, la trova completamente arredata in base ai gusti e alle necessità del personaggio. I personaggi non devono effettuare alcuna prova per trovare i loro alloggi dopo avere esplorato la biblioteca: devono semplicemente desiderare di fare ritorno e la prossima rampa di scale che incontreranno li porterà al livello appropriato.

PASSERELLE

Le passerelle che circondano il pozzo centrale sono larghe e per lo più deserte, se si eccettuano i galeb duhr o gli echi dei visitatori che vagano di tanto in tanto. Ogni livello è costituito dall'apertura di un pozzo circondato da una larga passerella che collega le stanze scavate nella parete circostante. I ponti attraversano il pozzo a intervalli regolari e si collegano alle scale che conducono ai livelli superiori e inferiori. Per quanto un visitatore possa scendere, sembrano esserci sempre altri livelli sottostanti.

ARCHIVI

Gli archivi di Gravenhollow sono ripartiti in stanze dedicate al passato, al presente o al futuro. Ogni livello contiene un numero casuale di stanze, disposte senza alcuna logica apparente se non la capacità intuitiva della biblioteca di indirizzare i visitatori dove desiderano andare... o dove la biblioteca pensa che debbano andare.

ACCEDERE AGLI ARCHIVI

La biblioteca conserva i suoi dati su tavolette, monoliti e stele di pietra e di cristallo disposti ordinatamente nelle nicchie lungo le pareti di ogni stanza. Grazie all'effetto di *comprensione dei linguaggi* della biblioteca, chiunque può facilmente decifrare e comprendere le rune e i glifi incisi nella pietra.

Queste cronache contengono solo ciò che i bibliotecari sono riusciti a scrivere. Nonostante la loro rete di messaggeri e informatori e le visioni ricevute tramite i poteri della biblioteca, i giganti delle pietre restano pur sempre creature mortali. Di conseguenza, la capacità di comprensione dei giganti potrebbe comunque limitare la capacità dei personaggi di rintracciare le informazioni che cercano nella biblioteca.

I testi scritti della biblioteca riguardano solo gli eventi dell'Underdark e la storia dei giganti. Come molti giganti delle pietre, i bibliotecari considerano il mondo di superficie un reame di sogni e ciò che accade lassù è meno importante degli eventi dell'Underdark.

Per acquisire le informazioni che non sono state trascritte nelle cronache (inclusi gli eventi al di fuori dell'Underdark), i personaggi hanno bisogno di un *cristallo dell'oratore delle pietre* (vedi l'appendice B), dopodiché dovranno trovare un archivio appropriato dove cercare gli eventi passati, presenti o futuri che desiderano.

ARCHIVI DEL PASSATO

Ogni stanza dedicata agli archivi del passato porta la stessa iscrizione incisa sopra la soglia in rune comprensibili a chiunque conosca il Gigante o il Nanico:

Il passato è un cristallo: può essere osservato da molte facce, ma resta sempre lo stesso.

Queste stanze contengono cristalli di molti colori. Ulthar e i suoi assistenti periodicamente spostano tavolette, cilindri e stele dagli Archivi del Presente a queste stanze. Alcune delle cronache in questa sezione risalgono all'epoca mitologica delle prime divinità dei giganti.

Annali della Storia. I personaggi possono condurre ricerche sul passato dei principali insediamenti dell'Underdark e sulle figure più note che vissero in quegli insediamenti. Questo permetterà loro di sapere cosa aspettarsi se visitano quei luoghi in futuro o di capire meglio certi eventi a cui hanno assistito durante una visita precedente. Per esempio, possono scoprire ulteriori informazioni su Themberchaud, sull'assedio dei drow e sull'assalto dei demoni a Blingdenstone, o su qualsiasi altro evento storico importante di Faerûn.

ARCHIVI DEL PRESENTE

Queste stanze contengono le opere di Urmas. Sopra la loro soglia compare una scritta incisa in rune che tutti coloro che conoscono il Gigante o il Nanico possono tradurre:

Il presente è come sabbia: scorre e sfugge tra le dita senza pietà e senza tregua.

Le cronache di queste stanze descrivono lo stato attuale dell'Underdark e dei regni dei giganti.

Situazioni Attuali. La lettura delle tavole in questi archivi fornisce una buona panoramica di tutto ciò che accade nell'Underdark attualmente. Le ultime notizie risalgono a qualche giorno fa e spesso sono incomplete: si arricchiscono di dettagli man mano che Urmas ottiene più informazioni dai suoi messaggeri e informatori. I rapporti sull'invasione dei demoni sono vaghi e incompleti, ma i personaggi possono comunque farsi una vaga idea di dove si sia recato ogni signore dei demoni. Possono apprendere che Zuggtmoy sarebbe diretta verso un luogo sconosciuto o seguire la scia di distruzione lasciata da Yeenoghu e Baphomet mentre radunano e fomentano le razze che li venerano. A differenza delle notizie frammentarie sugli altri signori dei demoni, le informazioni sui culti di Demogorgon che infestano i sotterranei di Gracklstugh sono numerose e dettagliate, poiché tali eventi influenzano direttamente il clan dei giganti delle pietre che vive sul posto.

ARCHIVI DEL FUTURO

Le stanze che contengono le trascrizioni profetiche di Ustova sono decorate con un'iscrizione sopra la soglia che chiunque sappia leggere il Gigante o il Nanico può decifrare:

Il futuro è un canto che ricordiamo, ma non possiamo affrettarci ai versi finali senza distruggere la melodia.

A differenza delle altre stanze della biblioteca, in questi archivi echeggia il rumore dell'acqua che scorre. Le nicchie nelle pareti che contengono i cilindri di pietra che Ustova predilige per scrivere le sue profezie sono anche fontane, la cui acqua zampilla sui cristalli.

Visioni Profetiche. Le informazioni negli Archivi del Futuro sono incerte, non solo perché Ustova si concentra sulle profezie, ma anche perché le sue visioni descrivono potenziali futuri e non esiti certi. Urmas e Ustova spesso confrontano le loro annotazioni per convalidare le loro visioni. Le profezie di queste stanze sono limitate al futuro della razza dei giganti e alle dure prove che ancora attendono questa grande razza di un tempo... poiché questo è l'unico argomento che a Ustova interessa.

GRAVENHOLLOW: TRATTI GENERALI

Nemmeno i bibliotecari attuali sanno chi ha costruito Gravenhollow. Tutto ciò che sanno è che la biblioteca esisteva fin dall'alba delle razze dei giganti.

Nodo di Potere. Gravenhollow fu scavato in un geode titanico i cui cristalli sono infusi della magia concentrata della *faerzress*. La magia che pervade la biblioteca influenza drasticamente il tempo e lo spazio, alterando le percezioni e la realtà di tutti gli esseri entro le sue mura.

Dentro è più Grande. La nozione di spazio funziona in modo strano a Gravenhollow. L'interno della biblioteca si espande in continuazione man mano che vengono aggiunti altri dati, ma i visitatori possono comunque aggirarsi per i suoi piani e le sue camere agevolmente. Soltanto i più svampiti e distratti riescono a perdersi a Gravenhollow.

Linguaggio Universale. Finché si trovano a Gravenhollow, tutte le creature ottengono il beneficio dell'incantesimo *comprensione dei linguaggi*.

Celato alla Magia. Gravenhollow è una finestra sul passaggio del tempo e della storia e la magia che permea la biblioteca la isola dal mondo reale circostante. Anche se le magie di divinazione funzionano normalmente all'interno della biblioteca, nessun effetto di divinazione usato all'esterno di essa può discernere qualsiasi creatura, oggetto o luogo al suo interno.

Un Luogo di Pace. Ci si aspetta che i visitatori della biblioteca di Gravenhollow si comportino con decoro e si astengano dalle liti e dalla violenza. Le creature che fomentano i conflitti attirano ben presto l'attenzione del basilisco Veldyskar, che non esita a usare il suo Sguardo Pietrificante sugli elementi di disturbo. Se si presenta una minaccia che Veldyskar non è in grado di gestire, la biblioteca genera 3d6 galeb duhr che lo assistono.

Orientamento Volitivo. Per trovare qualsiasi cosa a Gravenhollow, è necessario uno sforzo di volontà. Ogni volta che un personaggio cerca un luogo specifico nella biblioteca (per esempio, un particolare piano o periodo storico), deve effettuare con successo una prova di Saggezza con CD 14 per trovare quel luogo. In caso di fallimento, il personaggio prende una svolta sbagliata e deve effettuare altre prove finché non ha successo. Se un personaggio è guidato da uno dei custodi della biblioteca, non ha bisogno di effettuare prove per trovare il luogo che cerca.

IL NEMICO DEL NOSTRO NEMICO

Mentre i personaggi esplorano la biblioteca, possibilmente dopo avere interagito con qualche eco, incontrano il venerabile drow arcimago Vizeran DeVir, accompagnato da Kleve, uno **slaad della morte** in forma naturale che funge da guardia del corpo. Vizeran è un **arcimago** con le seguenti modifiche alle statistiche:

- L'allineamento di Vizeran è neutrale malvagio.
- Grazie al suo retaggio fatato, Vizeran dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.
- Vizeran può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale: *levitazione* (solo se stesso) una volta al giorno, *luci danzanti* a volontà, *luminescenza* una volta al giorno (tiro salvezza degli incantesimi CD 15) e *oscurità* una volta al giorno.
- Finché è esposto alla luce del sole, Vizeran subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Quando i personaggi incontrano per la prima volta Vizeran e Kleve, il DM legge il brano seguente.

Due figure si avvicinano: un drow avvizzito avvolto in un'ampia tunica nera e un massiccio mostro dalla pelle grigia che sembra un rospo umanoide ricoperto di aculei e con una larga bocca piena di zanne affilate. I lineamenti esili e spigolosi del drow tradiscono la sua veneranda età e i suoi occhi rossi si assottigliano per scrutarvi attentamente mentre si avvicina.

Vizeran accoglie gli avventurieri con cautela, si presenta assieme al suo compagno e chiede al gruppo cosa li porta a Gravenhollow. Usa modi rilassati e cortesi e cerca di evitare ogni tensione per non incitare la violenza in questo posto.

Se i personaggi sono disposti a parlare con lui, Vizeran afferma di essersi opposto alla tirannia di Lolth e delle sue sacerdotesse per secoli. Crede che sia in corso una specie di invasione demoniaca dell'Underdark ed è venuto a Gravenhollow per confermare i suoi sospetti e formulare un piano per contrastarla.

Il drow arcimago suggerisce agli avventurieri di condurre le loro ricerche indipendentemente, e di indagare in modo particolare su Menzoberranzan e sul suo arcimago Gromph Baenre. Vizeran fa poi ritorno ai suoi alloggi e consiglia agli avventurieri di cercare i bibliotecari, se ancora non sanno come fare.

Durante il periodo che trascorrono in biblioteca, i personaggi possono incontrarsi con Vizeran più volte per scambiarsi informazioni. Il drow arcimago sa già molte cose su ciò che è successo da quando i signori dei demoni sono arrivati. Tuttavia, non usa la biblioteca per approfondire eventi specifici, quindi accetta volentieri il contributo dei personaggi, pur tenendo la bocca cucita sulle sue intenzioni e sui suoi obiettivi.

Se i personaggi minacciano Vizeran, Kleve si avvicina con fare minaccioso mentre l'arcimago cerca di mantenere le cose a un livello civile, sottolineando che combattere non servirà a nulla. Se gli avventurieri attaccano lui o Kleve, Vizeran lancia *fermare il tempo* e si allontana prima che Veldyskar giunga sul posto (vedi "Un Luogo di Pace" nel riquadro "Gravenhollow: Trattati Generali"). Kleve diventa invisibile e segue il suo padrone fuori da Gravenhollow. Nonostante il loro attacco, l'arcimago contatterà di nuovo i personaggi nel tentativo di stringere un'alleanza (vedi il capitolo 12, "La Torre della Vendetta").

CONTATTARE I BIBLIOTECARI

Se i personaggi si mettono in cerca di un bibliotecario, Ulthar è il primo che trovano. Lui e Urmas sono d'accordo nell'affermare che gli eventi attuali nell'Underdark sono un grave problema, ma i loro ruoli come custodi degli archivi impediscono loro di agire in qualsiasi modo che non sia quello di fornire informazioni. Ulthar ipotizza che sia per questo motivo che la biblioteca ha consentito a Vizeran e ai personaggi di trovarla tanto facilmente.

Urmas ha seguito gli eventi recenti che potrebbero avere condotto alla crisi attuale. Chiede ai personaggi di parlargli delle loro esperienze nell'Underdark e, più specificamente, dei loro incontri con i signori dei demoni.

Ulthar offre ai personaggi un *crystallo dell'oratore delle pietre* della biblioteca, se non ne possiedono già uno, insegnando loro a entrare in sintonia con l'oggetto. Avverte però i personaggi di non smarrirsi troppo nelle visioni che sperimenteranno.

CRISTALLI DELL'ORATORE DELLE PIETRE

Una creatura in sintonia con un *crystallo dell'oratore delle pietre* (vedi l'appendice B) ottiene la capacità di scrutare oltre il velo del tempo e di ricevere visioni del passato, del presente e del futuro... ma solo quando si trova a Gravenhollow.

Una creatura in sintonia con un *crystallo dell'oratore delle pietre* ottiene i benefici seguenti mentre si trova nella biblioteca:

- Mentre si trova negli Archivi del Passato e tiene in mano il crystallo, la creatura può scegliere di sperimentare una visione del passato. Dopo avere ricevuto questa visione, la creatura non può sperimentare un'altra visione del passato finché non completa un riposo lungo.
- Mentre si trova negli Archivi del Presente e tiene in mano il crystallo, la creatura può scegliere di sperimentare una visione di qualcosa che si verifica in quel momento. Dopo avere ricevuto questa visione, la creatura non può sperimentare un'altra visione del presente finché non completa un riposo lungo.
- Mentre si trova negli Archivi del Futuro e tiene in mano il crystallo, la creatura può scegliere di sperimentare una fugace visione di ciò che potrebbe accadere se i signori dei demoni non venissero fermati. Dopo avere ricevuto questa visione, la creatura non può sperimentare un'altra visione del futuro finché non completa un riposo lungo.

CRISTALLO
DELL'ORATORE
DELLE PIETRE



• Mentre si trova nell'archivio appropriato, la creatura può spendere 2 cariche del cristallo per porre una domanda relativa al passato, al presente o al futuro e ricevere una risposta veritiera sotto forma di una visione.

I personaggi possono spendere le cariche per trovare conferme ai loro sospetti, colmare le lacune nelle loro conoscenze e assistere coi loro occhi agli eventi che hanno condotto i signori dei demoni nel mondo. Tali ricerche potrebbero richiedere svariati giorni. Ulthar non fornisce loro un secondo *cristallo dell'oratore delle pietre* per accelerare il processo, ma i personaggi possono tentare di rubarne uno, in quanto il bibliotecario, che ha piena fiducia nel prossimo, li tiene su una mensola dei suoi alloggi. Il gigante scopre il furto in 1d4 giorni e a quel punto i personaggi saranno affrontati da Veldyskar e da una schiera di galeb duhr, che chiederanno loro cortesemente di andarsene subito da Gravenhollow.

POSSIBILI VISIONI

Le visioni seguenti sono le più rilevanti che i personaggi possono sperimentare in risposta alle loro domande. Il DM può elaborarle e modificarle come necessario o improvvisarne altre in base alle domande fatte dai personaggi e alle informazioni fornite nel corso dell'avventura.

FOLLIA DI GROMPH

Se i personaggi fanno domande su Gromph Baenre o sull'arrivo dei signori dei demoni, una visione mostra loro come tutto ha avuto inizio.

Un imperioso drow arcimago avvolto in una tunica di seta di ragno lancia un potente incantesimo di evocazione. Quando il rituale è prossimo alla conclusione, una ragnatela di *faerzress* si stende verso l'esterno. Il mago sembra allarmato da quel fenomeno e i suoi sforzi per completare l'incantesimo si fanno sempre più frenetici man mano che capisce di avere perso il controllo.

Un istante dopo, esplode la follia! Una serie di sguardi si apre nella rete di energia attorno a lui. Quelle crepe si allungano e si allargano e da esse emergono le orrende sagome di immondi che urlando, ruggendo e ululando vengono strappati dall'Abisso e scaraventati nell'Underdark.

La risata profonda e oscura di una donna echeggia nella vostra mente quando il drow mago si ritrae dalle orde demoniache che ha involontariamente scatenato e fugge via.

Se un personaggio soggetto a questa visione possiede un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 13, nota un simbolo drow sul mago. Se il personaggio è un drow o conosce l'iconografia delle casate personaggio è un drow o conosce l'iconografia delle casate personaggio, riconosce il simbolo come quello di Menzoberranzan, riconosce il simbolo come quello che rappresenta la Casata Baenre. Il personaggio ricorda inoltre il simbolo abbastanza bene da disegnarlo, in modo da consentire a un altro personaggio più competente di svelarne il significato.

ARRIVO DI ZUGGTMOY

I personaggi possono fare domande su Zuggtmoy o sugli eventi del Bosco Tenebroso.

Una caverna di insolita bellezza si spalanca davanti a voi, illuminata dai mille colori irradiati dalla pura essenza della vita, diffusa e amplificata dal bagliore della *faerzress*. Il bagliore pulsa e potete sentire che la vita all'interno della caverna marisce e trabocca di infezioni. Al centro della caverna, cresce un fungo più grande e più alto di tutti gli altri. Man mano che il suo gambo cresce e si fa più spesso, numerose pustole si gonfiano e scoppiano sulla sua superficie e il suo cappello arriva a sfiorare il soffitto della caverna, formando una gigantesca torre fungoide.

Due miconidi si avvicinano all'area intimoriti, senza curarsi della distesa di marciume che calpestano. Sentite le loro menti scosse da un fremito di meraviglia e, quando si inginocchiano in cenno di venerazione, capite che per loro è la fine. Una voce echeggia tra le nubi di spore che cadono come fiocchi di neve. La voce dice ai miconidi di prepararsi per un dono diverso da qualsiasi cosa abbiano mai visto.

Se i personaggi hanno visitato il Bosco Tenebroso, riconoscono uno dei miconidi come il Sovrano Phylo e capiscono in qualche modo che l'altro è Yestabrod prima della mutazione.

JUIBLEX E IL RE DEI PROTOPLASMI

A prescindere da quanto possano avere imparato combattendo il Re dei Protoplasmici a Blingdenstone, i personaggi potrebbero decidere di saperne di più sullo svirfneblin pazzo o sul suo immondo padrone, Juiblex il Signore Senza Volto.

Uno gnomo delle profondità respinto dai suoi simili si aggira nei tunnel oscuri, piangendo e parlando alle creature che strisciano e fuoriescono dalle pareti. Lo vedete adottare due chiazze viscidie di melma, percependo che ha un potere innato su di esse. Gioca con loro come se fossero suoi figli, inseguendoli nei cunicoli tenebrosi.

Poi, qualcosa cambia e le melme scivolano via. Lo gnomo delle profondità le insegue, spaventato dall'ipotesi di restare di nuovo solo. Sentite una grande fame che lo assale. Sperimenta una serie di visioni che si riversano nella vostra visione, mostrandovi ciò che a lui sembra un paradiso ma che per tutti gli altri è un incubo melmoso. La grande fame gli parla e la sua mente già devastata lo difende dal potere dirompente della fame. Quel potere sembra riconoscere e valutare qualcosa nello gnomo che gli tornerà molto utile.

La grande fame ha un nome: Juiblex. E il suo potere... oh, che grande e terribile potere! Conferisce allo gnomo la capacità di comandare le creature fameliche più piccole, i suoi figli, affinché possano tornare nel luogo da cui sono stati scacciati e divorare ogni cosa!

LAME SPEZZATE

La corruzione a Gracklstugh erode lentamente la società dei duergar dall'interno, spingendola verso una sorte brutale.

Vedete un cerchio di piccole figure incappucciate, dalle forme gobbe ed emaciate. Si muovono e gesticolano a scatti improvvisi, tradendo la follia che le divora. Intonano un canto e ondeggiando alla melodia delle loro stesse parole. Poi, si fermano e il bagliore della *faerzress* si innalza attorno a loro, mormorando parole indecifrabili. I derro ridacchiano e danzano, nelle loro mani brilla un potere che non è il loro. La visione cambia e improvvisamente i nani grigi fissano il metallo rosso incandescente sulle loro incudini. Il ritmo costante del loro martellare si arresta. Improvvisamente, i fratelli si rivoltano l'uno contro l'altro e le loro menti precipitano nella follia. Si innalza una cortina di scintille e una città brucia.

ALTARE DI DEMOGORGON

I personaggi potrebbero avere già incontrato fuggacemente uno dei signori dei demoni a Sloobludop, dove hanno assistito all'ascesa di Demogorgon, il cosiddetto "Padre delle Profondità" dei folli kuo-toa.

Vedete un kuo-toa che nuota nelle buie profondità di un lago sotterraneo. Sembra esitare e si volta a destra e a sinistra in cerca di qualcosa, poi viene circondato da creature zannute simili a mante. Il kuo-toa sorride e i suoi denti appuntiti luccicano anche nell'oscurità. Ha visto qualcosa. Ha scoperto un nuovo segreto e la sua mente, già sconvolta, precipita ulteriormente nella follia.

Il kuo-toa si raggomitola su se stesso e protende le braccia in avanti, in un gesto di venerazione. In quel momento, dal cerchio di mante emergono due tentacoli... seguiti da due teste di babbuino urlanti.

FRAZ-URB'LUU E LA GEMMA

I personaggi potrebbero essere curiosi di saperne di più sulla fonte della discordia a Mantol-Derith, nel qual caso scopriranno qualcosa su Fraz-Urb'luu.

Uno squarcio formato dalla *faerzress* si spalanca e illumina un tunnel immerso nelle tenebre. Il varco sputa fuori una gemma nera che cade e rotola rumorosamente sul pavimento di pietra. La gemma viene raccolta da un nano dalla pelle grigia che la ispeziona attentamente.

La visione passa poi a mostrare una caverna illuminata a giorno e piena di rozze bancarelle di vendita, dove il duergar porge la gemma a una *svirfneblin* per chiederle una valutazione. La *gnoma* si rifiuta di restituire la gemma, cedendola invece a uno dei suoi apprendisti *svirfneblin*. Il giovane apprendista si allontana di soppiatto stringendo la gemma tra le mani, ma viene assalito all'improvviso da un gargoyle. Il gargoyle ghermisce la gemma, si allontana in volo e la dona a una *drow*. La *drow* osserva la gemma nera e vede un orrendo volto demoniaco che la scruta dall'interno della pietra. Nella sua mente si fa strada un'irrefrenabile bramosia di omicidi e di massacro, poi la *drow* nasconde la gemma addosso a sé, sfodera la spada corta e riveste la sua lama di una sostanza velenosa.

CYROG È VIVO! SIA LODE A ORCUS!

Sebbene Orcus non svolga un ruolo rilevante in questa avventura, i giocatori potrebbero chiedersi cosa stia tramando il Signore Demoniaco della Non Morte.

Nel cuore di una caverna aliena che luccica di fanghiglia, dozzine di *mind flayer* si radunano attorno a un enorme cervello adagiato in una vasca. Il cervello è morto. Percepiti i pensieri indecifrabili degli *illithid* che piangono la sua scomparsa. Una parola echeggia più forte delle altre: Cyrog.

Improvvisamente, la *faerzress* avvolge la sala in un alone di luce violacea. Si apre un varco da cui emerge una possente figura cornuta che emana il fetore della putrefazione. Alza una bacchetta sormontata da un teschio e la punta contro il cervello antico senza vita. Il cervello antico inizia a pulsare e notate dei lampi di luce violacea che scuotono la sua carne putrefatta. I *mind flayer*, sconvolti, sentono che il cervello antico torna a parlare con loro, annunciando che Orcus ha salvato Cyrog e ordinando loro di seguirlo nella non morte.

I bibliotecari di Gravenhollow sanno che Cyrog è il nome di un remoto insediamento di *mind flayer*. Anche Vizeran DeVir e tutti i membri della Società della Genialità sanno che Cyrog trae il nome da un anziano cervello antico che comanda l'insediamento, situato nelle profondità dell'Underdark, a migliaia di chilometri a est.

BAPHOMET, IL RE CORNUTO

Il signore dei demoni Baphomet non svolge un ruolo rilevante in quest'avventura. Tuttavia, se un personaggio cerca indizi sull'ubicazione del Re Cornuto, riceve la visione seguente.

L'odore del sangue aggredisce le tue narici mentre ti aggiri per un dedalo di tunnel nell'Underdark, avanzando a grandi passi mentre i tuoi zoccoli giganti spaccano le pietre del pavimento. La luce della *faerzress* rivela che la tua ombra è mostruosa e sembra quella di una bestia torreggiante che porta una corona di corna. Brandendo il tuo falcone insanguinato, ti fai strada attraverso una foresta di *zurkh* torreggianti che si erge davanti a te. I tunnel oltre la foresta getterebbero nella confusione qualsiasi mente comune, ma tu sai istintivamente quale sentiero prendere. Ogni passo ti porta più vicino a un baratro pieno di magma, al cui centro è incastrato un enorme macchinario di metallo e pietra, un'arma in grado di modellare l'intero Underdark.

Questa visione rivela fuggacemente il Motore del Dedalo, un congegno arcano situato nel cuore del Labirinto (vedi il capitolo 14).

PROGENIE DI YEENOGHU

Se un personaggio cerca di saperne di più su Yeenoghu, il Signore Demoniaco degli *Gnoll*, sperimenta la seguente visione inquietante.

Una creatura gobba e putrefatta con la testa di una iena demoniaca sferra un colpo con il suo mazzafrusto a tre teste contro un beholder, schiacciandolo. Quando l'occhio tiranno cade a terra, un branco di iene balza sul cadavere e gli strappa i tentacoli oculari, mentre il signore dei demoni lecca il sangue che cola dalla sua arma. Mentre le iene si nutrono, si trasformano in gnoll sbavanti e sghignazzanti sotto i vostri occhi.

LOLTH, LA REGINA DEMONIACA DEI RAGNI

Se i personaggi chiedono di Lolth, sperimentano una visione della sua dimora nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache, a conferma che almeno uno dei signori dei demoni non è fuggito dall'Abisso.

Davanti a voi si erge la vera forma della Regina Demoniac dei Ragni, quella di un aracnide nero e rigonfio con la testa di una drow. Sulle ragnatele che la circondano, giacciono migliaia e migliaia di uova grigie. Lolth percepisce di essere scrutata e la sua furia è quasi tangibile quando proietta la sua mente all'esterno per trovarvi. Lancia un grido di collera che echeggia nelle vostre menti quando viene respinta dalle potenti interdizioni di Gravenhollow, poi la visione si interrompe di colpo per lasciare il posto all'oscurità.

Questa visione offre un rapido scorcio del piano di Lolth per scacciare i suoi rivali dall'Abisso e ripopolare i suoi strati con la sua progenie demoniaca. Il personaggio che sperimenta questa visione deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti ottiene un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2).

ALTRE VISIONI

Le altre visioni che i personaggi potrebbero cercare dipendono da cosa hanno sperimentato durante la loro fuga dall'Underdark e dai temi che il DM vuole porre al centro dell'avventura (incluse le attività degli altri signori dei demoni).

TORNARE DA VIZERAN

Quando i personaggi hanno scoperto tutto quello che si erano prefissi di scoprire, possono tornare da Vizeran. Se non lo fanno, sarà lui a cercarli, avendo completato a sua volta le proprie ricerche.

"È stato quel pazzo di Gromph a portarci addosso i signori dei demoni ed è stata la sua regina demoniaca a muovere i fili fin dall'inizio. Ha consentito a Lolth di regnare incontrastata sull'Abisso. Le mie ricerche mi fanno pensare che Gromph abbia usato la *faerzress* per compiere un'evocazione di tale portata, anche se scommetto che non era questo il risultato che sperava di ottenere. Imbecille!"

"Posso risparmiarvi mesi di ricerche... tempo che chiaramente non abbiamo. L'informazione che ho trovato qui ha confermato le mie teorie e ora so come esiliare i signori dei demoni e ricacciarli nell'Abisso. Possiamo riuscirci soltanto se lavoriamo assieme e se sarete abbastanza coraggiosi da sfidare direttamente i signori dei demoni. O forse la parola più adatta è avventati."

Se i personaggi sembrano riluttanti a collaborare con Vizeran, il drow ricorda loro quale pericolo attende il mondo di superficie qualora i signori dei demoni riuscissero a fuggire dall'Underdark. Se i personaggi accusano Vizeran di avere altre motivazioni, il drow accenna un leggero sorriso e annuisce. Tuttavia, insiste nell'affermare che il suo obiettivo coincide con quello dei personaggi e che non intende coinvolgerli negli altri suoi piani. Aggiunge che lui è di gran lunga il più insignificante tra i molti mali che i personaggi dovranno affrontare.

Vizeran invita gli avventurieri e gli altri PNG a seguirlo fino ad Araj, la sua torre e roccaforte, dove potranno discutere della questione più in dettaglio. Laggiù mostrerà agli eroi cosa intende e perché abbia bisogno del loro aiuto. Si rifiuta di discutere i piani in maggior dettaglio a Gravenhollow, dicendo che "le pareti hanno orecchie, in senso letterale, e che gli echi qui dentro possono perdurare all'infinito". Soltanto la sua dimora è un luogo abbastanza sicuro dove pianificare la sconfitta dei signori dei demoni.

LASCIARE GRAVENHOLLOW

Fintanto che i personaggi si comportano da ospiti rispettosi, i bibliotecari non hanno difficoltà a lasciarli soggiornare a Gravenhollow per tutto il tempo che vogliono. Tuttavia, la biblioteca smette di inviare loro nuove visioni una volta che hanno appreso tutte le informazioni essenziali. Se i giocatori insistono ancora, i loro sforzi si rivelano infruttuosi e i bibliotecari o gli assistenti suggeriscono che non c'è altro da apprendere al momento.

I personaggi possono viaggiare assieme a Vizeran, oppure l'elfo oscuro può fornire loro una mappa con una serie di indicazioni precise per raggiungere Araj, qualora i personaggi volessero occuparsi di altre questioni nell'Underdark prima. Sottolinea però che il tempismo è essenziale. Per ogni giorno di ritardo, i personaggi consentono al potere e all'influenza dei signori dei demoni nell'Underdark di crescere. Vedi il capitolo 12, "La Torre della Vendetta", per ulteriori informazioni su Araj.

L'ultimo favore che la biblioteca concede agli avventurieri è di collegare il loro tunnel d'uscita direttamente ai percorsi che conducono alla loro destinazione desiderata, che si tratti di Araj, Blingdenstone, Menzoberranzan, Gracklstugh, Mantol-Derith, le rive del Lagoscuro o qualsiasi altro luogo.

RICOMPENSE IN PE

I personaggi dovrebbero andarsene da Gravenhollow con una chiara visione di ciò che sta succedendo nell'Underdark sotto l'influsso dei signori dei demoni e dei ruoli che Gromph Baenre e Lolth hanno svolto nel creare la crisi. Ogni personaggio ottiene 5.000 PE per avere scoperto la verità.



CAPITOLO 12: LA TORRE DELLA VENDETTA

Ricevuta un'offerta di alleanza dal drow arcimago Vizeran DeVir, gli avventurieri si recano alla sua torre nelle profondità dell'Underdark. Laggiù apprendono da lui ulteriori informazioni sulla minaccia costituita dai signori dei demoni e hanno la possibilità di stringere un patto con lui per affrontare quella minaccia. Ma dovranno essere prudenti, in quanto il loro potenziale alleato ha a cuore anche altri interessi personali e persegue degli obiettivi nascosti che coinvolgono i drow suoi simili.

Se i personaggi hanno respinto l'offerta di alleanza di Vizeran a Gravenhollow (vedi il capitolo 11), il drow arcimago manda in un secondo tempo Grin Ousstyl (vedi più avanti in questo capitolo) come emissario di pace, per rinnovare l'offerta e condurre i personaggi ad Araj, se la accetteranno. Un'ulteriore esplorazione dell'Underdark condotta da soli potrebbe convincere i personaggi quanto meno a sentire cosa Vizeran ha da dire. Se trovano il modo di comunicare l'offerta del drow ai loro alleati nel mondo di superficie, quegli alleati incoraggiano i personaggi a stipulare un'alleanza con il drow arcimago.

VERSO LA TORRE

La torre di Vizeran si trova ai confini dei Vermicontorti, a circa dieci giornate da Menzoberranzan. La mappa e le indicazioni fornite dall'arcimago agli avventurieri nel capitolo 11 consentono al gruppo di trovare la caverna dove sorge la torre senza smarrirsi. Lungo il cammino che conduce alla torre, il DM usa gli incontri casuali del capitolo 13, "I Vermicontorti".

L'ultimo tratto che conduce alla torre è costituito da uno stretto passaggio che si dirama da un tunnel laterale, celato da una porta segreta protetta magicamente. Se la mappa di Vizeran giunge entro 3 metri dalla porta, una tenue luce

violacea evidenzia la parola "Araj" (un termine drow che significa "vendetta") incisa sulla superficie in caratteri Elfici filiformi. Se la mappa viene messa a contatto con la porta, quest'ultima si apre per 1 minuto o finché la mappa non si allontana di 30 metri da essa. Se i personaggi sono accompagnati da Vizeran, la porta segreta si apre al suo comando.

Gli avventurieri possono recarsi ad Araj con le forze della loro spedizione al gran completo. Vizeran consentirà soltanto ai personaggi giocanti di entrare nella torre, anche se la caverna attorno ad essa offre spazio in abbondanza per accamparsi senza correre il rischio di effettuare incontri. Tuttavia, se i personaggi viaggiano a cavallo di lucertole giganti o di altre cavalcature, quelle creature non riusciranno ad attraversare lo stretto cunicolo che conduce alla torre e sarà necessario stabilire un accampamento separato, più lontano dalla torre vera e propria.

Il passaggio oltre la porta segreta è talmente stretto da costringervi ad avanzare in fila indiana e di tanto in tanto dovete girarvi lateralmente e stringervi. Impiegate circa un'ora ad avanzare nel buio pesto del tunnel e il vostro viaggio è accompagnato dall'eco costante di rumori lontani. Il passaggio poi si allarga e sfocia in una caverna le cui pareti e il soffitto si perdono nell'oscurità. Frammenti di quarzo e di mica incastonati nella pietra luccicano nell'oscurità, mostrando un sentiero scavato sul pavimento pietroso. Alla fine di quel sentiero, si innalza un'enorme sagoma scura: una gigantesca stalagmite in cui è stata scolpita una tetra torre nera.

ARAJ: TORRE DI VIZERAN

La torre di Vizeran è un'enorme stalagmite in cui è stata scavata una serie spiraleggiante di camere che sale fino all'apice. Il centro del pinnacolo di pietra è stato scavato per formare un condotto verticale aperto. Una scalinata di pietra sale a spirale attorno al condotto, intervallata da pianerottoli che conducono alle camere dei livelli superiori:

- Il **livello 1** ospita una vasta anticamera e una sala delle udienze.
- Il **livello 2** contiene le cucine, i magazzini e gli alloggi degli schiavi, attualmente in disuso.
- Il **livello 3** contiene le camere da letto degli ospiti e una sala delle torture per gli "ospiti speciali".
- Il **livello 4** contiene la biblioteca e il laboratorio di Vizeran.
- Il **livello 5** contiene gli alloggi privati dell'arcimago.
- Il **livello 6** è il rifugio di Vizeran e si trova alla sommità della torre, dove trascorre il tempo immerso nello studio e nella contemplazione.

Il rifugio ospita un *cerchio di teletrasporto* permanente che Vizeran può usare per tornare a casa in caso di estrema necessità (lo usa solo come ultima risorsa, tuttavia, considerati i rischi che comporta il teletrasporto nell'Underdark; vedi "Faerzress" nel capitolo 2). Vizeran non rivela l'esistenza del cerchio agli stranieri, a meno che non sia assolutamente necessario, e non comunica mai a nessuno la sua sequenza di sigilli.

INCONTRARE VIZERAN

Presumendo che gli avventurieri arrivino alla torre come ospiti di Vizeran, trovano la porta aperta per loro. Se arrivano in altre circostanze, vedi "Entrare ad Araj di Nascosto" alla fine di questo capitolo.

Oltre la pesante porta di ferro che è l'unica entrata visibile della torre, un breve tunnel si estende attraverso un metro e mezzo di solida pietra in una camera fresca e buia. Quando entrate, un globo fluttuante di pallida luce violacea si accende davanti a voi, rivelando un'apertura nel soffitto a volta e una scala a chiocciola di pietra priva di ringhiera che sale fino a perdersi nell'oscurità.

Attorno alle scale, la luce rivela una sala delle udienze circolare, dotata di fredde lanterne spente che pendono da sostegni incassati nelle pareti di pietra. Il pavimento è ricoperto di pesanti tappeti e un seggio di pietra simile a un trono occupa un podio rialzato a sinistra dell'entrata.

La sfera di luce viola fluttua fino a fermarsi sotto l'apertura del condotto e rimane lì in sospeso, in attesa che vi avvicini.

Il globo di luce magica tenta di guidare i personaggi su per il condotto fino al rifugio di Vizeran, in cima alla torre. I personaggi possono salire le scale, se lo desiderano, ma qualsiasi creatura che balzi dalle scale nel condotto aperto attiva l'effetto magico di levitazione infuso nel condotto (vedi il riquadro "Torre di Vizeran: Trattati Generali"). Se gli avventurieri arrivano con Vizeran, il drow comunica loro le parole d'ordine per usare l'effetto di levitazione.

VIZERAN DeVIR

Vizeran DeVir è uno dei più grandi talenti magici emersi nella città drow di Menzoberranzan. Purtroppo per lui, la sua ascesa al potere fu simultanea a quella di un altro grande talento arcano della Città dei Ragni, Gromph

Baenre. Come rampollo della Prima Casata e portato per l'intrigo quanto per la magia, Gromph orchestrò la caduta in disgrazia di Vizeran e lo fece esiliare come miscredente infedele a Lolth. Ironicamente, così facendo forse gli salvò la vita, in quanto la Casata DeVir fu spazzata via di lì a poco dalla sua rivale, la Casata Do'Urden.

Consegnato alla solitudine nell'Underdark, Vizeran non perì come molti pensavano. Mise invece i suoi poteri arcani all'opera per crearsi un rifugio sicuro e trascorse i secoli seguenti in solitudine, immerso nei suoi studi per affinare la padronanza delle arti magiche. Ha osservato da lontano gli innumerevoli eventi che hanno scosso l'Underdark e il resto di Faerûn, raccogliendo informazioni e pianificando il suo futuro ritorno. Dopo avere atteso per secoli, Vizeran crede che ora quel momento sia giunto.

Vizeran brama la vendetta contro il suo unico rivale ancora in vita, Gromph Baenre, il drow Arcimago di Menzoberranzan. In quanto seguace dell'Antico Occhio Elementale, Vizeran disprezza inoltre Lolth e la sua influenza sui drow. Non chiede di meglio che di poter denunciare Gromph e dimostrare ai drow che Lolth li ha usati per il suo tornaconto personale. Ovviamente, vuole anche scoprire quali segreti arcani hanno permesso a Gromph di attingere a una magia tanto potente da permettergli di evocare i signori dei demoni nell'Underdark.

Vizeran è un alleato potente ma pericoloso. I suoi piani e i suoi obiettivi sono interamente egoistici ed è pronto a sacrificare i personaggi senza esitazione pur di portare a compimento le sue macchinazioni. Per di più, Vizeran non è immune quanto crede alla follia demoniaca che dilaga nell'Underdark e che ha fomentato la sua megalomania e la sua sete di vendetta nei confronti dei drow suoi simili.

Vizeran è un **arcimago** che possiede le seguenti modifiche alle statistiche:

- L'allineamento di Vizeran è neutrale malvagio.
- Grazie al suo retaggio fatato, Vizeran dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.
- Vizeran può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale: *levitazione* (solo se stesso) una volta al giorno, *luci danzanti* a volontà, *luminescenza* una volta al giorno (tiro salvezza degli incantesimi CD 15) e *oscurità* una volta al giorno.
- Finché è esposto alla luce del sole, Vizeran subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

KLEVE

Vizeran è in possesso della gemma di controllo di uno **slaad della morte** che chiama "Kleve". Lo slaad funge da guardia del corpo dell'arcimago e gli resta vicino tutto il tempo. Kleve può cambiare la sua forma per apparire come un qualsiasi umanoide di taglia Piccola o Media, a volte assumendo l'aspetto di uno gnomo delle profondità servitore o di un drow assistente di Vizeran, se non vuole dare nell'occhio. Può inoltre lanciare *invisibilità* per osservare in silenzio e di nascosto, ma assume la sua vera forma quando vuole intimidire le altre creature. Anche se di indole crudele, Kleve non agisce mai per fare del male a qualcuno senza il permesso di Vizeran.

La gemma di controllo di Kleve è un cristallo affumicato che Vizeran porta appeso al collo con una catenella, sotto la sua tunica. Fintanto che Vizeran possiede la gemma, lo slaad della morte deve obbedirgli e non può essere affascinato.

GRIN OUSSTYL

L'unica altra persona presente ad Araj è Grin Ousstyl, il **drow mago** apprendista di Vizeran. Grin, uno scaltro combinaguai di una casata di poco successo, si era insinuato nell'alleanza fuorilegge di drow maghi nota come il Consiglio dei Ragni, ma era stato imprudente e per poco la sua ambizione non finiva per farlo giustiziare. Esiliato da Menzoberranzan, fu accolto da Vizeran, che svolge il ruolo di patrono ombra del consiglio. Il giovane drow ha continuato i suoi studi magici sotto la tutela dell'arcimago.

Grin è fedele al suo maestro, ma poco adatto a un'esistenza solitaria di questo tipo. Cerca un'opportunità per tornare a Menzoberranzan, appoggiando l'ipotesi di una sollevazione per spodestare le madri matrone e porre fine al loro dominio. È meno entusiasta nei confronti dell'opzione di trasformare la sua vecchia città in un campo di battaglia per i signori dei demoni, però, e alla fine tradisce la fiducia di Vizeran nei confronti degli avventurieri, nel tentativo di evitare quell'esito (vedi il capitolo 15, "La Città dei Ragni").

VIZERAN DEVIR



ALTRI ABITANTI

Nessun'altra creatura vivente risiede ad Araj, ma la torre ospita vari abitanti magici con cui i personaggi potrebbero interagire.

Ogni livello della torre possiede un **servitore inosservato** permanente che ha il compito di prendersi cura di Vizeran, di Grin e degli altri ospiti dell'arcimago. Due dozzine di armature decorative esposte nei vari angoli della torre sono in realtà altrettante **armature animate** che si muovono e combattono su ordine di Vizeran. Ogni stanza o corridoio della torre è sorvegliata da un numero di armature che può variare da uno a tre. Se Vizeran è minacciato, le usa per interferire con gli aggressori e procurarsi il tempo di scappare o di contrattaccare.

Se un personaggio ficcanasa in giro per la torre ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota i segni della presenza di altre creature umanoidi ad Araj in tempi recenti: capi di vestiario scartati, cibo ammuffito e catene e manette imbullonate alle pareti di alcune stanze della torre. Vizeran ignora le eventuali domande a questo proposito, ma Grin Ousstyl rivela ai personaggi che in passato Vizeran teneva vincolati alcuni demoni minori e schiavi umanoidi al suo servizio. Vizeran esiliò i demoni quando i signori dei demoni giunsero nell'Underdark, temendo qualche legame nascosto tra le creature dell'Abisso. Gli schiavi al servizio del drow arcimago (quasi tutti acquisiti da Gracklstugh) sono tutti morti, caduti preda della follia e uccisi da Vizeran, oppure sacrificati come parte dei preparativi per l'oscuro rituale dell'arcimago. Grin Ousstyl non parla in modo esplicito di questo secondo argomento, limitandosi a dire che lavorare sotto Vizeran può essere duro per i suoi assistenti.

TORRE DI VIZERAN: TRATTI GENERALI

I tratti seguenti si applicano a tutta la torre.

Luce. La caverna al di fuori della torre è buia, in quanto gli abitanti di Araj non hanno bisogno di alcuna luce. All'interno della torre, qualche *globo flutuante* proietta luce fioca, mentre il resto dell'edificio è immerso nell'oscurità.

Vigilanza e Interdizione. L'interno della torre è sotto l'effetto di un incantesimo *vigilanza e interdizione* permanente, che ha lo scopo di respingere gli intrusi. Vizeran sospende gli effetti dell'incantesimo per i suoi ospiti, consentendo loro di entrare senza correre rischi, ma chi tenta di intrufolarsi nella torre di soppiatto dovrà vedersela con gli effetti dell'incantesimo (vedi "Entrare ad Araj di Nascosto"). Inoltre, la torre è protetta dagli scrutamenti. Gli incantesimi di divinazione lanciati dall'esterno non possono oltrepassare le pareti della torre, a meno che Vizeran non lo consenta; l'arcimago sarà inoltre immediatamente avvertito se le interdizioni della torre respingono un incantesimo di divinazione.

Condotto di Levitazione. Nel condotto centrale della torre, è attivo un incantesimo *levitazione* permanente, che consente a ogni creatura che entri nel condotto (o che cada dalle scale) di rimanere sospesa a mezz'aria. Una creatura che pronuncia la parola d'ordine *aluh'al'kafion* ("discesa") scende di 6 metri per round finché non arriva in fondo al condotto. Se pronuncia la parola d'ordine *ku'lam* ("salita"), sale di 6 metri per round finché non arriva al livello più alto. Il movimento si ferma immediatamente se la creatura pronuncia la parola *ilikalik* ("ferma"). Finché Vizeran si trova nella torre, può disattivare o riattivare l'effetto di levitazione con un'azione.

L'INTRIGO DI VIZERAN

Vizeran DeVir invita gli ospiti ad accomodarsi nel suo studio mentre i suoi *servitori inosservati* portano vassoi di funghi secchi, carne affumicata di rothé e calici di liquore speziato. Il drow arcimago si versa una coppa e si premura di bere per primo, per scacciare qualsiasi sospetto di tentativo di avvelenamento, specialmente dopo tutto il disturbo che si è preso per organizzare questo incontro.

Ora che è al sicuro nella sua torre, Vizeran riprende la discussione che aveva iniziato con i personaggi a Gravenhollow, rivelando altro di ciò che sa sui signori dei demoni.

"L'unico della mia specie che poteva sperare di competere con me nell'Arte è Gromph Baenre. Forse fin dal momento in cui ci incontrammo capimmo che eravamo destinati a diventare rivali. Ma mentre io mi dedicavo esclusivamente alla padronanza dell'Arte, Gromph era anche un astuto manipolatore politico. Non era più devoto di me alla Regina Ragno, ma orchestrò la mia caduta in disgrazia e il mio esilio. Privata delle mie considerevoli doti, la mia casata cadde sotto l'attacco della nostra casata rivale, i Do'Urden. Gromph divenne l'Arcimago di Menzoberranzan con l'avallo della sua casata, la Prima Casata del Consiglio Governativo."

"Io e Gromph abbiamo sempre avuto due sole cose in comune: la nostra passione per l'Arte e il nostro odio per le sofferenze che i nostri colleghi maghi devono subire per mano delle matrone madri e delle sacerdotesse dei drow. La sete di potere di Gromph è sempre stata insaziabile e nemmeno l'ascesa al rango di Arcimago di Menzoberranzan è bastata a placarlo."

"Da questa torre del mio esilio, tengo d'occhio le attività di Gromph, cosa non facile grazie alla sua natura diffidente e circospetta. Ciò nonostante, le mie osservazioni hanno rivelato che stava preparando un rituale unico, per attingere in qualche modo all'energia della *faerzress* e incanalare un potere arcano incalcolabile. Quando Gromph ha celebrato questo rituale, le barriere tra i piani hanno tremato. E così, come ormai avrete capito, i signori dei demoni sono stati strappati dai loro strati dell'Abisso e scaraventati quaggiù nell'Underdark. Ciò che abbiamo visto tutti a Gravenhollow non fa che confermarlo."

Vizeran risponde alle domande dei personaggi come meglio può poi fa la sua proposta. Il DM userà i punti elencati nelle sezioni seguenti per condurre i negoziati, utilizzando le combinazioni di prove di caratteristica e di interpretazione che preferisce. Vizeran è sincero quando si offre di dare una mano, anche se le sue motivazioni sono esclusivamente egoistiche. Di conseguenza, cercherà di giungere a un accordo con i personaggi.

COSA SA VIZERAN

I personaggi possono apprendere le informazioni seguenti da Vizeran facendo le domande giuste; il drow condivide ciò che sa con parsimonia, ma una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 20 può fornire ulteriori informazioni qualora l'arcimago tenti di essere sfuggente:

- C'è Lolth dietro la trama che ha portato i signori dei demoni nell'Underdark. La Regina Ragno ha manipolato Gromph Baenre e ha usato i drow come pedine in un piano per sbarazzarsi dei suoi rivali demoniaci e conquistare il potere nell'Abisso.

- I signori dei demoni dell'Abisso, assieme ai loro servitori minori e alle loro legioni, sono stati sguinzagliati nell'Underdark a seguito del rituale di Gromph.
- La presenza dei signori dei demoni sta deformando la stessa struttura della realtà dell'Underdark. La *faerzress* che permea buona parte del reame sotterraneo è diventata un canale attraverso cui la follia dei signori dei demoni è libera di diffondersi.
- Gromph Baenre è scomparso dopo il rituale. Vizeran non è riuscito a rilevare alcuna traccia dell'arcimago suo rivale usando tutte le risorse a sua disposizione.
- Demogorgon, il Principe dei Demoni, è arrivato alla Crepa-Artiglio di Menzoberranzan e ha seminato il caos in tutta la città prima di fuggire nel resto dell'Underdark.
- Non è chiaro quale fosse lo scopo originario del rituale di Gromph, ma Vizeran crede che il suo rivale intendesse evocare e vincolare uno specifico signore dei demoni. Vizeran ha difficoltà a credere che perfino Gromph fosse tanto arrogante da pensare di poter vincolare tutti i signori dei demoni dell'Abisso simultaneamente.
- Il fatto che l'evocazione abbia avuto origine a Menzoberranzan resta ignota ai più. Se le altre razze dell'Underdark lo sapessero, avrebbero già mosso guerra contro i drow. Gli elfi oscuri quasi sicuramente desiderano che questa informazione resti segreta... sempre ammesso che essi stessi lo sappiano.
- Vizeran non conosce alcun modo per invertire il rituale di Gromph Baenre. Crede però che esista un modo diverso per ricacciare i signori dei demoni nell'Abisso (vedi "Il Piano di Vizeran").

COSA VUOLE VIZERAN

Come qualsiasi altra creatura sana di mente, Vizeran non ha intenzione di permettere che l'Underdark diventi la nuova dimora degli abitanti dell'Abisso. Fa notare che una volta che i signori dei demoni avranno stabilito il loro dominio quaggiù, nulla impedirà loro di dilagare in superficie per diffondere il caos e la follia in tutto il Faerûn. Anzi, un tale esito è inevitabile, col passare del tempo.

Vizeran vuole disperatamente distruggere il suo vecchio rivale. Ma, al di là di questo, l'arcimago sogna di spodestare Lolth e di mostrare ai drow la Regina Demoniacca dei Ragni come la creatura traditrice che è in realtà. Il suo profondo e irrefrenabile desiderio è di vedere Menzoberranzan distrutta dalla furia dei demoni. Poi gli sparuti drow sopravvissuti volteranno le spalle a Lolth e alle sue sacerdotesse e chiederanno a Vizeran di guidarli, lasciandogli prendere il posto che gli spetta come saggio capo del suo popolo.

COSA OFFRE VIZERAN

Vizeran DeVir offre agli avventurieri le sue conoscenze, il suo potere arcano e varie risorse magiche che saranno loro d'aiuto nell'affrontare i signori dei demoni. Questo include i benefici seguenti:

- Vizeran offre a ogni personaggio un *piwafwi* drow (vedi l'appendice B).
- A ogni personaggio sarà fornito un amuleto che può essere usato una sola volta come una *pergamena di protezione dagli immondi*.
- Vizeran offre l'uso di Araj come rifugio sicuro nell'Underdark, fintanto che la sua alleanza con i personaggi perdura. L'arcimago non accetterà di ospitare un intero esercito nella sua dimora, ma gli avventurieri e i loro alleati troveranno le porte della torre aperte quando ne avranno bisogno.



- Soprattutto, Vizeran può offrire un piano per sconfiggere i signori dei demoni... ma ha bisogno degli avventurieri per metterlo in atto (vedi "Il Piano di Vizeran").

Vizeran è disposto a negoziare e a stipulare altri accordi ragionevoli, tra cui l'addestramento di altri maghi e la possibilità di apprendere incantesimi contenuti nella sua biblioteca. Tuttavia, l'arcimago sfrutterà queste opportunità di insegnamento per tentare di corrompere subdolamente i suoi studenti.

IL PIANO DI VIZERAN

Non appena i personaggi accennano di essere disposti a collaborare con lui, il drow arcimago spiega il suo piano.

"I demoni sono creature animate dalla follia e dall'odio, per quanto grandi e potenti possano essere. Si fanno guerra l'un l'altro incessantemente nell'Abisso e hanno già iniziato a farlo anche qui. Possiamo spingerli a lottare fra loro e poi occuparci dei vincitori, che ne usciranno comunque indeboliti."

"Penso di essere in grado di ideare e celebrare un rituale simile a quello di Gromph, ma assai meno pericoloso e avventato, per attirare i signori dei demoni più potenti nel luogo in cui sono stati evocati in origine. Una volta radunati assieme, tenderanno di distruggersi l'un l'altro. Ma anche se i signori dei demoni distruggono le manifestazioni fisiche l'uno dell'altro qui nel nostro mondo, la loro essenza non può essere soppressa. Saranno quindi ricacciati nell'Abisso, come se fossero stati esiliati."

"Il rituale ha bisogno di certe componenti per produrre il talismano che attirerà i demoni. Poi servirà un altro rito per potenziarlo e attivarlo. Ne seguirà una battaglia sanguinaria come questo mondo non ha mai visto. Gli eventuali signori dei demoni sopravvissuti saranno gravemente indeboliti e dovrebbero essere di gran lunga più facili da distruggere."

"Ho bisogno soltanto degli ingredienti necessari," dice Vizeran "e, se possibile, di dare un'occhiata al grimoire e agli appunti custoditi nello studio di Gromph." Quando il drow arcimago vi osserva, l'ombra di un sorriso si dipinge su un angolo della sua bocca.

I personaggi possono rifiutarsi di aderire al piano di Vizeran in ogni momento, nel qual caso l'arcimago ordina loro di uscire da casa sua e augura loro buona fortuna se pensano di sopravvivere in un mondo dominato dai signori dei demoni. Aggiunge poi che troverà altri mezzi per occuparsi del problema a modo suo.

Se gli avventurieri sono disposti ad allearsi con lui, Vizeran sottolinea ulteriormente i suoi bisogni. Spiega che il rituale è alimentato da un unico talismano che chiama "il cuore oscuro". La creazione del talismano richiede una serie di componenti uniche:

- Un uovo intatto e non ancora schiuso di un verme purpureo, per incanalare un forte flusso di potere fisico.
- L'occhio centrale di un beholder, per infrangere la resistenza alla magia e sopraffare le energie magiche.
- Sei piume da sei angeli diversi: l'autorità dei reami celestiali e una forza in grado di fare infuriare le creature immonde.

- Il cuore di un goristro, per raggiungere e influenzare i cuori degli altri demoni.
- Tredici timmask, noti anche come “funghi del diavolo”, cresciuti nell'impronta di un marilith, un balor o un goristro: un'esca per attirare i demoni.
- Alcune gocce di sangue o di icore di un signore dei demoni, per vincolare i demoni che saranno richiamati dal rituale.
- Il grimorio e gli appunti di Gromph Baenre relativi al rituale, per ottenere una migliore comprensione del potere che ha evocato i signori dei demoni.

Nel corso delle sue ricerche, Vizeran ha individuato le potenziali fonti di tutte queste componenti e può fornire indicazioni ai personaggi su come recuperarle, come descritto nei capitoli successivi. L'uovo di verme purpureo e l'occhio del beholder sono reperibili nei Vermicontorti (vedi il capitolo 13). Le piume d'angelo e il cuore del demone sono reperibili nel Labirinto (vedi il capitolo 14). Il grimorio si trova a Menzoberranzan, la Città dei Ragni (vedi il capitolo 15). Per ottenere i funghi timmask e il sangue di un signore dei demoni, gli avventurieri dovranno affidarsi al loro ingegno e alle opportunità che si presenteranno negli altri capitoli dell'avventura.

Il DM può modificare le componenti della lista come preferisce, usando gli incontri nei capitoli dal 13 al 15 come indicazioni e opportunità. È possibile inserire altri incontri nei capitoli 13 e 14 per qualsiasi altro elemento che il DM desideri aggiungere al rituale.

Vizeran fornisce agli avventurieri e ai loro alleati i mezzi per recuperare le componenti del talismano e li incoraggia a iniziare immediatamente. Vedi i capitoli dal 13 al 15 per le fonti che Vizeran ha individuato; i capitoli 16 e 17 descrivono invece le battaglie finali contro i signori dei demoni.

VITTORIA SENZA VIZERAN

Spetta al DM decidere se gli avventurieri potranno trionfare o meno contro i signori dei demoni senza l'aiuto di Vizeran. Potrebbero riuscire ad attuare il suo piano anche da soli, specialmente una volta che avranno ottenuto da lui le componenti e le informazioni necessarie. Il talismano cuore oscuro da fabbricare per il rituale (vedi il capitolo 15) può essere collocato in un qualsiasi punto per attirare i demoni verso di esso. Analogamente, il rituale può essere celebrato in qualsiasi luogo dell'Underdark infuso di *faerzress*. Vizeran ha omesso di comunicare queste informazioni agli avventurieri soltanto perché considera il rituale la sua migliore possibilità di distruggere Menzoberranzan e reclamare vendetta sui drow che lo hanno esiliato.

Un personaggio giocante incantatore può riuscire a riprodurre il lavoro di Vizeran per creare e celebrare il rituale, predisponendo lo scenario del capitolo 17, “Contro i Signori dei Demoni”. A prescindere da come il piano si sviluppi, tuttavia, gli avventurieri dovrebbero avere l'opportunità di decidere cosa fare con Vizeran quando scopriranno che l'arcimago non è stato del tutto sincero con loro. Vedi il capitolo 15, “La Città dei Ragni”, per ulteriori dettagli.

ENTRARE AD ARAJ DI NASCOSTO

Se i personaggi non trovano convincente l'offerta iniziale di Vizeran, potrebbero decidere di entrare ad Araj di soppiatto anziché su invito del mago. Allo stesso modo, quando scopriranno che Vizeran intende usarli per portare a compimento il suo piano di distruggere Menzoberranzan, i personaggi potrebbero decidere di rubare i segreti e le risorse dell'arcimago da usare contro i signori dei demoni... o perfino di ucciderlo al semplice scopo di saccheggiare il palazzo.

INTERDIZIONI

Arrivare alla torre senza essere individuati è praticamente impossibile. Vizeran viene a sapere se qualcuno apre la porta segreta che cela il tunnel collegato ad Araj grazie a un effetto magico permanente simile a un potente incantesimo *allarme*. Gli intrusi dovranno anche vedersela con l'incantesimo *vigilanza e interdizione* attivo all'interno della torre, che colloca incantesimi *serratura arcana* su tutte le porte e incantesimi *ragnatela* sul condotto centrale e sulle scale. Le porte all'interno della Torre della Vendetta (inclusa la porta principale) hanno CA 16, 25 punti ferita, soglia di danno 5, resistenza ai danni da tuono e immunità ai danni psichici e da veleno.

Un incantesimo *bocca magica* all'entrata della torre si attiva quando un intruso tenta di aprire la porta, gridando: “Osate entrare qui senza invito? Fuggite e salvatevi la vita, finché ancora potete!” Un'altra *bocca magica* collocata al di fuori del rifugio di Vizeran ripete in continuazione: “Intrusi! Attenzione!” quando un qualsiasi intruso si avvicina a meno di 6 metri dalla porta del rifugio.

Le ventiquattro *armature animate* della torre attaccano chiunque entri ad Araj senza il permesso di Vizeran e continuano ad attaccare finché non vengono distrutte o richiamate dall'arcimago. Al primo segno di problemi, lo *slaad della morte* Kleve diventa invisibile e si mette a caccia degli intrusi, nel tentativo di attaccarli di sorpresa. Se Kleve scende a meno della metà dei suoi punti ferita, si ritira al fianco del suo padrone.

Vizeran lancia i suoi incantesimi protettivi prima di entrare in combattimento, assieme a *invisibilità* (rinnovando anche l'*invisibilità* dello *slaad della morte*, se ne ha il tempo). Come ultima speranza di fuga, Vizeran lancia *fermare il tempo* e usa l'opportunità per fuggire o tentare un rischioso *teletrasporto* fino a un suo rifugio d'emergenza nascosto in un altro luogo dell'Underdark a scelta del DM.

Nel caso in cui i personaggi abbiano l'opportunità di saccheggiare Araj, trovano gli oggetti elencati nella sezione “Cosa Offre Vizeran”, assieme ad altri tesori adatti a un avversario della potenza dell'arcimago. Vedi il capitolo 7, “Tesori”, nella *Dungeon Master's Guide* per alcune indicazioni su come creare i tesori di Vizeran, ricordando che lo scaltro drow probabilmente fa uso di trappole per proteggere i suoi oggetti magici più potenti. Se sopravvive e fugge, Vizeran aggiunge coloro che hanno osato minacciarlo e saccheggiare la sua dimora alla lista di persone che subiranno la sua vendetta.

CAPITOLO 13: I VERMICONTORTI

Due delle componenti di cui Vizeran ha bisogno per fabbricare il talismano del suo rituale (vedi il capitolo 12) possono essere reperite nelle relative vicinanze della torre dell'arcimago. I Vermicontorti sono una rete di tunnel che si estendono per centinaia di chilometri nelle propaggini settentrionali dell'Underdark, scavati da giganteschi vermi purpurei. Un nido di verme purpureo nei Vermicontorti è il luogo ideale dove trovare un uovo di verme purpureo integro. Inoltre, Vizeran ha sentito parlare di un beholder che vive nel Vasto Oblio, un baratro che si spalanca nel cuore dei Vermicontorti. Se i personaggi non hanno recuperato l'occhio centrale da Lorthuun o Xazax (i beholder nel capitolo 9), possono setacciare il Vasto Oblio alla ricerca del beholder che, a quanto si dice, occupa una tana in quell'area.

I TUNNEL DEI VERMI

La più vicina area nidificata dai vermi purpurei che Vizeran DeVir ha indicato sulla mappa ai personaggi si trova a circa settanta chilometri a ovest della torre dell'arcimago. Il Vasto Oblio è situato a circa diciotto chilometri a sud di quel nido. Il DM userà le indicazioni fornite nei capitoli 2 e 10 per condurre il viaggio del gruppo attraverso l'Underdark, consultando però la tabella "Incontri nei Vermicontorti" anziché le tabelle degli incontri casuali nel capitolo 2. Foraggiare nei Vermicontorti è più difficile e richiede di effettuare con successo prove di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 20.

La *faerzress* arriva a lambire soltanto i confini dei Vermicontorti. Mentre il gruppo esplora questa regione dell'Underdark, gli incantatori non dovranno fare i conti con gli effetti descritti nella sezione "*Faerzress*" del capitolo 2.



I tunnel creati dai vermi purpurei sono tubolari e hanno un diametro di circa 3 metri. Un tipico tratto di tunnel avanza per 1d6 x 1,5 km prima di intersecarsi con un altro tunnel o una caverna di formazione naturale.

INCONTRI CASUALI

Mentre i personaggi esplorano i Vermicontorti, il DM controlla se si verificano incontri casuali una volta al giorno. Il DM tira un d20 e consulta la tabella "Incontri nei Vermicontorti" per determinare cosa incontrano i personaggi e la spedizione (se incontrano qualcosa).

Quando si verifica un incontro, il DM tira un d6 per determinare se e come l'area è illuminata. Un risultato di 1 indica che l'area è illuminata di luce fioca da chiazze di licheni fosforescenti, mentre un risultato di 2-6 indica che l'area è buia. I tunnel tortuosi dei Vermicontorti offrono alle creature l'opportunità di sorprendere i personaggi (vedi "Notare le Minacce" nel capitolo 2).

INCONTRI NEI VERMICONORTI

d20	Incontro
1-10	Nessun incontro
11	1 drider
12	Drow cacciatori
13	1d6 ettin
14	3d6 flumph
15	3d6 nani popolani
16	Nido di grick
17	2d6 trogloditi
18	1d4 troll
19	1 umber hulk
20	1 verme purpureo

DRIDER

Questa creatura aderisce al soffitto e preferisce sferrare attacchi a distanza contro il gruppo. Esiste una probabilità del 25 per cento che il drider possa lanciare incantesimi (si usa la variante dell'incantatore nel *Monster Manual*). Il drider fugge se scende a 30 punti ferita o meno.

DROW CACCIATORI

Un drow mago della Casata Melarn guida un gruppo di 1d6 drow e 2d6 bugbear schiavi attraverso i tunnel alla ricerca di un nido di vermi purpurei, nella speranza di trovare un uovo di verme purpureo da offrire in dono alla loro matrona madre. Se i personaggi portano visibilmente un uovo con loro, il gruppo dei drow tenta di impossessarsene. Altrimenti, il drow mago non ha problemi a consentire che i personaggi e il resto della spedizione passino indisturbati.

ETTIN

Un tempo questi ettin erano orog, poi la *faerzress* e l'influenza corruttrice di Demogorgon li trasformarono in giganti a due teste. La loro trasformazione è irreversibile. Stanno morendo di fame e attaccano il gruppo a vista.

FLUMPH

Un chiostro di flumph fluttua attraverso i tunnel. Queste creature pacifiche sono state disturbate dai potenti pensieri dei signori dei demoni. Avvertono i personaggi che questi pensieri malvagi hanno contaminato l'Underdark e che la benevolenza è l'unica risposta possibile a un male del genere.

NANI POPOLANI

Esiste una probabilità del 75 per cento che questi nani degli scudi siano dei cercatori minerari provenienti da Mithral Hall, alla ricerca di pietre e minerali preziosi. Altrimenti, sono esuli che si sono smarriti nell'Underdark dopo che gli orchi hanno attaccato la loro roccaforte e li hanno messi in fuga. Questi nani vanno in cerca di un sentiero che li riporti in superficie.

Tesoro. Ogni nano porta con sé 1d10 x 0,5 kg di cibo, 1d4 x 4 litri d'acqua (conservati in borracce) e 1d6 gemme del valore di 10 mo ciascuna.

NIDO DI GRICK

I personaggi si imbattono in una ciste di formazione naturale lungo una parete del tunnel. Un grick alfa e 2d4 grick usano la ciste come nido, attaccando tutto ciò che passa nelle vicinanze.

Tesoro. Sulle pareti della ciste crescono dei cristalli preziosi. I personaggi possono raccogliergli, ricavando 3d6 cristalli intatti del valore di 50 mo ciascuno.

TROGLODITI

Questi trogloditi sono diretti verso la loro tana (vedi "Tana dei Trogloditi") e attaccano ogni altra creatura in cui si imbattono.

TROLL

Questi troll, resi pazzi dalla fame, attaccano il gruppo a vista.

UMBER HULK

Questa creatura si nasconde dietro una parete e usa la sua percezione tellurica per capire quando passa una preda, facendo irruzione attraverso la parete per attaccare il membro del gruppo più vicino. Il DM determina casualmente chi viene attaccato, calcolando anche la presenza degli eventuali PNG che viaggiano con i personaggi.

VERME PURPUREO

Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Direzione del Verme Purpureo" per determinare da dove viene il verme purpureo.

DIREZIONE DEL VERME PURPUREO

d6	Direzione
1-2	Il verme purpureo proviene dalle spalle del gruppo, avanza nella stessa direzione del gruppo e occupa l'intero tunnel in larghezza. Il gruppo dovrà distanziare il verme o fermarsi a combatterlo. Se distanziano il verme, il tunnel giunge a una diramazione dopo 1d6 x 1,5 km.
3-4	Il verme purpureo si muove lungo il tunnel nella direzione opposta a quella del gruppo e compare davanti al gruppo. Il gruppo deve invertire la marcia o fermarsi a combattere contro il verme. Se invertono la marcia, il tunnel giunge a una diramazione dopo 1d6 x 1,5 km.
5-6	Il verme purpureo scava nella roccia solida un percorso che si interseca con il tunnel del gruppo. Il verme fa irruzione dalla parete del tunnel alle spalle del gruppo, poi prosegue per il suo cammino, lasciandosi un nuovo tunnel alle spalle. Il passaggio del verme provoca un crollo nel tunnel del gruppo: ogni membro deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce 10 (3d6) danni contundenti dai detriti in caduta.

TANA DEI TROGLODITI

Circa a metà strada tra Araj e il nido dei vermi, i personaggi trovano il loro cammino bloccato da una battaglia imminente tra due fazioni di una tribù di trogloditi.

Un orrendo fetore e il debole brusio di molte voci sibilanti giunge da più avanti. Il tunnel scende ripidamente fino a una vasta caverna aperta, fiocamente illuminata da una distesa di funghi luminescenti e tagliata in due da un ruscello sotterraneo. Alti rettili umanoidi si ergono su entrambe le rive del ruscello, agitando armi improvvisate e lanciandosi minacce l'un l'altro in un linguaggio sibilante.

Il gruppo di creature più vicino a voi tiene una prigioniera legata tra due stalagmiti su una bassa altura all'interno della caverna. Il pavimento della caverna si trova sei metri più in basso rispetto a voi, in fondo a un tunnel ripido ma percorribile, lungo i cui lati sono stati accumulati mucchi di detriti. Le creature sono distratte dal loro conflitto e non vi hanno ancora visti.

I rettili umanoidi sono trogloditi che venerano una divinità minore chiamata Laogzed, un orrendo rettile che dimora nell'Abisso. Sebbene Laogzed non sia un signore dei demoni (e quindi non sia stato evocato nell'Underdark), i trogloditi di tutto l'Underdark vengono attirati nei luoghi dove i signori dei demoni si sono manifestati.

Se un personaggio capisce i trogloditi, apprende rapidamente le motivazioni del conflitto. Altrimenti, effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 13 è possibile avere un'idea sommaria di cosa stia succedendo. I trogloditi hanno teso un'imboscata a un gruppo di drow esploratori e li hanno sterminati. Il capo del gruppo brandiva una spada magica che S'slaar, il capotribù dei trogloditi, ha rivendicato come trofeo. Tuttavia, è stato H'slaat, il maresciallo di S'slaar, a uccidere il capo dei drow e ora anche lui rivendica il diritto a brandire la lama.

La disputa è degenerata rapidamente in un conflitto vero e proprio e gli altri trogloditi non hanno esitato a schierarsi con i due contendenti. Da un lato del ruscello, i trogloditi fedeli a H'slaat hanno fatto prigioniera la compagna di S'slaar e la minacciano, nella speranza di obbligare il capotribù a desistere. Dal suo lato del ruscello, S'slaar agita freneticamente la spada magica e grida, mentre i trogloditi a lui fedeli lanciano insulti e sbeffeggiano gli avversari.

I personaggi possono tornare indietro senza essere visti e trovare un percorso alternativo che oltrepassi i trogloditi, ma così facendo allungheranno il cammino di settantadue km (e le probabilità di incontri casuali aumenteranno) per raggiungere il nido dei vermi purpurei. Se i personaggi si limitano a vedere come si risolve lo stallo, vedi "Risolvere lo Stallo", più avanti in questa sezione.

1. TUNNEL D'ENTRATA

Il tunnel scavato dai vermi che gli avventurieri stanno percorrendo sfocia in cima a un ripido pendio che scende di 4,5 metri fino a un'ampia caverna. Il pendio è da considerarsi terreno difficile.

Fintanto che gli avventurieri non attirano l'attenzione, possono rimanere in quest'area senza essere notati a tempo indeterminato. I trogloditi sono troppo impegnati a fronteggiarsi a vicenda per notarli.

Lungo entrambe le pareti laterali del tunnel sono stati ammassati dei detriti. Quelli sul lato est del tunnel nascondono un passaggio segreto, che può essere notato da qualsiasi personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15. Chiunque cerchi specificamente tra i detriti lo trova effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. Gli avventurieri che si inoltrano nel passaggio oltre i detriti scoprono l'ingresso nascosto dell'area 5 alla fine del tunnel.

2. PAVIMENTO DELLA CAVERNA

H'slaat, un **troglodita campione di Laogzed** (vedi l'appendice C) e ventidue **trogloditi** sono schierati a formare una sommaria linea di battaglia lungo la riva sud di un ruscello d'acqua limpida che taglia in due la caverna. Il ruscello corre da ovest a est, forma una piccola cascata che poi si tuffa in un laghetto (area 9). Il ruscello è largo circa 4,5 metri e profondo 90 cm nel suo punto più alto. Può essere attraversato a piedi, ma è terreno difficile.

I trogloditi sono talmente distratti che gli avventurieri possono intrufolarsi di soppiatto in quest'area, fintanto che restano vicini alle pareti della caverna. Ogni personaggio deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10, altrimenti sarà notato dai trogloditi.

SVILUPPO

Una qualsiasi creatura ferita che entri nel ruscello attira lo sciame di quipper che si trova nell'area 11.

3. ALTURA

Questa sezione rialzata del pavimento della caverna è delimitata da un ripido pendio a sudovest e da una parete rocciosa alta 1,8 metri altrove. Per scalare la parete rocciosa, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 11.

Cinque **trogloditi** fedeli a H'slaat sono stanziati in quest'area. Oltre ai loro attacchi regolari, sono armati di giavellotti che lanciano da un cumulo di venticinque giavellotti preparato sul pavimento della caverna accanto a loro.

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: 3 (1d6) danni perforanti.

H'hoort, la **troglodita** compagna del Capotribù S'slaar, è legata tra due stalagmiti in quest'area. Un altro **troglodita** monta la guardia accanto a lei. Liberare H'hoort non procurerà agli avventurieri un po' di tregua dagli opportunistici trogloditi, ma se i personaggi la prendono in ostaggio, entrambe le fazioni esiteranno ad attaccarli.

4. CONCA

L'area a nord del ruscello è occupata da una conca profonda 1,5 metri. Un fosso largo 3 metri sul lato est della conca scende verso l'area 9.

Il capotribù dei trogloditi ha schierato le sue forze lungo la stretta striscia di terreno rialzato situata tra la conca e il ruscello. Il Capotribù S'slaar è un **troglodita** con 20 punti ferita e una **spada lunga +2**. Mentre impugna la spada, S'slaar ottiene l'opzione di azione seguente:

Spada Lunga +2. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni taglienti o 9 (1d10 + 4) danni taglienti se usata a due mani.

S'slaar è accompagnato da cinque **trogloditi** con 20 punti ferita ciascuno e tre **trogloditi** ordinari.



TESORO

La *spada lunga* +2 di S'slaar è di fattura drow (vedi il riquadro "Oggetti di Fattura Drow" nell'appendice B). È dotata di una guardia crociata a forma stilizzata di ragno i cui occhi sono minuscole gemme. Sulla lama sono incise le parole *Oloth thu malla*, un'espressione drow che significa "Sia lode all'oscurità".

5. SCORTE E PRIGIONIERI

Quest'area è controllata dalle forze di H'slaar. Un **troglodita** sorveglia la caverna. Un personaggio può oltrepassare la guardia di soppiatto effettuando con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12.

Il pavimento della caverna è disseminato di ossa rosicchiate, tutto ciò che resta dei cadaveri di alcuni nani e drow. Una fossa circolare, profonda 2,7 metri, contiene sei prigionieri: due **drow** e quattro nani degli scudi **popolani**. Questi pochi sfortunati sono rimasti separati da gruppi più grandi (vedi "Incontri Casuali" in precedenza in questo capitolo) e sono stati catturati dai trogloditi. Ogni due giorni, uno di loro viene sbranato dalla tribù. I prigionieri sono sporchi e deboli; ognuno di loro possiede quattro livelli di indebolimento e 1 punto ferita rimanente. Qualsiasi prigioniero può spiegare la natura del conflitto tra H'slaar e S'slaar. Se liberati, i drow fuggono immediatamente nell'Underdark, mentre i nani si offrono di unirsi alle forze della spedizione, se gli

avventurieri li liberano. I drow sono maschi appartenenti alla Casata Melarn e si chiamano Rinil e Xol. I nani degli scudi provengono dalle Marche d'Argento e si chiamano Dauthorn Brightmantle (nano), Traldak Xornbane (nano), Zulia Stonewhisper (nana) e Hargritt Hammerhome (nana).

I detriti accumulati lungo la parete sud della caverna nascondono un passaggio segreto che conduce all'area 1. Chiunque possieda un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 nota il passaggio. Chiunque cerchi attivamente tra i detriti troverà il passaggio effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 per trovarlo.

TANA DEI TROGLODITI: TRATTI GENERALI

I personaggi notano dei tratti ricorrenti man mano che esplorano la tana dei trogloditi.

Luci. Le lucinotturne (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2) e altri funghi luminosi illuminano fiocamente le caverne e i tunnel in tutta la tana dei trogloditi.

Soffitti. Il soffitto della caverna principale è alto 27 metri. I soffitti delle caverne laterali più piccole sono alti 18 metri. Tranne dove specificato diversamente, tutti i soffitti sono coperti di stalattiti.

Fetore. Il fetido odore animalesco dei trogloditi aleggia in tutta la tana, ma non è abbastanza forte da avere effetti nocivi sui visitatori.

TESORO

All'interno della caverna, quattro casse in legno di zurkh contengono un rotolo di corda in seta di ragno lungo 15 metri, quattro ampole d'olio, 10 kg di cibo rancido, un cumulo di coperte ammuffite, sei mazze e sedici giavellotti (le armi sono ammaccate ma utilizzabili), quattro barilotti di vino ben conservato, del valore di 10 mo l'uno, e un forziere dei tributi chiuso a chiave. Per aprirlo è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15. Il forziere contiene 180 mo (coniate a Menzoberranzan e Gracklstugh), tre gemme del valore di 50 mo ciascuna, una *pozione di forma gassosa* e un *pugnale +1* dall'elsa argentata e decorata con filigrana a forma di ragnatela. Il pugnale è di fattura drow (vedi il riquadro "Oggetti di Fattura Drow" nell'appendice B). Le rozze portantine che i trogloditi usano per trasportare questi beni sono appoggiate contro la parete della caverna.

6. CONDOTTO DI VAPORE

Un denso getto di vapore caldo sale da una crepa del pavimento vicino alla parete est di questa caverna. Attorno al condotto di vapore, cresce una chiazza di licheni infuocati (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2).

Chiunque possieda un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 13 nota una vena di gemme preziose incastonate nella parete rocciosa dietro al getto di vapore. Chiunque ispezioni attivamente la caverna nota il deposito di gemme automaticamente. Non è possibile raggiungere le gemme senza entrare in una nube di 3 per 3 per 3 metri di vapore rovente. Ogni creatura che entra nell'area o vi inizia il proprio turno subisce 1d8 danni da fuoco. Le portantine nell'area 5 o altri oggetti simili possono essere usati per bloccare il vapore che sale dal condotto per 1 round prima di indebolirsi e di sfaldarsi.

TESORO

Per ogni round passato a scavare nel muro, un personaggio ha una probabilità del 10 per cento di estrarre una gemma del valore di 100 mo. La probabilità aumenta al 20 per cento se il personaggio possiede un background da minatore e un piccone da minatore. Dopo che dieci di queste gemme sono state estratte, il deposito si esaurisce. Per ogni round in cui un qualsiasi numero di personaggi scava nel muro, esiste una probabilità cumulativa del 10 per cento che il rumore attiri l'attenzione degli eventuali trogloditi rimasti nelle aree 5 o 7.

7. AVAMPOSTO DEI TROGLODITI

H'slaat ha stanziato quaggiù quattro **trogloditi** di guardia qualora una parte delle forze di S'slaar tentasse di portarsi in posizione d'attacco usando le caverne esterne. Queste guardie restano sempre in allerta. Una di loro ha un corno da suonare in caso di attacco. Se il corno suona, otto dei trogloditi nell'area 2 attraversano l'area 5 e arrivano in questa caverna per indagare sull'accaduto e rinforzare le difese.

8. TANA DEI FUSTIGATORI

Questa piccola caverna è piena di stalattiti e stalagmiti, che rendono il pavimento della caverna terreno difficile. Nessun lichene fosforescente cresce in quest'area, quindi la caverna è buia.

Due delle stalagmiti sono **fustigatori**, mentre quattro stalattiti sono **cuspidi letali** (le progenie dei fustigatori). Mentre attendono immobili, le creature sono pressoché impossibili da individuare. Qualsiasi membro del gruppo dotato di un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 20 nota qualcosa di strano nelle formazioni rocciose della caverna. Se non vengono riconosciuti, i fustigatori e le cuspidi letali sorprendono chiunque entri nell'area.

TESORO

Un'ispezione della caverna rivela i resti di un drow semi-sbranato lungo una parete. Il drow ha un borsello con 30 mo e due *pergamene magiche* (*scudo* e *allucinazione di forza*) scritte su fogli di trillimac (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2).

Se i fustigatori vengono uccisi e sventrati, gli avventurieri trovano 25 mp nell'esofago di uno e un *anello di protezione* nell'esofago dell'altro.

9. LAGHETTO

L'acqua del ruscello si riversa in questa grotta profonda 4,5 metri, formando un laghetto profondo 3 metri con un'esile crepa sul fondo. L'acqua del laghetto è potabile e lungo i bordi crescono 3d6 idroglobi (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2).

10. ROVINE

Questa grossa caverna è disseminata di tavole in legno di zurkh: ce ne sono abbastanza per fabbricare una zattera. Un vecchio ponte fatto con assi di legno di zurkh ammuffite attraversa un ruscello sotterraneo che scorre in uno dei tunnel a nord.

11. POZZA DI GENERAZIONE

Il ruscello sotterraneo passa attraverso questa caverna, scorrendo da ovest a est. Gli avventurieri sentono qualcosa che sguazza nell'acqua non appena entrano in quest'area. Ogni personaggio che entra nel ruscello viene immediatamente attaccato dallo **sciame di quipper** che è stato generato in quest'area.

12. CONDOTTI GEOTERMICI

Gli avventurieri sentono il calore emanato da quest'area man mano che si avvicinano. Alcune grosse crepe, larghe anche fino a 60 cm, attraversano il pavimento della caverna, aprendosi su un lago di roccia fusa situato 7,5 metri sotto la caverna. Il bagliore arancione della lava diffonde luce fioca in quest'area.

Alla fine di ogni minuto che gli avventurieri trascorrono in quest'area, il DM tira un d6. Con un risultato di 1, 1d4 **mephiti del magma** emergono da una crepa del pavimento e attaccano. Non compaiono più di dodici mephiti in un arco di 24 ore.

13. CAVERNA VUOTA

Rocce e piccoli macigni sono stati accumulati lungo la parete nord di questa caverna, che altrimenti è vuota. I detriti celano un passaggio segreto che conduce all'area 14 e che è rimasto sepolto durante una frana. Chiunque possieda un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 nota il passaggio nascosto. Chiunque cerchi attivamente tra i detriti deve effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 per trovarlo.

14. PUNTO DI RADUNO

Le truppe di cavalleria di S'slaar si sono radunate in questa caverna e aspettano l'ordine del loro signore per attaccare. Sei **trogloditi** cavalcano sei **lucertole giganti**.

Un cumulo di pietre e piccoli macigni è ammassato lungo la parete sud. I detriti nascondono un tunnel che conduce all'area 13. Chiunque possieda un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 nota il passaggio nascosto. Chiunque cerchi attivamente tra i detriti deve effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 per trovarlo.

SVILUPPO

Quando arriva l'ordine di attaccare, la cavalleria di S'slaar fa irruzione attraverso il passaggio nascosto nella parete sud della caverna (vedi "Risolvere lo Stallo").

15. TUNNEL DI USCITA

Questo tunnel dei vermi purpurei riconduce nei Vermicontorti. A meno che non siano inseguiti, i personaggi possono lasciarsi alle spalle i trogloditi senza rischi quando arrivano in quest'area.

RISOLVERE LO STALLO

H'slaat ordina ai suoi seguaci di iniziare l'attacco 20 minuti dopo che i personaggi sono arrivati nell'area 1. Se i personaggi non intervengono, il conflitto si svolge come descritto di seguito:

- H'slaat ordina ai suoi compagni trogloditi nell'area 2 di caricare oltre il ruscello mentre i trogloditi nell'area 3 fanno piovere giavellotti sulle forze del capotribù. Nel frattempo, H'slaat porta via H'hoort dall'area 3.
- H'slaat attraversa il ruscello, trascinandosi dietro la femmina. Minaccia di ucciderla a meno che il capotribù non lo incontri in battaglia.
- I trogloditi nelle aree 5 e 7 cercano di farsi strada attraverso le caverne laterali per attaccare alle spalle le forze del capotribù nell'area 4. Tuttavia, se i fustigatori e le cuspidi letali nell'area 8 non sono già stati uccisi dagli avventurieri, i trogloditi vengono sorpresi e massacrati.
- La cavalleria di S'slaar nell'area 14 si fa strada attraverso le caverne del lato ovest e attacca alle spalle le forze di H'slaat.

Se gli avventurieri non intervengono in alcun modo, la battaglia dura circa 20 round e termina quando H'slaat uccide il capotribù nella conca dell'area 4. Metà dei trogloditi di entrambe le fazioni restano uccisi nel conflitto. Quelli che restano accettano H'slaat come loro nuovo capotribù.

Mentre la battaglia è in corso, un personaggio può intrufolarsi in un'area occupata dai trogloditi effettuando con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10.

Per quanto lo scontro tra H'slaat e S'slaar possa essere teso, i trogloditi si dimenticano rapidamente del loro conflitto e si uniscono contro le minacce comuni, come per esempio i personaggi e la loro indesiderata spedizione.

UNA VOCE NELL'OSCURITÀ

Dopo avere affrontato o evitato i trogloditi, gli avventurieri possono proseguire il viaggio verso il nido dei vermi. Tuttavia, giunti a nove km dal nido, si imbattono in una presenza inaspettata che aleggia nell'oscurità.

Una recente frana ha portato allo scoperto una piccola caverna dal soffitto a volta che si affaccia lungo il passaggio. Se si eccettua qualche sporadico insetto fosforescente che striscia lungo le pareti, la caverna è buia.

Improvvisamente, una voce stentorea echeggia tutt'intorno a voi in Sottocomune: "Tornate indietro o la vostra morte sarà più orribile di quanto possiate immaginare! Siete stati avvertiti!"

La voce è in realtà un truccetto *illusione minore*. Se nessun membro del gruppo capisce il Sottocomune, il minaccioso avvertimento sembra un miscuglio di suoni incomprensibili. Il truccetto è stato lanciato da Hanne Hallen, una giovane drow alleata con la Casata Mizzrym. Hanne possiede le statistiche di un **drow**, con le modifiche seguenti:

- La sua CA è 12, o 15 con *armatura magica*. Non indossa un giaco di maglia.
- La sua Intelligenza è 17 (+3).
- Le sue abilità includono anche Arcano +5 e Indagare +5.
- La lista dei suoi linguaggi conosciuti include il Comune.

Hanne possiede inoltre il seguente privilegio di Incantesimi:

Incantesimi. Hanne è un'incantatrice di 1° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore*, *raggio di gelo*
1° livello (2 slot): *armatura magica*, *scudo*

La madre di Hanne, Zhora Hallen, è il capo dei Cacciatori Oscuri, un gruppo di drow esploratori che rubano le uova di verme purpureo. Le uova hanno un grande valore per i maghi, che le usano per celebrare vari rituali arcani. Hanne si era unita per la prima volta alla squadra di sua madre, quando un verme purpureo di passaggio ha fatto irruzione nel tunnel in cui si trovavano i cacciatori, separandola dal resto del gruppo. Convinta che sua madre e il resto dei Cacciatori Oscuri siano stati uccisi dal verme purpureo, la cocciuta e affamata giovane apprendista maga ora cerca di fare ritorno a Menzoberranzan.

Hanne ha avvistato gli avventurieri che si avvicinavano e ha tentato di metterli in fuga spaventandoli. Si nasconde tra i detriti lungo la parete della caverna, ma è possibile vederla effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Se gli avventurieri decidono di tornare indietro, trovare un altro tunnel che vada nella direzione giusta allunga di trenta chilometri il viaggio fino al nido dei vermi. Se insistono per proseguire, la voce grida di nuovo in Sottocomune: "Stolti! Fuggite ora! Questo è il vostro ultimo avvertimento!" Una volta che gli avventurieri sono entrati nella caverna, possono notare Hanne con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. Se avvistata, Hanne minaccia il gruppo con le sue "potenti magie", ma mette da parte il suo atteggiamento ostile se qualcuno le offre cibo e acqua. Può essere convinta a raccontare la sua storia effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 12.

Se i personaggi attaccano Hanne, la drow combatte al meglio delle sue capacità. Se gli avventurieri si dimostrano amichevoli nei suoi confronti, Hanne è disposta ad accompagnarli per stare al sicuro.

IL NIDO DEI VERMI

Quando i personaggi si avvicinano al nido, scorgono uno dei suoi guardiani... e potrebbero andare incontro a un'inaspettata caduta.

Mentre avanzate all'interno di un lungo tunnel, ogni cosa intorno a voi inizia a tremare e sentite un lontano boato. Improvvisamente il pavimento del tunnel sotto i vostri piedi crolla.

Il tunnel che i personaggi percorrono si trova direttamente al di sopra dell'area 1 del nido. Lo scavo di un verme purpureo nelle vicinanze ha indebolito il pavimento del tunnel: una sezione di 3 metri si sfalda in pezzi e crolla. Ogni personaggio nell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti cade per 7,5 metri nell'area 1 sottostante.

1. CAVERNA D'INGRESSO

Gli eventuali personaggi caduti in questa caverna buia hanno il tempo di riprendersi, mentre quelli che sono riusciti a non cadere possono fissare le corde al bordo del pavimento soprastante per poi calarsi nella caverna. In ogni caso, i personaggi sentono altri boati in lontananza.

NIDO DEI VERMI: TRATTI GENERALI

I personaggi si imbattono nei tratti seguenti mentre esplorano il nido dei vermi purpurei.

Luce. Tutti i tunnel e le camere sono immersi nell'oscurità, tranne dove specificato diversamente.

Tunnel dei Vermi Purpurei. I tunnel contrassegnati con T1, T2 e T3 nella mappa non esistono quando i personaggi entrano nel nido per la prima volta. Vengono creati dai vermi purpurei dopo che il gruppo è arrivato, come indicato di seguito:

- Quindici minuti dopo che il gruppo è entrato nell'area 1, un verme purpureo arriva scavando nell'area 1, poi si sposta attraverso l'area 3 e crea il tunnel T1 per entrare nell'area 8.
- Dieci minuti dopo l'arrivo del primo verme, un secondo verme purpureo entra attraverso il tunnel nell'area 7. Si fa strada attraverso la camera dell'eco adiacente e arriva nell'area 8. Poi scava il tunnel T2 fino alla camera dell'eco a est, prima di uscire attraverso il tunnel dei vermi nell'area 13.
- Quindici minuti dopo l'arrivo del secondo verme, un altro verme purpureo entra attraverso il tunnel nell'area 7, scava il tunnel T3 dalla camera dell'eco a sud fino alla camera dell'eco a est, poi esce attraverso il tunnel dei vermi nell'area 13.

I vermi in arrivo sono annunciati da un lontano boato 2 minuti prima della loro comparsa (anche i pipistrelli nell'area 9 formano uno sciame e fuggono dalle rocce dove si sono annidati 1 minuto prima che un verme purpureo compaia). I vermi purpurei ignorano gli intrusi, ad eccezione di quelli nelle aree 5 o 8, ma non inseguono chi fugge da quelle aree.

2. CAVERNA DEI FUNGHI

Vari tipi di funghi coprono il pavimento di questa caverna buia dal soffitto alto 4,5 metri. Ogni 10 minuti trascorsi a foraggiare forniscono 1d3 x 0,5 kg di funghi commestibili per ogni foraggiere (fino a un massimo di 15 kg).

Il passaggio che conduce all'area 3 è un ripido pendio che sale di 3 metri, ricoperto di pietre e sassolini. Per salire lungo il pendio è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12. In caso di prova fallita, un personaggio scivola e cade in fondo al pendio, senza subire danni. Se qualcuno cala una corda dalla cima del pendio per aiutare gli altri personaggi a salire, non è necessaria alcuna prova.

3. OSSARIO

Questa camera alta 9 metri è illuminata di luce fioca da alcuni licheni fosforescenti. Migliaia di ossa ricoprono il pavimento della caverna, tra cui molte riconoscibili come umanoidi (principalmente ossa di nano, elfo e goblin) e altre appartenenti a strane creature impossibili da identificare. Da dove siano venute di preciso le ossa è un mistero. Una crepa nella parete sud conduce all'area 4.

Il tunnel contrassegnato con T1 nella mappa non esiste finché un verme purpureo non lo crea quindici minuti dopo che il gruppo ha scoperto l'area 1 (vedi il riquadro "Nido dei Vermi: Tratti Generali"). I personaggi non saranno quindi in grado di raggiungere l'area 8 finché il tunnel non viene formato.

4. BARATRO

Al centro di questa caverna buia alta 9 metri, si apre una fossa larga 6 metri, che scende per trecento metri. Una piccola cornice a circa nove metri di profondità contiene i resti scheletrici di un avventuriero, un elfo della luna che indossa un'armatura di cuoio ammuffita.

Per scalare le pareti del baratro senza l'equipaggiamento adatto, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

TESORO

Lo scheletro indossa ancora un *anello della libertà* di azione su una delle dita ossute.

5. CAMERE DELL'ECO

Queste tre caverne alte 18 metri, svuotate e ampliate dai vermi purpurei, sono disposte attorno all'area 8 come misura difensiva. Usando la loro saliva, i vermi hanno creato solidi filamenti resinosi che corrono da una parete all'altra. Questi filamenti sono spesso 60 cm e sospesi a circa 6 metri dal pavimento.

Qualsiasi rumore in una di queste camere (inclusa una voce che parla normalmente o due oggetti di metallo che cozzano) fa riverberare i filamenti, generando un forte ronzio che echeggia in tutte le caverne circostanti, avvertendo i vermi purpurei della presenza di intrusi.

SVILUPPO

Se gli avventurieri provocano un ronzio in una di queste camere dell'eco, si sente un rombo in lontananza e un verme purpureo si dirige scavando verso la camera delle uova, arrivando in quell'area dopo 1d4 minuti (vedi l'area 8 per i dettagli).



6. ALLOGGI DEL PROTETTORE

Le pareti di questa caverna alta 9 metri sono ricoperte di licheni fosforescenti. Stronk, un brutale **fomorian**, ha fatto qui la sua tana. In qualche modo il gigante ha stretto un legame con i vermi purpurei e ora funge da protettore delle loro uova. Le controlla regolarmente, le spazzola per rimuovere i funghi su di esse e le difende dai predatori.

Stronk dorme su un cumulo di pelli e russa sonoramente quando gli avventurieri arrivano. Se i personaggi danno un'occhiata in giro per la stanza, scorgono i macabri resti dei pasti del fomorian, viaggiatori smarriti nei Vermicontorti o avventurieri a caccia di uova.

Per avventurarsi nella tana di Stronk senza svegliarlo, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12. Se si sveglia, il fomorian grida qualcosa come "a morte i ladri di uova" e "proteggerò i miei tesori", poi combatte per difendere le uova custodite nei nidi. Se Stronk scende a metà dei suoi punti ferita o meno, si precipita nella camera dell'eco adiacente (area 5) e chiama a sé un verme purpureo con un ruggito prima di ricominciare a combattere.

TESORO

Tutti i tesori che Stronk ha strappato alle sue vittime sono stati nascosti sotto le pelli su cui dorme, per tenerli al sicuro: 40 mp, una spilla in electrum del valore di 120 mo, sei gemme del valore di 50 mo ciascuna, due *pozioni di guarigione maggiore* e un libro di poesie drow del valore di 100 mo.

7. CAMERA D'INGRESSO

Questa camera sale a un'altezza di 15 metri e contiene molte stalagmiti e stalattiti. Un tunnel scavato dai vermi purpurei riconduce nei Vermicontorti attraverso quest'area, ma l'imboccatura del tunnel si trova a 12 metri d'altezza rispetto al pavimento della caverna. Per scalare la parete rocciosa e raggiungere il tunnel, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

SVILUPPO

Zhora Hallen e i suoi Cacciatori Oscuri entrano nel nido dei vermi purpurei scendendo lungo la parete rocciosa di quest'area poco dopo l'arrivo degli avventurieri (vedi "I Cacciatori Oscuri" più avanti). I personaggi possono anche lasciare il nido e fare ritorno ai Vermicontorti attraverso questo percorso.

8. CAMERA DELLE UOVA

Il soffitto di questa caverna è alto 24 metri. Una coppia di vermi purpurei ha depositato qui le sue uova, cementandole assieme e ancorandole alle pareti della caverna con la saliva resinosa. Le uova sono divise in sette grappoli da sei uova ciascuno, come mostrato nella mappa. Ogni uovo è una sfera argentata del diametro di 90 cm. Il guscio è duro (CA 20), ma se un uovo subisce un qualsiasi ammontare di danni, è distrutto.

Tre dei quattro filamenti di resina che ancorano i grappoli di uova alle pareti della caverna sono dotati di filamenti secondari che scendono fino al pavimento. È possibile arrampicarsi sui filamenti che si trovano in questi punti per arrivare alle uova. Per attraversare i filamenti è necessario muoversi lentamente; ogni 30 cm di distanza richiedono 90 cm di movimento. Chiunque combatta o effettui azioni concitate su un filamento deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per evitare di cadere. Se un avventuriero raggiunge un grappolo di uova ed è dotato di uno strumento tagliente adatto (come un pugnale, una spada o un'ascia) può rimuovere con prudenza un uovo impiegando 2d4 minuti.

La parte superiore della camera delle uova è coperta dalle ragnatele tessute dai ragni giganti nell'area 11. Alcune di queste ragnatele scendono fino ai grappoli di uova.

Per ogni cinque minuti che gli avventurieri trascorrono in questa stanza, il DM controlla se si verifica un incontro causale tirando un d20 e consultando la tabella "Incontri nella Camera delle Uova".

INCONTRI NELLA CAMERA DELLE UOVA

d20	Incontro
1-15	Nessun incontro
16-18	1 ragno gigante dall'area 11
19-20	1 verme purpureo

Il ragno gigante cammina sul soffitto e sorprende gli avventurieri, a meno che qualcuno nel gruppo non possieda un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 14.

Se compare un verme purpureo, entra nel nido dal tunnel nell'area 7 e gira in cerchio all'esterno della caverna. Ogni membro del gruppo nella camera delle uova può tentare di nascondersi effettuando con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10. Una prova fallita significa che il membro del gruppo attira l'attenzione del verme.

Il verme purpureo attacca tutti coloro che individua nella camera, ad eccezione dei ragni giganti provenienti dall'area 11 e il fomorian dall'area 6. Insegue i personaggi in fuga solo nelle camere dell'eco adiacenti (area 5) o nella caverna della poltiglia (area 10). Se non rileva alcun intruso, il verme purpureo esce dal complesso attraverso il tunnel nell'area 7, passando attraverso la camera dell'eco più vicina lungo il percorso.

9. CAVERNA DEI PIPISTRELLI

Questa caverna è piena di stalattiti e stalagmiti e popolata da migliaia di pipistrelli. Il pavimento della caverna è coperto da uno spesso strato di guano, che rende il pavimento terreno difficile. I pipistrelli trascorrono buona parte del loro tempo aggrappati al soffitto della caverna, alto 18 metri, ma il rumore dei vermi purpurei li spaventa e, quando lo sentono, iniziano a svolazzare e a urlare freneticamente.

L'AUTO DI HANNE

Hanne Hallen, istruita da sua madre (vedi "Una Voce nell'Oscurezza"), sa varie cose sui vermi purpurei. Se accompagna i personaggi, capisce che il gruppo si trova in un nido di vermi non appena entra nell'area 8. Inoltre, riconosce le camere dell'eco (area 5) e ne capisce la funzione.

Hanne non se ne andrà dal nido senza avere recuperato un uovo per lei. Se necessario, si allontanerà di soppiatto dal resto del gruppo per tentare di ottenerne uno.

Ogni volta che un verme purpureo entra nell'area 8 (come incontro casuale, in reazione a un allarme nell'area 5 o come descritto nel riquadro "Nido dei Vermi: Trattati Generali"), uno **sciame di pipistrelli** vola fuori dalla caverna 1 minuto prima che il verme compaia. Il DM tira un d6 per determinare da che parte vanno i pipistrelli. Con un risultato di 1-3, i pipistrelli seguono il percorso più breve fino al tunnel dell'area 7 ed escono da quel tunnel. Con un risultato di 4-6, i pipistrelli seguono il percorso più breve fino all'area 13 ed escono da quel tunnel.

Lo sciame non attacca se non viene minacciato, ma ogni creatura che occupa un'area attraversata dallo sciame viene sferzata da dozzine di pipistrelli e subisce 1d4 danni contundenti.

SVILUPPO

Quando il verme purpureo che ha provocato la fuga dello sciame esce dal nido, i pipistrelli tornano in questa caverna e si aggrappano di nuovo al soffitto dopo 10 minuti.

10. CAVERNA DELLA POLTIGLIA

Il pavimento di questa buia caverna alta 18 metri è ricoperto da uno spesso strato di saliva viscosa dei vermi purpurei. Di conseguenza, il pavimento è considerato terreno difficile. Quando gli avventurieri entrano, notano dozzine di oggetti luccicanti nella poltiglia sotto i loro piedi. Un'ispezione più dettagliata rivela che gli oggetti scintillanti sono gemme preziose.

Per ogni minuto che gli avventurieri trascorrono in questa caverna, esiste una probabilità del 25 per cento che attirino l'attenzione di 1d4 ragni giganti dall'area 11. I ragni strisciano lungo le pareti e il soffitto, evitando la poltiglia sul pavimento.

TESORO

Se gli avventurieri dedicano 10 minuti a ispezionare la poltiglia, possono recuperare un totale di venti gemme da 50 mo.

11. NIDO DEI RAGNI

I ragni giganti hanno stretto un rapporto simbiotico con i vermi purpurei e spesso fanno la tana nei nidi di questi ultimi. La moltitudine di predatori che giunge in cerca delle uova dei vermi procura ai ragni molte prede facili e la loro presenza fornisce una protezione aggiuntiva al nido.

La metà orientale del pavimento della caverna è coperta di ragnatele che salgono fino al soffitto. Vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide* per le regole relative alle ragnatele. In mezzo alle ragnatele, si nascondono otto **ragni giganti**, meno quelli eventualmente uccisi altrove nel nido.

12. BARATRO

Un baratro che corre da una parete all'altra taglia in due questa caverna. Il baratro è largo 3 metri, profondo 60 metri e si inclina verso sudovest a un'angolazione di sessanta gradi. È possibile scalare il pendio del baratro effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Una creatura che fallisce la prova di 5 o più rotola lungo il pendio fino in fondo al baratro, subendo danni da caduta come di consueto.

TESORO

In fondo al baratro giacciono gli scheletri di due svirfneblin che tentarono di balzare oltre il baratro mentre erano inseguiti da un verme purpureo. Accanto ai loro resti, giacciono due picconi da minatori e un piccolo borsello di cuoio che contiene una *gemma della luminosità*.

13. TUNNEL DI USCITA

I personaggi possono uscire dal nido dei vermi e tornare nei Vermicontorti attraverso questo tunnel scavato dai vermi purpurei.

I CACCIATORI OSCURI

I Cacciatori Oscuri sono composti da Zhora Hallen (una **drow combattente scelta**) e dieci **drow**. Ognuno porta con sé equipaggiamento d'avventura (giaciglio, corda, un'ampolla d'olio), razioni di cibo e acqua per tre giorni e 2d6 × 10 mo. Zhora e i suoi compagni sono sopravvissuti all'attacco dei vermi purpurei che li ha separati da Hanne (vedi "Una Voce nell'Oscurità"). Zhora crede che Hanne sia morta.

Venti minuti dopo che i personaggi sono entrati per la prima volta nel nido dei vermi purpurei dall'area 1, Zhora e i suoi Cacciatori Oscuri entrano in queste caverne attraverso il tunnel nell'area 7, poi scalano la parete rocciosa fino a scendere sul fondo della caverna. Impiegano qualche minuto a raggrupparsi e a farsi strada attraverso la camera dell'eco a sud, poi arrivano nell'area 8 e si arrampicano sui filamenti di resina per afferrare due uova di verme purpureo. Se incontrano gli avventurieri e Hanne non è presente, i drow si dimostrano ostili, ma potrebbero essere convinti ad accettare una tregua temporanea se uno dei personaggi effettua con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20.

Se Hanne ha accompagnato il gruppo ed è stata trattata bene, la giovane drow scambia due parole in privato con la madre. Zhora promette solennemente agli avventurieri che ripagherà il debito che ha nei loro confronti in qualsiasi modo le sia possibile.

SVILUPPO

Se i personaggi consentono a Zhora e Hanne di ricongiungersi, questo atto di benevolenza potrebbe spingere Zhora ad aiutare gli avventurieri nel capitolo 15, "La Città dei Ragni". Vedi quel capitolo per i dettagli.

IL VASTO OBLIO

Seguendo le indicazioni di Vizeran, i personaggi trovano il baratro noto come il Vasto Oblio, la tana del beholder Karazikar, a diciotto chilometri dal nido dei vermi purpurei.

Il beholder ha creato il Vasto Oblio usando il suo raggio oculare di disintegrazione. La tana è composta da un baratro centrale, noto come "le Fauci di Karazikar", circondato da dieci condotti verticali, che sono collegati al baratro tramite tunnel orizzontali simili ai raggi di una ruota e disseminati di piccole caverne usate dai seguaci e dagli schiavi del beholder. Un intreccio di ponti di corde attraversa le fauci, collegando i passaggi situati a vari livelli.

ABITANTI

Karazikar si considera il padrone di tutto ciò che vede. Tuttavia, il beholder non vive da solo: la sua tana è ben fornita di servitori sacrificabili.

L'OCCHIO TIRANNO KARAZIKAR

Come quasi tutti i membri della sua specie, questo beholder è astioso e paranoico e non si fida di nessuno. I suoi servitori sanno bene che, se non accontentano in tutto e per tutto il loro padrone, li aspetta la morte o la pietrificazione.

IL VASTO OBLIO: TRATTI GENERALI

I personaggi si imbattono nei tratti seguenti aggirandosi nell'ambiente alieno del Vasto Oblio.

Luce. I tunnel e le camere del Vasto Oblio sono illuminati di luce fioca da funghi e licheni fosforescenti.

Ponti. Il baratro centrale delle Fauci di Karazikar è largo 30 metri ed è attraversato da ponti fatti di budella e legno di zurkh ancorati ad anelli di metallo piantati nelle pareti di roccia delle entrate dei tunnel. I tunnel sono scaglionati in modo che i ponti che attraversano il baratro si incrocino tra loro in punti diversi. Da un qualsiasi ponte, un personaggio può scalare o calarsi di 3 metri per raggiungere un ponte che conduce a un tunnel su un livello adiacente.

Baratro. Il baratro delle Fauci di Karazikar scende per circa centocinquanta metri al di sotto dei ponti collegati ai tunnel più bassi, fino a perdersi nell'oscurità. Chi cade nel baratro subisce 20d6 danni contundenti.

Condotti. Ognuno dei dieci condotti verticali attorno al perimetro del baratro è largo 9 metri e misura 30 metri da cima a fondo. I condotti sono situati a 30 metri dall'orlo del baratro e sono collegati ad esso da una serie di tunnel. Ogni condotto include camere e piccole caverne laterali ed è dotato di scalette di corda per consentire agli schiavi di Karazikar di salire e scendere.

Karazikar ha mire che vanno ben oltre il controllo del suo dominio. Tanto tempo fa, al beholder giunse voce di un congegno arcano noto come il Motore del Dedalo, in grado di alterare i meccanismi della realtà. Durante l'ultima Grande Marcia dei Modron, Karazikar catturò un pentadrone e in seguito si convinse che il Motore del Dedalo si trovasse nell'Underdark. Purtroppo, la mente assiomatica del modron si rivelò impossibile da piegare e la creatura perì piuttosto che rivelare qualcosa. Da allora, il beholder ha sparso la voce di essere interessato a certe "curiosità" e ricompensa chiunque gli porti altri modron o indizi sull'esistenza o l'ubicazione del Motore del Dedalo (descritto nel capitolo 14).

SHEDRAK DEGLI OCCHI

Lo schiavo preferito del beholder è un umano chiamato Shedrak degli Occhi. In quanto "sommo sacerdote" di Karazikar, guida le pratiche di culto degli altri schiavi in onore del loro padrone e attua i comandi del beholder.

Shedrak, un tempo un avventuriero del mondo di superficie, si addentrò nei Vermicontorti assieme ai suoi compagni ma si spinse troppo oltre. Per qualche tempo, i compagni di Shedrak funsero da giocattoli per Karazikar, ma soltanto Shedrak fu in grado di resistere e opporsi a tutti e dieci i raggi oculari del beholder. Impressionato da questa straordinaria dimostrazione di fortuna, Karazikar fece dell'umano il suo accolito dopo avere piegato la sua mente e la sua volontà. Shedrak è completamente pazzo, considera Karazikar un dio e non tollera alcuna sfida o mancanza di rispetto nei confronti del suo "padrone divino".

SCHIAVI

Cento schiavi appartenenti a varie razze umanoidi servono il beholder. Alcuni furono catturati quando si allontanarono troppo dai loro insediamenti nell'Underdark, mentre altri furono comprati ai bazar degli schiavi di Menzoberranzan. Gli schiavi più giovani sono nati e cresciuti nel Vasto Oblio e non conoscono altra vita all'infuori di questa. Molti schiavi venerano il beholder, specialmente coloro che sono nati qui e le cui menti sono state distorte dai raggi di charme dell'aberrazione e da un'intera vita di prigionia.



Tutti gli schiavi temono Karazikar e il concetto di agire contro il beholder appare loro impossibile. Tuttavia, assistere all'audacia degli avventurieri potrebbe riscuoterli. Se i personaggi si dimostrano propensi a sfidare il beholder (per esempio, uccidendo Shedrak), gli schiavi sopravvissuti possono essere convinti a intervenire in aiuto effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 16. In caso di prova fallita, gli schiavi attaccano i personaggi oppure corrono a nascondersi, in attesa che sia Karazikar a occuparsi di loro.

ARRIVO

Quando i personaggi giungono entro 1,5 km dal Vasto Oblio, una sensazione di essere osservati si fa sempre più forte in loro. Intravedono occhi che li scrutano nell'oscurità, ma che si chiudono e scompaiono quando qualcuno cerca di concentrarsi su di essi; se gli avventurieri cercano di scoprire quale potrebbe essere la loro origine, devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti otterranno un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2).

Il tunnel che i personaggi percorrono termina in cima a uno dei condotti esterni del Vasto Oblio (vedi il riquadro "Il Vasto Oblio: Trattati Generali"). I personaggi possono usare le scalette di corda per scendere in fondo al condotto e da lì farsi strada fino al baratro noto come le Fauci di Karazikar.

BENVENUTI NELLE FAUCI DI KARAZIKAR

Shedrak incontra i visitatori presso il baratro, accogliendoli in nome del suo padrone, il grande Karazikar, e chiedendo loro cosa li porta quaggiù. Si usano le statistiche del **magico** per rappresentare Shedrak, con le modifiche seguenti:

- Shedrak è caotico malvagio.
- Si è fatto tatuare sulla testa calva dieci piccoli occhi che gli consentono di vedere le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili.
- Porta un bastone ferrato non magico sormontato da un occhio di beholder verniciato. Karazikar può vedere attraverso quell'occhio e lo considera uno dei suoi occhi al fine di usare i suoi raggi oculari. Se il bastone viene spezzato, l'occhio diventa inerte e Karazikar è impossibilitato a usare questa proprietà.
- Porta con sé una *pozione di guarigione*, una *pozione velenosa* e una *pergamena magica di globo di invulnerabilità*.

Fintanto che gli avventurieri mostrano rispetto nei confronti di Shedrak e del suo padrone, e in particolare se affermano di portare messaggi o oggetti che potrebbero interessare al beholder, Shedrak acconsente a condurli da Karazikar.

Se i personaggi si dimostrano ostili, Shedrak ordina loro di andarsene, altrimenti provocheranno la collera del suo onnipotente padrone. Se attaccato, usa la pergamena di *globo di invulnerabilità*, lancia *volare* su se stesso e si getta in volo nel baratro.

Shedrak consente fino a dieci membri del gruppo di accompagnarlo, esigendo che il resto della spedizione resti sul posto. Poi Shedrak conduce il gruppo più piccolo attraverso un ponte al centro delle Fauci di Karazika.

UDIENZA CON KARAZIKAR

Che siano scortati da Shedrak o che si facciano strada da soli fino alle Fauci di Karazikar, gli avventurieri incontrano per la prima volta il **beholder** quando attraversano il baratro. Il beholder scende dal soffitto immerso nelle tenebre e si tiene ad almeno 6 metri di distanza dal ponte.

Se i personaggi sono venuti per parlare, Karazikar li ascolta. Il beholder è estremamente arrogante e parla e capisce soltanto il Gergo delle Profondità e il Sottocomune. Se i personaggi bluffano affermando di avere informazioni interessanti per il beholder, Karazikar nomina il Motore del Dedalo, per vedere se gli avventurieri ne sanno qualcosa oppure sbuffa spazientito a indicare che sicuramente non possono sapere nulla che lui non sappia già.

Uccidere Karazikar è l'unico modo per recuperare l'occhio centrale del beholder che serve a Vizeran. Al primo accenno di violenza, il beholder usa il suo raggio di disintegrazione per disintegrare una sezione di 3 metri del ponte, nella speranza di far precipitare uno o più membri del gruppo nel baratro. Poi bersaglia i nemici con gli altri suoi raggi oculari e sfrutta al massimo le sue azioni di tana (vedi il *Monster Manual*). Contro i personaggi che tentano di nascondersi da lui, il beholder usa un'azione di tana per fare aprire su una parete un occhio che abbia linea di effetto fino a una creatura nascosta, poi attacca con uno dei suoi raggi oculari.

Gli schiavi di Karazikar si disperdono intimoriti durante lo scontro, ma se Shedrak è vivo, protegge il suo "dio" come meglio può. Se il beholder scende a 45 o meno punti ferita, tenta di fuggire e ordina a Shedrak (se è ancora vivo) di coprire la sua ritirata.

Quando il beholder scende a 0 punti ferita, il suo cadavere inizia a scendere lentamente, cadendo di 3 metri all'inizio di ogni turno finché non arriva in fondo al baratro. Un personaggio entro portata del beholder può usare un'azione per cavargli l'occhio centrale. Esiste anche una probabilità del 10 per cento alla fine di ogni turno che il cadavere del beholder atterri su un ponte.

SCHIAVI LIBERATI

Se Karazikar e Shedrak sono sconfitti, gli schiavi del beholder escono dai vari tunnel, si riversano sui ponti e si inginocchiano supplicanti, venerando i loro liberatori come se fossero divinità. Ogni schiavo porta sulla fronte il marchio di Karazikar, una cicatrice a forma di occhio aperto. Gli schiavi sono senza armi e includono le creature seguenti:

- 21 nani degli scudi **popolani**
- 17 umani **popolani**
- 11 elfi della luna **popolani**
- 8 femmine **drow** e 1 maschio **drow**
- 5 **gnomi delle profondità**
- 23 **goblin**
- 15 **orog**

Tutti gli schiavi possiedono quattro livelli di indebolimento (vedi l'appendice A del *Player's Handbook*) e non possono fare molto altro a parte mangiare e obbedire alle istruzioni più semplici. Si uniscono alla spedizione del gruppo se vengono incoraggiati o se ricevono l'ordine di farlo, ma non potranno essere combattenti efficaci finché non riposano e non riducono i loro livelli di indebolimento.

Gli schiavi conoscono alcune informazioni interessanti:

- Karazikar ha nascosto il suo tesoro in cima al baratro. L'unico modo per raggiungerlo è volando o tramite la levitazione.
- Il beholder era ossessionato dall'idea di trovare un marchingegno arcano chiamato il Motore del Dedalo.

AMICI PERDUTI

La liberazione del Vasto Oblio è un'occasione narrativa utile per introdurre o reintrodurre un personaggio nel gruppo. Se un avventuriero o un PNG si era smarrito nell'Underdark o se il DM vuole che un PNG rimasto in un insediamento faccia la sua ricomparsa, quel personaggio può riapparire come schiavo al servizio di Karazikar. In base alle circostanze, il personaggio potrebbe perfino unirsi agli avventurieri nel corso della battaglia finale per sconfiggere il beholder. Analogamente, un nuovo personaggio giocante che si unisca al gruppo potrebbe partire come prigioniero del beholder, liberato in questa occasione.

- Il beholder aveva catturato di recente una strana creatura meccanica che poteva sapere dove si trova il Motore del Dedalo (vedi "Modron Prigioniero" sotto). La creatura è chiusa a chiave in una stanza sigillata da una porta di pietra rotonda. Il beholder usa il raggio telecinetico del suo occhio per aprire e chiudere la porta.

Tutti gli schiavi che non si uniscono al gruppo tentano di farsi strada fino al più vicino insediamento pacifico dell'Underdark. I drow sono impazienti di fare ritorno a Menzoberranzan, gli gnomi delle profondità a Blingdenstone. Se i personaggi incoraggiano gli schiavi a lasciare il Vasto Oblio e a farsi strada da soli fino a casa, tutti gli schiavi moriranno mentre tentano di uscire dai Vermicontorti. Se i personaggi incaricano alcuni membri della spedizione di condurre gli schiavi fuori dai Vermicontorti, i fuggiaschi avranno migliori speranze di trarsi in salvo.

MODRON PRIGIONIERO

Uno o più schiavi possono condurre i personaggi fino a una piccola stanza sul livello più alto del complesso. La stanza è sigillata da una porta di pietra circolare spessa 15 cm che può essere fatta rotolare lateralmente con una prova di Forza con CD 20 o aperta con un incantesimo *scassinare* o una magia analoga. La stanza è occupata da un **duodrone** danneggiato che Karazikar aveva catturato di recente nella speranza di ottenere ulteriori informazioni sul Motore del Dedalo.

Al duodrone rimane 1 punto ferita. La creatura parla un linguaggio fatto di ticchettii e ronzii e si riferisce a se stesso sempre come "noi". La follia dei demoni ha sconvolto la sua memoria, ma se qualcuno lancia su di lui un incantesimo *ristorare superiore*, il modron ricorda due cose:

- "Facevamo parte di una grande marcia. Ci siamo separati. Ci siamo perduti. Ci hanno catturati. Poi abbiamo iniziato a impazzire. Poi voi ci avete trovati."
- "Non sappiamo nulla su un 'Motore del Dedalo'. Tuttavia, rileviamo un Ordinatore a circa 433,5 km a sud della nostra posizione attuale" (l'"Ordinatore", spiega il modron, è un congegno che porta ordine nel caos. Ed è, in effetti, ciò che gli altri chiamano il Motore del Dedalo).

TESORO

Il beholder ha usato il suo raggio oculare di disintegrazione per scolpire un suo rozzo ritratto sul soffitto nelle Fauci di Karazikar: un grande beholder di pietra che scruta verso il baratro spalancato. Il suo occhio centrale è un condotto cavo che sale fino a una cripta semisferica dove il beholder ha nascosto il suo cospicuo tesoro: 15.000 mo, 1.300 mp, dieci gemme assortite del valore di 500 mo ciascuna, una *gemma della visione*, una *collana dell'adattamento* e una *tunica degli occhi*.



CAPITOLO 14: IL LABIRINTO

Altre delle componenti richieste per il rituale di evocazione dei demoni di Vizeran possono essere trovate nelle profondità del Labirinto: un complicato intrico di tunnel tortuosi e caverne che si estende per circa 360 km da nord a sud e per 180 km da est a ovest. Orientarsi nel Labirinto è un incubo, in quanto molti tunnel procedono dritti solo per un breve tratto prima di ripiegare su se stessi o di terminare bruscamente in un vicolo cieco.

Quando i signori dei demoni furono evocati nell'Underdark, Baphomet il Re Cornuto comparve nel Labirinto. Ma quasi simultaneamente, anche il rivale di Baphomet, Yeenoghu, il Signore Demoniaco degli Gnoll, si mise in caccia all'interno dei cunicoli contorti del nuovo dominio di Baphomet.

Vizeran dice ai personaggi di trovare la Galleria degli Angeli, un punto nel cuore del Labirinto situato a 450 km da Araj. È l'unico posto noto a Vizeran dove i personaggi potranno trovare le piume d'angelo necessarie per il rituale del talismano. Il Motore del Dedalo si trova ad altri 72 km all'interno del Labirinto, se i personaggi decidono di seguire gli indizi che conducono laggiù (vedi le sezioni "Marcia Verso il Nulla" e "Il Motore del Dedalo" per i dettagli). Lungo il cammino, gli avventurieri si imbattono anche in alcune inaspettate opportunità di fornire aiuto nella lotta contro i signori dei demoni.

Molto tempo fa, il Labirinto era simile a qualsiasi altro angolo dell'Underdark ed era composto per lo più da caverne naturali e da tunnel e fiumi sotterranei che le

collegavano. La scoperta di metalli e gemme preziose al suo interno spinse i nani e altre razze a scavare per espandere i suoi tunnel e le sue caverne. Il risultato di quegli sforzi finì per trasformare un angolo insignificante dell'Underdark in una vasta rete di passaggi.

Esistono molti insediamenti abbandonati all'interno del Labirinto, caratterizzati da binari di ferro arrugginiti e carrelli minerari accantonati. Bui condotti minerari scendono verso le profondità ignote dell'Underdark, mentre una miriade di tunnel si dirama nelle direzioni più casuali. Crepe grandi e piccole si aprono negli angoli più disparati del Labirinto. Molti tunnel terminano bruscamente sul ciglio di un crepaccio, come se la strada antistante fosse stata bruscamente interrotta da un vasto baratro. Alcune di queste crepe sono profonde poche centinaia di metri, mentre altre salgono o scendono per chilometri e chilometri. Le crepe più antiche mostrano vecchie scalinate che scendono a zig-zag lungo le pareti o ponti consumati che le oltrepassano.

All'interno del Labirinto i personaggi possono smarrirsi facilmente. Per viaggiare in quest'area si seguono le regole descritte nella sezione "Orientarsi" del capitolo 2, ma è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 12, anziché con CD 10, per evitare di smarrirsi. Fintanto che restano nel Labirinto, gli incantatori devono vedersela con gli effetti della *faerzress*, come descritto nel capitolo 2.

INCONTRI NEL LABIRINTO

Questo capitolo prevede vari incontri prestabili. Sia che i personaggi si rechino a esplorare il Labirinto, sia che facciano ritorno alla torre di Vizeran, il DM può condurre l'incontro "Torre di Adamantio". Una volta che i personaggi sono arrivati ai confini del Labirinto, si passa all'incontro "Spirale del Re Cornuto".

All'interno del Labirinto, i personaggi affrontano gli incontri "Borgolercio", "Marcia Verso il Nulla", "Caccia di Yeenoghu" e "Galleria degli Angeli" (la loro destinazione designata). Potrebbero anche affrontare l'incontro "Il Motore del Dedalo", spinti dalle conoscenze ottenute nel capitolo 13 e da un incontro con alcuni modron all'interno del Labirinto.

INCONTRI CASUALI

Due volte per ogni giorno che il gruppo trascorre nel Labirinto (sia a viaggiare che a riposare), il DM tira un d20 e consulta la tabella "Incontri nel Labirinto" per determinare se e cosa incontrano. Questa tabella si sostituisce alla tabella degli incontri casuali del capitolo 2 fintanto che il gruppo resta nel Labirinto.

INCONTRI NEL LABIRINTO

d20	Incontro
1-10	Nessun incontro
11	1 behir
12	1d4 boleti stridenti
13	Branco di gnoll
14	2d4 flumph
15	1d4 grell
16	1d4 hezrou
17	4d8 mani
18	2d4 minotauri
19	1 monodrone
20	2d6 quaggoth

BEHIR

Questo rettile dal lungo corpo si aggira per i tunnel o riposa in una caverna quando i personaggi lo incontrano. Il behir si ritira se ridotto a 80 o meno punti ferita.

BOLETI STRIDENTI

I boleti stridenti lanciano uno stridio quando una luce intensa o una creatura giunge entro 9 metri da loro. Il loro stridio ha una probabilità del 75 per cento di attirare altri mostri, nel qual caso il DM tira di nuovo sulla tabella "Incontri nel Labirinto", considerando un altro incontro con i boleti stridenti come "nessun incontro".

BRANCO DI GNOLL

Uno **gnoll zanna di Yeenoghu** di nome Kurr si è fatto strada nel Labirinto poco dopo che Yeenoghu è stato evocato nell'Underdark. Kurr ha portato con sé un branco di iene e ha dato loro in pasto i resti delle vittime da lui uccise. Questo orrendo atto ha trasformato le iene in dieci **gnoll**. Il branco di Kurr ora si aggira per il Labirinto in cerca di Yeenoghu, massacrando tutto e tutti coloro in cui si imbattono.

All'insaputa della sua progenie gnoll, Kurr ha ceduto a una forma di follia che ha sedato la sua indole feroce. Ha perduto la sua bramosia di sangue ed è sopraffatto dal senso di colpa per tutte le creature che ha ucciso. Quando



KURR

il suo branco si imbatte nel gruppo, manda i suoi gnoll all'attacco ma non partecipa allo scontro, nella speranza che i personaggi massacrino i suoi compagni. Quando sono tutti morti, Kurr china la testa solennemente, chiede perdono a Yeenoghu (prima nella sua lingua e poi in Abissale), poi si getta ai piedi del gruppo e chiede pietà.

Kurr è soggetto a una forma di follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*), ma se viene curato, torna a essere un normale gnoll feroce. Finché è affetto da questa follia, Kurr non è in grado di spingersi a uccidere alcuna creatura vivente, se non per difendersi. Se i personaggi gli risparmiano la vita, Kurr può fungere da guida, in quanto ha esplorato buona parte del Labirinto e può condurre i personaggi lungo un percorso sicuro fino a una cittadina di baracche dell'Underdark (vedi

LUOGHI DEGLI INCONTRI CASUALI

Gli incontri casuali nel Labirinto si svolgono in uno degli ambienti seguenti, modificati come il DM desidera per adattarli alle creature dell'incontro.

Caverne. La maggior parte delle caverne nel Labirinto è piccola (il diametro massimo è di 9 metri); il loro pavimento è irregolare, disseminato di stalagmiti, colonne o pozze d'acqua stagnante. Una caverna ha una probabilità del 10 per cento di avere dei vegetali fosforescenti che crescono sulle pareti e proiettano luce fioca. Oltre al tunnel da cui entrano i personaggi, ci sono 1d3 tunnel aggiuntivi che conducono fuori. Questi tunnel possono partire dalla caverna sul pavimento, sul soffitto o ad altre angolazioni.

Tunnel. Molti tunnel del Labirinto sono larghi da 1,5 a 3 metri e i loro soffitti sono alti $(1d8 + 3) \times 30$ cm. Un tunnel prosegue dritto per non più di $2d4 \times 3$ metri prima di svoltare.

Crepe. Il Labirinto è attraversato da crepe e baratri che disestano il terreno. In alcuni punti, si innalzano dei blocchi di pietra che ostacolano il transito nei passaggi e nelle caverne, mentre in altre aree il terreno scende improvvisamente, formando delle scarpate alte decine di metri. In altri punti, la terra si è mossa orizzontalmente, formando dei tunnel che terminano improvvisamente, per poi riprendere a centinaia di metri di distanza.

Ogni crepa in cui i personaggi si imbattono ha una probabilità del 75 per cento di includere un ponte o una scalinata costruiti per oltrepassarla.

"Borgolercio"). Se i personaggi seguono Kurr lungo questo percorso, non fanno alcun incontro casuale, anche se periodicamente si imbattono nei cadaveri e nelle ossa delle creature dell'Underdark uccise dagli gnoll.

L'incontro con il branco di Kurr si verifica solo una volta. Ogni occorrenza successiva di questo incontro è invece rappresentata da un branco di 3d6 **gnoll**. Questi gnoll sono giunti nell'Underdark assieme a Yeenoghu. Sghignazzano e urlano il nome del signore dei demoni mentre si avventano sulle loro prede.

FLUMPH

Questo chiostro di flumph si ciba dell'energia psichica che rilevano da un vicino **mind flayer** che ha asservito 2d4 **quaggoth**. Se gli avventurieri comunicano con i flumph, questi ultimi li avvertono delle minacce vicine, ma spetterà ai personaggi scegliere se affrontare o meno quelle minacce.

GRELL

I grell si calano da un condotto verticale per sfamarsi.

HEZROU

Questi demoni sono intenti a fare a pezzi un carrello minerario di ferro, una sezione arrugginita di un binario di una miniera o altre vecchie strutture. I membri del gruppo possono tentare di sgattaiolare oltre i demoni senza destare la loro attenzione. Per farlo devono effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 11. Se falliscono la prova, i demoni notano la presenza del gruppo e attaccano.

MANI

I personaggi sentono i piagnucolii di questa viscida accozzaglia di creature ben prima della loro comparsa. I mani setacciano il Labirinto in cerca di prede facili e si muovono come un'onda di carne putrida.

MINOTAURI

Questi minotauri vagano per il labirinto e uccidono creature in nome di Baphomet.

MONODRONE

Questo modron è rimasto separato dai suoi compagni (vedi "Marcia Verso il Nulla") ed esiste una probabilità del 75 per cento che cerchi di riunirsi a loro. Se i personaggi capiscono il suo linguaggio, il monodrone ripete in continuazione: "Siamo in marcia!"

Un monodrone che non vuole riunirsi ai suoi compagni è un modron impazzito, reso tale dalle energie caotiche che pervadono l'Underdark. Questo monodrone impazzito si unisce volentieri al gruppo, proclamando "Abbasso Primus!" in continuazione nel suo linguaggio. Il suo allineamento è caotico neutrale e può svolgere solo un compito facile alla volta.

QUAGGOTH

Questi quaggoth sono affamati e attaccano il gruppo a prescindere dalla sua taglia. Se ci sono cinque o più quaggoth nel gruppo, uno di loro è un quaggoth thonot (vedi il riquadro "Variante: Quaggoth Thonot" nella sezione "Quaggoth" del *Monster Manual*). Se il thonot muore, gli altri quaggoth interrompono immediatamente il loro attacco e iniziano a cibarsi dei resti del thonot, nella speranza di ottenere i suoi poteri psionici.

TORRE DI ADAMANTIO

Gli avventurieri si imbattono in una torre infestata dalle forze dell'oscurità.

Le camere dal soffitto a volta, irte di stalattiti e stalagmiti, rallentano la vostra avanzata su un terreno dissestato. Una volta attraversato uno stretto passaggio, entrate in una caverna fiocamente illuminata da funghi fosforescenti e vi ritrovate di fronte a una torre di metallo scuro eretta sul ciglio di un precipizio che si perde nell'oscurità.

La torre poggia su una base quadrata con lato di sei metri ed è alta nove metri; su ogni parete si vedono delle feritoie. La sommità è circondata da una merlatura, con un gargoyle di pietra su ogni lato. Al centro della parete rivolta verso di voi, è presente una solida porta che sembra fatta dello stesso metallo scuro del resto della torre.

Questa torre non è una struttura ordinaria, bensì una *fortezza istantanea di Daern* (vedi il capitolo 7, "Tesorì", della *Dungeon Master's Guide*). Questo edificio a due piani fatto interamente di adamantio è rimasto sigillato fin da quando la sua ultima proprietaria si è rifugiata all'interno chiudendosi la porta a chiave alle spalle... ma non prima che due demoni d'ombra riuscissero a sgusciare a loro volta all'interno. I demoni uccisero la proprietaria e lasciarono i suoi resti a pianterreno. La torre non può essere inclinata o spostata in altri modi dalla sua posizione e le feritoie su ogni livello sono così strette che solo una creatura di taglia Minuscola riesce a entrare stringendosi.

Un personaggio può apprendere le parole d'ordine della torre lanciando un incantesimo *identificare* su di essa. La parola d'ordine per aprire la porta principale o la botola sul soffitto è "mimsy". La parola d'ordine per trasformare la torre in un cubo di metallo con spigolo di 2,5 cm è "brillig", ma pronunciandola non si ottiene alcun effetto dato che i demoni d'ombra sono ancora all'interno. Per riportare la torre alla sua forma di cubo, gli avventurieri devono prima svuotarla da tutte le creature.

Quattro **gargoyle** sono appollaiati in cima alla torre. Rimangono immobili quando i personaggi entrano nella caverna e attaccano soltanto se qualcuno cerca di entrare nella torre, di scalarla o di danneggiarla.

Il terreno irregolare della caverna è stato appiattito nell'area dove si trova la torre, mentre quello dietro la torre è crollato formando un condotto profondo 90 metri e del diametro di 30 metri. Vari tunnel si diramano dal condotto, che ha pareti irregolari, in vari punti, consentendo ai personaggi di proseguire il loro viaggio dopo essere scesi nel condotto. Possono facilmente aggirare la torre e oltrepassarla, se decidono di ignorarla.

PIANTERRENO

Il pianterreno della torre è una stanza aperta. Una scala a pioli che poggia sulla parete di fondo conduce a una botola che si apre sul primo piano. Un cumulo di ossa e degli abiti a brandelli giacciono in un angolo: tutto ciò che resta della vecchia proprietaria della torre.

TESORO

Frugando tra i resti è possibile trovare le bottiglie vuote di due pozioni e una *pozione di lettura della mente*.

PRIMO PIANO

Questa camera vuota è dotata di una scala a pioli fissata a una parete e collegata a una botola in adamantio che conduce al tetto. La botola è chiusa a chiave, ma la parola d'ordine giusta ("mimsy") può aprirla.

I due **demoni d'ombra** si nascondono nell'oscurità di questa stanza e attaccano il primo personaggio che entra, probabilmente cogliendo la loro preda di sorpresa.

MERLATURA

La cima della torre è costituita da uno spazio aperto delimitato da una merlatura. Se i quattro gargoyle non hanno ancora attaccato gli avventurieri, lo fanno qui.

SPIRALE DEL RE CORNUTO

I minotauri vagano per i tunnel del Labirinto da secoli, ma mentre l'influenza di Baphomet cresce, anche la ferocia dei suoi servitori scelti aumenta. La crescita del potere di Baphomet non è passata inosservata ai branchi di gnoll che imperversano in tutto l'Underdark e che hanno iniziato a lanciare incursioni nel territorio dei minotauri. L'ultimo campo di battaglia nell'antica faida tra Baphomet e Yeenoghu è un dedalo di passaggi che consente di accedere ai passaggi più profondi del Labirinto.

Il tunnel che avete seguito finora si allarga gradualmente finché non si apre in una caverna dal soffitto alto. Le chiazze di funghi luminescenti che aderiscono alle pareti proiettano luce fioca nella stanza. Alcune colonne di pietra marmorea venata di cristallo sorreggono il soffitto. Sul lato opposto della camera, una grande spaccatura è circondata da una miriade di simboli e glifi. Su entrambi i lati dell'apertura, sono stati ammassati due cumuli di teste mozzate.

La spaccatura conduce alla Spirale del Re Cornuto, un dedalo di tunnel e caverne che occupa l'orlo esterno del Labirinto. Anche se esistono altri accessi al Labirinto, questa entrata è la più facile da trovare.

Attorno alla spaccatura sono state scarabocchiate invocazioni a Baphomet, maledizioni crudeli e nomi invertiti delle divinità. Gli scarabocchi proseguono anche sulle pareti all'interno del tunnel. Chiunque sia in grado di leggere il linguaggio Abissale può confermare che questo luogo è stato consacrato in nome di Baphomet, il Re Cornuto e il signore dei minotauri.

I minotauri staccano le teste alle loro vittime, poi le lasciano a "fare la guardia" presso l'entrata in caso di intrusi. Quasi tutte le teste appartengono agli gnoll, ma se un personaggio fruga nei cumuli, può trovare le teste di varie razze dell'Underdark.

LO GNOLL GASH

Pochi minuti dopo il loro arrivo, i personaggi sentono un rumore di passi che si avvicinano. Qualche istante dopo, uno gnoll emerge dal tunnel davanti a loro.

Uno gnoll striscia fuori dalle ombre, dando un'occhiata timorosa alle pile di teste mozzate ai due lati della spaccatura. Il suo lurido corpo è curvo e coperto di vestiti a brandelli e di pezzi di armatura incrostati di sangue. La creatura vi guarda con l'unico occhio buono (l'altro è perso in una massa di tessuti cicatrizzati).

Questo miserabile gnoll si chiama Gash. Grazie al tradimento compiuto ai danni dei suoi simili, i minotauri gli hanno risparmiato la vita. Tuttavia, la loro pietà è accompagnata da costanti torture e abusi. Lo gnoll ora si considera un fedele e volenteroso servitore dei bruti ed è impaziente di condurre gli gnoll e tutti gli altri al cospetto dei minotauri suoi padroni.

Gash è uno **gnoll** con le modifiche seguenti:

- Gash possiede 11 punti ferita.
- La sua velocità base sul terreno è 7,5 metri.
- Subisce svantaggio alle prove e ai tiri salvezza su Saggezza a causa degli abusi fisici e mentali che ha subito. Un incantesimo *ristorare inferiore* lo libera da questi effetti.

Lamentandosi e piagnucolando, Gash si avvicina al gruppo a braccia aperte e a testa china. Parla sia in Gnoll che in Abissale. Se i personaggi non possono capirlo, si esprime con gesti amichevoli e fa loro segno di seguirlo.

"Potenti padroni," piagnucola lo gnoll. "Voi ci onorate con la vostra presenza. Cercate di attraversare il labirinto? Cercate la Spirale del Grande Re Cornuto? Posso aiutarvi. Sì. Fidatevi di Gash e lui vi porterà attraverso il dedalo, oh sì."

Ogni azione aggressiva induce Gash a sgattaiolare nel labirinto e a tornare dai suoi padroni. Se i personaggi lo catturano, lo gnoll geme e grida a perdifiato, attirando un **minotauro** che giungerà a indagare sul frastuono.

Se i personaggi accettano l'offerta di Gash, lo gnoll piagnucolante si trasforma in una guida diligente. Conduce i personaggi attraverso una serie di passaggi, scegliendo direzioni apparentemente casuali finché i personaggi non incontrano i minotauri. Se la battaglia volge al peggio per i minotauri, Gash fugge.

Se gli avventurieri gli mostrano pietà o gentilezza, Gash inizia a confondersi, in quanto non ha mai sperimentato nulla del genere prima d'ora. Un personaggio può stringere amicizia con lo gnoll effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20. Se un qualsiasi personaggio usa una forma di guarigione magica su Gash, la prova ha successo automaticamente.

Se i personaggi fanno amicizia con Gash, lo gnoll li avverte di tornare indietro, fuggire e non fare mai più ritorno. Dice che i suoi padroni sono perfidi minotauri che li aspettano in agguato nel dedalo, pronti a uccidere tutti gli intrusi. Se i personaggi glielo chiedono, Gash spiega che i minotauri gli hanno risparmiato la vita purché egli conducesse i viaggiatori all'interno del dedalo. Se i personaggi insistono per entrare nel dedalo, Gash va con loro, tentando di tenere i suoi nuovi amici al sicuro. Se i personaggi sconfiggono i minotauri e si spingono verso il cuore del Labirinto, Gash può accompagnarli come guida e come seguace, fornendo ai personaggi vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per evitare di perdersi nel Labirinto.

NEL DEDALO

Il dedalo dei minotauri occupa una regione dell'Underdark di un chilometro e mezzo su ogni lato. Per aggirarsi nel dedalo, una rete di corridoi che salgono fino ai livelli più alti o scendono a quelli più bassi tramite delle rampe, servono tempo, attenzione e pazienza. I corridoi sono larghi e alti 3 metri, rivestiti di blocchi di pietra cementati al loro posto. Il pavimento è disseminato di frammenti di carne e ossa e le pareti sono sporche di spruzzi di sangue.

Quando i personaggi entrano nel dedalo, il DM chiede loro di scegliere il passo di viaggio (veloce, normale o lento). Per attraversare il dedalo, serve 1 ora a passo veloce, 2 ore a passo normale o 3 ore a passo lento. A metà strada, il navigatore deve effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15. Un passo veloce impone una penalità di -5 alla prova, mentre un passo lento conferisce un bonus di +5. In caso di successo, i personaggi trovano la via d'uscita. In caso di fallimento, i personaggi devono ricominciare il viaggio da capo.

Più tempo i personaggi impiegano a orientarsi nel dedalo, maggiori saranno i rischi di incontrare qualche creatura al suo interno. Ogni 30 minuti che il gruppo trascorre nel dedalo, il DM tira un d20 e consulta la tabella "Incontri nel Dedalo" per determinare se e cosa incontrano i personaggi.

Se Gash è stato attaccato dai personaggi ed è fuggito nel dedalo, fa del suo meglio per attirare le minacce su di loro, nel qual caso il DM tira due d20 e sceglie il risultato più alto. Se Gash è amichevole nei confronti del gruppo e lo accompagna, cerca di tenerlo lontano dai pericoli, nel qual caso il DM tira due d20 e sceglie il risultato inferiore.

INCONTRI NEL DEDALO

d20	Incontro
1-10	Nessun incontro
11-12	Cadavere
13-15	2d4 gnoll
16-18	1d6 minotauri
19-20	Ossa rosicchiate



LO GNOLL GASH

CADAVERE

I personaggi si imbattono nel corpo maciullato e decapitato che apparteneva a un nano, uno gnoll, un umano o uno svirfneblin.

BRANCO DI GNOLL

Un gruppo di 2d4 gnoll in frenesia si è smarrito nel dedalo. Gli gnoll attaccano ogni creatura che vedono.

MINOTAURI

Questi sanguinari minotauri vanno a caccia di gnoll, ma attaccano ogni creatura in cui si imbattono.

Tesoro. La prima volta che i personaggi combattono con i minotauri, uno di essi porta 32 me e 22 mr in un borsello ricavato dalla pelle di una faccia umana, con gli occhi e la bocca cuciti. La seconda volta che i personaggi incontrano i minotauri, uno di essi porta delle punte d'argento (del valore di 25 mo ciascuna) in cima alle sue corna.

OSSA ROSICCHIATE

Un cumulo di ossa crepate e rosicchiate è stato disposto attorno a una pozza di sangue essiccato.

BORGOLERCIO

Fino a poco tempo fa, Borgolercio era una cittadina di baracche popolata da esuli e profughi dell'Underdark. La più grande minaccia per gli abitanti, a parte la penuria di cibo, era costituita dai minotauri che razziano l'insediamento di tanto in tanto, trascinandosi dietro i prigionieri urlanti per condurli verso una fine orrenda. Il recente arrivo dei signori dei demoni ha cambiato le cose. Un gruppo di minotauri si dirigeva a Borgolercio quando Yeenoghu e un branco di suoi seguaci in frenesia fecero irruzione in quest'area del Labirinto, cogliendo i minotauri alla sprovvista e massacrandoli. L'unico testimone a questa carneficina fu Grisha, uno schiavo umano in fuga dai drow. L'intercessione di Yeenoghu lo salvò dai minotauri.

Yeenoghu e il suo branco passarono oltre, ma Grisha prese la testa di un minotauro ucciso e la riportò a Borgolercio. Il teschio divenne un talismano, mentre Grisha designò Yeenoghu come il nuovo protettore e patrono di Borgolercio. Gli abitanti che si opposero al suo culto oscuro furono esiliati o giustiziati nel giro di poco tempo. Il culto di Yeenoghu ora controlla l'insediamento e Grisha governa con pugno di ferro. Percepisce il potere di Yeenoghu in tutte le cose e, in particolare, nel modo in cui i cultisti hanno iniziato ad animarsi come ghouls non morti dopo la morte.

L'ACCOGLIENZA DI GRISHA

Borgolercio è situato a 72 km dalla Spirale del Re Cornuto, verso il centro del Labirinto. Kurr (vedi "Incontri Casuali") o Gash (vedi "Lo Gnoll Gash") possono guidare qui i personaggi, se non riescono a trovare l'insediamento da soli.

La caverna che si apre davanti a voi sembra ospitare un insediamento fatto di tende e baracche rozze costruite lungo le sue pareti irregolari. Sembra deserta, se si eccettua un solitario umano inginocchiato all'interno di un cerchio di gambitorcia ardenti al centro della caverna e due figure cenciose rannicchiate accanto a una porta in legno di zurkh lungo una parete a nove metri di distanza. La figura all'interno del cerchio è intenta a pregare davanti a una testa di minotauro putrefatta, ma si alza in piedi quando vi vede. È un umano smagrito, dal volto e dalle braccia sporche di sangue secco.

"Amici," vi saluta, "ho sentito la chiamata e spero che l'abbiate sentita anche voi. Coi miei stessi occhi ho visto il nostro Grande Signore Yeenoghu massacrare i minotauri che ci tormentavano. Ora la sua benedizione ci rende liberi e forti. Ci sfamiamo a piacimento ora che siamo vivi e, grazie al nostro signore, faremo altrettanto quando saremo morti. Se avete udito la chiamata, venite. Unitevi al mio branco e siate testimoni della forza di Yeenoghu."

La figura sorride mentre parla e rivela una fila di denti limati fino a diventare aguzzi.

Borgolercio sorge all'interno di una caverna lunga circa 30 metri e alta 18 metri. I personaggi entrano da un tunnel naturale lungo una delle pareti più corte, mentre un altro tunnel consente di uscire sul lato opposto. La maggior parte della caverna è occupata da rozze baracche, quasi tutte disabitate: i loro abitanti sono stati esiliati o sono morti.

Grisha (vedi l'appendice C) può raccontare ai personaggi la storia di Borgolercio e di come Yeenoghu salvò i suoi abitanti dall'oppressione dei minotauri. Può anche rivelare come sia stato schiavo dei drow per molti anni. Ora Grisha è in cerca di nuovi discepoli per accrescere il potere del suo culto.

Dodici **cultisti** (un misto di nani degli scudi, halfling e umani) accorrono a sostegno di Grisha se ha inizio un combattimento. Dieci di loro sono nascosti nelle baracche. Altri due si sono piazzati accanto a una porta in legno di zurkh, che cela una piccola caverna laterale dove sono rinchiusi i cultisti che sono morti e sono stati animati come non morti. Se ha inizio una battaglia, i cultisti spalancano la porta e liberano i sei **ghoul**. I ghoul ignorano i cultisti fintanto che ci sono altre creature di cui cibarsi.

MARCIA VERSO IL NULLA

Il Labirinto tiene fede al suo nome: anche l'esploratore più risoluto può smarrirsi nelle sue profondità, come un gruppo di modron ha scoperto con sua grande costernazione. Separatisi tempo addietro dai loro compagni durante la Grande Marcia dei Modron, questi modron vagano per l'Underdark ormai da molto tempo.

Man mano che il gruppo si addentra nel Labirinto, ogni personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 sente il rumore di qualcuno che avanza a passo di marcia in lontananza. Per indagare sulla fonte del rumore, i personaggi devono percorrere per 15 minuti un tratto di tunnel angusti dove sono costretti a scalare o a strisciare. Alla fine di questo tratto, gli avventurieri emergono su un costone a 4,5 metri d'altezza lungo la parete di un tunnel dritto e largo, alto circa 6 metri.

Una curiosa processione di creature marcia lungo il tunnel al di sotto della vostra posizione. Dodici delle creature sono identiche: ognuna ha un corpo rotondo, braccia e gambe esili, un paio di ali svolazzanti all'attaccatura delle braccia e un singolo occhio che si apre sopra una larga bocca sorridente. La colonna è guidata da una creatura che sembra una piramide capovolta, poggia su sei gambe e avanza come un granchio. Su ogni lato del suo corpo, si apre un occhio al di sopra di una bocca. Da sotto ogni bocca, si protende un singolo braccio che impugna una lancia.

Dodici **monodroni** e un **tridrone** continuano a vagare per il Labirinto fin dai tempi della Grande Marcia dei Modron. I modron si sono separati dai loro compagni e sono rimasti intrappolati qui. Non potendo fare ritorno su Mechanus, i modron continuano a marciare senza fermarsi mai, sapendo che devono trovare un modo per tornare o essere distrutti nel tentativo.

La marcia forzata ha ridotto i modron allo stremo delle forze. Molti danno segni di frustrazione per non poter completare la loro missione. Il tridrone è riuscito a mantenere il gruppo unito, ma si sente responsabile del fato collettivo e dei fallimentari tentativi di tornare a casa. Anche se i personaggi hanno la capacità di comunicare con i modron, la capacità dei monodroni di comunicare è ridotta al lumicino (vedi il riquadro "Interpretare i Modron").

Il tridrone può rivelarsi molto comunicativo, se i personaggi trovano un modo per parlare con lui e per superare la sua diffidenza. Un personaggio può persuadere il tridrone delle buone intenzioni del gruppo effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15, disponendo di vantaggio alla prova se il gruppo include uno o più modron.

Una volta convinto delle intenzioni amichevoli dei personaggi, il tridrone spiega loro che il suo gruppo è impegnato in una missione della massima importanza, ma non rivela la natura di quella missione. Un personaggio può indovinare il motivo della presenza dei modron in quest'area effettuando una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20. Un successo indica che il personaggio ricorda di aver sentito parlare di una Grande Marcia dei Modron che si tiene ogni 289 anni e vede un vasto esercito di modron marciare attraverso i Piani Esterni. Se la prova ha successo di 5 o più, il personaggio sa anche che la marcia si è tenuta poco più di duecento anni fa e che questi modron probabilmente sono un rimasuglio di quella marcia. Il tridrone non ammette nulla di tutto questo (non volendo riconoscere il suo fallimento), ma può essere convinto a seguire i personaggi, se questi si offrono di condurre i modron fuori dal Labirinto. Inoltre, il tridrone conosce bene il Labirinto e, se i personaggi stringono amicizia con i modron, ottengono un bonus di +5 alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) effettuate per orientarsi nella regione.

Il tridrone avverte i personaggi di evitare il centro del Labirinto, spiegando che un "Ordinatore" difettoso si trova in quell'area. I personaggi potrebbero conoscere quel congegno con un altro nome: il Motore del Dedalo. Dato che il congegno fu costruito su Mechanus, la sua energia magica è percepita dai modron. Il tridrone spiega

INTERPRETARE I MODRON

I modron non hanno alcun senso dell'individualismo. Sono un collettivo e si riferiscono sempre a se stessi usando il "noi". Di conseguenza, i modron non capiscono l'individualismo negli altri. Quando parla al gruppo, il tridrone potrebbe concentrare la sua attenzione sull'avventuriero che ritiene essere più in alto nella gerarchia, anche mentre si rivolge a un altro.

I monodroni solitamente possono riferire messaggi lunghi fino a quarantotto parole. Tuttavia, i molti anni passati a vagare hanno degradato queste creature al punto che ora possono pronunciare soltanto poche parole o frasi prima di iniziare a esprimersi con schiocchi e ticchettii. Le parole che i monodroni ripetono più spesso sono "marcia", "Mechanus", "diciassette" (il numero di cicli del piano di Mechanus che scandisce la Grande Marcia dei Modron) e "perduti".

che un Ordinatore è concepito per potare l'ordine nel caos alterando la realtà. Un Ordinatore difettoso, però, può rivelarsi molto pericoloso e alterare la realtà in modi inaspettati. Il tridrone sa con esattezza quanto dista dal congegno. Dato che la sua conoscenza della magia è limitata e tutti i suoi sforzi sono concentrati sullo scopo di riunirsi alla Grande Marcia dei Modron, il tridrone non ha mai pensato alla possibilità che l'Ordinatore possa offrire una soluzione al problema dei modron. Se i personaggi si dichiarano disposti a indagare su questa possibilità, il tridrone conduce il gruppo al centro del Labirinto dove si trova il Motore del Dedalo.

CACCIA DI YEENOGHU

A circa diciotto chilometri dal loro incontro con i modron, mentre attraversano il Labirinto, i personaggi sentono degli ululati in lontananza che si ripetono nel corso di molte ore. A volte si fanno più vicini e a volte si allontanano, echeggiando misteriosamente in tutti i tunnel circostanti.

Alla fine, i personaggi entrano in un tunnel più piccolo che sale gradualmente. Man mano che avanzano, sentono chiaramente il trambusto del combattimento davanti a loro, un misto di ululati e di guaiti alternato a ruggiti più profondi. Una prova di Intelligenza con CD 13 effettuata con successo consente di riconoscere le grida di battaglia in linguaggio Gnoll. I personaggi possono ritirarsi dall'area del combattimento, ma se lo fanno, dovranno tornare indietro di nove chilometri per trovare un altro percorso. Se invece vanno avanti, si ritrovano di fronte a una macabra scena. Anche se i personaggi probabilmente non hanno mai incontrato in prima persona un goristro, riconoscono la creatura grazie alle informazioni fornite loro da Vizeran DeVir.

BRACCATI DA YEENOGHU

Se il DM desidera che Yeenoghu svolga un ruolo più importante in questo capitolo dell'avventura, può permetterlo facilmente. Quando gli gnoll uccisi dai personaggi non si riuniscono alla caccia, il signore dei demoni fa ritorno al luogo in cui il goristro è stato eliminato e trova i suoi servitori sterminati... e futa anche l'odore degli avventurieri.

In un momento successivo dell'avventura, Yeenoghu dà la caccia ai personaggi per punirli della loro impudenza (possibilmente quando hanno raggiunto un livello molto più alto). Prima dello scontro finale, il DM dovrebbe far capire ai personaggi che sono diventati le prede del signore dei demoni. Per esempio, potrebbero ritrovarsi a subire le imboscate degli gnoll con frequenza sempre maggiore. Uno o più aggressori potrebbero rivolgersi a loro come "prede di Yeenoghu" o farsi beffe di loro preannunciando in altri modi il cupo destino che li attende.

I personaggi dovrebbero avere tempo di prepararsi per il combattimento che li attende e pensare a una tattica che non preveda affrontare Yeenoghu a viso aperto. Per esempio, diventare le prede del signore dei demoni potrebbe tornare a loro vantaggio in seguito durante la campagna, quando potranno fungere da esche perfette per attirare Yeenoghu in una trappola nel capitolo 17, "Contro i Signori dei Demoni".

Mentre avanzate, il frastuono della furiosa battaglia si fa più forte. Il tunnel conduce a una cornice a circa sei metri d'altezza rispetto al fondo di una grande caverna, fornendovi una vista perfetta del conflitto sottostante.

Lungo le rive di un lago sotterraneo, un branco di gnoll e di iene in preda alla frenesia circonda un demone alto quasi sei metri, dalle braccia nerborute, le mani artigliate, gli zoccoli bovini e la testa di un toro. Quello è un goristro, la creatura di cui Vizeran DeVir vi ha chiesto di portargli il cuore.

A guidare gli gnoll c'è una creatura dall'aspetto temibile, alto circa tre metri e mezzo, con la testa di una iena ringhiante dagli occhi d'ambra. Brandisce un gigantesco mazzafrusto a tre teste, con cui colpisce con violenza il grosso goristro. Gli gnoll ululano il nome del loro padrone a ogni fulmineo colpo messo a segno: "Yeenoghu! Yeenoghu!"

Il demone più grande ruggisce, sferrando colpi con le sue corna taurine e con gli artigli, ma è tutto inutile. Yeenoghu elude i suoi attacchi o li ignora senza subire danni, mentre gli gnoll arcieri tempestano la creatura nemica di frecce. Poi, non appena il goristro inizia a vacillare, gli gnoll gli sciamano addosso e lo trascinano a terra.

In meno di un minuto, la battaglia è vinta. Il signore dei demoni Yeenoghu afferra la testa del goristro per le corna e gli dilania la gola con le zanne. Poi, reclina la testa all'indietro e il suo ululato di trionfo echeggia per tutta la caverna, facendo tremare la pietra stessa. Le iene che latravano ai piedi di Yeenoghu si lanciano sul cadavere del goristro e iniziano a cibarsi della sua carne. Mentre osservate la scena, le iene iniziano a trasformarsi in gnoll.

Ogni avventuriero che assiste a questa orribile scena deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti ottiene un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2). Se questo impone al personaggio una manifestazione di follia indeterminata, la natura di quella follia va stabilita usando la tabella "Follia di Yeenoghu" nell'appendice D.

Yeenoghu (vedi l'appendice D) vaga nell'Underdark fin da quando è stato evocato per la prima volta e gli avventurieri si sono imbattuti in lui e nel suo branco. In questa situazione, l'unico fattore a vantaggio degli avventurieri è il fatto che nessuno li abbia individuati. Considerato il loro livello in questa fase dell'avventura, i giocatori potrebbero ben presto ritrovarsi a creare dei nuovi personaggi, se osano affrontare il signore dei demoni.

Se i personaggi restano nascosti a guardare, Yeenoghu se ne va poco dopo. È irrequieto e ha fame di nuove prede. Yeenoghu raduna buona parte degli gnoll e delle iene e li guida lungo un tunnel sul lato destro della caverna. Otto **gnoll** guidati da uno **gnoll signore del branco** rimangono nella caverna a cibarsi del cadavere del goristro.

Se i personaggi desiderano proseguire, dovranno vedersela con gli gnoll e le iene. In alternativa, se i personaggi sono indecisi o sprecano troppo tempo a discutere su come agire, lo gnoll signore del branco futa gli intrusi. Quando si rende conto della presenza di un gruppo di nemici, il signore del branco ulula per attirare l'attenzione dei suoi seguaci.

SVILUPPO

Un altro tunnel sul lato opposto della caverna conduce in una direzione diversa da quella presa da Yeenoghu e dal suo branco. Una volta sconfitti gli gnoll rimanenti, i personaggi possono continuare per la loro strada senza perdere altro tempo.

Questo fugace incontro con Yeenoghu torna a vantaggio degli avventurieri fornendo loro due delle componenti necessarie per il rituale di Vizeran. Il primo è il cuore del goristro, che i personaggi possono rimuovere dal suo cadavere. Il cuore è gigantesco, ha le dimensioni di un piccolo baule e pesa quasi 50 kg. I personaggi che gli sono vicini quando viene trasportato hanno la sensazione di sentirlo ancora battere di tanto in tanto. Un personaggio che trasporta il cuore, anche all'interno di una *borsa conservante* o uno spazio extradimensionale analogo, subisce svantaggio quando effettua i suoi tiri salvezza contro la follia.

La seconda componente è costituita da alcune gocce di sangue di un signore dei demoni. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 effettuata con successo consente di recuperare una dose del sangue nero di Yeenoghu sulle corna del goristro abbattuto.

GALLERIA DEGLI ANGELI

Questa caverna si trova nel cuore del Labirinto e contiene un'altra componente del rituale richiesta da Vizeran.

Il passaggio che state seguendo sale a spirale attraverso la pietra fino a sfociare in una grande caverna. Il soffitto arcuato è alto diciotto metri ed è costellato di stalattiti che fanno gocciolare acqua sulle stalagmiti che spuntano dal terreno irregolare e crepato. Qua e là tra le stalagmiti, spuntano le statue di alcuni umanoidi alati in pose di sofferenza e di angoscia. Alcune si coprono il volto, altre se lo graffiano con le dita. Altre ancora pretendono le braccia al cielo, con un'espressione di bramosia dipinta sui loro volti.

Questa camera ospita i resti pietrificati di otto angeli caduti, condannati dalle divinità a trascorrere i secoli nelle loro oscure profondità. Ognuno sembra essere stato scolpito nella pietra in una posizione di paura, sofferenza, odio o desiderio. Ogni statua è ricoperta di ciuffi di licheni e macchiata da depositi minerali cristallizzati dall'acqua che gocciola su di essa da innumerevoli anni.

Anche se sono stati trasformati in statue di pietra, gli angeli caduti restano pur sempre vivi e i loro corpi pietrificati sono diventati la prigione della loro mente e anima. Ricordano chi sono. Sanno cosa hanno fatto e perché sono qui. Sono consapevoli di tutto ciò che accade attorno a loro. Ma non possono fare niente. Sono intrappolati per sempre e l'isolamento, l'oscurità e l'eterna tortura del loro destino li hanno fatti impazzire. Nessun incantesimo può spezzare la maledizione degli angeli o liberarli dal loro stato di pietrificazione.

ANGELI CADUTI

Gli angeli possono comunicare, anche se in forma molto limitata, con le creature viventi che li toccano.

Un personaggio che entra in contatto fisico con un angelo (anche tramite i guanti o qualche altra copertura

protettiva) apprende il nome di quell'angelo e sperimenta l'effetto descritto più sotto. Se il DM lo desidera, può tirare un d8 per determinare quale angelo è stato toccato da un personaggio, ripetendo il tiro degli eventuali risultati ripetuti. Tranne dove specificato diversamente, l'effetto è istantaneo. Anche se non c'è limite al numero di creature che possono toccare un angelo ed essere influenzate dal suo effetto, una creatura che tocca un angelo e innesca il suo effetto non può innescare di nuovo l'effetto di quel particolare angelo finché non sono trascorse 24 ore.

ANAYA

Questo angelo tende le braccia verso il soffitto e la sua faccia è una maschera di odio. Se una creatura entra in contatto con questo angelo, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se fallisce, subisce 3d6 danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

BAATRAL

Questo angelo sembra protendere una mano in avanti nell'atto di offrire qualcosa. Se un personaggio entra in contatto con l'angelo, deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15, altrimenti diventa affascinato per 1 minuto.

Mentre il personaggio è affascinato, l'angelo è collegato telepaticamente con lui fintanto che entrambi rimangono sullo stesso piano di esistenza. L'angelo impartisce comandi al personaggio e il personaggio fa del suo meglio per obbedire a quei comandi finché è cosciente. L'angelo solitamente ordina a un personaggio di uccidere, mutilare, derubare o danneggiare in altri modi i suoi compagni.

Ogni volta che un personaggio influenzato subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza su Carisma contro l'effetto. Se lo supera, l'effetto per lui termina.

HARAJIN

Questo angelo indica un punto lungo la parete della caverna e tiene la bocca spalancata in un'espressione di orrore. Se un personaggio entra in contatto con l'angelo, sente un urlo terrorizzato e deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti ottiene un livello di follia (vedi "Follia" nel capitolo 2).

LORABELIOS

Questo angelo tiene le gambe divaricate, la testa china e le braccia lungo i fianchi. Se un personaggio entra in contatto con l'angelo, sente una voce sommessa dire in Comune: "Non perdere la speranza." Il successivo tiro salvezza su Saggezza del personaggio dispone di vantaggio.

NEMEYON

Questo angelo si copre il volto con le mani. Quando un personaggio entra in contatto con questo angelo, sente una voce sommessa che gli ripete in continuazione una parola in Celestiale: "Uccidimi." Tuttavia, non esiste un modo facile per soddisfare questa richiesta. La voce permane anche se l'angelo va in frantumi.

SILNIA

Questo angelo si copre gli occhi con il braccio, ma sembra sorridere. Se un personaggio tocca l'angelo, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Se lo fallisce, una serie di incubi terrificanti tormenta il personaggio durante il suo successivo riposo lungo. Il personaggio non trae beneficio da quel riposo e, quando si sveglia, subisce 3d6 danni psichici.

TAMIEL

Questo angelo è inginocchiato a terra e nasconde il volto tra le braccia. Se un personaggio prova a parlare con lui, l'angelo gli risponde in Comune, chiedendogli con voce pacata: "Cosa vuoi sapere? Chiedi e ti risponderò." Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni psichici e ottiene un livello di follia. Se lo supera, può porre all'angelo due domande. L'angelo risponde come se il personaggio avesse lanciato con successo l'incantesimo *contattare altri piani*.

ZAROD

Questo angelo cerca di cavarsi gli occhi e il suo volto appare graffiato e dilaniato. Se un personaggio prova a parlare con lui, l'angelo lo invita a porre una singola domanda relativa a uno specifico obiettivo, evento o attività che si verificherà tra sette giorni. L'angelo risponde come se il personaggio avesse lanciato con successo l'incantesimo *divinazione*.

SVILUPPO

Gli avventurieri possono usare lo scalpello o spezzare una piuma di pietra dalle ali degli angeli. Una piuma da sei angeli diversi soddisferà i requisiti del rituale di Vizeran, ma i personaggi possono prenderne altre, se lo desiderano.

Le altre creature del Labirinto evitano questa caverna, cosa che fa di essa un rifugio qualora il gruppo voglia concedersi un riposo lungo.

IL MOTORE DEL DEDALO

Nel cuore del Labirinto, si cela il Motore del Dedalo, un congegno meccanico, ma alimentato magicamente, che può alterare la realtà. I modron chiamano quel congegno un Ordinatore, in quanto è stato concepito per portare l'ordine nel caos. Se i personaggi attivano il Motore del Dedalo, possono ottenere un prezioso aiuto nella lotta contro i signori dei demoni.

Il motore ha l'aspetto di un modello funzionante della Grande Ruota (vedi il capitolo 2, "Creare un Multiverso", nella *Dungeon Master's Guide*). È una sfera del diametro di 6 metri composta da bande di bronzo larghe 30 cm, plasmate e indurite magicamente e ricoperte di incisioni arcane. Gli spazi tra le bande mostrano i vari meccanismi e bracci articolati all'interno della sfera, che ruota e si muove per rappresentare le correlazioni tra i vari piani di esistenza conosciuti.

I personaggi possono apprendere dell'esistenza del Motore del Dedalo dal beholder Karazikar (vedi il capitolo 13) o da Vizeran, che ha sentito parlare di un antico congegno capace di alterare la realtà. Potrebbero venire a sapere del motore anche dal modron prigioniero di Karazikar o dai modroni smarriti nel Labirinto (vedi "Marcia Verso il Nulla").

Altre informazioni sul Motore del Dedalo sono disponibili a Gravenhollow (vedi il capitolo 11). I personaggi potrebbero sperimentare una visione del Labirinto nella biblioteca o leggere una descrizione del meccanismo nei suoi archivi.



RAGGIUNGERE IL MOTORE

Il Motore del Dedalo, situato a 72 km a sudest della Galleria degli Angeli, è incastrato a metà strada in un crepaccio largo 6 metri e profondo 30 metri che si spalanca al centro di una grande caverna. Il fondo del crepaccio è pieno di magma. Una luccicante cortina di calore si leva dal crepaccio e rende la caverna calda e asciutta.

Il motore, di forma rozzamente sferica, si trova a 12 metri dal ciglio del crepaccio e a 12 metri al di sopra del magma. Può essere raggiunto tramite la magia o scalando le pareti in discesa. Per scalare le pareti verticali del crepaccio, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12. In caso di fallimento, un personaggio non fa progressi e scalza alcune pietre che cadono rumorosamente giù per il crepaccio fino al magma. Se la prova fallisce di 5 o più, lo scalatore cade nel magma. Se una creatura entra nel magma o vi inizia il suo turno, subisce 42 (12d6) danni da fuoco. Ogni 30 cm di movimento nel magma richiedono 1,5 metri di movimento.

ZANNASSASSINA

Avendo trovato solo di recente il Motore del Dedalo, Baphomet ha inviato un **nalfeshnee** di nome Zannassassina al crepaccio per impedire a ogni creatura di avvicinarsi al congegno. Zannassassina preferirebbe aiutare il Re Cornuto a dare la caccia a Yeenoghu e a ucciderlo. Il nalfeshnee trova noioso il compito che gli è stato assegnato, ma sa bene che non è il caso di disobbedire al Re Cornuto. Tuttavia, anziché distruggere immediatamente gli intrusi, preferisce giocare con loro più a lungo possibile.

Zannassassina cerca di protrarre un combattimento, assaporando il dolore dei nemici prima di ucciderli definitivamente. Se scende a meno di 100 punti ferita, usa il suo privilegio Evoca Demone (vedi il riquadro "Variante: Evocazione dei Demoni" nella sezione "Demone" del *Monster Manual*) e tenta di evocare 1d6 **vrock**. Ha una probabilità del 50 per cento di riuscirci.

Zannassassina in realtà è solo un grosso bullo e supplica pietà per avere salva la vita, se gli avventurieri lo riducono alla loro mercé, promettendo loro di rivelare i segreti del Motore del Dedalo o qualsiasi altra cosa desiderino. Alla prima opportunità, si teletrasporta via, evocando altri demoni in aiuto per coprirsi la ritirata se possibile.

ATTIVARE IL MOTORE

È richiesta una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 effettuata con successo per attivare il congegno, al fine di discernere il suo apparato di leve e ingranaggi. Poi servono 12 round affinché il motore si "allinei" e attivi il suo effetto magico. Se non è già stato stabilito un ordine di iniziativa nel momento in cui il motore si attiva, il DM chiede a tutti i membri del gruppo di tirare per l'iniziativa.

Se il tridrone della "Marcia Verso il Nulla" è assieme ai personaggi, può spiegare loro come attivare il Motore del Dedalo senza una prova e informarli su quanto ci vorrà prima che l'effetto magico si verifichi.

IL MOTORE SI LIBERA

Il motore, che pesa due tonnellate, solitamente poggia su una solida superficie di pietra. Il fatto che sia parzialmente incastrato in un crepaccio rende la sua operatività ulteriormente problematica. Quando il motore si attiva, le

vibrazioni dei suoi meccanismi sferraglianti provocano una pioggia di pietre che si staccano dalle pareti del crepaccio.

Una volta che il motore è stato attivato, "agisce" a conteggio di iniziativa 15.

FOLLIA DEI MEPHIT

Nel round successivo all'attivazione del Motore del Dedalo, due **mephit del magma** escono volando dal magma a conteggio di iniziativa 10. Altri due **mephit del magma** emergono dal magma a ogni round successivo allo stesso conteggio di iniziativa, finché non ne è comparsa una dozzina. I mephit attaccano chiunque si trovi sul Motore del Dedalo o nelle vicinanze.

TREMORI, SCOSSONI E CADUTE

Alla fine del suo turno durante il round 3, il motore gira. Ogni creatura che si trovi su di esso deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, la creatura cade dal motore e finisce nel magma. Altrimenti, una creatura che fallisce il suo tiro salvezza scivola lungo il fianco sferico del motore, ma afferra automaticamente una delle sue bande prima di cadere. La creatura può usare un'azione per tentare di risalire in cima al motore arrampicandosi e ci riesce se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

Alla fine del suo turno durante il round 6, il motore gira ancora. L'effetto è lo stesso descritto più sopra, con la differenza che una creatura appesa a una delle bande del motore subisce svantaggio al tiro salvezza.

Se una creatura cade dal Motore del Dedalo, un'altra creatura adiacente a quella in caduta e aggrappata a una delle bande del motore può tentare di usare una mano libera per afferrare la creatura in caduta, riuscendoci se supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Una creatura salvata il questo modo può usare la sua azione per tentare di risalire in cima al motore arrampicandosi e ci riesce se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13. Se la prova fallisce e il peso della creatura supera la capacità di trasporto della creatura che l'ha afferrata (vedi "Sollevamento e Trasporto" nel capitolo 7 del *Player's Handbook*), la creatura afferrante deve effettuare con successo una prova di Forza con CD 15 all'inizio del suo turno successivo, altrimenti perde la presa sulla creatura caduta, che precipita nel magma.

Alla fine di ogni suo turno, a partire dal round 9, il Motore del Dedalo scivola lungo il crepaccio, scendendo di 3 metri verso il magma a ogni round. Ogni creatura sul motore deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 ogni volta che il motore scende, onde evitare di cadere dal motore stesso. Gli effetti vengono risolti come descritto più sopra. Nel suo turno durante il round 13, il Motore del Dedalo sprofonda nel magma ed è distrutto.

DISATTIVARE IL MOTORE

Il motore si disattiva se una qualsiasi parte di esso entra in contatto con un *campo anti-magia* o se è bersagliato con successo da un *dissolvi magie* (CD 19). Altrimenti, può essere disattivato solo da un incantesimo *desiderio* o da un altro intervento divino.

EFFETTI DEL MOTORE DEL DEDALO

Il Motore del Dedalo è rimasto danneggiato quando sotto di esso si è aperto un crepaccio che l'ha inghiottito. Il motore non può essere riparato e, una volta che è stato attivato, produrrà effetti strani e imprevedibili a ogni suo turno finché non viene disattivato o distrutto.

A ogni turno del motore, il DM tira un d100 e consulta la tabella "Effetti del Motore del Dedalo" per determinare cosa fa il motore.

EFFETTI DEL MOTORE DEL DEDALO

d100 Effetto

- 01 Il motore emette un lampo di luce dorata. Tutti gli oggetti magici entro 90 metri dal motore sono distrutti, ad eccezione degli artefatti, che vengono proiettati sul Piano Astrale.
- 02-08 Archi di luce biancastra corrono sulla superficie del motore fino alla fine del suo turno.
- 09-10 Il motore emette un lampo di intensa luce bianca. Tutti i personaggi vengono trasportati indietro nel tempo, nelle condizioni in cui sono ora, al momento in cui l'avventura è iniziata. Compaiono nel recinto degli schiavi di Velkynvele, privi di catene e di manette, con tutti i loro punti esperienza, capacità, equipaggiamento e ricordi.
- 11-15 Il motore emette un possente "WHAAAH" fino all'inizio del suo turno successivo. Fintanto che perdura questo suono, il motore proietta un *campo anti-magia* (con gli stessi effetti dell'incantesimo) attorno a se stesso.
- 16-19 L'interno cavo del motore risplende di luce cremisi fino alla fine del suo turno, quando un personaggio o un PNG morto a scelta del DM viene riportato in vita, come se fosse soggetto a un incantesimo *resurrezione*. La creatura riportata in vita compare in uno spazio libero sicuro entro 36 metri dal motore.
- 20-22 Il motore sputa una poltiglia viscosa che ricopre la sua superficie esterna. I tiri salvezza effettuati per non cadere dal motore e le prove di caratteristica effettuate per scalare il motore subiscono svantaggio fino al turno successivo del motore.
- 23-27 Il motore crepita di fulmini. Tutte le creature entro 9 metri da esso devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti subiscono 10d6 danni da fulmine. Un bersaglio fatto principalmente di metallo o che indossa un'armatura di metallo subisce svantaggio al suo tiro salvezza.
- 28-32 Il motore ronzia fino alla fine del suo turno, poi uno **slaad verde** compare in uno spazio sicuro entro 36 metri da esso. Lo slaad tira per l'iniziativa e, nel suo turno, attacca ogni altra creatura che vede.
- 33-35 Il motore emette un forte gemito e rende invisibile ogni creatura entro 36 metri da esso. L'invisibilità di una creatura permane finché essa non attacca o non lancia un incantesimo.

d100 Effetto

- 36-39 Dall'interno cavo del motore provengono dei forti sussurri. Ogni personaggio in contatto diretto con il motore può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, fino a un massimo di 24.
- 40-43 Archi di luce multicolore riverberano sulla superficie del motore, che lancia un incantesimo *metamorfosi* (tiro salvezza CD 18) su ogni creatura entro 6 metri da esso. Ogni creatura che fallisce il tiro salvezza viene trasformata in un **serpente volante**.
- 44-48 Il motore sputa una raffica di gemme multicolore. Ogni personaggio entro 6 metri dal motore può usare la sua reazione per afferrare una gemma da 500 mo con una mano libera. Le altre gemme cadono nel magma e sono distrutte.
- 49-52 Il motore emette un lampo di luce bianco-giallastra. Un oggetto magico determinato casualmente compare in uno spazio sicuro entro 36 metri dal motore. Il DM tira sulla "Tabella degli Oggetti Magici G" nella *Dungeon Master's Guide* per determinare cosa compare.
- 53-57 Il motore emette un lampo di luce verde. Ogni creatura in contatto diretto col motore deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18, altrimenti subisce 10d6 + 40 danni da forza. Se questi danni riducono il bersaglio a 0 punti ferita, lo disintegrano. Una creatura disintegrata è ridotta in polvere assieme a tutto ciò che indossa e porta con sé, ad eccezione degli artefatti.
- 58-60 Il motore lampeggia di luce azzurra e lancia *luminescenza*, bersagliando tutte le creature entro 6 metri da esso (tiro salvezza CD 18). L'effetto dell'incantesimo dura 1 minuto.
- 61-66 Il motore sputa scintille multicolore innocue fino all'inizio del suo turno successivo.
- 67-70 Il motore emette un lampo di luce viola. Ogni creatura entro 6 metri dal motore deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18, altrimenti è pietrificata fino al turno successivo del motore.
- 71-76 Dal motore giunge la musica di una calliope. La volta successiva in cui si ottiene questo risultato, la musica si interrompe.
- 77-80 Il motore emette un orrendo rumore stridente. Tutte le creature legali entro 9 metri da esso recuperano tutti i loro punti ferita.
- 81-00 Il motore emette un lampo di luce bianca-violacea. Tutte le creature extraplanari entro 150 km da esso tornano immediatamente sui loro piani d'esistenza d'origine.

SVILUPPO

Se il DM vuole aumentare la tensione alla fine di questo incontro, può fare in modo che il Motore del Dedalo inneschi un'eruzione minore dopo essere sprofondato nel magma, così che il magma risalga il crepaccio, si riversi nella caverna e nei tunnel vicini e obblighi gli avventurieri e i loro alleati a distanziare l'ondata di magma che avanza.

CAPITOLO 15: LA CITTÀ DEI RAGNI

Il centro del caos e della follia che ora si diffonde in tutto l'Underdark è la grande città drow di Menzoberranzan. Sono pochi gli abitanti drow della città a sapere che c'è la Regina Demoniaca dei Ragni dietro al rituale di evocazione che ha condotto i signori dei demoni nell'Underdark... e che la ricompensa per la loro fede in Lolth sarà la distruzione.

Menzoberranzan è il luogo dell'Underdark in cui Demogorgon ha fatto la sua comparsa. Le sferzate dei suoi tentacoli e i passi pesanti dei suoi piedi artigliati hanno lasciato una scia di edifici, corpi e menti devastati. Purtroppo per i drow, il peggio deve ancora venire, se il drow arcimago rinnegato Vizeran DeVir ha ottenuto il sostegno degli avventurieri nel suo piano di usare un potente rituale per attirare i signori dei demoni e i loro servitori immondi dai vari angoli dell'Underdark per distruggersi a vicenda. Man mano che i signori dei demoni si distruggono l'un l'altro nel mondo materiale, le loro essenze oscure saranno di nuovo attratte nell'Abisso. Ma una parte essenziale del piano di Vizeran prevede che i personaggi scelgano la Città dei Ragni come teatro di quest'ultima devastante battaglia.

OBIETTIVI

Se i personaggi collaborano con Vizeran DeVir, hanno due obiettivi nella Città dei Ragni: recuperare il grimorio di evocazione dei demoni di Gromph Baenre e collocare il talismano di Vizeran a Menzoberranzan per attirare i signori dei demoni sul posto per il loro epico scontro finale.

COLLOCARE IL "CUORE OSCURO"

Dopo le loro avventure nei Vermicontorti e nel Labirinto, i personaggi possono tornare ad Araj per consegnare le componenti raccolte per conto di Vizeran DeVir. Nel corso di dieci giorni, il drow arcimago userà quelle componenti per fabbricare un talismano che apparirà in tutto e per tutto come un cuore nero fatto di pietra del peso di 2,5 kg. Il talismano del *cuore oscuro*, infuso di energia arcana e immonda, fungerà da faro quando il rituale di Vizeran sarà celebrato, attirando tutti i demoni al momento sguinzagliati per l'Underdark. Il talismano emana una debole aura magica di evocazione ancor prima di essere attivato, ma è essenzialmente il fulcro di potere del rituale anziché una fonte di potere in sé.



Il piano di Vizeran prevede che gli avventurieri collochino il cuore oscuro a Menzoberranzan. Vizeran preferisce che il cuore oscuro sia lasciato nel luogo in cui i personaggi troveranno il grimorio di Gromph Baenre a Sorcere, il centro di addestramento dei maghi di Menzoberranzan, ma informa i personaggi che anche collocare il talismano in un qualsiasi punto della Città dei Ragni andrà bene.

OTTENERE IL GRIMORIO DI GROMPH

Il grimorio di Gromph Baenre contiene vari appunti e dettagli sul suo sventurato tentativo di evocare i demoni. Grazie alle ricerche condotte a Gravenhollow, Vizeran sa che il grimorio si trova nello studio di Gromph, nella torre di Sorcere. Per arrivare al grimorio, i personaggi dovranno infiltrarsi in uno dei luoghi più importanti e meglio protetti della Città dei Ragni.

Fortunatamente per i personaggi, Vizeran può contare su vari alleati in città. Il Consiglio dei Ragni è un'alleanza segreta di drow maghi che ambisce a spodestare le sacerdotesse di Lolth. Il consiglio si è infiltrato a Sorcere, l'accademia di magia arcana cittadina, e può contare su vari simpatizzanti tra i drow maghi. Vizeran ha già contattato i suoi alleati, che hanno accettato di aiutare il gruppo a ottenere l'accesso alla torre e allo studio di Gromph (vedi "Sorcere" più avanti in questo capitolo).

VERSO MENZOBERRANZAN

Centoottanta chilometri di cunicoli tortuosi separano Araj da Menzoberranzan. Vizeran conosce una via segreta che li collega e consente ai personaggi di usarla, se accetteranno di attuare il suo piano. Altrimenti, i personaggi dovranno recarsi a Menzoberranzan usando le vie più conosciute, sorvegliate dagli esploratori, dalle pattuglie e dagli avamposti dei drow. Se i personaggi scelgono di usare la via segreta di Vizeran, l'apprendista del drow arcimago, Grin Ousstyl (vedi il capitolo 12), accompagna i personaggi su ordine di Vizeran e funge per loro da guida.

Vizeran raccomanda caldamente ai personaggi di lasciare le altre forze della spedizione ad Araj, facendo notare che una piccola squadra ha le migliori possibilità di infiltrarsi nella città dei drow.

MODIFICHE ALLE STATISTICHE DEI PNG DROW

Se il DM usa le schede delle statistiche generiche nell'appendice B del *Monster Manual* per rappresentare dei PNG drow, deve presumere che i drow siano neutrali malvagi e che parlino l'Elfico e il Sottocomune. Quei PNG otterranno anche i seguenti privilegi aggiuntivi.

Retaggio Fatato. Il drow dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del drow è Carisma (CD del tiro salvezza degli incantesimi pari a 10 + il modificatore di Carisma del drow). Il drow può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luci danzanti*

1/giorno ciascuno: *levitazione* (solo se stesso),
luminescenza, *oscurità*

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drow subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

LA VIA SEGRETA DI VIZERAN

Grin Ousstyl mostra ai personaggi una porta segreta nella parete della caverna all'esterno della torre di Vizeran. Oltre questa porta c'è un lungo tunnel tortuoso che Vizeran ha creato nel corso dei secoli usando vari incantesimi per modellare la pietra. Il passaggio, sgombro dai mostri e dai pericoli, termina presso una porta segreta in fondo alla Crepa Ovest di Menzoberranzan. Il viaggio a piedi da Araj alla città richiede dodici giorni, nel corso dei quali Grin dice poco o nulla. Qualsiasi personaggio che effettui con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 capisce che il drow mago è turbato, anche se si rifiuta di condividere i suoi pensieri e i suoi timori personali.

Se i personaggi leggono i pensieri di Grin o lo obbligano a parlare usando la magia o la tortura, Grin rivela di avere delle remore sul piano di Vizeran. Anche se non gli piacciono affatto le matrone madri e le sacerdotesse che governano Menzoberranzan, Grin non desidera vedere la sua città natale distrutta e la sua popolazione sterminata. Se Grin vede con i suoi occhi la distruzione provocata dal passaggio di Demogorgon in città, i suoi dubbi sul piano di Vizeran si fanno ancora più forti (vedi "Ripensamenti" più avanti in questo capitolo).

Se i personaggi chiedono a Grin maggiori informazioni su Menzoberranzan e su cosa possono aspettarsi di trovare laggiù, l'apprendista riferisce le informazioni contenute nella sezione "La Via di Lolth" e può descrivere i principali quartieri cittadini.

ALTRE VIE

Se i personaggi sono impossibilitati a usare la via segreta di Vizeran o scelgono di non farlo, devono trovare un'altra via per raggiungere Menzoberranzan. Esistono molte vie tra cui scegliere, quindi il gruppo può arrivare alla Città dei Ragni praticamente da qualsiasi direzione. Tutte le vie in questione sono però note ai drow. I personaggi potrebbero avere incontrato le forze dei drow in occasione di un precedente tentativo di raggiungere la città (vedi "Marcia su Menzoberranzan" nel capitolo 10). Se è così, già sanno cosa li aspetta. Anche se rifiutano l'offerta di usare la via segreta di Vizeran, il drow arcimago raccomanda ai personaggi di portare con loro Grin Ousstyl, non tanto come guida, ma per aiutare il gruppo a superare le pattuglie di drow con le parole.

A causa dell'invasione demoniaca, le difese di Menzoberranzan sono al massimo dell'allerta, cosa che in genere rende difficile per chiunque non sia un drow raggiungere la città sano e salvo lungo i percorsi conosciuti. Mentre i personaggi si trovano entro 27 km dalla città (tre giorni di viaggio), il DM usa la tabella "Pattuglie di Drow" per determinare gli incontri casuali, anziché usare le tabelle del capitolo 2. Una volta ogni ora, il DM tira un d20 e consulta la tabella per determinare cosa incontra il gruppo (se incontra qualcosa).

PATTUGLIE DI DROW

d20	Incontro
1-10	Nessun incontro
11-14	Pattuglia di drow A
15-17	Pattuglia di drow B
18-19	Pattuglia di drow C
20	Pattuglia di drow D

PATTUGLIA DI DROW A

Una pattuglia standard è composta da due drow **esploratori** in sella a **lucertole da galoppo giganti** (si usano le statistiche alla fine del capitolo 8). I personaggi che possono vedere fino a una gittata di 36 metri o più e si muovono a passo normale avvistano i drow esploratori se effettuano con successo una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 16. Se i personaggi si muovono a passo veloce, subiscono una penalità di -5 alle loro prove.

A meno che i personaggi non si muovano a passo lento e furtivamente, i drow li avvistano con la loro scurovisione e si ritirano in un avamposto situato a 1,5 km di distanza. L'avamposto è difeso da una **drow combattente scelta** (la comandante), un **drow mago** e sedici **drow**. L'avamposto è una torre a quattro piani ricavata scavando una colonna alta 18 metri e larga 4,5 metri, situata al centro di una caverna del diametro di 22,5 metri. Sia la caverna che l'avamposto sono privi di illuminazione. Una porta segreta alla base della colonna consente di accedere all'interno della torre, ma per trovarla è necessaria una ricerca accurata e una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 20 effettuata con successo. Una serie di feritoie su ogni piano consente ai drow di lanciare incantesimi ed effettuare attacchi a distanza in ogni direzione, beneficiando di tre quarti di copertura contro gli attacchi provenienti dalla caverna.

Se i drow esploratori scappano e i personaggi non li seguono, gli esploratori fanno rapporto alla comandante dell'avamposto, che organizza una battuta di caccia composta da se stessa e da otto drow (lasciando il mago e otto drow a presidiare l'avamposto). Si usano le regole dei drow all'inseguimento descritte nel capitolo 2, presumendo un livello di inseguimento di 4.

PATTUGLIA DI DROW B

I personaggi incontrano un **drow combattente scelto** e 1d8 **drow** che combattono contro un demone **hezrou**, a cui rimangono 2d10 + 45 punti ferita, mentre a ogni drow rimangono 2d6 punti ferita. Il drow combattente scelto non è ferito. Senza interferenze, i drow uccidono il demone: sopravvivono il drow combattente scelto e 1d4 - 1 drow. Se i personaggi intervengono, l'incontro diventa uno scontro su tre fronti, in quanto né i drow né il demone sono interessati a formare un'alleanza.

I personaggi possono tenersi a distanza ed evitare lo scontro. Tuttavia, i drow che sopravvivono alla battaglia si dirigono verso il più vicino avamposto drow, che dista 1d4 x 1,5 km. Dopo avere ascoltato il rapporto dei sopravvissuti, la comandante dell'avamposto organizza una battuta di caccia e la manda in cerca dei personaggi, come descritto in "Pattuglia dei Drow A".

PATTUGLIA DI DROW C

I personaggi incontrano una pattuglia composta da un **drow mago**, 2d4 **drow** e un gruppo di schiavi. Il DM tira un d10 e consulta la tabella "Schiavi dei Drow" per determinare quali schiavi sono presenti. I troll combattono fino alla morte; gli altri schiavi tentano di fuggire se tutti i drow vengono uccisi.

SCHIAVI DEI DROW

d10	Schiavi
1-2	3d6 derro (vedi l'appendice C)
3-4	3d6 goblin
5-6	3d6 orchi
7-8	2d6 quaggoth
9-10	1d6 troll

PATTUGLIA DI DROW D

I personaggi incontrano un **drow mago** sulla schiena di un **golem di pietra** scolpito a forma di ragno gigante. Il mago è seduto all'interno di un palanchino che gli fornisce mezza copertura contro gli attacchi dal terreno. Il mago è scortato da 2d4 **drow combattenti scelti** in sella a **lucertole da galoppo giganti** (si usano le statistiche alla fine del capitolo 8). Questi drow combattono fino alla morte per proteggere il loro territorio.

Tesoro. Gli otto occhi del golem ragno sono globi di cristallo rossi del diametro di 15 cm e del valore di 1.000 mo ciascuno.

MENZOBERRANZAN

Popolazione: 20.000 drow più migliaia di schiavi (di varie razze)

Governo: Teocrazia matriarcale che venera Lolth, la Regina Demoniaca dei Ragni

Difese: Grande esercito stabile di drow combattenti e maghi addestrati, rinforzato da schiavi armati e interdizioni magiche; i cittadini costituiscono una formidabile milizia

Commercio: Schiavi ben addestrati; vari funghi, mufte e creature esotiche commestibili; veleni, pozioni, oli ed elisir; gioielli, profumi e seta

Organizzazioni: Il Consiglio Governativo (composto dalle matrone madri delle otto casate drow più potenti della città), la Chiesa di Lolth (con sede ad Arach-Tinilith), il Bregan D'aerthe (compagnia di spie, mercenari e assassini drow)

La Città dei Ragni è stata costruita e scavata all'interno di una grande caverna che i drow chiamano *Araurilcaurak*, la cui volta svetta a trecento metri di altezza rispetto al pavimento di pietra. Le abitazioni e le roccaforti dei drow sono scavate all'interno di gigantesche stalattiti e stalagmiti, collegate da delicati ponti di seta di ragno indurita e illuminate da fiamme arcane che emanano una luce fredda.

MENZOBERRANZAN: TRATTI GENERALI

I tratti seguenti sono presenti in tutta la Città dei Ragni.

Luce. Molti edifici e strade sono illuminati da luci verdi, blu e violacee, intense quanto quelle di una torcia (create da incantesimi *fiamma perenne*). Le altre aree sono buie.

Città Schermata. I drow hanno sigillato la loro città dopo l'incursione di Demogorgon. Per la durata di quest'avventura, le creature non possono entrare o uscire da Menzoberranzan tramite il teletrasporto. Inoltre, le creature, gli oggetti e gli spazi all'interno della città non possono essere bersagliati da incantesimi di divinazione o percepiti da sensori di scrutamento creati da incantesimi di divinazione.

La Maledizione della Pietra. La "maledizione della pietra" è un antico incantamento intessuto dai maghi di Sorcere per proteggere la città dai crolli. Se un personaggio lancia *terremoto*, *muovere il terreno* o una magia analoga all'interno della città, innesca un incantesimo *inversione della gravità* (CD 18 del tiro salvezza) centrato sull'incantatore, che ha effetto prima che l'incantesimo innescente sia completato. L'*inversione della gravità* dura 1 minuto ed è accompagnata da un rombo di tuono che mette in allarme tutti nelle vicinanze. L'incantatore che lancia l'incantesimo innescente deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18 per mantenere la concentrazione. Se lo fallisce, l'incantesimo innescente fallisce.

IL DOMINIO OSCURO

La roccia che circonda la città è attraversata da tunnel e passaggi di ogni genere che formano il Dominio Oscuro, un territorio rivendicato dai drow ma che non fa parte della città vera e propria. Questo labirinto, popolato da creature dell'Underdark di ogni genere, funge da ulteriore difesa per Menzoberranzan e da territorio malfamato, un luogo pericoloso dove sbrigare affari poco puliti e incontri clandestini.

Il Dominio Oscuro è un ottimo luogo per gli incontri casuali. Quando il DM lo desidera, può tirare un d20 e consultare la tabella "Incontri nel Dominio Oscuro" per determinare cosa incontra il gruppo o scegliere un incontro di suo gradimento.

INCONTRI NEL DOMINIO OSCURO

d20	Incontro
1-2	2d4 bugbear
3	1d4 divoracervelli
4	1d4 drider
5-6	1d4 + 1 drow servitori delle spore (vedi l'appendice C)
7-9	Glifo di interdizione
10-11	1d4 + 1 goblin
12-13	Incontro clandestino
14-18	Pattuglia di drow
19-20	Schiavi in fuga

BUGBEAR

I bugbear sono stati marchiati con il simbolo di una casata drow, per identificarli come schiavi. Cercano di avvicinarsi al gruppo di soppiatto e di mettere a segno un'uccisione facile.

DIVORACERVELLI

Ai mind flayer piace inviare i divoracervelli nel Dominio Oscuro alla ricerca di ospiti, usandoli come spie per tenere d'occhio la città dei drow. Questi divoracervelli assalgono il gruppo alle spalle e usano il loro attacco di Divorare il Cervello contro i membri del gruppo nel rango posteriore dell'ordine di marcia.

DRIDER

Questi reietti se ne stanno appollaiati in cima a una sporgenza rialzata o aderiscono al soffitto e attaccano con i loro archi mantenendosi oltre la portata delle armi da mischia. Un drider si ritira se scende a 60 punti ferita o meno.

DROW SERVITORI DELLE SPORE

Questi drow sono stati infettati dalle spore di Zuggtmoy e sono stati trasformati in servitori delle spore. Osservano il gruppo in silenzio ma non lo attaccano a meno che non vengano minacciati.

GLIFO DI INTERDIZIONE

Alle sacerdotesse drow piace piazzare dei *glifi di interdizione* nei tunnel intorno a Menzoberranzan. I glifi di questo tipo consentono ai drow di passare sani e salvi, ma si innescano ogni volta che una creatura diversa da un drow li oltrepassa. La CD del tiro salvezza di un *glifo di interdizione* drow è pari a 13; il glifo ha un effetto di rune esplosive (vedi la descrizione dell'incantesimo nel *Player's Handbook*).

GOBLIN

I goblin supplicano i personaggi di essere sfamati. Se ricevono cibo o vengono comunque ben trattati, mostrano al gruppo una porta segreta che si apre in un tunnel dimenticato. Il DM tira un d10 e consulta la tabella "Tunnel dei Goblin" per determinare dove conduce il tunnel.

TUNNEL DEI GOBLIN

d10	Destinazione del Tunnel
1-2	Kyorbblivvin (vedi "Kyorbblivvin")
3-4	Una caverna nascosta contenente 1d4 mind flayer
5-6	Una caverna nascosta dove il gruppo può riposare senza doversi preoccupare degli incontri casuali
7-8	Una caverna nascosta contenente 4d8 goblin e un goblin capo, disposto a scambiare un oggetto magico in suo possesso per l'equivalente di 30 giorni di razioni (per determinare l'oggetto, il DM tira una volta sulla "Tabella degli Oggetti Magici C" nel capitolo 7 della <i>Dungeon Master's Guide</i>)
9-10	Una botola nei pressi del Bazar (vedi "Il Bazar")

INCONTRO CLANDESTINO

Il gruppo si imbatte in un incontro tra un drow che rappresenta una casata e un membro di qualche organizzazione commerciale esterna. Il drow è scortato da 1d4 - 1 bugbear guardie del corpo. L'individuo con cui il drow si incontra può essere uno qualsiasi dei seguenti.

Duergar Alchimista. Questo duergar tenta di procurarsi ingredienti o equipaggiamento alchemico raro (vedi il riquadro "Duergar Alchimista" nel capitolo 4 per le modifiche alle statistiche).

Duergar Spia. Questo duergar di Gracklstugh cerca di corrompere un drow per ottenere informazioni sul responsabile dell'invasione demoniaca.

Khalessa Draga. Se i personaggi non hanno già incontrato questa spia dell'Alleanza dei Lord, Khalessa (vedi "Marcia su Menzoberranzan" alla fine del capitolo 10) si presenta camuffata da drow, con lo scopo di comprare informazioni preziose per l'alleanza. Quando vede il gruppo, conclude il suo incontro e cerca di scoprire perché i personaggi sono qui. Se il gruppo include uno o più membri dell'Alleanza dei Lord, Khalessa si offre di aiutarli a completare la loro missione. Altrimenti, preferisce non far saltare la sua copertura.

Umano Assassino. Questo assassino fa il lavoro sporco per conto dei drow e viene ingaggiato per eliminare un bersaglio del mondo di superficie.

PATTUGLIA DI DROW

I personaggi incontrano una pattuglia composta da 2d4 drow guidati da un drow combattente scelto. La pattuglia ferma e interroga chiunque non sia un drow e non sia uno schiavo, e perfino quei drow che appaiono sospetti. Sarà necessaria una buona interpretazione o una prova di Saggezza (Inganno o Persuasione) con CD 15 effettuata con successo per convincere la pattuglia a non attaccare il gruppo. Se Grin Ousstyl si trova con il gruppo, suggerisce con discrezione di allungare ai drow una "generosa offerta" di almeno 50 mo. Se i personaggi lo fanno, ottengono vantaggio alle prove effettuate per convincere la pattuglia a farli passare.

Qualsiasi segno di un gruppo grosso, armato e potenzialmente ostile induce la pattuglia a ritirarsi e a cercare rinforzi. Se i personaggi restano nell'area, la pattuglia torna con due pattuglie aggiuntive 1d10 minuti dopo.



SCHIAVI IN FUGA

Un gruppo di 1d4 **popolani** (di qualsiasi razza) tenta di nascondersi dai personaggi in arrivo. Se avvistati, i popolani supplicano pietà, spiegando che sono fuggiti dai loro padroni drow dopo "la furia del grande demone" e sono rimasti nascosti nei tunnel da allora. Gli schiavi possono fornire ai personaggi una descrizione dettagliata dell'attacco, confermando che il signore dei demoni Demogorgon è il responsabile della distruzione. Gli schiavi vogliono disperatamente scappare dai drow e si dimostrano pateticamente riconoscenti per ogni forma di aiuto offerta.

ZONE DELLA CITTÀ

Quando i personaggi si infiltrano a Menzoberranzan, possono imbattersi in uno o più dei seguenti quartieri o aree cittadine.

DONIGARTEN

Donigarten è il nome dato a un grande lago e alle terre coltivate circostanti che dominano la parte est della caverna. Mandrie di rothé pascolano sull'isola al centro del

lago, mentre le rive nord e ovest ospitano i vasti campi di funghi coltivati dagli schiavi che sfamano buona parte di Menzoberranzan.

Le acque fredde e scure del lago hanno una reputazione sinistra, risalente ai tempi in cui i capi più famosi delle grandi casate e i loro onorati eroi venivano lanciati nel lago, vestiti di sfarzosi paramenti e appesantiti da pali di pietra. Anche molti altri drow meno importanti sono stati consegnati al fondo del lago dai loro rivali. Le profondità del lago sono soffuse di *faerzress* che le rende impenetrabili agli incantesimi di scrutamento e divinazione.

Donigarten è stato risparmiato dalla scorreria di Demogorgon. Anche se quest'area è scarsamente popolata, l'area è talmente vitale per la sopravvivenza della città che le pattuglie di drow sono frequenti in questa zona. Il DM tira per determinare se si verificano incontri casuali quando i personaggi esplorano questo quartiere. Il DM può tirare un d20 e consultare la tabella "Incontri a Donigarten" o scegliere un incontro di suo gradimento. Il gruppo può evitare gli incontri casuali a Donigarten se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 11.

INCONTRI A DONIGARTEN

d20	Incontro
1-3	2d4 + 2 drow servitori delle spore (vedi l'appendice C)
4-9	Orchi schiavi contadini
10-14	Pattuglia di drow
15-18	1d6 + 2 ragni lupo giganti
19-20	Schiavi in fuga

DROW SERVITORI DELLE SPORE

Questi drow sono caduti preda delle spore di Zuggtmoy e sono stati attirati dai campi di funghi di Donigarten, dove ora vagano in branco, attaccando gli intrusi a vista.

ORCHI SCHIAVI CONTADINI

I drow usano questi orchi schiavi per coltivare i loro campi di funghi. Gli orchi portano l'acqua nei campi di letame meticolosamente irrigati, arricchendo ed espandendo tali campi con carri carichi di escrementi in arrivo dalla città vera e propria. Gli orchi sono talmente disciplinati che svolgono il loro compito con poca o nessuna supervisione.

I personaggi incontrano 3d6 orchi **popolani**. Gli orchi sono caotici malvagi e possiedono scurovisione entro una gittata di 18 metri, ma non attaccano i drow o chiunque sia accompagnato da un drow. C'è una probabilità del 25 per cento che 1d4 drow **guardie** si trovino entro 36 metri, lamentandosi a bassa voce di essere stati assegnati a "sorvegliare gli orchi che dissodano i nostri escrementi". Se gli orchi vengono attaccati, i drow accorrono per proteggerli.

PATTUGLIA DI DROW

Questa pattuglia è composta da due **drow** in sella a **lucertole da galoppo giganti** (vedi la fine del capitolo 8 per le statistiche). Se uno o più membri del gruppo sembrano essere qualcosa di diverso da un drow o da uno schiavo in compagnia del drow suo padrone, la pattuglia chiama immediatamente rinforzi, che arrivano entro 1d4 + 2 round. I rinforzi consistono in 1d4 pattuglie di drow simili.

RAGNI LUPO GIGANTI

Questi ragni si nascondono in tane sotto il terreno spugnoso e balzano fuori per aggredire il gruppo al suo passaggio. I membri del gruppo con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 17 non sono sorpresi dai ragni.

SCHIAVI IN FUGA

Un gruppo di 1d4 **popolani** (di qualsiasi razza) è fuggito dai loro padroni quando Demogorgon ha attaccato, rifugiandosi in quest'area. I personaggi trovano gli schiavi nascosti nei campi o in un edificio vicino. Gli schiavi possono fornire ai personaggi una descrizione dettagliata dell'attacco, confermando che il signore dei demoni Demogorgon è il responsabile della distruzione. Gli schiavi vogliono disperatamente scappare dai drow e si dimostrano pateticamente riconoscenti per ogni forma di aiuto offerta.

DUTHCLOIM

L'area che circonda il Bazar ed è delimitata dalla Crepa-Artiglio a est, comunemente nota come "Moltagente", ospita i mercanti, i commercianti e gli artigiani di Menzoberranzan. Duthcloim pullula di piccole locande, osterie e case di piacere pronte a offrire i loro servizi

agli abitanti locali, ai visitatori e ai drow d'alto rango in cerca di distrazioni. Alcune parti di Duthcloim sono state danneggiate o distrutte dopo che Demogorgon è uscito dalla Crepa-Artiglio. Nonostante questo, i locali hanno comunque fatto ottimi affari, grazie ai drow che hanno festeggiato la morte dei loro rivali.

Se il DM vuole che si verifichi un incontro casuale mentre i personaggi si fanno strada attraverso il quartiere di Duthcloim, tira un d20 e consulta la tabella "Incontri a Duthcloim" oppure sceglie un incontro di suo gradimento. Il gruppo può evitare gli incontri casuali a Duthcloim se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 13.

INCONTRI A DUTHCLOIM

d20	Incontro
1-4	Drow sacerdotessa di Lolth
5-8	Nido di ragni
9-12	Pattuglia di drow a piedi
13-16	Spia del Bregan D'aerthe
17-20	Statua di Lolth

DROW SACERDOTESSA DI LOLTH

Una **drow sacerdotessa di Lolth** accompagnata da un **drow combattente scelto** e 2d4 **drow** conduce un'ispezione delle sezioni danneggiate della città. I mercanti e gli artigiani che affrontano la sacerdotessa, lamentandosi di avere perso tutto nell'attacco di Demogorgon, vengono esiliati nelle Braeryn. Gli abitanti locali resi pazzi dall'invasione demoniaca vengono condotti al cospetto della sacerdotessa e giustiziati.

Se i personaggi si presentano alla sacerdotessa affermando di avere informazioni essenziali sull'attacco dei demoni ed effettuano con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20, convincono la sacerdotessa a scortarli dalla Matrona Madre Quenthel Baenre (vedi "Incontri Privati" più avanti in questo capitolo). Se la prova fallisce di 5 o più, la sacerdotessa e la sua scorta attaccano il gruppo.

NIDO DI RAGNI

I personaggi si imbattono in un nido di ragni contenente 4d6 uova di ragni giganti dai gusci soffici e viscosi. Ogni uovo pesa 10 kg e ha CA 6 e 1 punto ferita. Chi disturba le uova attira 1d4 **ragni giganti**, che calano dai tetti vicini per difendere il nido.

PATTUGLIA DI DROW A PIEDI

Questa pattuglia è composta da 2d4 **drow**. Se uno o più membri del gruppo sembrano essere qualcosa di diverso da un drow o da uno schiavo in compagnia del drow suo padrone, la pattuglia ferma il gruppo e inizia a fare domande. Se una qualsiasi loro risposta desta sospetti o suona insolente, i drow attaccano.

Se ha inizio un combattimento, i rinforzi arrivano ogni 1d4 round. Ogni ondata di rinforzi è composta da 2d4 **drow** più 1d4 **ragni giganti** che si calano dai tetti strisciando.

SPIA DEL BREGAN D'AERTHE

Un drow **spia** nota i personaggi e inizia a pedinarli, cercando di restare nell'ombra. Se i personaggi tengono gli occhi aperti in cerca di guai, avvistano il drow se effettuano con successo una prova di Saggezza (Percezione) contrapposta alla prova di Destrezza (Furtività) del drow.

Il drow è un membro del Bregan D'aerthe (vedi "Alleati Inaspettati" più avanti in questo capitolo) e, se i personaggi

lo affrontano, lo ammette. Se i personaggi rivelano che stanno cercando di esiliare i signori dei demoni e di ricacciarli nell'Abisso, il drow offre l'aiuto del Bregan D'aerthe. Qualora i personaggi accettino, il drow li conduce a un rifugio sicuro del Bregan D'aerthe finché non sarà possibile organizzare un incontro con Jarlaxle, il capo del Bregan D'aerthe. Mentre sono scortati dalla spia, i personaggi non fanno incontri casuali ostili.

Sviluppo. Il rifugio sicuro del Bregan D'aerthe è una torre di pietra a tre piani sorvegliata da quattro membri del Bregan D'aerthe (maschi **drow combattenti scelti**) ed è mantenuta da uno o più schiavi liberati (si usano le statistiche del **popolano**). Finché i personaggi si trovano nel rifugio sicuro, non effettuano incontri ostili.

Se i personaggi accettano di incontrare Jarlaxle, la spia del Bregan D'aerthe li informa che un agente drow di nome Krilelyn H'Kar li verrà a prendere al momento opportuno (vedi "Incontri Privati"). La spia poi lascia soli i personaggi.

STATUA DI LOLTH

I personaggi si imbattono in una statua di Lolth alta quasi tre metri, che raffigura la dea nella sua forma drow. C'è una probabilità del 25 per cento che la statua sia stata rovesciata durante la scorreria di Demogorgon, nel qual caso giace a terra a pezzi.

Se una statua intatta viene toccata o profanata in altri modi da una creatura diversa da un drow, essa apre la bocca e rigurgita uno **sciame di insetti** (ragni). Questi ragni scendono lungo la statua e attaccano chiunque l'abbia toccata o profanata. Dopo avere rigurgitato uno sciame, la statua richiude la bocca e non può diffonderne un altro finché non è trascorsa 1 ora.

LA VIA DI LOLTH

La legge principale di Menzoberranzan è la Via di Lolth, che prevede i dettami seguenti:

- Non esiste alcun dio o dea al di fuori di Lolth. Chi obbedisce ai dettami di un'altra entità sarà ucciso, preferibilmente sacrificato a Lolth.
- La venerazione rituale di qualsiasi altra divinità al di fuori di Lolth è proibita all'interno della città. Quei non drow che violano questo dettame saranno multati ed espulsi dalla città. I recidivi o i drow che commettono questa colpa saranno uccisi.
- Gli schiavi non hanno diritti e non esistono limiti alle punizioni o ai compiti che possono ricevere. Il trattamento degli schiavi è questione privata dei loro proprietari. Per uno schiavo è considerata offesa capitale rifiutarsi di obbedire a un qualsiasi ordine impartito da un drow della casata che lo possiede.
- Un popolano o uno studente dell'Accademia che si rifiuti di obbedire a una sacerdotessa può essere punito nel modo che la sacerdotessa offesa ritiene più opportuno, fino alla pena di morte inclusa. Se il colpevole è di proprietà di un'altra casata e il nobile di quella casata è presente e sporge obiezione, i due devono accordarsi su una punizione (solitamente la fustigazione).
- Qualsiasi drow che indossi falsamente il colore di un'altra casata o che alteri deliberatamente il suo aspetto per spacciarsi per un drow di rango diverso sarà ucciso.
- Qualsiasi non drow che adotti l'aspetto di un drow particolare, di un drow di rango nobile o di un drow di una casata diversa dalla propria sarà ucciso.
- Se può essere dimostrato che due o più casate hanno attaccato un'altra casata, tutte le casate che hanno partecipato all'attacco saranno distrutte dalle forze congiunte di tutte le altre.

EASTMYR

Eastmyr separa il prospero Duthcloim dalla povertà e dalla disperazione delle Braeryn. È abitato da comuni mercanti, commercianti, mercenari e artigiani che cercano di scalare i ranghi sociali o di rallentare la caduta e le conseguenze di una sorte avversa. Anche se quest'area ha subito relativamente pochi danni dal passaggio di Demogorgon, la sua popolazione ora è cresciuta a dismisura a causa dei vecchi drow di alto rango che hanno dovuto abbandonare le loro dimore e proprietà.

Se il DM vuole che si verifichi un incontro casuale mentre i personaggi si fanno strada attraverso il quartiere di Eastmyr, tira un d20 e consulta la tabella "Incontri a Eastmyr" oppure sceglie un incontro di suo gradimento. Il gruppo può evitare gli incontri casuali a Eastmyr se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15.

INCONTRI A EASTMYR

d20	Incontro
1-5	Culto di "Y"
6-10	Pattuglia di drow a piedi
11-15	Pergamena dell'Ombra di Narbondel
16-20	Spia del Bregan D'aerthe

CULTO DI "Y"

Eastmyr è diventato il rifugio di un gruppo di drow resi pazzi dalla scorreria di Demogorgon. Questi drow si sono incisi il simbolo di Demogorgon, una Y dalle punte arricciate, sui palmi delle mani e sulla fronte e sentono la duplice voce del Principe dei Demoni che li incita a risollevarsi dalla loro infima posizione nella società drow, promettendo loro la grandezza quando i nobili saranno stati spodestati.

I personaggi incontrano un gruppo di 1d4 + 4 drow **cultisti** celati da mantelli e cappucci mentre tentano di rapire un drow **nobile** di basso rango. Se i personaggi uccidono quattro o più cultisti, gli altri fuggono come topi impauriti. Il trambusto del combattimento attira l'attenzione di una pattuglia di drow a piedi (vedi "Duthcloim" per ulteriori informazioni), che arriva in 1d6 round. I cultisti che riescono a fuggire si rifugiano in un caseggiato pericolante situato a un isolato di distanza, che il culto ha convertito in un santuario di Demogorgon. Il santuario contiene 1d4 **demoni d'ombra**, nonché 2d4 drow **cultisti**, ognuno dei quali ha una "seconda testa" (nel senso di una testa di drow mozzata e piantata su un palo) legata al proprio corpo. Sul pavimento del santuario, è stato tracciato il familiare simbolo della "Y" con il sangue fresco.

Sviluppo. Il drow nobile non offre alcuna ricompensa ai suoi salvatori e rimprovera la pattuglia di drow per non essere arrivata prima. Se i personaggi esigono una ricompensa, il nobile si acciglia e porge loro un distintivo su cui è impresso il simbolo della sua casata, ordinando loro di visitare la sua tenuta "quando la luce di Narbondel raggiunge lo zenith" per ricevere la loro "ricompensa". Se i personaggi visitano la tenuta del nobile a Narbondel all'orario appropriato, vengono assaliti dalle guardie della casata, che hanno l'ordine di eliminarli e di sbarazzarsi dei resti (vedi "Narbondel" per ulteriori informazioni sulle tenute dei drow nobili).

PATTUGLIA DI DROW A PIEDI

Vedi "Duthcloim" per ulteriori informazioni.

PERGAMENA DELL'OMBRA DI NARBONDEL

Una mezzo-drow **spia** di nome Shinzi, avvolta in un mantello, si avvicina ai personaggi in un momento in cui sono da soli e porge loro una pergamena che pubblicizza l'Ombra di Narbondel, la "migliore locanda di Menzoberranzan". Se il gruppo include anche dei non drow, Shinzi specifica che i non drow sono "più che benaccetti all'Ombra". La pubblicità non riporta alcun prezzo, ma sul retro della pergamena compare una mappa che mostra l'ubicazione della locanda, sul lato nordest di Eastmyr, nei pressi della Crepa-Artiglio.

Sviluppo. L'Ombra di Narbondel, che non è stata danneggiata durante la scorreria di Demogorgon, offre una delle migliori combinazioni di vitto e alloggio che il denaro possa comprare, ma i prezzi sono salati: 25 mo per notte a testa. Un halfling cuoreforte **popolano** di nome Dalfred Noakes è il proprietario e il gestore del locale. Dalfred ha avuto un violento scambio di vedute con un giovane nobile Hunzrin, che lo ha sfregiato e gli ha mozzato l'orecchio sinistro. Non ha mai perdonato o dimenticato il nobile. A tutt'oggi, usa un piccolo sistema di caverne che non è collegato al Dominio Oscuro per contrabbandare le merci e aiutare la gente a sfuggire alla furia dei drow nobili. Se Dalfred ha l'impressione che i personaggi abbiano bisogno del suo aiuto, fa quello che può per prestare loro assistenza.

Shinzi, la figlia orfana di un drow mercante e di una schiava umana, fu adottata da Dalfred e ora è una delle sue molte spie. Possiede scurovisione entro 18 metri, nonché i privilegi Retaggio Fatato e Incantesimi Innati di un drow (vedi il riquadro "Modifiche alle Statistiche dei PNG Drow"). Non possiede, però, il privilegio Sensibilità alla Luce del Sole.

SPIA DEL BREGAN D'AERTHE

Vedi "Duthcloim" per ulteriori informazioni.

IL BAZAR

Quest'area circolare di roccia nuda larga 225 metri è un affollato e disordinato labirinto di bancarelle, che per buona parte sono state schiacciate o fatte a pezzi da Demogorgon. I mercanti che sono sopravvissuti all'attacco stanno lentamente tornando nel Bazar per sgombrare le macerie, ma al momento gli affari ristagnano. Vari drow popolani si aggirano silenziosamente per sbrigare i loro affari, a capo chino e col cappuccio tirato sul volto, mentre le pattuglie di drow intervengono per sopprimere con violenza ogni accenno di furto o di saccheggio.

I personaggi che attraversano il Bazar faranno almeno un incontro con una pattuglia composta da due **drow** in sella a **lucertole da galoppo giganti** (vedi la fine del capitolo 8 per le statistiche). Se uno o più membri del gruppo sembrano essere qualcosa di diverso da un drow o da uno schiavo in compagnia del drow suo padrone, la pattuglia chiama immediatamente rinforzi, che arrivano entro 1d4 round. Questi rinforzi consistono in 3d4 **drow** a piedi e 2d4 **ragni giganti** che scendono strisciando dai tetti vicini.

KYORBBLIVVIN

È una foresta di funghi giganti infestata di ragni che occupa la parte nord dell'altopiano di Qu'ellarz'orl. I membri delle grandi casate usano Kyorbblivvin come riserva di caccia personale. La foresta è pattugliata da drow combattenti che vigilano per respingere ogni potenziale cacciatore di frodo o intruso. Il DM controlla se si verificano incontri casuali a Kyorbblivvin una volta ogni ora: tira un d20 e consulta la tabella "Incontri a Kyorbblivvin" per determinare se e cosa incontrano i personaggi. Il gruppo può evitare gli incontri

casuali a Kyorbblivvin se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15.

INCONTRI A KYORBBLIVVIN

d20	Incontro
1-10	Nessun incontro
11	Battuta di caccia
12	1 boletto stridente
13	3d6 drow servitori delle spore (vedi l'appendice C)
14	Funghi esotici
15	1d4 + 1 funghi viola
16	1d4 grick
17	Pattuglia di drow scelti a piedi
18	1 protoplasma nero
19	1d4 ragni giganti
20	3d6 uccelli stigei

BATTUTA DI CACCIA

I personaggi si imbattono in un gruppo di 1d4 + 2 **drow** appartenenti a una delle otto casate regnanti che vivono in cima all'altopiano. Questi "nobili minori" portano il simbolo della loro casata e vanno a caccia di grick come passatempo. Cercano di togliere di mezzo rapidamente qualsiasi intruso che incontrino. Il DM tira un d8 e consulta la tabella "Casate Regnanti Drow" per determinare a quale casata appartengono. Se il risultato è la Casata Do'Urden, i drow in realtà sono iniziati del Bregan D'aerthe impegnati in un'esercitazione (vedi "Casata Do'Urden" più avanti in questo capitolo).

CASATE REGNANTI DROW

d8	Casata
1	Baenre
2	Barrison Del'Armgo
3	Faen Tlabbar
4	Mizzrym
5	Fey-Branche
6	Melarn
7	Vandree
8	Do'Urden

BOLETO STRIDENTE

Lo stridio di questo fungo può attirare altre creature vicine, che arrivano in 2d4 round. Il DM tira di nuovo sulla tabella "Incontri a Kyorbblivvin" per determinare se e cosa arriva. Un risultato "funghi esotici" viene considerato come "nessun incontro".

FRASI COMUNI IN DROW

Il DM può usare alcune delle seguenti frasi in lingua Drow quando interpreta gli elfi oscuri.

Oloth plynn dos! ("Che l'oscurità ti colga!"), un'imprecazione drow ricorrente.

Ssusan! ("Luce!"), un'altra imprecazione drow.

Xun izil dos phuul quarthen, lueth dro. ("Fa' come ti viene ordinato e vivrai.")

Lolth tlu malla. ("Sia lode a Lolth.")

Lil alurl velve zhah lil velkyn uss. ("Il coltello migliore è quello che non si vede.")

Khaless nau uss. ("Non fidarti di nessuno.")

DROW SERVITORI DELLE SPORE

Questi drow sono caduti preda delle spore di Zuggtmoy e sono stati attirati dai campi di funghi di Kyorbblivvin, dove ora vagano in branco, attaccando gli intrusi a vista.

FUNGHI ESOTICI

I personaggi trovano una chiazza di funghi esotici (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2). Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Funghi Esotici" per determinare cosa trovano.

FUNGHI ESOTICI

d6	Funghi
1	1d6 chiazze di ormu
2	3d6 gambitorcia
3	1d6 lingue della follia
4	1d6 lucinotturne (probabilità del 50 per cento che siano spente)
5	2d6 nasi di Nilhogg
6	2d6 timmask

FUNGHI VIOLA

Questi funghi pretendono i loro rami e attaccano quando i personaggi passano in mezzo a loro.

GRICK

I drow nobili sguinzagliano queste creature nella foresta e danno loro la caccia come passatempo. I grick combattono fino alla morte.

PATTUGLIA DI DROW SCELTI A PIEDI

Questa pattuglia è composta da 2d4 **drow combattenti scelti**. Se uno o più membri del gruppo sembrano essere qualcosa di diverso da un drow appartenente a una delle otto casate regnanti o da uno schiavo in compagnia di un tale drow, la pattuglia attacca. Ogni drow porta un corno che può suonare (con un'azione) per chiamare i rinforzi. La prima ondata di rinforzi arriva in 1d4 + 4 round ed è composta da altri 2d4 **drow combattenti scelti**. La seconda ondata arriva dopo dieci minuti ed è composta da 3d6 **drow combattenti scelti** in sella a **lucertole da galoppo giganti** (vedi la fine del capitolo 8 per le statistiche).

PROTOPLASMA NERO

Grazie all'influenza crescente di Juiblex, questa melma possiede Intelligenza 6 (-2). Usa la sua intelligenza appena sviluppata per nascondersi all'interno di un fungo gigante rigonfio e cavo. I personaggi possono notare una poltiglia nera e viscida che tracima dal gambo del fungo. Se il fungo viene disturbato, il protoplasma si riversa all'esterno e attacca.

RAGNI GIGANTI

Esiste una probabilità del 50 per cento che i ragni giganti abbiano un nido nelle vicinanze (vedi "Duthcloim" in precedenza in questa sezione). Oltre alle uova, i personaggi trovano 1d4 - 1 bozzoli a forma di uomo che contengono i cadaveri dissanguati di schiavi in fuga (di qualsiasi razza).

UCCELLI STIGEI

Queste bestiacce succhiasangue si annidano sotto il cappello di un fungo gigante ed escono svolazzando per attaccare quando scorgono una luce o sentono un movimento entro 6 metri dal loro nido.



LE BRAERYN

Le Braeryn (note anche come "le Strade Fetide") sono un quartiere di baracche e strutture fatiscenti che si affacciano su vicoli occlusi di rifiuti, popolate dagli scarti della società drow. Sacerdotesse cadute in disgrazia, mercanti in bancarotta, schiavi in fuga, senzatetto e mutilati sono una vista comune qui, come anche i visitatori provenienti da fuori città che non desiderano farsi notare.

La popolazione delle Strade Fetide è cresciuta a dismisura dopo il passaggio di Demogorgon. I drow che hanno perso le loro case o botteghe cercano riparo quaggiù come meglio possono, contendendosi lo stretto necessario per sopravvivere con i più malfamati abitanti di Menzoberranzan.

Le Braeryn sono un ottimo posto dove trovare alleati o andare incontro a una fine prematura. Il DM tira per determinare se si verificano incontri casuali quando i personaggi esplorano questo quartiere. Può tirare un d20 e consultare la tabella "Incontri nelle Braeryn" o scegliere un incontro di suo gradimento. Il gruppo può evitare gli incontri casuali nelle Braeryn se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15.

INCONTRI NELLE BRAERYN

d20	Incontro
1-2	1d4 + 2 bugbear
3-8	Drow adolescenti
9-10	Drow borseggiatore
11-12	Drow impazzita
13-14	Drow infetto
15-16	1 nano degli scudi berserker
17-18	3d6 ragni lupo giganti
19-20	Svirfneblin adescatore

BUGBEAR

Questi bugbear si aggirano per le strade e uccidono i viaggiatori solitari o i gruppi più piccoli per cibarsene. Se

il gruppo li supera in numero, seguono i personaggi nella speranza che uno o più di loro si separi dagli altri, per poi attaccarlo.

DROW ADOLESCENTI

Questa banda vagante è composta da 1d6 + 6 drow **banditi**. Se la banda supera in numero il gruppo, i drow attaccano. Altrimenti, fanno gesti volgari all'indirizzo del gruppo ma si ritirano se qualcuno li affronta.

DROW BORSEGGIATORE

Questo drow **popolano** rimasto senza casa cerca di borseggiare un membro casuale del gruppo. Possiede un modificatore a Rapidità di Mano di +2.

DROW IMPAZZITA

Questa drow **popolana** è afflitta da una forma di follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 2). La drow crede di essere la vera voce di Lolth, incaricata dalla Regina Demonica dei Ragni di ammonire tutti della loro insufficiente devozione e di avvertirli che "I demoni vi divoreranno tutti!" La folle drow indossa un ragno morto come amuleto.

DROW INFETTO

Questo drow è stato infettato dalle spore di Zuggtmoy (vedi il capitolo 5) e soccomberà all'infestazione entro 1d12 ore. Strani funghi sono già spuntati sulla sua testa e sulle sue braccia. Il drow offre una gemma da 500 mo in cambio della protezione del gruppo e cerca di restare più vicino possibile ai personaggi, nella speranza di infettarli con le sue spore quando giungerà il momento.

NANO DEGLI SCUDI BERSERKER

Questo nano caotico neutrale, un ex-schiavo dei drow, vede nemici inesistenti dappertutto e agita la sua ascia bipenne a destra e a manca nel vuoto. Se un personaggio tenta di impegnare il nano in battaglia o di parlare con lui, il nano attacca.

RAGNI LUPO GIGANTI

Questi ragni sono affamati ed escono strisciando dagli edifici o si calano dai tetti per attaccare il gruppo.

SVIRFNEBLIN ADESCATORE

Uno **gnomo delle profondità** senz'altro funge da ospite per un **divoracervelli**. Cerca di attirare uno o più personaggi verso "un'enclave segreta dove i nemici dei drow tramano per spodestare Menzoberranzan". Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 effettuata con successo rivela che c'è qualcosa di strano o di sospetto ma di indefinito nello gnomo. Se i personaggi seguono lo gnomo posseduto, arrivano a un'angusta caverna sotto un edificio diroccato. La caverna è la tana segreta di altri 2d4 **divoracervelli**.

LE CREPE

Tre grossi baratri si aprono sul fondo della caverna di Menzoberranzan.

CREPA-ARTIGLIO

Circola da tempo la voce che le profondità insondate della Crepa-Artiglio si estendano fino all'Abisso. Apparentemente questa leggenda è stata confermata quando il signore dei demoni Demogorgon è emerso proprio dalla Crepa-Artiglio, annientando i ponti di corde che un tempo la attraversavano. Le spie del Bregan D'aerthe cercano ora

di valutare i danni dalla loro base, situata in una tenuta drow in rovina che si affaccia sulla Crepa-Artiglio (la tenuta apparteneva un tempo alla Casata Oblodra, una potente casata drow distrutta da Lolth oltre cento anni fa durante il Periodo dei Disordini).

CREPA BRUMOSA

Questa lunga gola al centro della città deve il suo nome alle nubi turbinanti di vapore che si agitano in continuazione al suo interno. Vari corsi d'acqua sotterranei fuoriescono dalle pareti verticali della Crepa Brumosa per riversare poi le loro acque gelide nel vuoto oscuro sottostante. A circa 750 metri di profondità, l'acqua si raccoglie in un antico bacino acquifero e viene surriscaldata da un flusso di magma adiacente. Una serie di mulini ad acqua arcani raccoglie l'acqua delle cascate e la convoglia in una cisterna sotterranea a cui i drow possono attingere.

CREPA OVEST

La più recente delle grandi fenditure della città, la Crepa Ovest, ha inghiottito tre casate drow e una dozzina di abitazioni minori quando ha spalancato le sue fauci tre secoli fa. Negli anni più recenti, la crepa è stata popolata da centinaia di aracnidi giganti, che hanno riempito buona parte della fenditura con i loro nidi e le loro ragnatele: chiunque cada nella crepa ha una probabilità del 75 per cento di restare impigliato in una ragnatela, nel qual caso non subisce danni dalla caduta, ma attira 1d4 + 1 **ragni giganti** affamati. Vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide* per le regole per sfuggire alle ragnatele.

Se i personaggi arrivano a Menzoberranzan tramite il tunnel segreto di Vizeran DeVir, giungono a una porta segreta che, una volta aperta, rivela una stretta cornice a 18 metri di profondità sotto l'orlo della crepa. I personaggi possono scalare la parete della fenditura effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10, in quanto gli appigli non mancano. Se un personaggio fallisce la prova di 5 o più, cade.

MURO OVEST

Il Muro Ovest (noto anche come "Il Vecchio Quartiere") è essenzialmente un isolato residenziale. L'assalto di Demogorgon alla città l'ha appena sfiorato e rimane un quartiere tranquillo, in quanto i suoi abitanti preferiscono portare avanti le loro oscure trame e indulgere nei loro decadenti piaceri nella riservatezza delle loro abitazioni. Tra le vie sinuose e le ville silenziose del Muro Ovest si ergono dozzine di monumenti di pietra dedicati alle figure e ai momenti più importanti della storia cittadina, nonché numerose statue e bassorilievi di Lolth.

Il Muro Ovest e Narbondelny sono separati da un quartiere residenziale chiamato la Ragnatela di Lolth. I suoi abitanti hanno costruito delle residenze sospese, fabbricando strade con filamenti di seta di ragno calcificati magicamente che partono dal fondo della caverna e arrivano fino al soffitto a volta. Abitazioni cave simili a bozzoli penzolano sopra e sotto gli strati di ragnatele.

Il DM tira per determinare se si verificano incontri casuali quando i personaggi esplorano questo quartiere. Il DM può tirare un d20 e consultare la tabella "Incontri nel Muro Ovest" o scegliere un incontro di suo gradimento. Il gruppo può evitare gli incontri casuali nel Muro Ovest se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 13.

INCONTRI NEL MURO OVEST

d20	Incontro
1-3	Grafofranci
4-10	Pattuglia di drow a piedi
11-13	Schiavo maltrattato
14-17	Spia del Bregan D'aerthe
18-20	Statua di Lolth

GRAFOFRANCI

I personaggi attirano le attenzioni indesiderate dei Grafofranci, una banda di giovani drow veneratori di demoni che, a seguito dell'attacco di Demogorgon, sono impazienti di provocare ulteriori disordini in città. I membri della banda si inviano messaggi codificati tra loro facendo cozzare due pietre cave tra loro, generando strani ticchettii che si diffondono in tutto l'isolato, che per il resto resta silenzioso. All'inizio, 1d4 drow **banditi** seguono il gruppo, sgattaiolando nei vicoli bui e lungo i tetti coperti di ragnatele, facendo schioccare le loro pietre e segnalando agli altri membri della banda di convergere nel punto in cui si trova il gruppo. Alla fine di ogni round di segnali, compaiono altri 1d4 drow **banditi**. Se il numero di membri della banda arriva a venti o più, i banditi circondano il gruppo ed esigono un pagamento di 100 mo per ogni membro del gruppo in cambio di un passaggio sicuro. Se i personaggi uccidono quattro o più banditi, il resto fugge prima che una pattuglia di drow (vedi sotto) intervenga.

Sviluppo. Se uno o più banditi restano uccisi, scatta una ritorsione. La banda organizza una battuta di caccia col compito di trovare e uccidere un membro del gruppo per ogni membro della banda ucciso. Questa battuta di caccia è abbastanza temeraria da spingersi oltre i confini del Muro Ovest, quindi il DM può far tendere ai Grafofranci un'imboscata quando i personaggi lasciano Menzoberranzan. La battuta di caccia è composta dal capo della banda, dal **quasit** suo consigliere e da trenta drow **banditi**.

Il capo dei Grafofranci è una capricciosa drow nichilista di nome Viln Tirin. Usa le statistiche di un **capo dei banditi** con le modifiche seguenti:

- Viln è caotica malvagia e possiede le fattezze di una drow (vedi il riquadro "Modifiche alle Statistiche dei PNG Drow").
- Impugna una *scimitarra della velocità* e con essa può effettuare un attacco con un'azione bonus nel suo turno. Tutti gli attacchi di Viln con l'arma ottengono +7 al tiro per colpire e infliggono 8 (1d6 + 5) danni taglienti se colpiscono.
- Viln porta con sé quattro pugnali rivestiti di veleno di verme purpureo (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della

Dungeon Master's Guide). Il veleno sulla lama di un pugnale funziona solo per un colpo andato a segno, che il veleno abbia effetto o meno.

- Possiede un grado di sfida pari a 5 (1.800 PE).

PATTUGLIA DI DROW A PIEDI

Questa pattuglia è composta da 2d4 **drow**. Se uno o più membri del gruppo sembrano essere qualcosa di diverso da un drow o da uno schiavo in compagnia del drow suo padrone, la pattuglia ferma il gruppo e inizia a fare domande. Se una qualsiasi risposta desta sospetti o suona insolente, i drow attaccano.

SCHIAVO MALTRATTATO

I personaggi vedono un drow **nobile** che frusta uno schiavo prelevato da un gruppetto di schiavi (**popolani** di una qualsiasi razza), mentre 1d4 **bugbear** guardie del corpo tengono gli occhi aperti in caso di problemi. Se i personaggi non intervengono, lo spietato nobile fa trascinare lo schiavo fino alla Crepa Ovest e lo fa buttare nel baratro senza troppe cerimonie. Il povero schiavo cade per 3d6 × 3 metri prima di rimanere impigliato in una ragnatela e avvolto in un bozzolo da un **ragno gigante** (che lo divorerà in seguito). Se i personaggi accorrono in difesa dello schiavo, i bugbear li attaccano.

SPIA DEL BREGAN D'AERTHE

Vedi "Duthcloim" per ulteriori informazioni.

STATUA DI LOLTH

Vedi "Duthcloim" per ulteriori informazioni.

NARBONDEL

Il monumento principale che domina tutta la città, Narbondel, è una colonna di roccia alta 300 metri che contribuisce a sorreggere il soffitto della caverna. Ogni giorno alla stessa ora, l'Arcimago della città (o un rappresentante da Sorcere) riscalda magicamente la base di Narbondel, facendo risplendere la pietra. La fascia di luce calda sale lentamente lungo la colonna per segnare il passaggio del tempo e impiega 24 ore per raggiungere la cima. L'Arcimago di Menzoberranzan, Gromph Baenre, è fuggito dalla città a seguito dell'attacco di Demogorgon, lasciando il compito di illuminare Narbondel a un gruppo di altri maghi.

NARBONDELLYN

Le tenute delle varie casate drow sono raggruppate sotto l'altopiano di Qu'ellarz'orl, in un'area chiamata Narbondellyn, cosa che consente ai drow loro superiori di guardarle dall'alto in basso nel senso letterale del

CASATE REGNANTI DROW DI MENZOBERRANZAN

Grado	Casata	Matrona Madre	Note
1	Baenre	Quenthel Baenre	Controlla tutte e tre le branche dell'Accademia (vedi "Tier Breche")
2	Barrison Del'Armgo	Mez'Barris Armgo	Possiede il maggior numero di maghi e mercenari addestrati
3	Faen Tlabbar	Vadalma Tlabbar	Fanaticamente devota a Lolth
4	Mizzrym	Miz'ri Mizzrym	Domina il mercato degli schiavi di Menzoberranzan
5	Fey-Branché	Byrtyr Fey	Abile nel forgiare alleanze
6	Melarn	Zhindia Melarn	Votata a stanare i drow apostati, specialmente all'interno della nobiltà
7	Vandree	Fiirnel'ther Vandree	Casata crudele e vendicativa, determinata a raggiungere il vertice
8	Do'Urden	Dahlia Sin'felle	Casata vassalla caduta in disgrazia e ripristinata di recente sotto il saldo controllo della Casata Baenre, con Dahlia (un'elfa della luna prigioniera) come capo di facciata

termine. Le cosiddette "Vie Larghe", rimaste relativamente integre dopo la scorreria di Demogorgon, restano il centro luminoso di Menzoberranzan: le casate minori cercano di surclassarsi a vicenda in sfoggi di ricchezza, potere e influenza. Sveltanti torri-stalagmiti e grandi manieri occupano tutta l'area, assieme a botteghe di lusso, case di piacere e mercanti elitari.

Una tenuta nobiliare di Narbondellyn è dotata di una sua milizia personale, composta da cinquanta o più **drow combattenti** e **drow combattenti scelti** altamente disciplinati, con un combattente scelto per ogni dieci drow combattenti. Una tenuta ospita inoltre 3d6 drow **nobili** e dozzine di schiavi, 6d6 dei quali possono essere obbligati a difendere la casa. Questi schiavi combattenti sono generalmente **bugbear**, **ogre**, **orchi** o **quaggoth**. Porte e finestre sono protette da incantesimi *glifo di interdizione* (CD 13 del tiro salvezza dell'incantesimo) e 2d6 **gargoyle** vigilano dai tetti e dai cornicioni.

Se il DM vuole che si verifichi un incontro casuale mentre i personaggi si fanno strada attraverso il quartiere di Narbondellyn, tira un d20 e consulta la tabella "Incontri a Narbondellyn" oppure sceglie un incontro di suo gradimento. Il gruppo può evitare gli incontri casuali a Narbondellyn se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 13.

INCONTRI A NARBONDELLYN

d20	Incontro
1-3	Beholder
4-7	Entourage nobiliare
8-11	Mercenari del Bregan D'aerthe
12-16	Pattuglia di drow scelti
17-20	Statua di Lolth

BEHOLDER

Questo mostro è di passaggio attraverso la città. I drow se ne tengono a debita distanza.

ENTOURAGE NOBILIARE

I personaggi incontrano un drow **nobile** che viaggia con otto **drow combattenti** che portano il simbolo e i colori della loro casata nobiliare. C'è una probabilità del 25 per cento che una **succube** o un **incubo** accompagni il nobile in forma di drow e una probabilità del 75 per cento che il nobile venga trasportato su una portantina da alcuni schiavi senz'armi. Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Schiavi della Casata Drow" per determinare quali e quanti schiavi incontra il gruppo.

SCHIAVI DELLA CASATA DROW

d6	Schiavi
1-2	6 elfi della luna popolani
3-4	6 nani degli scudi popolani
5-6	6 umani popolani

Tesoro. Ogni nobile porta con sé un borsello che contiene 2d10 mp e indossa 1d3 gioielli del valore di 250 mo ciascuno.

Sviluppo. Se i personaggi fanno qualcosa che irrita i nobili, questi ordinano alle guardie di attaccare. Se le guardie sono sconfitte, i nobili offrono al gruppo un compenso in denaro pur di avere salva la vita.

MERCENARI DEL BREGAN D'AERTHE

Il Bregan D'aerthe si è dimostrato fondamentale nel ricacciare i demoni fuori da Menzoberranzan. Dopo l'incursione, i mercenari del Bregan D'aerthe hanno iniziato a pattugliare le vie dei quartieri più ricchi, mettendosi al soldo dei drow nobili per rafforzare la sicurezza.

I personaggi incontrano un gruppo di 3d4 **drow combattenti scelti**, tutti appartenenti al Bregan D'aerthe. A differenza della maggior parte delle pattuglie, questo gruppo è socievole e gioviale. I mercenari fermano i personaggi per chiedere loro dove vanno, ma più per sfuggire alla noia che per imporre la loro autorità. A meno che i personaggi non dichiarino sfacciatamente che sono intenzionati ad attaccare una casata nobile, il capo del Bregan D'aerthe lancia loro una moneta di platino e li lascia allegramente andare, una volta concluso il suo "interrogatorio".

Il capo del Bregan D'aerthe porta con sé un corno di minotauro tempestato di gemme. Se i personaggi attaccano i mercenari, il capo suona il corno, che echeggia in tutto il quartiere. Tutte le casate nobili entrano in stato di massima allerta, mentre arrivano rinforzi ogni round per 1d8 round successivi. Ogni ondata di rinforzi è composta da una pattuglia di drow scelti (vedi sotto) e 1d4 **gargoyle**.

Tesoro. Il corno tempestato di gemme del capo del Bregan D'aerthe vale 2.500 mo. Ogni drow mercenario porta inoltre un borsello contenente 2d10 mp.

PATTUGLIA DI DROW SCELTI

Questa pattuglia è composta da due **drow combattenti scelti** in sella a **lucertole da galoppo giganti** (vedi la fine del capitolo 8 per le statistiche). Se uno o più membri del gruppo sembrano essere qualcosa di diverso da un drow o da uno schiavo in compagnia del drow suo padrone, la pattuglia chiama immediatamente rinforzi, che arrivano in 1d4 + 2 round. I rinforzi sono costituiti da 1d4 pattuglie di drow simili.

STATUA DI LOLTH

Vedi "Duthcloim" per ulteriori informazioni.

QU'ELLARZ'ORL

Questo altopiano meridionale, rimasto illeso durante la scorreria di Demogorgon, è abitato dalle casate nobili più antiche e potenti, con la Casata Baenre situata nel punto più alto dell'altopiano, a est. All'estremità ovest di Qu'ellarz'orl si apre una piccola caverna contenente una torre scolpita in una stalagmite. Quella torre ospita la Camera del Consiglio Governativo, dove si riuniscono e si incontrano le matrone madri delle otto casate regnanti drow.

Ogni tenuta nobiliare di Qu'ellarz'orl è dotata di una sua milizia personale, composta da varie centinaia di **drow combattenti** e **drow combattenti scelti** altamente disciplinati, con un combattente scelto per ogni dieci drow combattenti. La tenuta ospita inoltre 3d12 drow **nobili** e dozzine di schiavi, 10d10 dei quali possono essere obbligati a difendere la casa. Questi schiavi combattenti sono generalmente **bugbear**, **ogre**, **orog** o **quaggoth**. Porte e finestre sono protette da incantesimi *glifo di interdizione* (CD 13 del tiro salvezza dell'incantesimo) e 3d6 **gargoyle** o 3d6 **ragni giganti** vigilano dai tetti e dai cornicioni. Questi **gargoyle** e **ragni giganti** sono dotati di vista pura entro un raggio di 36 metri, per avvistare anche gli eventuali intrusi invisibili.

Il DM tira per determinare se si verificano incontri casuali quando i personaggi esplorano questo quartiere.

Può tirare un d20 e consultare la tabella "Incontri a Qu'ellarz'ori" o scegliere un incontro di suo gradimento. Il gruppo può evitare gli incontri casuali a Qu'ellarz'ori se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15.

INCONTRI A QU'ELLARZ'ORI

d20	Incontro
1-3	2d4 gargoyle
4-7	Giardinieri
8-13	Parata degli schiavi
14-18	Pattuglia di drow scelti
19-20	1d6 + 2 ragni lupo giganti

GARGOYLE

Queste creature sono fedeli alla Casata Baenre e sono state dotate magicamente di vista pura entro un raggio di 36 metri. Tengono d'occhio tutto e tutti sorvolando l'altopiano, ma non attaccano a meno che i terreni o le proprietà della Casata Baenre non siano in pericolo.

Se i personaggi attirano l'attenzione, i gargoyle tornano in volo alla Casata Baenre e riferiscono quanto hanno

VECCHI NEMICI

È possibile che i drow di Velkynvelve, che avevano imprigionato o inseguito gli avventurieri (capitolo 1), siano riusciti a sopravvivere fino a questo punto della campagna e siano tornati a Menzoberranzan a seguito dell'attacco di Demogorgon e del caos risultante. In questo caso, potrebbero essere a portata di mano per un incontro poco fortunato con il gruppo. Se il DM vuole dare una svolta inaspettata agli eventi nella Città dei Ragni, far ricomparire un vecchio nemico nel momento meno opportuno per denunciare i personaggi come prigionieri in fuga e nemici dei drow potrebbe essere il modo giusto.

visto. La Matrona Madre Quenthel Baenre, convinta che i personaggi possano esserle utili, invia otto pattuglie di drow scelti (vedi sotto) che li conducano immediatamente al suo cospetto. Se i personaggi si lasciano portare di fronte all'individuo più potente della città, vedi la sezione "Incontri Privati" per interpretare l'incontro con la Matrona Madre Quenthel.

GIARDINIERI

I personaggi si imbattono in 1d8 drow **popolani** che curano i campi di funghi decorativi e i giardini che circondano le varie tenute nobiliari. Questi drow sono membri di



basso rango della loro casata. Scoccano agli stranieri un'occhiataccia ma non costituiscono una seria minaccia.

Esiste una probabilità del 25 per cento che uno dei drow giardinieri sia in realtà un giovane drow **nobile** che è stato punito per qualche infrazione o passo falso politico. Questo nobile è abbastanza audace da apostrofare i personaggi ed esigere di sapere cosa ci fanno lì. Il nobile vuole approfittare dell'occasione per porre rimedio alla sua sfortunata situazione, magari smascherando una spia nemica o usando i personaggi per sbarazzarsi di un rivale. Tuttavia, è un personaggio infido e non mantiene alcuna promessa, nemmeno quelle di ricompense da lui offerte.

PARATA DEGLI SCHIAVI

Per impressionare i vicini e i rivali, una delle casate regnanti esibisce in una parata i suoi schiavi migliori. I personaggi si imbattono nella parata mentre questa avanza lungo i viali di Qu'ellarz'orl.

La parata è formata da dozzine di schiavi nudi e incatenati, dai corpi profumati e abbelliti di tinture. A guidare la parata degli schiavi è un drow **nobile**, mentre l'ordine è mantenuto da 4d6 **drow combattenti** che indossano gli sfarzosi paramenti della casata.

PATTUGLIA DI DROW SCELTI

Questa pattuglia è composta da due **drow combattenti scelti** in sella a **lucertole da galoppo giganti** (vedi la fine del capitolo 8 per le statistiche). Se uno o più membri del gruppo sembrano essere qualcosa di diverso da un drow appartenente a una delle otto casate regnanti o da uno schiavo in compagnia di un tale drow, la pattuglia chiama immediatamente rinforzi, che arrivano in 1d4 + 2 round. I rinforzi sono costituiti da 1d4 pattuglie di drow simili.

RAGNI LUPO GIGANTI

Questi ragni si nascondono in tane sotto il terreno smosso dei giardini e balzano fuori per attaccare il gruppo al suo passaggio. I membri del gruppo con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 17 non sono sorpresi dai ragni.

TIER BRECHE

La Grande Scala di Tier Breche parte dal fondo di Menzoberranzan e sale fino alla caverna che ospita le tre branche dell'Accademia: Melee-Magthere, un edificio piramidale dove si addestrano i drow combattenti, Arach-Tinilith, una cattedrale a forma di ragno dove le drow sacerdotesse venerano la loro dea demoniaca, e Sorcere, un'imponente torre dove i drow maghi imparano a padroneggiare le arti magiche. Ai non drow è vietato entrare in questa parte della città.

Gli scalini di pietra sono larghi circa novanta metri e salgono di una pari distanza. Due ragni giganti di giada si ergono in cima ai lati della scalinata, pronti ad animarsi per attaccare qualsiasi creatura diversa da un drow che arrivi fin lassù. I due ragni di giada possiedono le statistiche dei **golem di pietra** con le modifiche seguenti:

- Ogni ragno di giada ha 250 punti ferita.
- Ognuno ha una velocità di scalare di 9 metri.
- Ognuno ha vista pura entro un raggio di 36 metri.

Il DM tira per determinare se si verificano incontri casuali quando i personaggi esplorano l'area dell'Accademia. Il DM può tirare un d20 e consultare la tabella "Incontri a Tier Breche" o scegliere un incontro di suo gradimento. Il gruppo può evitare gli incontri casuali a Tier Breche se effettua con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 17. Il cozzare delle armi è un

rumore ricorrente nell'Accademia, ma le guardie drow sono addestrate a distinguere tra i rumori di un'esercitazione e quelli di un combattimento vero. Quest'ultimo attira rinforzi in forma di 1d4 **drow combattenti scelti** ogni round finché la minaccia percepita non viene eliminata.

INCONTRI A TIER BRECHE

d20	Incontro
1-6	Drow accolite
7-14	Drow combattenti
15-20	Drow maghi

DROW ACCOLITE

I personaggi incontrano 2d6 femmine drow **accolite** uscite a passeggiare. Esiste una probabilità del 25 per cento che una **drow sacerdotessa di Lolth** sia con loro, dispensando la sua saggezza e istruendole sulla Via di Lolth (vedi il riquadro "La Via di Lolth"). Se vengono attaccate, le accolite si rifugiano ad Arach-Tinilith mentre la sacerdotessa resta a combattere.

DROW COMBATTENTI

I personaggi incontrano 4d6 **drow combattenti** impegnati in un'esercitazione. Esiste una probabilità del 50 per cento che 1d4 **drow combattenti scelti** siano presenti per impartire istruzioni e disciplina. Se i drow avvistano qualsiasi non drow nell'area dell'Accademia, cercano di uccidere qualsiasi intruso.

DROW MAGHI

I personaggi incontrano 1d3 **drow maghi** usciti a passeggiare. Esiste una probabilità del 50 per cento che questi maghi siano membri del Consiglio dei Ragni e siano disposti ad aiutare i personaggi a infiltrarsi a Sorcere, qualora questi ultimi rivelino di essere in combutta con Vizeran DeVir. Questi maghi si offrono di lanciare incantesimi *invisibilità superiore* sui personaggi visibili e scortano il gruppo fino allo studio di Gromph nella torre. Fintanto che i personaggi sono sotto la protezione di questi maghi, non effettuano incontri ostili finché non entrano nello studio di Gromph (vedi "Sorcere" per i dettagli).

ALLEATI INASPETTATI

Per quanto Menzoberranzan possa sembrare ostile agli stranieri, alcune potenti figure cittadine desiderano che i signori dei demoni siano scacciati dall'Underdark e sono disposte ad aiutare i personaggi a raggiungere questo obiettivo.

CASATA BAENRE

La matrona madre della Casata Baenre è la voce di Lolth a Menzoberranzan e, nonostante gli eventi recenti, mantiene il controllo assoluto sulla città. Quenthel sa in che modo Demogorgon si è fatto strada dall'Abisso alla Città dei Ragni. Non è stata una grande sorpresa per lei apprendere che suo fratello Gromph, l'Arcimago di Menzoberranzan, fosse il responsabile dell'accaduto, in quanto aveva notato la sua crescente inquietudine negli ultimi mesi, e sa anche che è Lolth a muovere le fila di tutto. Quenthel presume che Lolth sia impegnata in un gioco di potere di qualche tipo nell'Abisso.

Se Quenthel viene a sapere che gli avventurieri tentano di rimuovere la minaccia dei signori dei demoni dall'Underdark, non si oppone al loro operato (vedi "Incontri Privati") e, anzi, consente loro di muoversi indisturbati in città.

BREGAN D'AERTHE

Il Bregan D'aerthe è una compagnia di mercenari che esercita su Menzoberranzan un potere e un'influenza superiore a quello di tutte le casate nobili minori messe assieme. La compagnia gode di un legame privilegiato con la Casata Baenre. Il capo e fondatore della compagnia, Jarlaxle, è fratello sia della Matrona Madre Quenthel Baenre che dell'Arcimago Gromph Baenre, anche se questo è un fatto noto a pochi.

A Jarlaxle non interessa cosa fanno i signori dei demoni nell'Underdark, ma si preoccupa del futuro di Menzoberranzan, nonché delle sue proprietà segrete nel mondo di superficie. Vuole sapere in che modo i signori dei demoni sono arrivati e come ricacciarli indietro e i membri del Bregan D'aerthe sosterranno i personaggi che affermano di avere queste risposte.

CONSIGLIO DEI RAGNI

Molti drow maghi cercano da tempo un modo per aumentare il loro potere e la loro influenza, frustrati dal fatto che le arti arcane siano viste come secondarie rispetto alla magia divina delle sacerdotesse di Lolth. Una cabala segreta di maghi nobili, chiamata il Consiglio dei Ragni, mira a vedere i maghi rappresentati nel Consiglio Governativo, sovvertendo una tradizione antica di migliaia di anni, ma rimanendo fedeli al volere di Lolth.

La scomparsa di Gromph Baenre e il coinvolgimento di Vizeran DeVir nel respingere l'invasione demoniaca offrono ai maghi del consiglio un'opportunità senza precedenti di portare avanti i loro piani. Vizeran ha coltivato il suo ruolo di patrono e alleato del consiglio per esercitare la propria influenza sui vari membri, senza mai rivelare il suo desiderio di distruggere il culto ossessivo dei drow per Lolth. Vizeran ha informato i membri del consiglio che un gruppo di avventurieri lo sta aiutando a ricacciare i signori dei demoni nell'Abisso e che questo gruppo potrebbe giungere a Menzoberranzan in cerca di conoscenze nascoste nello studio di Gromph a Sorcere. Il consiglio si tiene pronto a disattivare le interdizioni magiche della torre, se questo dovesse accadere.

INCONTRI PRIVATI

Se la Casata Baenre e il Bregan D'aerthe vengono a sapere della presenza del gruppo in città, i personaggi vengono avvicinati da un gruppo di drow incaricati di scortarli a un incontro con il capo di ogni fazione. Jarlaxle manda un **drow combattente scelto** diabolicamente affascinante e sarcastico di nome Krilelyn H'Kar, incaricato di condurre i personaggi fino alle rovine della Casata Do'Urden, nel quartiere del Muro Ovest. La Matrona Madre Quenthel Baenre invia trenta severi **drow combattenti scelti** in sella a **lucertole da galoppo giganti** (vedi la fine del capitolo 8 per le statistiche), assieme a sei **gargoyle** che forniscono supporto aereo. Hanno l'ordine di scortare il gruppo alla tenuta della Casata Baenre in cima a Qu'ellarz'orl.

MATRONA MADRE QUENTHEL BAENRE

La Matrona Madre Quenthel Baenre è totalmente fedele a Lolth, ma sospetta da qualche tempo che suo fratello Gromph non lo sia. Nessuno ha più visto l'arcimago dopo il disastroso rituale di evocazione che ha attirato i signori dei demoni nell'Underdark e nessuno sembra sapere dove si trovi. La matrona madre e i suoi alleati più stretti hanno meticolosamente insabbiato la verità sulla scomparsa di



MAGA DEL
CONSIGLIO DEI RAGNI

Gromph, dichiarando che l'arcimago lavora duramente per indagare sull'invasione demoniaca e trovare un modo che ricacci i signori dei demoni nell'Abisso. Quenthel non sa se Gromph sia vivo o morto. Sa solo che non può nascondere la sua scomparsa all'infinito... e allo stesso tempo deve assicurarsi che la sua casata non subisca alcun danno a seguito delle azioni dell'arcimago.

A Quenthel non interessa che gli avventurieri si stiano sforzando di ricacciare i signori dei demoni nell'Abisso o che Menzoberranzan possa restare danneggiata da un altro assalto dei signori dei demoni. Le sta a cuore soltanto la Casata Baenre. Stando alla delirante logica della matrona madre, Lolth sta usando i signori dei demoni per mettere alla prova la forza della Casata Baenre e fare strage dei nemici dei drow. Tuttavia, la matrona madre non vuole che l'incantesimo di Gromph o le prove incriminanti delle sue azioni cadano nelle mani sbagliate.

Che i personaggi siano condotti al suo cospetto a viva forza o ci arrivino volontariamente, il DM legge il brano seguente quando incontrano Quenthel Baenre.

Una grande ragnatela di pesanti filamenti metallici forma una recinzione attorno a un vasto complesso di strutture che occupano l'altopiano nella parte più alta della grande caverna di Menzoberranzan. Dozzine di gigantesche stalagmiti e stalattiti sono state scavate e modellate a forma di torri, cinte di balconate e passerelle e collegate da eleganti rampe e ponti. Tutto il complesso è illuminato da pallide tonalità viola, verdi e blu. Dozzine di drow combattenti sono stanziati sulle postazioni di vedetta e passerelle, vigilando attentamente sul vostro arrivo.

Quando i personaggi vengono condotti all'interno del complesso, la matrona madre li riceve nella sua sala del trono, una gigantesca camera che occupa l'intero quarto piano di una torre. Siede su un trono scolpito in un unico zaffiro nero, con enormi diamanti incastonati nei braccioli che proiettano luce su ordine della matrona.

Quenthel non sa che Vizeran DeVir è ancora vivo e, se i personaggi fanno il nome dell'arcimago, stuzzicano il suo interesse, anche se la matrona madre non lo considera una minaccia. Dopo che Gromph è scomparso, ha inviato i suoi sottoposti a Sorcere per rimuovere dal suo studio ogni prova incriminante, ma non è stato trovato nulla. La madre matrona non sa dello studio interno e segreto di Gromph o del grimorio che vi è nascosto. Se i personaggi spiegano a grandi linee che il loro obiettivo è portare il grimorio fuori dalla città, Quenthel approva la loro missione e consente loro di procedere... ma in segreto intende fabbricare false prove per dimostrare che sono stati gli avventurieri a celebrare il rituale che ha condotto i signori dei demoni nell'Underdark, se verranno sorpresi con il grimorio in loro possesso. Concede ai personaggi il permesso di entrare a Sorcere e ordina agli occupanti della torre di non ostacolare le loro indagini.

In quanto Eletta di Lolth, Quenthel Baenre è in sé una minaccia paragonabile a qualsiasi signore dei demoni. Circondata dalle guardie ben addestrate e dalle interdizioni magiche della Casata Baenre, potrebbe annientare gli avventurieri senza la minima difficoltà. Se i personaggi la attaccano, si usano le statistiche della **drow sacerdotessa di Lolth** con le modifiche seguenti:

- Quenthel ha Classe Armatura 19 (*corazza di scaglie* +3) e 132 (24d8 + 24) punti ferita.
- Ha Intelligenza 18 (+4) e Saggezza 20 (+5). I bonus dei suoi tiri salvezza sono: Cos +8, Sag +12, Car +11. I bonus delle abilità sono i seguenti: Furtività +9, Intuizione +12, Percezione +12, Religione +11.
- È un'incantatrice di 20° livello che può lanciare qualsiasi incantesimo da chierico fino al 9° livello a volontà (CD 20 del tiro salvezza, +12 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo).
- Impugna una *verga dei tentacoli*.
- Finché è seduta sul trono, Quenthel può usare un'azione nel suo turno per lanciare *disintegrazione* (CD 19 del tiro salvezza). Se un bersaglio fallisce il suo tiro salvezza, subisce 10d6 + 40 danni da forza. Se questi danni riducono il bersaglio a 0 punti ferita, è disintegrato.
- Ha un grado di sfida pari a 22 (41.000 PE).

RICOMPENSE IN PE

Se il gruppo ottiene il sostegno di Quenthel Baenre, ogni personaggio ottiene una ricompensa di 2.000 PE.

JARLAXLE BAENRE DEL BREGAN D'AERTHE

Lo spavaldo e azzimato comandante della compagnia mercenaria del Bregan D'aerthe, Jarlaxle Baenre, è un drow combattente che vanta secoli di esperienza. Jarlaxle, un anticonformista in una cultura dove chi non riesce a conformarsi solitamente è destinato alla morte o all'esilio, ha imparato a mantenersi in equilibrio: è troppo sprezzante per integrarsi nella società drow, ma troppo utile per essere tolto di mezzo.

Oltre ad avere assistito personalmente alla distruzione seminata a Menzoberranzan, Jarlaxle comprende le terribili implicazioni dell'arrivo dei signori dei demoni nell'Underdark e sa che il responsabile è suo fratello Gromph. Jarlaxle sa che Gromph si nasconde nella città di Luskan sulla Costa della Spada, ma non condivide questa informazione in nessuna circostanza. Jarlaxle ha occhi e orecchie ovunque a Menzoberranzan e segue con interesse gli avventurieri... soprattutto se sono accompagnati da Grin Ousstyl.

Se i personaggi accettano di incontrare Jarlaxle alla Casata Do'Urden, il DM legge il brano seguente quando i personaggi arrivano per la prima volta.

Una dimora drow si erge solitaria e dimenticata, appoggiata contro il muro ovest della grande volta di Menzoberranzan. Le sue torri sono buie, le sue mura diroccate e disperatamente bisognose di riparazioni. La vecchia fortezza ha l'aspetto di una rovina infestata, ma qua e là è possibile notare dei segni di vita: drow in armature di cuoio nere che montano la guardia tra le ombre e fiamme magiche che danzano nei bracieri di pietra posti ai lati dell'ingresso. Quando entrate, vi ritrovate in una sala delimitata da un colonnato e disseminata di statue infrante tutt'intorno a voi. Un drow con una benda su un occhio e un cappello a tesa larga se ne sta appoggiato con la schiena a una colonna crepata. Porta una sciabola appesa alla cintura e sfoggia un fisico atletico. "Ben incontrati!" vi saluta con un sorriso.

Quando la Matrona Madre Quenthel Baenre ha restaurato la Casata Do'Urden, ha ordinato a suo fratello Jarlaxle di badare alla tenuta Do'Urden, abbandonata da lungo tempo. Il drow ora usa le rovine della dimora drow come base del Bregan D'aerthe. La maggior parte della residenza è inaccessibile ai visitatori e Jarlaxle non permetterà ai personaggi di rimanere a lungo.

Jarlaxle non vuole che i signori dei demoni si aggirino indisturbati per l'Underdark o riescano a raggiungere il mondo di superficie. Se i personaggi rivelano che il loro obiettivo finale è ricacciare i signori dei demoni nell'Abisso, Jarlaxle offre loro tutto l'aiuto che può, ad eccezione di fare direttamente il "lavoro sporco" per loro. Se i personaggi fanno il nome di Vizeran DeVir, stuzzicano l'interesse di Jarlaxle, che riteneva che Vizeran fosse morto. Li avverte di non fidarsi di quella "reliquia di una casata scomparsa". Se i personaggi gli parlano delle intenzioni di Vizeran di usare Menzoberranzan come teatro dello scontro finale tra i signori dei demoni, Jarlaxle insiste affinché i personaggi scelgano un campo di battaglia diverso e li avverte che il Bregan D'aerthe si opporrà a qualsiasi iniziativa che possa seminare ulteriore distruzione in città.

Se i personaggi dichiarano di essere alla ricerca di un modo sicuro per entrare a Sorcere, Jarlaxle fa in modo che un membro del Consiglio dei Ragni si incontri con il gruppo in un rifugio sicuro del Bregan D'aerthe al Muro Ovest. Questo **drow mago** consegna a ogni membro del gruppo una pergamena di *invisibilità superiore*, assieme a una parola d'ordine che consentirà loro di oltrepassare temporaneamente le difese della torre. I personaggi che pronunciano la parola d'ordine all'interno della torre non dovranno affrontare l'effetto di *vigilanza e interdizione* della torre per un periodo di 1 ora (vedi "Sorcere" più avanti in questo capitolo). Il Bregan D'aerthe si assicura che i personaggi non incappino in incontri ostili mentre si dirigono verso l'Accademia.

Quando Jarlaxle apprende del grimorio di Gromph, fa tutto ciò che può per assicurarsi che i personaggi portino il grimorio fuori dalla città. Una volta che il rituale di Vizeran è stato completato, Jarlaxle intende inviare le spie del Bregan D'aerthe a trovare Vizeran e rubare il grimorio, per avere una prova che gli consenta di tenere in pugno il fratello.

Jarlaxle trova interessante il piano di Vizeran perché non gli costa niente. Fintanto che gli avventurieri si impegnano a ricacciare i signori dei demoni nell'Abisso, Jarlaxle tiene

le forze del Bregan D'aerthe a bordo campo, pronte a difendere Menzoberranzan.

RICOMPENSE IN PE

Se il gruppo ottiene il sostegno di Jarlaxle Baenre, ogni personaggio riceve una ricompensa di 1.500 PE.

RIPENSAMENTI

A un certo punto, mentre i personaggi esplorano Menzoberranzan, Grin Ousstyl confessa che il suo padrone Vizeran non è stato interamente onesto con gli avventurieri (se Grin non ha accompagnato i personaggi in città, li insegue e prima o poi li raggiunge per condividere con loro ciò che sa).

Grin ha studiato l'operato di Vizeran per creare il talismano del *cuore oscuro* e il rituale ad esso associato per attirare i signori dei demoni nello stesso posto e crede che il rituale avrà l'effetto desiderato a prescindere da dove il talismano venga collocato. Non è necessario che sia collocato a Sorcere e nemmeno a Menzoberranzan. Collocare il talismano nella città dei drow significa solo che essa diventerà il campo di battaglia dello scontro tra i demoni... probabilmente radendola al suolo. Se messo alle strette, Grin ammette che non è affatto sicuro che il rituale di Vizeran funzioni se il talismano viene collocato altrove. L'apprendista non è istruito o potente quanto il suo maestro.

Grin incoraggia gli avventurieri a collocare il *cuore oscuro* altrove e, così facendo, a predisporre un campo di battaglia diverso per lo scontro finale tra i signori dei demoni. Si rifiuta di collaborare a qualsiasi iniziativa che miri a lasciare il talismano a Menzoberranzan. Se i personaggi intendono comunque collocare il *cuore oscuro* dove prevede il piano, dovranno trovare un modo per convincere Grin o assicurarsi il suo silenzio. In alternativa, Grin può tradirli e denunciarli alla più vicina pattuglia di drow, rivelando il piano di Vizeran nella speranza di salvare la città.

SORCERE

Le informazioni necessarie per conoscere a dovere il rituale che ha evocato i signori dei demoni nell'Underdark sono nello studio di Gromph Baenre a Sorcere, l'accademia di magia di Menzoberranzan. L'accesso agli alloggi dell'arcimago è stato vietato dalla Matrona Madre Quenthel Baenre, che cerca di insabbiare il ruolo di Gromph nel devastante attacco che ha colpito Menzoberranzan.

Gli avventurieri possono entrare a Sorcere senza rischi con l'aiuto della Matrona Madre Quenthel Baenre, di Jarlaxle Baenre o dei membri del Consiglio dei Ragni. Una volta all'interno, i personaggi dovranno agire da soli, in quanto nessuno di questi PNG o dei loro agenti vuole essere collegato agli avventurieri se le cose vanno male.

VIGILANZA E INTERDIZIONE

L'intera torre è protetta da una serie di incantesimi *vigilanza* e *interdizione* permanenti. I drow che risiedono nella torre sono immuni agli effetti, mentre gli intrusi invece no. Se i personaggi hanno il sostegno del Consiglio dei Ragni, i membri del consiglio forniscono loro una parola d'ordine che, se pronunciata a voce alta all'interno della torre, conferisce a chi la pronuncia immunità all'effetto degli incantesimi per 1 ora. Allo scadere di quel lasso di tempo, la parola d'ordine cambia magicamente e ogni personaggio all'interno della torre dovrà sottostare agli effetti di *vigilanza* e *interdizione*.

INCONTRI CASUALI A SORCERE

All'interno di Sorcere, i personaggi potrebbero incontrare i drow maghi che vi risiedono, nonché i loro apprendisti, i famigli e altre creature magiche. Se vi entrano con il permesso di Quenthel Baenre, possono evitare buona parte dei problemi con gli abitanti della torre. Altrimenti, sarà necessario muoversi con furtività e cautela.

Il DM chiede ai personaggi di effettuare quattro prove di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 13 dal momento in cui entrano nella torre fino a quello in cui raggiungono lo studio dell'arcimago. Ogni prova di gruppo fallita genera un incontro dalla tabella "Incontri a Sorcere". I personaggi effettueranno le stesse prove anche per uscire dalla torre.

Se la torre entra in stato d'allerta (come indicato nelle descrizioni di alcuni incontri), tutti i personaggi subiscono svantaggio quando effettuano le loro prove di gruppo di Destrezza (Furtività).



INCONTRI A SORCERE

d20	Incontro
1-2	1 demone d'ombra
3-8	1d4 drow maghi
9-10	1 drow mago impazzito
11-12	1 quasit invisibile
13-14	1 ragno gigante
15-18	1d4 schiavi
19-20	1 succube o incubo

DEMONE D'OMBRA

Questo demone, un servitore vincolato a un drow mago, tenta di nascondersi dai personaggi, poi li segue per scoprire cos'hanno in mente. Combatte contro i personaggi solo se lo attaccano e fugge se scende a 10 o meno punti ferita. Se il demone fugge, la torre entra in stato d'allerta.

DROW MAGHI

Esiste una probabilità del 50 per cento che questi maghi siano stati avvertiti dell'arrivo del gruppo, forse da Vizeran DeVir o dalla Matrona Madre Quenthel Baenre, nel qual caso lasciano passare i personaggi. Altrimenti, i drow maghi presumono che i personaggi siano degli intrusi e li attaccano, a meno che non ci sia Grin Ousstyl ad accompagnarli. Se i personaggi dichiarano di essere qui con il permesso di Quenthel Baenre, possono convincere i maghi a desistere effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno o Persuasione) con CD 12.

Se uno o più maghi cadono in battaglia, gli altri usano *invisibilità superiore* per diventare invisibili e si ritirano, mettendo in stato d'allerta la torre se già non lo era.

DROW MAGO IMPAZZITO

Questo drow è afflitto da una forma di follia indeterminata. Il DM tira sulla tabella "Follia Indeterminata" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide* per determinare in che modo la follia viene espressa.

QUASIT INVISIBILE

Il **quasit** famiglio di un drow mago si aggira, rimanendo invisibile, per le camere e i corridoi della torre. Segue e osserva i personaggi per scoprire cos'hanno in mente, andandosene per avvertire il suo padrone (un **drow mago**) se entrano nello studio di Gromph o se li vede uscirne. Se il demone scappa, la torre entra in stato d'allerta.

RAGNO GIGANTE

Questo ragno gigante striscia lungo le pareti o il soffitto. Ignora i personaggi, a meno che questi non intraprendano azioni ostili contro di esso, nel qual caso attacca.

SCHIAVI

Questi **popolani** (di una razza a scelta del DM) stanno sbrigando una commissione per conto del loro padrone, un mago drow, quando si imbattono nel gruppo per caso. Se i personaggi dichiarano di essere a Sorcere in veste legittima, gli schiavi rispondono alle eventuali domande sulla torre. Se gli schiavi sospettano che i personaggi siano degli intrusi, o se vengono minacciati o attaccati, fuggono e chiedono aiuto. Se uno o più schiavi fuggono dall'incontro, la torre entra in stato d'allerta.

SUCCUBE O INCUBO

Questo immondo, un amante e alleato temporaneo di uno dei maghi della corte, ha assunto la forma di uno schiavo

(di una razza a scelta del DM). Incuriosito dalla possibilità di vedere l'interno dello studio di Gromph, lo "schiavo" si offre di accompagnarli fin là, guidandoli lungo un percorso che evita gli altri incontri casuali. L'immondo cerca di rubare il grimorio di Gromph se ne ha l'opportunità, usando prima la sua capacità di Fascino per convincere un personaggio a separarsene, per poi usare Forma Eterea e scomparire assieme ad esso.

STUDIO ESTERNO DI GROMPH

La porta in marmo nero che conduce alle camere di Gromph Baenre è decorata con rune argentate incise lungo il bordo ed è chiusa da un incantesimo *serratura arcana* regolato su di lui. Per scassinare la serratura è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 23 usando gli arnesi da scasso, mentre per aprire la porta a viva forza è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 25. Anche un incantesimo *scassinare* è in grado di aprire la porta e Grin Ousstyl può averlo preparato se nessuno degli avventurieri lo conosce.

La camera oltre la porta ha un pavimento di marmo nero e le pareti coperte di scaffali carichi di libri e pergamene. Un'ampia scrivania d'osso levigato occupa il centro della stanza. Una soffice poltrona ricoperta di pelle di lucertola è collocata dietro la scrivania, mentre una più semplice sedia in legno di zurkh è stata piazzata sul lato opposto. Una statua di ossidiana alta più di due metri raffigura un drow combattente a quattro braccia armato di spade ed è situata contro la parete dietro la scrivania. Tutta la stanza è illuminata da candele rosse accese, sorrette da supporti a forma di mano scheletrica.

Sulla dozzina di candele nella stanza, sono stati lanciati vari incantesimi *fiamma perenne* e la stanza è illuminata di luce intensa. Se qualcuno che non sia Gromph entra nella camera senza pronunciare la parola *tyrnae* ("stringere"), un **elementale del fuoco** compare e attacca gli intrusi. Lanciare *dissolvi magie* (CD 15) sulla porta prima di aprirla disattiva questa trappola, ma l'elementale non può essere dissolto una volta che è comparso.

Se qualcuno interagisce con la scrivania o con gli oggetti sugli scaffali oppure tenta di rimuovere qualcosa dalla stanza, la statua a quattro braccia si anima e attacca. Ha le statistiche di un **golem di pietra**, ma le sue opzioni di azione Multiattacco e Schianto sono sostituite dalle seguenti:

Multiattacco. Il golem effettua quattro attacchi con la spada.

Spada. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 10 (1d8 + 6) danni taglienti.

Chiunque pronunci il nome della statua (*Szashune*) a voce alta non viene attaccato da essa.

PORTA SEGRETA CON TRAPPOLA

Qualsiasi membro del gruppo che possieda un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 20 nota una porta segreta lungo la parete, mentre un personaggio che ispeziona la stanza in cerca di porte segrete deve effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per trovarla. Ogni creatura con 12 Dadi Vita o meno che giunga entro 1,5 metri dalla porta segreta senza pronunciare la parola *khaless* ("fiducia") innesca

un incantesimo *imprigionare* (CD 17 del tiro salvezza). Se una creatura fallisce il tiro salvezza, viene intrappolata in una prigione ridotta, all'interno di una gemma custodita nello studio interno di Gromph (descritta nella sezione successiva). La trappola smette di esistere una volta che una creatura viene imprigionata. Un *dissolvi magie* (CD 19) lanciato con successo sulla porta segreta rimuove la trappola.

L'apertura della porta segreta richiede un incantesimo *scassinare* o una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 effettuata con successo per valutare e manipolare la sua magia. Oltre di essa, si spalanca un vuoto oscuro che non può essere dissolto o distrutto. Ogni creatura o oggetto che tocchi il vuoto viene istantaneamente trasportato su un semipiano labirintico simile a quello creato da un incantesimo *labirinto*. Se una creatura effettua con successo la prova di Intelligenza con CD 20 richiesta per sfuggire al labirinto, ricompare al centro dello studio esterno. Tuttavia, se una creatura lancia un incantesimo di 5° livello o superiore mentre si trova sul semipiano, tutte le creature e gli oggetti sul semipiano compaiono invece nello studio interno di Gromph all'istante.

TESORO

La raccolta di libri e pergamene rari nelle camere dell'arcimago vale 15.000 mo, presumendo che i personaggi trovino il modo di trasportarla. Se un personaggio trascorre 10 minuti a studiare la collezione, può effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15. In caso di successo, il personaggio conferma che il grimorio di Gromph non si trova tra i libri della collezione e identifica anche i cinque tomi più preziosi della collezione, del valore di 1.000 mo ciascuno. Tuttavia, una di queste opere preziose è protetta da una trappola, un *glifo di interdizione* che innesca il terzo effetto di *scagliare maledizione* (CD 17 del tiro salvezza) e che dura finché non viene dissolto.

I cassetti della scrivania sono sigillati con incantesimi *serratura arcana*. Per scassinare un cassetto è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 23. Un incantesimo *scassinare* o un *dissolvi magie* (CD 15) lanciato con successo su un cassetto rimuove la sua serratura magica. Una volta aperti, i cassetti si rivelano vuoti. Un effetto simile a uno *scritto segreto* di *Leomund* trasporta i contenuti dei cassetti in uno spazio extradimensionale se qualcuno che non sia Gromph li apre.

STUDIO INTERNO DI GROMPH

Il DM legge il testo seguente ai giocatori i cui personaggi sono sfuggiti al semipiano di Gromph (vedi "Studio Esterno di Gromph") e sono ricomparsi nello studio interno dell'arcimago.

Questa camera circolare è illuminata da candele magiche e il suo pavimento in pietra nera è decorato con diagrammi magici incisi in oro e argento. Una drow si erge al centro di un cerchio magico, con le mani poggiato sui fianchi. Alle sue spalle è visibile una serie di scaffali e armadietti che contengono vasi di ceramica, fiale di vetro e altri accessori arcani. Un tomo rilegato in pelle nera e dalle pagine piene di simboli scritti in caratteri sottili poggia aperto su un leggio. L'unica uscita sembra essere un'arcata al cui interno aleggia un vuoto nero.

Ogni creatura che tocca il vuoto oscuro viene trascinata sul semipiano che separa lo studio interno di Gromph da quello esterno (vedi la sezione precedente per i dettagli).

Un demone *yochlol* in forma di drow (la messaggera che Lolth invia a Gromph) è intrappolato all'interno del cerchio magico. Finge di essere una drow sacerdotessa di nome Y'lara fintanto che il travestimento le torna utile, affermando di essere stata intrappolata nel cerchio dall'arcimago quando non è riuscita a dissuaderlo dal lanciare il suo incantesimo (una menzogna). Il demone tenta di convincere i personaggi a liberarlo spezzando il cerchio, nel qual caso li attacca e tenta di ucciderli. Fintanto che il cerchio è intatto, il demone non può uscirne e non dispone di linea di effetto verso tutto ciò che si trova all'esterno del cerchio. La yochlol fa tutto quello che può per impedire agli avventurieri di andarsene con il grimorio di Gromph (vedi "Tesoro" sotto).

I personaggi possono contrattare con il demone intrappolato o sconfitto. La creatura esita a rivelare ciò che sa, ma risponde stizzita alle domande che le vengono fatte, in cambio della sua libertà. Cerca di convincere i personaggi a liberarla prima di rivelare quello che sa, ma ignora ogni promessa fatta non appena viene liberata.

La yochlol è stata inviata da Lolth per "prestare assistenza" a Gromph con il suo rituale, ben sapendo che non avrebbe mai funzionato come egli intendeva. Quando Gromph ha perso il controllo del rituale, è fuggito dalla città, ma non prima di intrappolare la yochlol. La creatura sa che è stata l'impossibilità di imbrigliare la *faerzress* il motivo per cui il rituale di Gromph è fallito, ma non sa dove si trovi l'arcimago attualmente. Se i personaggi chiedono a "Y'lara" cosa ci guadagna Lolth dal lancio del rituale di Gromph, il demone risponde: "Caos".

Se la yochlol viene uccisa, un personaggio che esamina il grimorio può confermare senza ombra di dubbio che è Gromph il responsabile dell'arrivo dei signori dei demoni nell'Underdark.

TESORO

Il grimorio di Gromph è il tomo poggiato sul leggio accanto al cerchio, porta il titolo *Zhaun'ol'leal* ("Il Libro degli Otto" in Elfico) e descrive i rituali per evocare e vincolare i demoni più potenti. È aperto in un capitolo che descrive l'evocazione di Demogorgon.

Le varie componenti arcane e gli oggetti rituali contenuti nel laboratorio valgono un totale di 1.000 mo. Un diamante del valore di 6.000 mo è esibito su un piccolo piedistallo su un bancone da lavoro. Contiene tutte le creature intrappolate dall'incantesimo *imprigionare* che protegge la porta segreta nello studio esterno di Gromph.

RICOMPENSE IN PE

Se il gruppo entra in possesso del grimorio di Gromph, ogni personaggio ottiene una ricompensa di 1.500 PE.

SVILUPPI

Giunti alla fine di questo capitolo, i personaggi dovrebbero essere in possesso del grimorio di Gromph, assieme alle conoscenze sul rituale dell'arcimago in esso contenute. In considerazione delle informazioni fornite da Grin Ousstyl, i personaggi devono ora fare una scelta difficile: collocare il talismano del *cuore oscuro* di Vizeran a Menzoberranzan o in qualche altro luogo. Se decidono di lasciarlo a Menzoberranzan, devono decidere come occuparsi di Grin, e probabilmente dovranno anche subire la collera di Jarlaxle Baenre.



CAPITOLO 16: IL FETIDO MATRIMONIO

Zuggtmoy, la Regina Demoniaca dei Funghi, trama per “sposare” Araumycos, un enorme fungo che occupa una vasta area dell’Underdark. Dopo avere unito i loro poteri in una sacrilega parodia di un matrimonio (in realtà, un rito demoniaco di dominazione), Zuggtmoy otterrà il potere di trasformare l’intero Underdark nel suo nuovo dominio Abissale. Gli unici ostacoli sulla sua strada sono un nucleo di resistenza nella comunità dei miconidi, la furia del suo rivale Juiblex e la determinazione degli avventurieri.

I personaggi ricevono un avvertimento riguardo i piani di Zuggtmoy da Basidia, uno dei miconidi sovrani del Bosco Tenebroso. Dopo essersi recati nelle caverne di Araumycos, i personaggi contattano la mente aliena di Araumycos con l’aiuto delle spore comunicanti di Basidia e cercano di liberarlo dall’influsso demoniaco di Zuggtmoy. Juiblex approfitta dell’opportunità per interferire nel matrimonio e i due signori dei demoni si danno battaglia. Quando i personaggi recidono il legame di Zuggtmoy con Araumycos, Juiblex distrugge la forma materiale della sua rivale e gli avventurieri dovranno affrontare in battaglia il signore dei demoni rimanente (e indebolito).

INVITO ALLE NOZZE

Gli avventurieri vengono coinvolti nelle trame di Zuggtmoy quando ricevono una visione inviata dai miconidi ribelli del Bosco Tenebroso e dal Sovrano Basidia. I personaggi conoscono già Basidia e il conflitto in cui sono impegnati i miconidi se visitano il Bosco Tenebroso (vedi il capitolo 5). Altrimenti, sono i miconidi a cercarli, se il gruppo ha offerto riparo ad Amanita o a Rumpadump per qualche tempo.

La visione di Basidia può arrivare in qualsiasi momento, che i personaggi siano addormentati o svegli. Il DM può decidere di coinvolgere nella visione tutti i personaggi o solo alcuni di essi, oppure di includere anche alcuni dei PNG loro seguaci. Il DM legge il testo seguente a voce alta, apportando le modifiche necessarie se i personaggi non hanno incontrato il Sovrano Basidia.

Un debole bagliore risplende davanti a voi, emanato da una vasta caverna. L’intera superficie della caverna (pavimento, pareti e soffitto) è ricoperta di muschio e funghi di mille tonalità bianche, rosa, violacee, verdi e celesti. La luce soffusa emanata dai funghi rende la scena sfocata, come se su ogni cosa fosse calato un velo di nebbia.

"Araumycos," echeggia una voce nella vostra mente. Vi voltate e vedete un miconide sovrano in piedi accanto a voi là dove prima non c'era nessuno. Lo riconoscete come Basidia, del Bosco Tenebroso. "L'essere più grande e vasto del nostro mondo," aggiunge il miconide tristemente. "Tutto quello che vedete davanti a voi è Araumycos; tutto questo e molto di più. La corruzione che minaccia di reclamare ogni cosa metterà in pericolo tutto il mondo se non ci aiuterete."

Sebbene i miconidi normalmente possano usare le loro spore comunicanti soltanto a brevi distanze, Basidia spiega che Zuggtmoy ha diffuso le proprie spore in tutto l'Underdark, incanalando la *faerzress*. Attingendo a questa presenza crescente, il miconide sovrano può usare le sue spore comunicanti anche a grandi distanze e chiedere aiuto ai personaggi.

Zuggtmoy, la regina demoniaca che ha corrotto i miconidi, ha espresso chiaramente le sue intenzioni. Guiderà i suoi nuovi seguaci fino al vasto complesso di caverne occupato da Araumycos, la più grande forma di vita dell'Underdark e forse di tutto il mondo. Una volta giunta sul posto, si legherà a lui nel corso di una cerimonia demoniaca, che le conferirà il dominio su un regno fungoide più grande ed esteso di qualsiasi regno del mondo di superficie. A tale scopo, lei e i suoi seguaci hanno celebrato rituali e diffuso spore per cullare il grande Araumycos fino a una sorta di sonno indotto tramite charme. Le implicazioni della cosa non sono chiare fino in fondo a Basidia e ai miconidi, ma essendo Araumycos il più antico e potente essere a loro noto, temono la vastità della corruzione che Zuggtmoy potrebbe diffondere.

Fortunatamente, esiste ancora una speranza. Basidia crede di poter mettere in comunicazione gli avventurieri con la vasta mente assopita di Araumycos. I personaggi dovranno risvegliarlo e aiutarlo a combattere contro l'influsso della regina demoniaca. Oppure, se non c'è altra scelta, potranno distruggere Araumycos prima che Zuggtmoy possa reclamare quella smisurata creatura per sé.

Se Amanita o Rumpadump hanno incontrato i personaggi e sono ancora in vita, si uniscono alla comunicazione tra Basidia e i personaggi, offrendo il loro sostegno e incoraggiamento e implorando gli avventurieri di intervenire. Se i personaggi hanno visto l'orrendo Giardino del Benvenuto nel Bosco Tenebroso (o, peggio ancora, se hanno intravisto gli orrori di Yggmorgus), i miconidi ricordano loro che il mondo intero potrebbe diventare qualcosa del genere, se Zuggtmoy dovesse unire il proprio potere a quello di Araumycos.

Basidia propone ai personaggi di recarsi rapidamente ad Araumycos, dove il miconide sovrano li immunizzerà temporaneamente contro gli effetti delle spore contaminate dalla signora dei demoni e diffuse dai miconidi sotto l'influenza di Zuggtmoy. Basidia stabilirà poi un contatto con Araumycos mentre Zuggtmoy e i suoi seguaci sono impegnati a preparare la cerimonia nuziale.

Basidia e i suoi seguaci possono incontrare gli avventurieri nel vasto complesso di caverne di Araumycos. Il sovrano è sorvegliato troppo strettamente per sgusciare via e incontrarli prima di allora e raccomanda ai personaggi di evitare ogni contatto con altri miconidi nel corso dei loro viaggi. Basidia può usare il legame comunicante esteso per identificare la posizione dei personaggi e promette loro di trovarli quando saranno nei pressi del centro di Araumycos. Poi la visione termina.

MARCIA DEI MICONIDI

Poco dopo che il gruppo ha ricevuto la visione e l'avvertimento di Basidia, i miconidi e le creature fungoidi all'interno di tutto l'Underdark cadono sotto l'influenza delle onnipresenti spore di Zuggtmoy e si mettono lentamente ma inesorabilmente in marcia verso Araumycos, il "principe consorte" della regina. Migliaia di creature si mettono in movimento e la processione ha una strana aria festosa: i funghi ballano, fanno piroette e saltellano per festeggiare le nozze imminenti.

Il loro comportamento è già abbastanza allarmante. Tuttavia, sotto l'influenza della regina demoniaca, i miconidi e gli altri funghi liberano nubi di spore man mano che avanzano lungo i tunnel dell'Underdark. Strani profumi ed effluvi aleggiavano nell'aria. I miconidi in marcia seminano il caos mentre attraversano l'Underdark e costeggiano il Lagoscuro. Le altre creature intelligenti dell'Underdark si tengono a debita distanza dalla processione.

I personaggi che si fanno strada verso Araumycos possono evitare buona parte dei rischi seguendo i consigli di Basidia e tenendosi alla larga dalla marcia dei miconidi. Altrimenti, corrono il rischio di cadere sotto l'influsso di Zuggtmoy (vedi "Incontri Casuali" in questo capitolo).

OSPITI NON INVITATI

I funghi dell'Underdark non sono gli unici a essersi messi in movimento. Juiblex il Signore Senza Volto è venuto a sapere delle intenzioni della sua rivale Zuggtmoy e ha mobilitato un esercito di melme che ora avanza verso Araumycos. Il signore dei demoni vuole rallentare l'avanzata di Zuggtmoy verso il suo obiettivo. Inoltre, cosa ancora più importante, Juiblex cerca un'opportunità per comparire alla cerimonia, forse per ostacolare i piani della sua rivale, per approfittare della vulnerabilità di Araumycos oppure per entrambe le cose. Anche se Araumycos rappresenta un compagno perfetto per Zuggtmoy, Juiblex lo considera solo un banchetto vivente di proporzioni smisurate.

Con entrambe le forze in movimento, le scaramucce violente tra le melme e i funghi si fanno sempre più comuni, anche se i seguaci di Zuggtmoy superano in numero le creature del Signore Senza Volto.

ARAUMYCOS: TRATTI GENERALI

Il dominio di Araumycos è un bizzarro reame fungoide situato nel cuore dell'Underdark.

Luce. I tunnel e le caverne di Araumycos sono fiocamente illuminati da funghi fosforescenti.

Terreno. Le forme di vita fungoidi riempiono le caverne e i cunicoli della regione: i visitatori camminano letteralmente sulla superficie e all'interno di Araumycos una volta entrati nel suo dominio. Il pavimento è ricoperto da un fitto strato di muffe e funghi, che creano chiazze di terreno difficile ovunque. Spesso i personaggi dovranno scalare le escrescenze fungose o farsi strada attraverso di esse falciandole. In altri luoghi, i funghi che coprono il pavimento sono talmente soffici che i personaggi possono sprofondare all'interno senza preavviso. In questo caso, si usano le regole delle sabbie mobili descritte nel capitolo 5, "Ambienti delle Avventure", nella *Dungeon Master's Guide*. Le creature che non riescono a fuggire diventano cibo per Araumycos.

ARAUMYCOS

A circa 60 km a sudest del Lagoscuro si estende il vasto territorio di Araumycos (vedi la mappa panoramica dell'Underdark nel capitolo 2).

INCONTRI CASUALI

Mentre i personaggi viaggiano verso Araumycos, il DM usa la tabella "Incontri con le Creature" di questa sezione, invece della tabella omonima contenuta nel capitolo 2.

Una volta che i personaggi sono entrati nel territorio di Araumycos, il DM usa la tabella "Incontri ad Araumycos" invece delle tabelle degli incontri casuali nel capitolo 2. Mentre i personaggi si trovano nel dominio di Araumycos, il DM controlla se si verificano incontri casuali due volte al giorno: una mentre viaggiano e una mentre sono accampati o si riposano.

INCONTRI CON LE CREATURE

d20	Incontro
-----	----------

1-2	Branco di gnoll
-----	-----------------

3-7	Demoni
-----	--------

8-9	Grick
-----	-------

10-13	Melme
-------	-------

14-17	Parata di miconidi
-------	--------------------

18	Tiranno della morte
----	---------------------

19-20	Troll a due teste
-------	-------------------

INCONTRI AD ARAUMYCOS

d20	Incontro
-----	----------

1-5	Nessun incontro
-----	-----------------

6-9	Fossa di muffa
-----	----------------

10-14	Funghi
-------	--------

15-17	Melme
-------	-------

18-20	Parata di miconidi
-------	--------------------

BRANCO DI GNOLL

Un gruppo di cacciatori composto da uno **gnoll signore del branco** e 3d6 **gnoll** è entrato in frenesia a seguito della presenza di Yeenoghu nell'Underdark. I personaggi non possono essere sorpresi dagli gnoll, le cui incessanti risate tradiscono la loro posizione.

DEMONI

Uno o più demoni incontrano il gruppo e lo attaccano. Il DM tira un d12 e consulta la tabella "Demoni" per determinare cosa incontrano i personaggi.

DEMONI

d12	Demoni
-----	--------

1-2	2d4 barlgura
-----	--------------

3-4	2d4 chasme
-----	------------

5-6	1d4 hezrou
-----	------------

7-8	1d100 mani
-----	------------

9-10	1 nalfeshnee
------	--------------

11-12	2d4 vrock
-------	-----------

FOSSA DI MUFFA

Un membro del gruppo (da determinare casualmente) mette piede su una fossa di muffa soffice, celata da un sottile strato di muschio, e sprofonda al suo interno. L'effetto è identico a quello delle sabbie mobili (vedi il capitolo 5, "Ambienti delle Avventure", nella *Dungeon Master's Guide*).

FUNGHI

Questo incontro si verifica solo mentre i personaggi stanno viaggiando; altrimenti, viene considerato come "nessun incontro".

Il gruppo si imbatte in una caverna ricoperta di funghi. Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Funghi" per determinare quale tipo di funghi è presente nell'area.

Se questo incontro si svolge nel dominio di Araumycos, un fitto strato di funghi copre tutte le altre uscite della caverna, obbligando i personaggi a farsi strada oltre di essi a colpi di spada o di incantesimo (o a trovare una via alternativa).

FUNGHI

d6	Funghi
----	--------

1	1d6 funghi viola
---	------------------

2	1d6 spore gassose
---	-------------------

3-4	3d6 funghi commestibili (si sceglie tra le varietà descritte in "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2)
-----	---

5-6	3d6 funghi esotici (si sceglie tra le varietà descritte in "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2)
-----	--

GRICK

Un **grick alfa** e 1d4 + 2 **grick** hanno fatto la tana in una caverna. Saltano fuori per attaccare qualsiasi creatura che si introduca nel loro territorio.

MELME

I personaggi incontrano una o più melme. Il DM tira un d4 e consulta la tabella "Melme" per determinare che tipi di melme i personaggi incontrano.

MELME

d4	Melme
----	-------

1	2d4 cubi gelatinosi
---	---------------------

2	1 protoplasma nero e 1d4 amebe paglierine
---	---

3	1 protoplasma nero e 1d6 melme grigie
---	---------------------------------------

4	3d6 protoplasmi neri
---	----------------------

Se l'incontro si verifica sulla strada per Araumycos, le melme strisciano verso il fungo gigante. Altrimenti, le melme si cibano dello stesso Araumycos. In entrambi i casi, le melme combattono solo per difendersi.

PARATA DI MICONIDI

I personaggi si imbattono in 1d4 **miconidi adulti**, 2d6 **miconidi germogli** e uno o più servitori delle spore. Il DM tira un d8 e consulta la tabella "Servitori delle Spore" per determinare i tipi di servitori delle spore presenti.

SERVITORI DELLE SPORE

d8	Servitori delle Spore
1-2	1d6 chuul servitore delle spore (vedi l'appendice C)
3-4	1d6 drow servitori delle spore e 1d6 duergar servitori delle spore (vedi l'appendice C per entrambi)
5-6	1d6 drow servitori delle spore (vedi l'appendice C) e 1d6 quaggoth servitori delle spore
7-8	1d6 orrori uncinati servitori delle spore (vedi l'appendice C)

In quanto sudditi di Zuggtmoy, i miconidi e i loro servitori delle spore danzano e piroettano al ritmo di una musica che solo loro riescono a sentire. Insistono affinché tutte le altre creature che incontrano si uniscano a loro, diffondendo una nube di spore se qualcuno si rifiuta di farlo. Possono diffondere questa nube una volta: ogni creatura entro 9 metri da uno o più dei miconidi quando la nube viene sprigionata deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti diventa affascinata. Finché è affascinata in questo modo, una creatura non può fare altro che danzare e usare il suo movimento per seguire la parata dei miconidi. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni ora: se lo supera, l'effetto per lei termina. Anche il lancio di *ristorare inferiore*, *ristorare superiore*, *rimuovi maledizione* o altre magie analoghe termina l'effetto sulla creatura.

I miconidi e i loro servitori delle spore attaccano solo se sono attaccati o se qualcuno impedisce loro di proseguire la marcia.

TIRANNO DELLA MORTE

I personaggi entro 1,5 km dalla tana del tiranno della morte hanno la sensazione di essere osservati anche quando non lo sono. Mentre difende la sua tana cavernosa, il tiranno si avvale delle sue azioni di tana.

Tesoro. Se i personaggi sconfiggono il tiranno della morte, possono saccheggiare il tesoro: 4d6 × 1.000 mo, 5d6 × 100 mp, 3d6 gemme da 500 mo e 1d6 oggetti magici (da determinare singolarmente tirando sulla "Tabella degli Oggetti Magici C" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*).

TROLL A DUE TESTE

Ognuno di questi troll, deformati dalla presenza di Demogorgon nell'Underdark, ha sviluppato una seconda testa. Come parte della sua routine di Multiattacco, un troll a due teste può effettuare un attacco con il Morso come azione bonus nel suo turno. Il gruppo incontra 1d4 + 1 di queste creature affamate, che altrimenti possiedono le statistiche di un **troll** normale.

ARRIVA LA SPOSA

Nel tempo che i personaggi impiegano per arrivare alle caverne di Araumycos dopo avere ricevuto il messaggio di Basidia, Zuggtmoy e il suo seguito di fungoidi arrivano al luogo della cerimonia, al centro di quelle caverne. Il seguito include centinaia di **miconidi adulti** e **miconidi germogli**, accompagnati da **zurkh risvegliati**, **damigelle di Zuggtmoy** (entrambi descritti nell'appendice C) e funghi deambulanti come i **funghi viola** e le **spore gassose**. Alcuni servitori delle spore completano il seguito di Zuggtmoy (vedi la sezione "Miconide" nel *Monster Manual* e nell'appendice C di questa avventura).

L'AUTO DI BASIDIA

Quando i personaggi arrivano al centro del grande complesso di caverne di Araumycos, Basidia li incontra assieme a un piccolo distaccamento di miconidi fedeli. Il miconide sovrano spiega che può infondere nei personaggi un nugolo di spore comunicanti e spore asservitrici neutralizzate, che consentiranno loro di mescolarsi ai servitori fungoidi che accompagnano Zuggtmoy. I personaggi hanno poi alcune ore per farsi strada fino al centro del territorio di Araumycos dove si terrà il rituale di Zuggtmoy.

Quando i personaggi sono sufficientemente vicini all'epicentro del rituale, possono entrare in comunicazione con Araumycos. Le spore comunicanti di Basidia facilitano il processo, ma la mente assopita di Araumycos non ha il pieno controllo delle difese del suo corpo e potrebbe interpretare la presenza dei personaggi come un attacco. Basidia avverte i personaggi di stare in guardia: il vasto fungo potrebbe reagire in modo ostile.

Una volta che i personaggi sono entrati in comunicazione, devono rintracciare la mente dormiente di Araumycos e svegliarla affinché affronti il pericolo incombente. Basidia non sa se Zuggtmoy sia al corrente di ciò che i personaggi stanno facendo, ma se lo è, avranno solo un tempo limitato prima che la regina demoniaca cerchi di fermarli.

MELME SPIA

Una volta che Basidia ha spiegato il piano ai personaggi, il DM legge il brano seguente ai giocatori.

Non appena i pensieri del miconide sovrano si riversano nella vostra mente, percepite un debole sibilo e uno sfrigolio. I funghi attorno a voi si dissolvono in una poltiglia informe e qualcosa si muove nel sottobosco per circondarvi.

Un paio di **protoplasmi neri** rigeneranti, due spie al servizio di Juiblex, strisciano nel sottobosco per attaccare il gruppo. I miconidi alleati dei personaggi si astengono dalla lotta, nel disperato tentativo di proteggere il Sovrano Basidia e supplicano gli avventurieri di aiutarli, tramite le spore comunicanti.

Questi protoplasmi neri rigeneranti, potenziati da Juiblex, possiedono Intelligenza 6 (-2) e il privilegio seguente, che aumenta il grado di sfida di ogni protoplasma a 5 (1.800 PE).

Rigenerazione. Il protoplasma recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il protoplasma subisce danni da fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del turno successivo del protoplasma. Il protoplasma muore solo se all'inizio del suo turno ha 0 punti ferita e non rigenera.

ATTRAVERSO I CAMPI DI FUNGHI

Una volta che i personaggi hanno ricevuto le spore di Basidia e hanno oltrepassato i protoplasmi neri spia al servizio di Juiblex, dovrebbero dirigersi nelle profondità di Araumycos quando la comunicazione viene instaurata. Sfortunatamente, non hanno alcun modo di garantire all'entità fungoide le loro intenzioni e la minaccia crescente costituita da Zuggtmoy e dai signori dei demoni ha messo in allarme le difese di Araumycos.

I colori pastello dei funghi trasformano le caverne che attraversate in prati dai colori tenui. Il pavimento è spugnoso e le spore miconidi iniziano a darvi il capogiro... o almeno sperate che sia questa la causa di questa strana sensazione. Poi sentite qualcosa che si muove sul terreno sotto i vostri piedi e una miriade di spessi tentacoli spinati emerge dal terreno.

Due creature fungoidi simili agli **otyugh** emergono dal terreno e attaccano i personaggi. Queste creature, generate da Araumycos per riprodurre perfettamente le capacità, i tratti e le azioni degli otyugh, sono vegetali anziché aberrazioni. Attaccano finché non vengono uccise, nel qual caso esplodono in una nube di spore dal sapore dolciastro e i loro corpi si dissolvono per tornare a far parte della grande massa di funghi che riempie la caverna.

Il DM legge il brano seguente quando l'ultima creatura viene sconfitta.

La creatura esplode come un otre troppo gonfio, disperdendo un icore trasparente e una nube di spore polverose. Il suo corpo afflosciato sprofonda di nuovo all'interno del campo di funghi dove vi trovate. La vostra vista inizia a offuscarsi, vi gira la testa e vi sentite deboli. I vostri arti si intorpidiscono e le gambe non vi reggono più.

Una prova di Intelligenza (Arcano o Natura) con CD 13 effettuata con successo conferma che i personaggi non sono in pericolo fisico ma stanno entrando in comunicazione con Araumycos. Quando le spore dei miconidi fanno effetto completamente, gli avventurieri restano paralizzati. Perfino le creature immuni al sonno e alla paralisi sono influenzate da queste spore, che penetrano a fondo nel corpo e nella mente. I personaggi crollano sul soffice terreno di Araumycos senza subire danni, i funghi si dispongono rapidamente intorno a loro e la comunicazione ha inizio. Quando questo accade, il DM prosegue con "Nel Sogno Grigio".

NEL SOGNO GRIGIO

La comunicazione con Araumycos ha sugli avventurieri l'effetto di un incantesimo *proiezione astrale* e invia i loro corpi astrali sul Piano Astrale vero e proprio, dove risiede la vasta mente sognante di Araumycos. I loro corpi rimangono privi di sensi e in animazione sospesa nel corso della proiezione sul Piano Astrale. Il DM legge il brano seguente.

Fluttuate nel vuoto, privi di peso. Una luce grigiastra e argentata risplende intorno a voi, come l'alba di una giornata nuvolosa, illuminando un reame peculiare. Fluttuate tutti in una foschia argentata mista a sprazzi turbinanti di colore. Alcuni oggetti passano in lontananza galleggiando, ma è impossibile dire se si tratti di piccole pietre o di rocce grandi quanto le montagne. La vostra temporanea estasi è interrotta dalla voce di Basidia che echeggia nella vostra mente. "È iniziata."

Gli avventurieri, ora collegati psichicamente sia al miconide sovrano che ad Araumycos, sono consapevoli della regina demoniaca e dei suoi servitori che celebrano il rituale demoniaco di Zuggtmoy.

Attraverso il vostro legame con Basidia, percepite che la cerimonia nuziale di Zuggtmoy è iniziata. Ricevendo ciò che percepisce il miconide, apprendete che una vasta folla di creature fungoidi e di servitori delle spore (centinaia, forse migliaia) osserva una grottesca processione che si fa strada in mezzo a loro. Miconidi di tutte le forme si esibiscono in una danza sfrenata davanti a un corteo di funghi animati giganti che trasportano una portantina muscosa su cui siede la Regina Demoniac dei Funghi in tutto il suo terribile splendore.

Zuggtmoy è avvolta in muffe e funghi fioriti che formano una grottesca veste. Figure vagamente umanoidi coperte di chiazze di licheni luminescenti ed escrescenze fungoidi tumefatte la seguono come damigelle, sorreggendo un velo e uno strascico di merletto formato di miceli. Quando i servitori depositano a terra la portantina, la Regina Demoniac dei Funghi scende e si alza per torreggiare su tutti quelli che la circondano. "Mio promesso" proclama e il significato delle sue parole echeggia chiaramente all'interno della visione. "Sono qui, finalmente."

LA MENTE DI ARAUMYCOS

Orientarsi sul Piano Astrale è principalmente una questione di pensiero e percezione. I personaggi percepiscono una "attrazione" psichica nella direzione giusta quando vanno in cerca della coscienza di Araumycos con le loro menti. Una creatura vola attraverso il Piano Astrale a una velocità pari a 90 cm x il suo punteggio di Intelligenza, ma l'atemporalità che aleggia sul piano rende difficile valutare la lunghezza del viaggio.

I personaggi sono condotti dai loro pensieri verso un remoto oggetto fluttuante. Inizialmente sembra una semisfera, ma ruotando lentamente rivela la sua forma: un teschio gigante privo della mascella e composto da uno strano tipo di roccia livida. Quando i personaggi si avvicinano, il teschio si dimostra essere grande quanto una piccola montagna. La sua superficie è ricoperta di licheni e di grosse chiazze di muffa, colori simili a quelli di Araumycos sul Piano Materiale.

Attraverso le orbite vuote del teschio, gli avventurieri possono vedere che all'interno è cavo e riempito da una confusionaria massa di funghi giganti. Vitecci ed escrescenze si protendono verso l'esterno, intrecciandosi tra loro fino a formare una massa sospesa al centro di uno spazio vuoto: un fungo a forma di cervello delle dimensioni di un castello.

Più i personaggi si avvicinano al teschio fluttuante, più percepiscono una forte presenza: la mente di Araumycos a cui sono collegati. Quella coscienza è pressoché inconsapevole della loro presenza, intontita dall'insidiosa influenza delle spore di Zuggtmoy e incapace di resistere alla presenza della regina demoniaca.

INTRUFOLARSI AL MATRIMONIO

Quando un qualsiasi personaggio entra nel teschio o tocca la sua superficie, la mente di Araumycos ha un fremito... e la Regina Demoniaca dei Funghi lo percepisce. Il DM legge il brano seguente quando Zuggtmoy usa il legame delle spore comunicanti per spingersi nella mente di Araumycos.

“Chi osa?” grida una voce nella vostra mente. “Chi osa interferire nel giorno delle mie nozze?” Spore e viticci si sprigionano dalla superficie del teschio, andando a formare l'immagine della Regina Demoniaca dei Funghi, nei cui occhi senza vita arde una furia disumana.

Zuggtmoy proietta la sua presenza psichica per affrontare i personaggi, mantenendo allo stesso tempo un controllo limitato sulla sua forma materiale. Intende completare il rituale necessario a conferirle il potere completo su Araumycos e ha bisogno soltanto di ritardare o distruggere gli intrusi per riuscirci. Il fatto che la Regina Demoniaca debba dividere la sua attenzione gioca a loro favore, il quanto il rivale demoniaco di Zuggtmoy, Juiblex, sceglie quel momento per lanciare il suo attacco e reclamare Araumycos per sé.

Prima che Zuggtmoy agisca contro gli avventurieri, la regina demoniaca viene distratta e si volta in direzione di qualcosa che i personaggi non possono vedere. Sibila il nome “Juiblex” come un'imprecazione e si ritrae come se fosse colpita. Poi la sua immagine svanisce.

IL RISVEGLIO DEL DORMIENTE

Quando il brusio psichico risveglia Araumycos dalla sua trance, i colori scintillanti che punteggiano il Piano Astrale risplendono ancora più intensamente. Il round seguente, Araumycos entra interamente in comunicazione con i personaggi e i miconidi loro alleati. L'entità rivela che Zuggtmoy ha già contaminato la sua mente con la propria influenza demoniaca, che Araumycos sente crescere dentro di sé. È solo una questione di tempo prima che si pieghi alla volontà della regina demoniaca. L'entità, ora lucida ma intimidita, chiede agli avventurieri di recidere e distruggere la parte malata della sua mente prima che sia troppo tardi.

I personaggi vengono guidati verso il lato opposto dell'ammasso di funghi sospeso all'interno del teschio, dove si sta diffondendo una massa oscura. La prima volta che un qualsiasi personaggio giunge entro 6 metri dalla massa oscura, da esso prorompe un effetto simile all'incantesimo *tentacoli neri di Evard*. L'area contaminata della mente di Araumycos ha CA 13, 100 punti ferita e vulnerabilità ai danni necrotici e psichici.

Quando l'area contaminata subisce danni per la prima volta, Zuggtmoy lo percepisce e distoglie la sua attenzione da Juiblex nel tentativo di fermare i personaggi. Quando proietta la sua volontà su Araumycos, un'esplosione di spore si leva a formare una nube sull'area contaminata. Ogni creatura entro 6 metri dall'area contaminata deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19, altrimenti subisce 3d6 danni da veleno e diventa avvelenata. Finché è avvelenata in questo modo, la creatura subisce 3d6 danni da veleno all'inizio di ogni suo turno. Una creatura avvelenata può ripetere il tiro salvezza a ogni suo turno; se lo supera, l'effetto su di lei termina.

Mentre i personaggi distruggono il resto dell'area contaminata, la vista oltre i confini della camera del teschio inizia a offuscarsi. Quando l'area scende a 0 punti ferita, un potente vento psichico inizia a soffiare. Ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15 per evitare l'effetto mentale di un vento psichico (vedi “Piano Astrale” nel capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide*). Questo vento psichico non ha un effetto locale, in quanto la comunicazione termina subito dopo e i personaggi si risvegliano nei loro corpi fisici. I danni fisici e gli effetti continuati subiti dalle loro forme astrali non si trasferiscono sui corpi fisici dei personaggi.

CHE PARLI ORA...

Se i personaggi liberano Araumycos dall'influenza di Zuggtmoy, indeboliscono il potere della Regina Demoniaca dei Funghi, distraendola fatalmente. Con la perdita di molti dei suoi servitori fungoidi e la quantità di potere che ha consumato per celebrare il suo rituale, Zuggtmoy è talmente indebolita che Juiblex riesce a sopraffarla, a distruggerla e a divorare la sua forma materiale, ricacciando la sua essenza nell'Abisso.

I personaggi ridotti a 0 punti ferita nella battaglia sul Piano Astrale vengono catapultati di nuovo nei loro corpi sul Piano Materiale. La loro comunicazione con Araumycos si interrompe e non possono fare altro per intervenire nel conflitto in corso nella mente dell'entità. Il DM può fare in modo che un gruppo di melme o di servitori delle spore tratto dalla tabella “Incontri ad Araumycos” compaia nella caverna dove gli avventurieri sono entrati in comunicazione con Araumycos, in modo che i personaggi espulsi dalla comunicazione possano difendere i corpi inermi dei loro compagni mentre il combattimento prosegue.

Se tutti i personaggi vengono sconfitti sul Piano Astrale, Araumycos, ormai risvegliato, rimane cosciente quanto basta da opporre resistenza a Zuggtmoy con un ultimo sforzo, sufficiente a distrarre la Regina Demoniaca dei Funghi e a consentire a Juiblex di sopraffarla. In ogni caso, i personaggi sentono Juiblex e Zuggtmoy darsi battaglia nella caverna del rituale, a pochi minuti di distanza davanti a loro.

RITIRATA!

Se gli avventurieri si ritirano dal frastuono della battaglia, sfuggono per un soffio al crollo parziale della sezione locale del complesso di caverne di Araumycos. Fuggono inseguiti da una piccola orda di servitori di Zuggtmoy, che viene schiacciata dalle rocce in caduta che ostruiscono la via di fuga dei personaggi alle loro spalle. Basidia e alcuni dei miconidi ribelli sopravvivono e accompagneranno gli avventurieri fuori dalle caverne prima di tornare al Bosco Tenebroso, per estirpare gli eventuali rimasugli dell'infestazione della regina demoniaca.

ALLA BATTAGLIA!

Se gli avventurieri si dirigono verso la battaglia tra i due signori dei demoni dopo essersi risvegliati dalla loro comunicazione, arrivano giusto in tempo per assistere alla grottesca scena del Signore Senza Volto che risucchia lentamente Zuggtmoy, ormai sconfitta, nella massa del suo corpo, avviluppandola e corrodendola prima di rivolgere la sua attenzione ai nuovi arrivati.

COMBATTERE CON IL SIGNORE SENZA VOLTO

In circostanze normali, **Juiblex** (vedi l'appendice D) sarebbe un nemico soverchiante. Fortunatamente per gli avventurieri, il Signore Senza Volto è rimasto indebolito dalla battaglia con **Zuggtmoy**. I personaggi potrebbero ricevere aiuto dai loro alleati, dai miconidi appena liberati e dallo stesso **Araumycos** per sconfiggere il signore dei demoni.

A **Juiblex** si applicano le penalità seguenti:

- I suoi punti ferita attuali sono 200.
- Non gli resta più alcun uso di Resistenza Leggendaria per la giornata.
- La sua azione di Espellere Fanghiglia è stata usata e deve ricaricarsi.
- Non possiede azioni di tana o effetti regionali.

Basidia raduna trenta **miconidi adulti** e trentadue **drow servitori delle spore** (vedi l'appendice C) che combattono al fianco dei personaggi. I loro attacchi non riescono a danneggiare **Juiblex**. Tuttavia, poiché sciamano attorno al signore dei demoni, una volta per round (come deciso dai giocatori di comune accordo), un personaggio che sarebbe colpito da un attacco può invece fare in modo che sia un miconide o un servitore delle spore a essere colpito al posto suo. I miconidi possono inoltre combattere contro le melme, consentendo agli avventurieri di concentrare la loro attenzione sul signore dei demoni.

Se gli avventurieri hanno liberato **Araumycos** dall'influenza di **Zuggtmoy**, l'entità li aiuta diffondendo nella caverna una nube di spore che conferisce a tutte le creature viventi nell'area immunità ai danni da veleno e alla condizione di avvelenato.

VITTORIA O SCONFITTA

Se i personaggi hanno successo, in questo capitolo possono sconfiggere ben due signori dei demoni. Se falliscono, le terribili conseguenze di questo fallimento si ripercuoteranno sui miconidi e sulle altre creature dell'**Underdark**, anche se gli avventurieri avranno un'altra opportunità di combattere contro **Zuggtmoy**, **Juiblex** e tutti gli altri signori dei demoni nel capitolo 17.

SCONFITTA E FUGA

Se i personaggi perdono la battaglia contro **Juiblex**, la loro migliore speranza risiede nel rituale di **Vizeran DeVir**. Nel peggiore dei casi, qualora uno o più eroi dovessero cadere in battaglia contro il Signore Senza Volto, i loro alleati possono trarli in salvo affinché possano essere curati o riportati in vita successivamente.

Se gli avventurieri fuggono da **Juiblex**, il signore dei demoni li insegue. Tuttavia, **Araumycos** (o uno dei suoi spasmi di morte) innescano un crollo che consente ai personaggi sconfitti di sfuggire per un soffio. **Juiblex** concentra allora la sua attenzione su **Araumycos** per divorarlo e sarà uno dei signori dei demoni attirati in battaglia dal rituale di **Vizeran** nel capitolo 17.

RIPORTARE LA VITTORIA

Se gli avventurieri hanno successo, conseguono una grande vittoria esiliando due signori dei demoni nell'**Abisso**. Le creature sotto l'influenza dei signori dei demoni tornano gradualmente alla normalità. Né **Zuggtmoy**, né **Juiblex** sono definitivamente distrutti, però. Ognuno dei signori

dei demoni si riforma sul proprio strato dell'**Abisso** e non dimenticherà mai i responsabili della sua sconfitta.

L'eliminazione della Regina Demoniacca dei Funghi procura agli avventurieri l'eterna gratitudine dei miconidi sopravvissuti del Bosco Tenebroso. **Basidia** assume rapidamente la guida del bosco, occupandosi di curare gradualmente le menti dei miconidi afflitti dalla corruzione demoniaca. I miconidi si dichiarano anche intenzionati a purificare la loro dimora da ogni rimasuglio dell'influenza di **Zuggtmoy**.

La scomparsa di **Juiblex** dall'**Underdark** riporta la maggior parte delle melme e delle altre creature correlate al loro stato normale. Se il Re dei Protoplasmi è sopravvissuto fino ad ora, si rifugia a **Blingdenstone**, ma per gli gnomi delle profondità sarà molto più facile occuparsi di lui e delle melme al suo servizio ora che **Juiblex** non è più in circolazione.

SVILUPPI

Anche se **Araumycos** sopravvive, il suo destino è incerto. La mente dell'entità è rimasta chiaramente danneggiata sia dalla necessità di recidere la sua parte corrotta che dall'impatto del vento psichico che ne è seguito. **Basidia** e i miconidi si offrono di fondersi con **Araumycos** nel tentativo di guarirlo e di riportarlo all'integrità. Anche se il trauma è meno grave di quello che la sua morte provocherebbe, molte colture fungoidi nel dominio della creatura avvizziscono e muoiono, forse riportando alla luce rovine perdute o altri luoghi nascosti.

Oltre alla potenziale vittoria contro uno o due signori dei demoni, gli avventurieri ottengono un ultimo dono dalla mente di **Araumycos**. Uno sbuffo di spore comunicanti o un rimasuglio di legame psichico li informa di uno o più segreti dell'**Underdark** accumulati dall'entità nel corso della sua lunghissima esistenza. Se il DM vuole fornire ai giocatori informazioni relative a un qualsiasi aspetto dell'avventura, questa è un'ottima occasione per farlo.

TESORO

Oltre a offrire informazioni agli avventurieri (o forse al posto di quelle informazioni), gli ultimi barlumi di comunicazione con **Araumycos** possono fornire a tutti i personaggi giocanti un *incanto di eroismo* (vedi "Altre Ricompense" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*).

Inoltre, i tredici funghi *timmask* sulla lista delle componenti richieste da **Vizeran** per creare il suo talismano del cuore oscuro (vedi il capitolo 12) sono reperibili sulla scena della fallita cerimonia di matrimonio, cresciuti nelle zone toccate da **Zuggtmoy** o da **Juiblex**.

Se i personaggi non hanno recuperato tracce del sangue di **Yeenoghu** dal goristro caduto nel capitolo 14, nel caso di un qualsiasi attacco con un'arma andato a segno contro **Juiblex** in questo capitolo, alcune gocce di sangue del Signore Senza Volto sono rimaste sull'arma di un personaggio. Il recupero di questo sangue per **Vizeran DeVir** fornisce un'altra delle componenti di cui il drow ha bisogno per fabbricare il suo talismano del cuore oscuro.

RICOMPENSE IN PE

Se i personaggi hanno liberato la mente di **Araumycos** dalla contaminazione demoniaca, ognuno di loro ottiene 2.000 PE. Se il gruppo consegna a **Vizeran DeVir** tutte le componenti di cui il mago ha bisogno per fabbricare il suo talismano del cuore oscuro, ogni personaggio ottiene 2.500 PE aggiuntivi.

CAPITOLO 17: CONTRO I SIGNORI DEI DEMONI

Al culmine di *Fuga dall'Abisso*, gli eroi mettono in atto il piano di Vizeran DeVir per affrontare i signori dei demoni. Il rituale dell'arcimago attira tutti i signori dei demoni nello stesso posto per un combattimento all'ultimo sangue, uno scontro da cui Demogorgon emerge vittorioso ma indebolito e che vedrà gli avventurieri affrontare il Principe dei Demoni. Anche se ferito e indebolito, Demogorgon è pur sempre un nemico leggendario e il destino dell'Underdark e di tutto Faerûn dipenderà dalla battaglia finale degli avventurieri.

PREPARARE IL PIANO

Nel corso delle loro avventure, i personaggi hanno raccolto le componenti necessarie per creare il talismano attorno a cui ruota il rituale di evocazione di Vizeran DeVir:

- L'uovo intatto e non schiuso di un verme purpureo (dal nido dei vermi nel capitolo 13)
- L'occhio centrale di un beholder (da Karazikar nel Vasto Oblio nel capitolo 13 o da qualche altra fonte)
- Sei piume da sei angeli diversi (dagli angeli pietrificati nel Labirinto del capitolo 14)
- Il cuore di un goristro (dal demone ucciso da Yeenoghu nel capitolo 14)
- Tredici timmask cresciuti nell'impronta di un demone maggiore (dalla caverna di Araumycos nel capitolo 16 o altrove)
- Il grimorio di Gromph Baenre (da Sorcere nel capitolo 15)

- Alcune gocce di sangue o di icore di un signore dei demoni (dalla battaglia di Yeenoghu con il goristro nel capitolo 14 o dallo scontro con Juiblex nel capitolo 16)

Dopo che Vizeran DeVir ha usato queste componenti per creare il talismano noto come il *cuore oscuro* e attirare i signori dei demoni in esilio che vagano per l'Underdark, si aspetta che gli avventurieri lo piazzino a Menzoberranzan. Avendo appreso dall'apprendista di Vizeran, Grin Ousstyl, che l'obiettivo segreto dell'arcimago è vedere la città distrutta, i personaggi potrebbero decidere di collocare il *cuore oscuro* altrove, determinando il campo di battaglia dove affronteranno i signori dei demoni (vedi "Che Questo Sia il Loro Campo di Battaglia").

ATTUARE IL PIANO

Una volta che il *cuore oscuro* è al suo posto, il rituale può iniziare. Gli avventurieri e i loro alleati si portano in una posizione non troppo lontana dal *cuore oscuro*, attorno a cui i demoni compariranno. Dove compariranno di preciso dipende dalla collocazione del talismano e dalle tattiche e dai piani scelti dagli avventurieri. Possono usare un incantesimo *inviare* per segnalare a Vizeran di iniziare il rituale una volta che il talismano è al suo posto (se nessun personaggio può lanciare *inviare*, Vizeran può fornire l'incantesimo su una *pergamena magica*).



OPZIONE: IL MALE MINORE

Se il DM desidera porre un dilemma morale ai personaggi, Vizeran può comunicare al gruppo che il rituale ha bisogno di un'ultima componente, da fornire durante la celebrazione: il sacrificio di un essere senziente innocente, il cui sangue alimenterà e attiverà la magia immonda del rituale. Gli avventurieri saranno disposti a sacrificare volontariamente una vita per impedire ai signori dei demoni di minacciare l'Underdark e il resto di Faerûn?

Questo tipo di dilemma morale può aggiungere un risvolto drammatico significativo alla storia. Tuttavia, può anche essere giocato come specchio per le allodole: è qualcosa che Vizeran chiede, anche se non è necessario. Il drow arcimago potrebbe mettere alla prova i personaggi per vedere fino a che punto sono disposti a spingersi oppure potrebbe essere afflitto da una forma di follia che gli fa credere che un tale sacrificio sia necessario anche se non lo è.

Un personaggio può determinare la verità effettuando una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 o consultando il grimorio di Gromph Baenre (vedi il capitolo 15). In alternativa, Grin Ousstyl può dire ai personaggi la verità, anche se così facendo suscita la collera del suo padrone.

Vizeran (assistito da Grin, se l'apprendista è disponibile) celebra il complesso rituale nel rifugio della sua torre. Il rituale fa sì che il *cuore oscuro* irradia una evocazione attraverso tutto l'Underdark sfruttando la *faerzress*, un irresistibile richiamo che attira i demoni verso di esso. Quando il rituale giunge alla sua conclusione allo scadere della nona ora, si formano vari portali di *faerzress*. Tutti

RESTARE INDIETRO

Uno o più personaggi potrebbero scegliere di restare con Vizeran durante le nove ore di celebrazione del rituale, forse per prevenire un potenziale tradimento o per reclamare il grimorio di Gromph una volta completato il rituale. In questo caso, il DM può aggiungere un po' di azione per coloro che restano indietro facendo in modo che un piccolo numero dei demoni evocati dal rituale siano attratti dal sito del rituale, anziché dal talismano del *cuore oscuro*. In alternativa, alcuni agenti di Quenthel Baenre o di Jarlaxle possono attaccare Araj quando il rituale è stato completato, nel tentativo di ridurre Vizeran al silenzio, prima che possa rivelare ciò che sa su Gromph Baenre (vedi il capitolo 15).

Vizeran potrebbe anche venire a sapere del tradimento di Grin Ousstyl, che ha passato informazioni agli avventurieri, e decidere di eliminarlo subito dopo che avrà svolto il suo compito prestando assistenza nel rituale. Questo potrebbe indurre alcuni personaggi a tornare ad Araj in aiuto del drow apprendista.

i demoni e i signori dei demoni nell'Underdark vengono attirati attraverso quei portali e compaiono assieme nell'area attorno al talismano del *cuore oscuro*.

Infuriati per essere ancora una volta stati evocati da un rituale, i demoni entrano in frenesia quando si scorgono a vicenda e danno il via a una battaglia all'ultimo sangue. Man mano che la forma materiale di ogni demone viene distrutta, la sua essenza è esiliata di nuovo nell'Abisso. Il compito degli avventurieri è di restare nei paraggi ma senza farsi coinvolgere nella battaglia finché non rimane in piedi un solo signore dei demoni, indebolito e sfinito dal conflitto. Sarà allora che gli avventurieri dovranno attaccare e distruggere l'ultimo signore dei demoni: se ce la faranno, anche lui sarà esiliato nell'Abisso.

CHE QUESTO SIA IL LORO CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori possono scegliere in che luogo i loro personaggi affronteranno i signori dei demoni decidendo dove collocare il talismano del *cuore oscuro*. Vizeran preferisce che sia piazzato in un qualsiasi punto di Menzoberranzan, in quanto vuole che tutti i drow vedano il frutto avvelenato della loro scellerata venerazione di Lolth. Tuttavia, da ciò che apprendono da Grin Ousstyl nel capitolo 15, gli avventurieri capiranno che il talismano può essere collocato in qualsiasi luogo.

Ovunque i giocatori decidano di collocare il talismano, i personaggi dovranno viaggiare fino a quel luogo mentre Vizeran effettua gli ultimi preparativi per il rituale. Considerate le loro esperienze nell'Underdark, gli avventurieri potrebbero pensare a numerosi luoghi adatti per la battaglia finale. Alcune delle opzioni più probabili sono descritte di seguito.

ARAUMYCOS

Al centro della rete di caverne e di cunicoli dove risiede Araumycos, la caverna in cui Juiblex e Zugtmoy si sono dati battaglia nel capitolo 16, è un buon luogo potenziale. Se la vasta colonia fungoide è già morta o gravemente danneggiata a causa degli abusi inflitti da Zugtmoy, essa non è in grado di obiettare. Altrimenti si oppone a diventare un campo di battaglia, spinta da un puro senso di autoconservazione. Scatenare i demoni all'interno di Araumycos infligge danni ingenti alla colonia fungoide, ma non la distrugge.



CUORE INFRANTO

Se i personaggi perdono o distruggono il *cuore oscuro*, dovranno raccogliere di nuovo le componenti necessarie per creare un sostituto oppure abbandonare il piano di Vizeran. Vedi "Questioni in Sospeso", più avanti in questo capitolo, per alcune idee su cosa fare se il piano non riesce a decollare.

BOSCO TENEBROSO

Se i personaggi informano i miconidi della loro necessità di un luogo dove orchestrare un'ultima, temeraria battaglia, il Sovrano Basidia o un altro rappresentante dei miconidi potrebbe offrire il Bosco Tenebroso. I ranghi dei miconidi sono stati decimati dalle predazioni di Zugtmoey e dal matrimonio fetido, e molti temono che le loro adorate caverne siano ormai corrotte. Sono disposti a cercare una nuova dimora (forse nelle caverne di Araumycos) e sono abbastanza grati agli eroi da sacrificare la loro vecchia dimora pur di aiutarli.

SLOOBLUDOP

Le rovine dell'insediamento kuo-toa (vedi il capitolo 3) possono diventare il teatro dell'ultima battaglia contro i signori dei demoni. Shuushar il Risvegliato può essere convinto a fare evacuare gli abitanti rimanenti, se gli viene chiesto. Il vicino Lagoscuro porrà ulteriori sfide, soprattutto a causa della presenza degli ixitxachtli fedeli a Demogorgon.

ARAJ

I personaggi intenzionati a tradire Vizeran (o quelli dotati di un senso di giustizia poetica) potrebbero nascondere il *cuore oscuro* da qualche parte nella torre dell'arcimago o nella caverna circostante. Questo riduce il numero degli innocenti nei paraggi e delimita i demoni e la loro battaglia, ma garantisce ai personaggi l'inimicizia di Vizeran.

AFFRONTARE I SIGNORI DEI DEMONI

I signori dei demoni sono alcuni degli avversari più potenti che un gruppo di avventurieri possa affrontare. Un qualsiasi signore dei demoni al pieno delle forze potrebbe annientare un gruppo di personaggi di 15° livello senza difficoltà. Fortunatamente per gli eroi, il piano di Vizeran non ha come obiettivo lo scontro con vari signori dei demoni, bensì farli combattere tra loro. Con la giusta combinazione di preparazione, tempismo ed esecuzione, i personaggi potranno disporre la trappola che Vizeran farà scattare con il suo rituale... e sperare che il signore dei demoni sopravvissuto, chiunque esso sia, resti abbastanza indebolito da poter essere distrutto.

FORZE ALLEATE

Vizeran è necessario per celebrare il rituale, cosa che lo pone lontano dalla battaglia e gli infligge tre livelli di indebolimento (vedi l'appendice A del *Player's Handbook*) una volta che il rituale è stato completato, quindi non è disposto ad aiutare i personaggi durante il combattimento. L'arcimago preferisce inoltre che Grin Ousstyl resti ad assisterlo, quindi neanche il drow mago è disponibile per aiutare i personaggi. Tuttavia, gli avventurieri possono contare su numerosi altri alleati pronti a combattere al loro fianco in quest'ultima battaglia.

Molti alleati degli eroi sono poco utili contro i signori dei demoni, che sono creature immuni a molte forme di attacco tra cui quelli delle armi non magiche. Anziché occuparsi degli attacchi inefficaci degli alleati o di una dozzina di

OPZIONE: L'ULTIMO AZZARDO DI JIMJAR

Se gli avventurieri hanno bisogno di ulteriore aiuto nella loro epica battaglia finale alla conclusione della campagna, il DM può prendere in considerazione l'ipotesi di coinvolgere Jimjar, lo gnomo delle profondità giocatore d'azzardo che hanno incontrato nel recinto degli schiavi nel capitolo 1 dell'avventura.

"Jimjar" non è affatto quello che sembra. In realtà, è un dio o un'altra grande potenza sotto mentite spoglie (o forse l'Eletto di tale potenza) e ha tenuto d'occhio gli eroi fin dal loro primo incontro a Velkynveve. I motivi per cui fa quello che fa sono affari suoi, ma quando si giunge al dunque, può fornire agli eroi un aiuto per sconfiggere i signori dei demoni.

In un momento opportuno, Jimjar torna in scena (anche tornando dalla morte, se nel corso dell'avventura sembrava essere perito) ed esprime ai personaggi il suo incoraggiamento: "Scommetto che potete farcela." Ogni personaggio ottiene ispirazione e una *benedizione della rimarginazione* (vedi "Altre Ricompense" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*). Jimjar scompare subito dopo, riservandosi magari di comparire un'ultima volta alla fine dell'avventura per suggerire la verità sulla sua natura prima di scomparire nell'Underdark.

Chi è Jimjar in realtà? Questo dipende dai personaggi e della campagna, ma la divinità patrona di uno dei personaggi è una buona possibilità. Potrebbe essere un dio gnomesco come Garl Glittergold o Calladuran Smoothhands, noti per essere degli ingannevoli mutaforma e per essere nemici dei demoni e dei loro servitori. Ciò che conta è che funga da "talismano portafortuna" per i personaggi nel momento in cui ne hanno bisogno. Questa opzione funziona particolarmente bene se gli avventurieri sono stati gentili nei confronti del fastidioso gnomo delle profondità nel corso della campagna, guadagnandosi il suo rispetto e la sua gratitudine.

azioni aggiuntive ogni round, il DM può fornire i benefici seguenti ai personaggi sostenuti da un gruppo di alleati.

Guarigione di Supporto. Un personaggio recupera 2d6 punti ferita alla fine di ogni suo turno, purché gli resti almeno 1 punto ferita.

Perdite Tattiche. Una volta ogni round, quando un personaggio sarebbe colpito da un attacco, un alleato di supporto può invece essere colpito da quell'attacco. Gli avventurieri possono usare questa opzione dieci volte prima che i loro alleati siano troppo indeboliti o sfoltiti per fornire assistenza.

SACRIFICIO EROICO

I giocatori non dovrebbero mai pensare di dover sacrificare i loro personaggi, ma il DM dovrà essere pronto a fronteggiare la possibilità che uno o più eroi sacrifichino le loro vite al fine di sconfiggere il male che è affiorato nell'Underdark. Spetta al DM decidere come gestire un evento dalla posta in gioco così alta, ma è possibile considerarlo una variante estrema del "Successo a un Costo" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*. Come minimo, un giocatore che sacrifica la vita del proprio personaggio in un ultimo, altruistico atto eroico (l'antitesi dell'egoismo e del male che governano l'Abisso) dovrebbe fornire ispirazione a tutti gli alleati del personaggio. Il sacrificio potrebbe non bastare da solo a riportare la vittoria, ma dovrebbe contribuire a rovesciare le sorti della battaglia.

FURIA DEI DEMONI

Una volta che il talismano del cuore oscuro è stato piazzato e i personaggi hanno inviato il loro segnale a Vizeran, non c'è più modo di tornare indietro.

L'attesa è la parte più difficile. Il tempo sembra non passare mai mentre rimanete in allerta, ad armi sguainate, a nervi tesi all'unisono con la tensione che aleggia nell'aria tutt'intorno a voi.

Alla fine, una luce turbinante inizia a risplendere nell'oscurità. Un ronzio a malapena udibile vi fa tremare fino alle ossa, salendo e scendendo di intensità come se un gigantesco cuore battesse nell'oscurità. Il bagliore della *faerzress* si estende e si fa più intenso, fino a creare delle pozze turbinanti simili a varchi aperti a mezz'aria. Un ruggito echeggia in lontananza mentre ombre si agitano all'interno di quelle pozze di luce. I demoni stanno per arrivare.

Tutti i signori dei demoni descritti nell'appendice D di questa avventura compaiono nella battaglia finale, con le eccezioni seguenti:

- Se Fraz-Urb'luu non è stato ricacciato nell'Abisso nel capitolo 9, la sua gemma viene trascinata nella mischia dal rituale di Vizeran. Se i personaggi non la recuperano, un altro signore dei demoni calpesta la gemma, la distrugge e spedisce lo spirito di Fraz-Urb'luu di nuovo nell'Abisso.
- Se Juiblex e Zuggtmoy sono stati ricacciati nell'Abisso nelle parti precedenti dell'avventura, ora non sono presenti.
- Baphomet e Yeenoghu sono assenti se i personaggi hanno attivato il Motore del Dedalo (vedi il capitolo 14) ed è uscito il risultato 81–100 nella tabella "Effetti del Motore del Dedalo".

Anche molti altri demoni si riversano oltre i portali. Per un breve istante, tutti i demoni e i signori dei demoni sono disorientati e tentano di capire cosa è successo dopo essere stati richiamati dagli angoli più remoti dell'Underdark. Poi, quando il loro sguardo si posa sugli altri demoni, ruggiscono, urlano o stridono con un odio troppo intenso per risultare comprensibile ai mortali e la terribile battaglia ha inizio.

OPZIONE: GIOCARE LA BATTAGLIA

Anziché concentrarsi sugli avventurieri che prendono tempo e aspettano di vedere l'esito della titanica battaglia tra i signori dei demoni, il DM può cambiare il punto di vista dei giocatori per questa parte dell'avventura, assegnando loro il controllo dei vari signori dei demoni dell'appendice D e giocare il conflitto tra di loro.

A ogni giocatore viene assegnato un signore dei demoni disponibile o viene consentito di scegliere un signore dei demoni da controllare durante la battaglia. Il DM gestirà tutti i signori dei demoni rimanenti. Se non ci sono abbastanza signori dei demoni per tutti i giocatori, il DM può usare dei *balor* o altri potenti demoni con cui rinfoltire i ranghi.

I giocatori controllano i demoni nel corso dello scontro all'ultimo sangue, con la sola clausola di non potersi ritirare dal combattimento. Le brevi ritirate tattiche sono consentite, ma il rituale di Vizeran ha suscitato nei signori dei demoni un desiderio irrefrenabile di combattere.

Il vincitore demoniaco di questa battaglia, con i punti ferita e le altre risorse consumate a dovere, sarà l'avversario che gli avventurieri dovranno affrontare nello scontro finale.

SCONTRO FINALE TRA I DEMONI

Si presume che gli avventurieri e i loro alleati restino nascosti mentre i demoni combattono tra loro. Tuttavia, i personaggi devono comunque superare alcune sfide mentre aspettano. Il DM può liberamente includere il numero di sfide che preferisce tra le seguenti, mentre narra la lotta tra i signori dei demoni e i loro servitori, tenendo a mente che i personaggi non avranno tempo nemmeno per un riposo breve prima di affrontare la sfida principale di questo incontro: un combattimento con l'unico signore dei demoni rimanente.

ALLEATI IN PERICOLO

Se i personaggi sono accompagnati da qualche loro alleato, una sortita dei demoni (vedi sotto) attacca i PNG. I personaggi devono decidere se bruciare o meno la loro copertura per accorrere in aiuto dei loro alleati contro i demoni. Se lo fanno, un'altra sortita dei demoni li attacca 1d4 round dopo.

ASTANTI MINACCIATI

Se la battaglia si svolge in un'area popolata come Menzoberranzan, i personaggi scorgono dei passanti sotto attacco da parte di demoni minori che preferiscono gettarsi su prede facili anziché combattere contro i loro simili. Una dozzina di *dretch* o di *mani* (50 per cento di probabilità per ogni tipo) attacca, uccide e divora le vittime mortali se gli avventurieri non intervengono.

DEMONE LADRO

Un *quasit* invisibile tenta di rubare un piccolo oggetto di valore a un membro del gruppo. Il bersaglio deve effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13 per notare il furto nel momento in cui avviene. In caso di prova fallita, il *quasit* si allontana indisturbato con l'oggetto. La ricerca dell'oggetto può diventare una questione in sospeso per la conclusione dell'avventura; in alternativa, il *quasit* può restare ucciso nel corso della battaglia e l'oggetto rubato risponderà fuori alla conclusione dello scontro.

MANCATI PER POCO

La battaglia tra i signori dei demoni si fa pericolosamente vicina ai personaggi. Il DM tira un d6 e consulta la tabella "Mancati per Poco" per determinare il risultato.

MANCATI PER POCO

d6 Evento

- | | |
|-----|--|
| 1–2 | Esplosione. Ogni creatura entro 6 metri da un punto a scelta del DM deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se fallisce, la creatura subisce 3d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. |
| 3–4 | Pioggia di Detriti. Ogni creatura entro 9 metri da un punto a scelta del DM deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se fallisce, subisce 3d6 danni contundenti e cade a terra prona. |
| 5–6 | Colpito di Striscio. Un personaggio a scelta del DM deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 per evitare un attacco casuale; se fallisce, subisce 3d6 danni contundenti. |

SORTITA DEI DEMONI

Alcuni demoni minori, in mezzo al caos, scoprono uno o più dei personaggi che attendono l'esito della battaglia e attaccano immediatamente. Il DM tira un d4 per determinare i demoni coinvolti.

SORTITA DEI DEMONI

d4	Sortita dei Demoni
1	4 bargura
2	4 chasme
3	2 hezrou
4	3 vrock

CONTRO DEMOGORGON

Dopo che il DM ha condotto gli eventi che desidera da "Scontro Finale tra i Demoni", la lotta tra i signori dei demoni giunge al termine e Demogorgon dimostra perché è noto come il Principe dei Demoni.

Il frastuono della battaglia finalmente si attenua. Il terreno ai vostri piedi è sporco delle chiazze rosse e nere di icore e sangue di demone. Nella terribile morsa di Demogorgon perfino il possente Orcus sembra quasi piccolo. Il Principe Demoniaco della Non Morte è stretto nella morsa dei tentacoli di Demogorgon, che strisciano sulla pelle brulicante di vermi del demone cornuto e si stringono inesorabilmente. Un grido strozzato si leva dalla gola del signore dei demoni, poi l'orrendo suono di qualcosa che si spezza echeggia in tutta la caverna e la sua bacchetta sormontata da un teschio cade con clangore a terra.

Demogorgon scaglia lontano da sé la forma inerte, che si sfalda e scompare: Orcus torna nell'Abisso da cui era stato generato. Il Principe dei Demoni reclinando le sue due teste all'indietro e lancia un ruggito di trionfo. Fatto questo, la testa a voi più vicina si volta, scandagliando il campo di battaglia con occhi che ardono di odio. Impazzito per la sete di sangue e la foga della battaglia, il signore dei demoni cerca un altro bersaglio.

Il DM determina le posizioni di partenza dei personaggi in base alle loro azioni durante la battaglia. Demogorgon dovrebbe trovarsi ad almeno 24 metri di distanza da loro inizialmente, a meno che i giocatori non abbiano esplicitamente dichiarato che volevano rimanere vicini al signore dei demoni.

Demogorgon è stato ferito durante il combattimento e questo fornisce ai personaggi un vantaggio nella battaglia che verrà. Si applicano le penalità seguenti alla scheda delle statistiche di **Demogorgon** nell'appendice D:

- A Demogorgon rimangono 290 punti ferita e non può recuperare punti ferita a causa della natura distruttiva del rituale di Vizeran, potenziato dalla *faerzress*.
- Gli rimane un solo uso di Resistenza Leggendaria per la giornata.
- Il suo incantesimo innato *regressione mentale* è stato speso, come anche tutti gli usi tranne uno di *dissolvi magie*, *paura* e *telecinesi*.

SCONTRO FINALE ALTERNATIVO

Se il DM preferisce, un signore dei demoni diverso da Demogorgon potrebbe essere il vincitore dello scontro tra i demoni e l'avversario finale della campagna. Questo è particolarmente adatto se gli avventurieri si sono procurati le ire di uno specifico signore dei demoni nel corso dell'avventura (incluso Juiblex o Yeenoghu). In alternativa, uno o più dei background dei personaggi potrebbero essere legati a un signore dei demoni in particolare.

- Dopo che tutti gli altri signori dei demoni sono stati esiliati di nuovo nell'Abisso, tutto il potere distruttivo del rituale di Vizeran si concentra su Demogorgon. Questo gli impone una penalità di -5 ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.

Anche in questo stato indebolito, il signore dei demoni rimane un terrificante avversario e attacca gli avventurieri urlando di furia e tuffandosi nella battaglia.

BACCHETTA DI ORCUS

Quando Orcus è sconfitto, la *Bacchetta di Orcus* (vedi il capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*) gli sfugge di mano e cade a terra. Un membro del gruppo può cercare di afferrare la bacchetta prima che Demogorgon la reclaims come trofeo, ma un furto del genere attira l'attenzione e l'ira del Principe dei Demoni. Infuriata per la sconfitta del suo padrone, la *Bacchetta di Orcus* tenta di entrare in sintonia con la prima creatura consenziente che la tocchi e che non sia Demogorgon. La sintonia è istantanea e consente a chi impugna la bacchetta di usare le sue proprietà durante la battaglia.

DISTRUGGERE DEMOGORGON

Se i personaggi portano il Principe dei Demoni a 0 punti ferita, disfano e distruggono la sua forma materiale. Urlando e farfugliando, il Principe dei Demoni si disintegra e la sua empia essenza viene ricacciata nell'Abisso, ponendo fine alla minaccia demoniaca nell'Underdark.

Se i personaggi non riescono a distruggere Demogorgon, vedi "Il Trionfo dei Signori dei Demoni".

QUESTIONI IN SOSPESO

La conclusione di *Fuga dall'Abisso* può essere relativamente rapida e diretta se il piano di Vizeran va a buon fine e gli eroi sono vittoriosi. I sopravvissuti della battaglia contro i signori dei demoni possono farsi strada fino a un'uscita dall'Underdark per riferire a una riconoscente alleanza delle fazioni di superficie che la minaccia è stata sventata.

Alcune delle questioni che potrebbero rimanere in sospeso dopo la battaglia finale includono le seguenti.

IL GRIMORIO DI GROMPH

Dopo avere recuperato il grimorio di Gromph Baenre da Sorcere nel capitolo 15, i personaggi potrebbero chiedersi cosa fare di quel tomo oscuro una volta che la minaccia dei signori dei demoni è stata sventata. La conoscenza e il potere racchiusi nel libro rappresentano un pericolo nelle mani di chiunque... specialmente se si tratta di Vizeran DeVir, considerato ciò che i personaggi sanno di lui. Tuttavia, il drow arcimago non rinuncia al grimorio volontariamente.

Trovare un modo per sbarazzarsi del grimorio di Gromph una volta per tutte potrebbe porre le basi per ulteriori avventure e perfino condurre i personaggi nell'Abisso (vedi "Nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache"). In alternativa, il DM potrebbe fare in modo che qualcuno rubi il libro a Vizeran prima che i personaggi possano intervenire. Il gruppo dovrà allora recuperarlo per assicurarsi che nessuno abusi mai più dei suoi poteri.

Se il DM preferisce chiudere ogni questione in sospeso relativa al grimorio, può fare in modo che esso sia esiliato nell'Abisso assieme ai signori dei demoni. Potrebbe essere reclamato da Lolth o andare smarrito in un punto imprecisato delle infinite profondità di quel piano, almeno finché non riaffiorerà.

UN MALE PERSISTENTE

Uno o più signori dei demoni potrebbero sfuggire alla trappola di Vizeran e rimanere nell'Underdark o sul Piano Materiale. Graz'zt è una delle scelte migliori. In questo caso, la campagna potrebbe proseguire per consentire agli eroi di alto livello di acquisire le risorse di cui hanno bisogno per affrontare i signori dei demoni rimanenti, dato che il trucco del cuore oscuro non funzionerà una seconda volta.

Il proseguimento delle avventure potrebbe portare i personaggi a collaborare di nuovo con Vizeran DeVir (se è sopravvissuto) o ad addentrarsi nel cuore dell'Underdark alla ricerca di armi leggendarie o magie. I personaggi potrebbero perfino spingersi su altri piani d'esistenza grazie all'aiuto di Araumycos o dei bibliotecari di Gravenhollow, in cerca di alleati, conoscenze e risorse con cui combattere i signori dei demoni e ricacciarli nell'Abisso.

NELLE FOSSE DELLE RAGNATELE DEMONIACHE

Gli avventurieri più ambiziosi potrebbero decidere di muovere guerra alla stessa Lolth, nel tentativo di punirla per ciò che ha scatenato sul Piano Materiale e privarla di qualsiasi vantaggio che il suo piano possa averle procurato. Vizeran sarà disposto ad aiutarli a raggiungere le Ragnatele Demoniache (lo strato dell'Abisso governato da Lolth), dato che il drow arcimago odia la Regina Demoniaca dei Ragni per lo stato di servitù in cui tiene la sua razza.

Viaggiando attraverso l'Abisso, i personaggi potrebbero scoprire che i signori dei demoni che hanno sconfitto nell'Underdark sono potenziali alleati in questa nuova missione. Quei signori dei demoni vorranno vendicarsi personalmente di Lolth per il suo complotto e nei loro folli capricci potrebbero servirsi degli avventurieri come loro agenti per riuscirci.

Se e quando i personaggi affrontano Lolth, scopriranno che la Regina Ragno è incinta e circondata da migliaia di uova: i suoi cuccioli non ancora nati. Quando le uova si schiuderanno, la Regina Demoniaca dei Ragni intende inviare la sua progenie in tutto l'Abisso, per creare una nuova generazione di signori dei demoni sotto il suo dominio. Resta da vedere se e come gli eroi potranno sventare il folle piano di Lolth!

IL TRIONFO DEI SIGNORI DEI DEMONI

Nel caso in cui gli eroi non abbiano successo, una potenziale nuova campagna potrebbe essere ambientata in un Faerûn minacciato, o addirittura governato, dai signori dei demoni che sono riusciti ad accedere al mondo di superficie. Oltre agli eserciti di demoni e creature immonde da essi evocati, i signori dei demoni raduneranno sotto i loro vessilli le forze mortali del caos e del male per muovere guerra a tutte le terre civilizzate. Un mondo sotto l'assalto o sotto il tallone dei signori dei demoni è un mondo che ha bisogno di eroi.

GROMPH BAENRE

Il destino di Gromph Baenre, istigatore del caos e rivale di Vizeran, resta un mistero. Se è ancora vivo, il suo ruolo negli eventi più recenti gli procura molti nuovi nemici. La Matrona Madre Quentel Baenre nomina personalmente un nuovo Arcimago di Menzoberranzan per sostituire il suo turbolento fratello, sapendo che Gromph non si farà trovare finché non sarà lui a decidere di ricomparire.

MENZOBERRANZAN

Se la Città dei Ragni è lo scenario della battaglia contro i signori dei demoni, essa rimane danneggiata ancora di più rispetto all'arrivo di Demogorgon. La notizia delle sventure della città si diffonde rapidamente in tutto l'Underdark e le altre razze e fazioni tentano di rivendicare parte del potere detenuto per tanto tempo dai drow.

Nonostante gli sforzi di Vizeran, non tutti i drow credono che Lolth sia responsabile del disastro; alcuni ne attribuiscono invece la causa a una mancanza di fede nella Regina Demoniaca dei Ragni e al potere dei maghi. La città è scossa dal caos, dai tumulti e dalle richieste di cambiamento, costringendo le casate regnanti già indebolite a respingere le numerose sfide al loro potere e a fare delle concessioni ai loro rivali.

Una guerra civile tra i drow difficilmente si limiterà alla sola Menzoberranzan (o perfino all'Underdark), in quanto le varie fazioni andranno in cerca di risorse e vantaggi ovunque. Gli avventurieri potrebbero essere coinvolti in qualsiasi parte del conflitto oppure potrebbero aiutare le fazioni del mondo di superficie ad arginare la guerra all'interno dell'Underdark finché la situazione non si sarà placata.

GAUNTLGRYM

Anche se gli eroi eliminano la minaccia che i signori dei demoni rappresentano per Gauntlgrym, nell'Underdark continua a dilagare il caos. I difensori di Gauntlgrym avranno bisogno di ricostruire e rafforzare le difese della città e continuare a vegliare sulle nuove minacce che potrebbero emergere dalle viscere della terra. Re Bruenor può offrire agli eroi trionfatori titoli nobiliari e posizioni di potere nel suo regno, nella speranza di assicurarsi il loro aiuto contro le difficoltà che verranno. Gli avventurieri potrebbero avere ulteriori opportunità di guadagnarsi quei titoli quando un esercito dell'Underdark si metterà in marcia verso il regno nanico, con l'intenzione di rivendicare Gauntlgrym e il potere del primordiale vincolato all'interno della Grande Forgia.

VIZERAN DEVIR

Anche se ufficialmente è un alleato del gruppo per buona parte di questa avventura, Vizeran DeVir non deve essere sottovalutato. Una volta che la minaccia più pressante è stata sventata, il drow arcimago rivolge la sua attenzione ad altri obiettivi: rivendicare quella che considera la sua legittima posizione di potere presso i drow e spodestare il tirannico dominio di Lolth e delle sue sacerdotesse. Vizeran potrebbe dare il via a una guerra civile tra gli elfi oscuri, una che potrebbe facilmente coinvolgere le altre civiltà dell'Underdark e anche alcune parti di Faerûn.

Anche se Vizeran non si mette immediatamente contro i suoi vecchi alleati, gli avventurieri sarebbero degli sciocchi a fidarsi di lui. Coglie qualsiasi opportunità di aumentare il suo potere e il suo prestigio, per esempio, mantenendo il possesso del grimorio di Gromph e le eventuali componenti del rituale o gli oggetti insoliti che gli avventurieri potrebbero avere acquisito per lui.

Se gli avventurieri hanno sventato il piano di vendetta di Vizeran collocando il talismano del cuore oscuro in un luogo diverso da Menzoberranzan, si sono guadagnati l'inimicizia del drow arcimago. I piani di Vizeran si espandono per coinvolgere anche gli avventurieri, oltre al suo popolo, e la prossima grande sfida che i personaggi dovranno affrontare potrebbe essere costituita dai propositi di vendetta dell'arcimago.

APPENDICE A: MODIFICARE I BACKGROUND

Questa appendice fornisce dei privilegi di background e dei legami alternativi per i personaggi giocanti, con opzioni che sono strettamente legate ai PNG, alle tematiche e agli eventi di questa avventura.

PRIVILEGI SOSTITUTIVI

Un giocatore può scegliere uno dei privilegi seguenti per sostituire quello normalmente conferito dal background del suo personaggio.

PRIVILEGIO OPZIONALE: ESPERIENZA DELL'UNDERDARK

Il personaggio non è un visitatore casuale dell'Underdark: ha invece trascorso diverso tempo laggiù e ne ha appreso gli usi. Conosce le varie razze, civiltà e insediamenti dell'Underdark e le principali vie percorribili. Se il personaggio fallisce una prova di Intelligenza per ricordare qualche tipo di informazione sull'Underdark, conosce una fonte da consultare per ottenere la risposta, a meno che il DM non decida che quell'informazione è sconosciuta.

PRIVILEGIO OPZIONALE: ESPLORATORE DELLE PROFONDITÀ

Il personaggio è portato per farsi strada nei luoghi più profondi del mondo. Ricorda le svolte e i collegamenti dei cunicoli e dei tunnel ed è sempre in grado di tornare sui suoi passi quando si sposta sottoterra. Ha inoltre imparato a foraggiare e a sopravvivere nell'Underdark e sa riconoscere quali fonti di acqua e cibo sono sicure. Il personaggio trova sempre cibo e acqua sufficiente per sé e un massimo di altre cinque persone quando si trova nell'Underdark, purché il sostentamento esista nell'area in questione.

LEGAMI SOSTITUTIVI

Questa tabella fornisce alcuni legami alternativi che i personaggi possono scegliere al posto dei legami forniti dai loro background.

AVVENTURIERA
DELL'UNDERDARK



LEGAMI SOSTITUTIVI

d10 Legame

- 1 Il personaggio una volta si è smarrito nell'Underdark e un gruppo di kuo-toa lo ha aiutato a trovare la via d'uscita. Ha imparato che ci sono individui amichevoli anche in quella folle razza e si ritiene in debito per l'aiuto ricevuto.
- 2 Il personaggio una volta ebbe l'opportunità di incontrare un circolo di miconidi, il popolo fungoide dell'Underdark. Gli offrirono riparo e l'opportunità di "fondersi" usando le loro spore telepatiche e da allora il personaggio sogna di ripetere quell'esperienza.
- 3 In gioventù, uno dei migliori amici del personaggio era Morista Malkin, una nana degli scudi che faceva parte dell'Enclave di Smeraldo. Anche se il personaggio non la vede più da anni, sa che è riuscita a raggiungere la riconquistata rocca nanica di Gauntlgrym.
- 4 Un tempo il personaggio lavorava per Davra Jassur, una "risolviproblemi" Zhentarim che reclutava nuovi talenti promettenti per la Rete Nera. Davra lo ha aiutato a esordire come avventuriero e ora il personaggio è in debito con lei.
- 5 Il personaggio fa da tempo un curioso sogno ricorrente in cui visita una biblioteca dalle volte di pietra nelle profondità dell'Underdark e si smarrisce tra le mille conoscenze in essa contenute.
- 6 Il personaggio ha studiato con uno gnomo delle profondità alchimista e minatore di nome Kazook Pickshine, che gli ha salvato la vita una volta quando un esperimento magico è andato fuori controllo. Stando alle ultime notizie, la sua famiglia controllava una delle più grandi miniere nell'insediamento degli gnomi delle profondità chiamato Blingdenstone.
- 7 Quel poco che il personaggio sa sull'Underdark, lo ha appreso vivendo e combattendo accanto ai nani del clan Feldrun. Il personaggio ha giurato di ripagare un debito d'onore verso il clan prima che i suoi membri si unissero alla spedizione per riconquistare Gauntlgrym e si stabilissero laggiù.
- 8 Anni fa, un maligno nobile di nome Ghazrim DuLoc restò implicato nella morte di qualcuno che il personaggio conosceva. Tuttavia, il crimine fu insabbiato e DuLoc scomparve. Corre voce che gli Zhentarim lo aiutarono a fuggire, ma il personaggio ha giurato di rintracciarlo un giorno o l'altro.
- 9 Anni fa, il personaggio ha perduto qualcuno che amava per mano di un gruppo di razziatori proveniente dall'Underdark. Le persone a lui care scomparvero senza lasciare traccia: forse furono uccise o portate nelle profondità e il personaggio si è sempre chiesto se fossero ancora vive e tenute prigioniere.
- 10 Il personaggio conosce bene la rocca nanica di Gauntlgrym, avendo combattuto al fianco dei nani per riconquistarla. Re Bruenor Battlehammer si è congratulato con te per il tuo valore e conosci bene il prezzo di sangue che i nani hanno pagato per riconquistare la loro dimora.

APPENDICE B: OGGETTI MAGICI

I personaggi giocanti troveranno numerosi oggetti magici insoliti nel corso di quest'avventura, incluse alcune creazioni dei drow, degli gnomi delle profondità e di altri abitanti dell'Underdark.

BACCHETTA DELLE GOCCE VISCIDE

Bacchetta, rara (richiede sintonia)

Questa sottile bacchetta nera, creata dai drow, possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione e spendere 1 delle sue cariche per lanciare una goccia di materiale viscoso dalla punta della bacchetta fino a una creatura entro 18 metri da sé. Il personaggio effettua un tiro per colpire a distanza contro il bersaglio, con un bonus pari al suo modificatore da incantatore (o al suo modificatore di Intelligenza, se non possiede una caratteristica da incantatore) più il suo bonus di competenza. Se colpisce il bersaglio, la goccia si espande e si asciuga su di esso. Il bersaglio è quindi trattenuto per 1 ora. Alla fine di quel periodo di tempo, il materiale viscoso si crepa e cade.

Applicando 0,5 litri o più di alcol alla creatura trattenuta, la goccia si dissolve istantaneamente; anche l'applicazione dell'olio della forma eterea o del solvente universale ottiene lo stesso risultato. La goccia si dissolve istantaneamente se esposta alla luce del sole. Nessun altro processo non magico può rimuovere il materiale viscoso finché non si deteriora da solo.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno a mezzanotte. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si scioglie in una fanghiglia innocua ed è distrutta.

Una bacchetta delle gocce viscide viene distrutta se esposta alla luce del sole per 1 ora senza interruzione.

CRISTALLO DELL'ORATORE DELLE PIETRE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questo frammento di quarzo lungo 47,5 cm è stato creato dai giganti delle pietre bibliotecari di Gravenhollow e conferisce vantaggio alle prove di Intelligenza (Indagare) a chi lo porta sulla sua persona.

Il cristallo possiede 10 cariche. Mentre il personaggio lo impugna, può usare un'azione per spendere un certo numero di cariche per lanciare da esso uno degli incantesimi seguenti: *parlare con gli animali* (2 cariche), *parlare con i morti* (4 cariche) o *parlare con i vegetali* (3 cariche).

Quando il personaggio lancia un incantesimo di divinazione, può usare il cristallo al posto di una componente materiale che normalmente sarebbe

consumata dall'incantesimo, al costo di 1 carica per livello dell'incantesimo. Il cristallo non viene consumato quando è usato in questo modo.

Il cristallo recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica del cristallo, tira un d20. Con un risultato di 1, il cristallo svanisce ed è perduto per sempre.

GEMMA MAGICA

Oggetto meraviglioso, rarità variabile (sintonia opzionale)

Una *gemma magica* può contenere un incantesimo da una qualsiasi lista degli incantesimi di classe. Il personaggio è consapevole di quale incantesimo vi è contenuto quando apprende le proprietà della gemma. Mentre impugna la gemma, può lanciare da essa l'incantesimo con un'azione se conosce l'incantesimo o se lo possiede nella sua lista degli incantesimi di classe. Per farlo non è richiesta alcuna componente e non è richiesta sintonia. Poi l'incantesimo scompare dalla gemma.

Se l'incantesimo è di un livello più alto rispetto a quello che il personaggio può lanciare normalmente, il personaggio deve effettuare una prova di caratteristica usando la sua caratteristica da incantatore per determinare se può lanciarlo con successo. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. In caso di prova fallita, l'incantesimo scompare dalla gemma senza altri effetti.

Ogni *gemma magica* prevede un livello massimo dell'incantesimo che può contenere. Il livello dell'incantesimo determina la rarità della gemma, la CD del tiro salvezza dell'incantesimo e il bonus di attacco, come indicato nella tabella "Gemma Magica".

Il personaggio può infondere un incantesimo in una gemma se è in sintonia con quella gemma ed essa è vuota. Per farlo, deve lanciare l'incantesimo mentre tiene in mano la gemma. L'incantesimo viene custodito nella gemma invece di avere effetto. Il lancio dell'incantesimo

OGGETTI DI FATTURA DROW

Gli oggetti magici fabbricati dai drow (e spesso dalle altre razze dell'Underdark) usano componenti e riti concepiti per non vedere mai la luce del giorno. Molti di questi oggetti, incluse le armi e le armature drow e i mantelli *piwafwi*, perdono permanentemente la loro magia se esposti alla luce del sole per 1 ora senza interruzione. Gli oggetti a cariche, come una *bacchetta delle gocce viscide*, si distruggono dopo 1 ora di esposizione alla luce del sole.

GEMMA MAGICA

Livello Massimo dell'Incantesimo	Gemma	Rarità	CD del TS	Bonus di Attacco
Trucchetto	Ossidiana	Non comune	13	+5
1°	Lapislazzulo	Non comune	13	+5
2°	Quarzo	Rara	13	+5
3°	Eliotropia	Rara	15	+7
4°	Ambra	Molto rara	15	+9
5°	Giada	Molto rara	17	+9
6°	Topazio	Molto rara	17	+10
7°	Rubino stellato	Leggendaria	18	+10
8°	Rubino	Leggendaria	18	+10
9°	Diamante	Leggendaria	19	+11

PIWAFWI



deve richiedere 1 azione o 1 minuto o più e il livello dell'incantesimo non deve essere superiore al livello massimo della gemma. Se l'incantesimo appartiene alla scuola di abiurazione e richiede una o più componenti materiali da consumare, il personaggio deve fornirle, ma possono avere un valore pari alla metà del normale.

Una volta infuso un incantesimo in una gemma, non è possibile infondere nient'altro in quella gemma fino all'alba successiva.

Sono stati gli gnomi delle profondità a creare queste gemme magiche e custodiscono gelosamente il processo della loro creazione.

PIWAFWI (MANTELLO ELFICO)

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Questo oscuro mantello in seta di ragno è di fattura drow. È un *mantello elfico* (vedi il capitolo 7, "Tesori", nella *Dungeon Master's Guide*). Perde la sua magia se esposto alla luce del sole per 1 ora senza interruzione.

PIWAFWI DELLA RESISTENZA AL FUOCO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questo mantello è un *mantello elfico* (vedi il capitolo 7, "Tesori", nella *Dungeon Master's Guide*). Conferisce anche resistenza ai danni da fuoco finché il personaggio lo indossa. Perde la sua magia se esposto alla luce del sole per 1 ora senza interruzione.

PORTATRICE DELL'ALBA

Arma (spada lunga), leggendaria (richiede sintonia con una creatura di allineamento non malvagio)

Smarrita da secoli nell'Underdark, *Portatrice dell'Alba* sembra essere l'elsa dorata di una spada lunga. Quando il personaggio impugna l'elsa, può usare un'azione bonus per fare comparire una lama di pura luce radiosa dall'elsa o per farla scomparire. *Portatrice dell'Alba* possiede tutte le proprietà di una *lama del sole* (vedi il capitolo 7, "Tesori", nella *Dungeon Master's Guide*).

Mentre il personaggio impugna l'arma, può usare un'azione per toccare una creatura con la lama e lanciare *ristorare inferiore* su quella creatura. Una volta usata, questa capacità non può essere usata di nuovo fino all'alba successiva.

Senziente. *Portatrice dell'Alba* è un'arma senziente neutrale buona con Intelligenza 12, Saggezza 15 e Carisma 14. È dotata di udito e scurovisione entro una gittata di 36 metri.

L'arma può parlare, leggere e capire il Comune e può comunicare telepaticamente con il suo possessore. La sua voce è femminile e benevola. Conosce ogni linguaggio conosciuto dal personaggio che la impugna, fintanto che quest'ultimo è in sintonia con lei.

Personalità. Forgiata da antichi veneratori del sole, *Portatrice dell'Alba* ha lo scopo di portare luce nell'oscurità e di combattere le creature dell'oscurità. È gentile e compassionevole con i bisognosi, ma feroce e distruttiva con i suoi nemici.

Dopo molti anni in cui si è smarrita nell'oscurità, *Portatrice dell'Alba* ha paura del buio e dell'abbandono. Preferisce che la sua lama sia sempre presente e che proietti luce nelle aree di oscurità; protesta inoltre vivamente se viene separata dal suo possessore per un periodo di tempo prolungato.



PORTATRICE DELL'ALBA

APPENDICE C: CREATURE

Questa appendice presenta i nuovi mostri e PNG incontrati nel corso dell'avventura.

MOSTRI E PNG PER GRADO DI SFIDA

Mostro	Sfida
Damigella di Zuggtmoy	1/8
Drow servitore delle spore	1/8
Aracnodestriere maschio	1/4
Derro	1/4
Ixixachitl	1/4
Duergar servitore delle spore	1/2
Aracnodestriere femmina	1
Duergar lama dell'anima	1
Ciambellano di Zuggtmoy	2
Droki (PNG)	2
Duergar armigero scuro	2
Duergar Custode della Fiamma	2
Duergar Guardia di Pietra	2
Duergar kavalrachni	2
Duergar xarrorn	2
Grisha (PNG)	2
Ixixachitl vampirico	2
Narrak (PNG)	2
Zurkh risvegliato	2
Derro sapiente	3
Orrore uncinato servitore delle spore	3
Troglodita campione di Laogzed	3
Chuul servitore delle spore	4
Il Re dei Protoplasmici (PNG)	4
Yestabrod (PNG)	4

DERRO

I derro sono una razza di umanoidi degenerati che vivono nell'Underdark e somigliano a dei piccoli nani. Sono folli e crudeli e provano piacere nel tormentare gli altri, anche quando si tratta dei loro simili.

I derro hanno la pelle blu-grigiasta e i capelli lisci di colore bianco o giallo. I loro occhi bianchi sono uniformi, privi sia di iride che di pupilla.

Origini Innaturali. I derro credono di essere stati creati dal loro dio, Diirinka, ma in realtà sono il prodotto dei crudeli esperimenti condotti su alcuni nani dai mind flayer. Come i duergar, i derro erano una razza di creature asservite ai mind flayer che col tempo riuscirono a liberarsi.

Nati nella Follia. La procedura di creazione rese i derro irrimediabilmente pazzi. Collaborano tra loro solo per pura necessità e quando vengono fomentati da un capo carismatico.

Una Vita di Logoramento. I derro possono vivere fino a centocinquanta anni, ma maturano e si riproducono in fretta. Quando gli anziani ritengono che la popolazione sia arrivata a un livello ingestibile, dichiarano guerra a qualche altra razza e si scagliano contro di essa in un'orda tumultuosa per combattere finché la popolazione non viene ridotta a un numero tollerabile. Queste macabre epurazioni estirpano i deboli tra i derro e vengono definite "Guerre di Unificazione".

Cittadini di Seconda Classe. I derro non erigono insediamenti propri. Formano invece delle piccole enclave isolate nei pressi degli insediamenti delle altre razze in tutto l'Underdark, dove vengono trattati come parassiti o schiavi. A causa delle loro stesse politiche spietate, i derro non sono in grado di opporsi in modo efficace a questi tipi di sfruttamento.

Armi dei Derro. I derro impugnano alcune armi speciali. Usano una lancia corta uncinata, un'arma da mischia e da guerra che infligge 1d4 danni perforanti, pesa 1 kg e possiede la proprietà delle armi leggera (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento", del *Player's Handbook*). Non possiede le proprietà delle armi lancio o versatile di una lancia normale. Se quest'arma colpisce il bersaglio, il possessore può rinunciare a infliggere i danni e tentare di sbilanciare il bersaglio, nel qual caso il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti cade prono. La CD è pari a 8 + il modificatore di Forza del possessore + il bonus di competenza del possessore.

I derro usano anche una balestra leggera a ripetizione dotata di una cartucciera che può contenere fino a sei quadrelli da balestra. Quest'arma è simile a una balestra leggera, con la differenza che la gittata è dimezzata (12/48 metri) e non possiede la proprietà ricarica. Si ricarica automaticamente dopo avere fatto fuoco finché non esaurisce le munizioni. Per ricaricare la cartucciera, è richiesta un'azione.

DERRO

Umanoide Piccolo (derro), caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 13 (3d6 + 3)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	9 (-1)

Abilità Furtività +4

Sensi Percezione passiva 7, scurovisione 36 m

Linguaggi Nanico, Sottocomune

Sfida 1/4 (50 PE)

Pazzia. Il derro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato o spaventato.

Resistenza alla Magia. Il derro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il derro subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Lancia Corta Uncinata. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 1 (1d4 - 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, il derro può scegliere di non infliggere danni e tentare invece di sbilanciare il bersaglio, nel qual caso il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 9, altrimenti cade a terra prono.

Balestra Leggera a Ripetizione. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 12/48 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.



DERRO SAPIENTE

VARIANTE: DERRO SAPIENTE

I derro sapienti hanno un'affinità per la magia arcana. Un derro sapiente possiede le stesse statistiche di un derro, con la differenza che ha 49 (11d6 + 11) punti ferita, Carisma 14 (+2) e grado di sfida 3 (700 PE). Il sapiente ottiene anche il privilegio aggiuntivo seguente.

Incantesimi. Il derro è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il derro conosce i seguenti incantesimi da stregone:

- Trucchetti (a volontà): *fotote acido, luce, mano magica, messaggio, raggio di gelo*
 1° livello (4 slot): *globo cromatico, mani brucianti, sonno*
 2° livello (3 slot): *invisibilità, movimenti del ragno*
 3° livello (2 slot): *fulmine, intermittenza*

IXITXACHITL

Gli ixitxachitl sono creature acquatiche simili alle mante, dotate di piccole mani artigliate alle estremità delle loro "ali" e di occhi neri in cui risplende una sinistra intelligenza. Molte creature scambiano gli ixitxachitl per mante comuni, ma questo può rivelarsi un errore fatale. Gli ixitxachitl sono tanto malvagi quanto astuti, al punto di meritarsi il soprannome di "mante demoniache". Vivono sia nell'acqua dolce che in quella salata, ma a causa della loro natura violenta, su di loro si sa poco o nulla.

Lotta per la Sopravvivenza. Gli ixitxachitl escono dal guscio come piccole creature poco più larghe del palmo di una mano. Da quel momento in poi, lottano per sopravvivere a tutti i costi, non smettendo mai di crescere nell'arco della vita. Quegli ixitxachitl che riescono a padroneggiare i segreti della sopravvivenza sviluppano poteri di rigenerazione e imparano a cibarsi dell'energia vitale delle altre creature.

Insaziabili. Gli ixitxachitl scavano nelle barriere coralline e in altre formazioni naturali acquatiche per creare delle tane labirintiche, spesso obbligando le specie acquatiche che hanno assoggettato ad aiutarli. Poi sono soliti spogliare l'area di ogni risorsa e trasferirsi in un nuovo territorio fertile, lasciandosi alle spalle le tane abbandonate. I banchi di ixitxachitl spesso muovono guerra ad altre creature acquatiche per reclamare il controllo dei territori dove insediarsi e andare a caccia.

Veneratori di Demoni. Gli ixitxachitl venerano e servono vari demoni, primo fra tutti Demogorgon, che considerano il loro patrono e creatore. Sono acerrimi rivali dei merrow, contendendosi con loro il primato dei più fedeli e apprezzati servitori del Principe dei Demoni.

IXITXACHITL

Aberrazione Piccola, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 18 (4d6 + 4)

Velocità 0 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Ixitxachitl

Sfida 1/4 (50 PE)

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

REAZIONI

Coda Uncinata. Quando una creatura provoca un attacco di opportunità dall'ixitxachitl, quest'ultimo può effettuare l'attacco seguente invece di usare il morso. **Attacco con Arma da Mischia:** +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni perforanti.



IXITXACHITL VAMPIRICO

Aberrazione Media, caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 44 (8d8 + 8)

Velocità 0 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Ixitxachitl

Sfida 2 (450 PE)

Rigenerazione. L'ixitxachitl recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. L'ixitxachitl muore solo se inizia il suo turno con 0 punti ferita.

AZIONI

Morso Vampirico. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti e l'ixitxachitl recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. La riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se il suo massimo dei punti ferita scende a 0, il bersaglio muore.

REAZIONI

Coda Uncinata. Quando una creatura provoca un attacco di opportunità dall'ixitxachitl, quest'ultimo può effettuare l'attacco seguente invece di usare il morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

VARIANTE: IXITXACHITL CHIERICO

Alcuni ixitxachitl e ixitxachitl vampirici sono in grado di lanciare incantesimi divini. Una creatura del genere ottiene il privilegio seguente.

Incantesimi. L'ixitxachitl è un incantatore di 5° livello che usa Saggezza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 11, +3 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): guida, taumaturgia

1° Livello (4 slot): charme su persone, creare o distruggere acqua

2° Livello (3 slot): blocca persone, silenzio

3° Livello (2 slot): dissolvi magie, linguaggi

CREATURE VARIANTI

Questa sezione presenta le varianti di alcuni mostri descritti nel *Monster Manual*.

DUERGAR

Il *Monster Manual* fornisce le statistiche dei duergar tipicamente armati. Tuttavia, i personaggi incontrano altri tipi di duergar nel corso di quest'avventura.

DUERGAR ARMIGERO SCURO

Gli armigeri scuri fanno parte del corpo segreto di agenti psionici del Re Profondo. Un armigero scuro usa le stesse statistiche dei duergar nel *Monster Manual*, con la differenza che il suo grado di sfida è 2 (450 PE) e possiede il privilegio aggiuntivo seguente.

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore dell'armigero scuro è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 10). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: amicizia, mano magica

1/giorno ciascuno: camuffare se stesso, sonno

DUERGAR CUSTODE DELLA FIAMMA

I Custodi della Fiamma sono un ordine di chierici psionici molto rispettati che servono il drago rosso Themberchaud a Gracklstugh e fungono da consiglieri per il Re Profondo.

Un duergar Custode della Fiamma usa le stesse statistiche del duergar nel *Monster Manual*, con la differenza che il suo grado di sfida è 2 (450 PE) e possiede i seguenti privilegi aggiuntivi.

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del Custode della Fiamma è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: amicizia, messaggio

3/giorno: comando

Incantesimi. Il Custode della Fiamma è un incantatore di 3° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): fiamma sacra, guida, riparare

1° livello (4 slot): anatema, infliggi ferite, scudo della fede

2° livello (2 slot): arma spirituale, caratteristica potenziata

DUERGAR GUARDIA DI PIETRA

Le Guardie di Pietra sono combattenti veterani al servizio del Re Profondo come guardie del corpo, truppe scelte e polizia segreta.

DUERGAR KAVALRACHNI

I letali kavalrachni sono la cavalleria duergar di Gracklstugh, in sella a tarantole giganti note come aracnolestrieri (vedi la scheda delle statistiche dell'**aracnolestriere femmina** in quest'appendice). Un duergar kavalrachni usa le stesse statistiche del **duergar** nel *Monster Manual*, con la differenza che il suo grado di sfida è 2 (450 PE) e possiede il privilegio Addestramento di Cavalleria e l'azione Balestra Pesante.

Addestramento di Cavalleria. Quando il duergar colpisce un bersaglio con un attacco in mischia mentre è in sella a un aracnolestriere femmina, l'aracnolestriere può effettuare un attacco in mischia contro lo stesso bersaglio come reazione.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d10) danni perforanti.

DUERGAR LAMA DELL'ANIMA

I duergar lame dell'anima sono assassini dotati della capacità di manifestare lame di energia psionica.

DUERGAR XARRORN

Gli xarrorn sono duergar combattenti del Clan Xardelvar, addestrati a brandire lance da cavaliere che sputano fuoco alchemico.

DUERGAR GUARDIA DI PIETRA

Umanoide Medio (nano), legale malvagio

Classe Armatura 18 (cotta di maglia, scudo)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m

Linguaggi Nanico, Sottocomune

Sfida 2 (450 PE)

Resilienza Duergar. Il duergar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi e illusioni, nonché per resistere alle condizioni di affascinato o paralizzato.

Formazione a Falange. Il duergar dispone di vantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza su Destrezza mentre si trova entro 1,5 metri da un duergar alleato che impugna uno scudo.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il duergar subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, la taglia del duergar aumenta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta. Finché è ingrandito, il duergar è Grande, raddoppia i suoi dadi per i danni degli attacchi con arma basati sulla Forza (già inclusi negli attacchi) e dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Se il duergar non ha spazio a sufficienza per diventare Grande, raggiunge la massima taglia possibile nello spazio disponibile.

Coltello del Re (Spada Corta). Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d6 + 4) danni perforanti o 11 (2d6 + 4) danni perforanti quando è ingrandito.

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: 7 (1d6 + 4) danni perforanti o 11 (2d6 + 4) danni perforanti quando è ingrandito.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il duergar diventa magicamente invisibile fino a un massimo di 1 ora o finché non attacca, non lancia un incantesimo o non usa Ingrandire, o finché la sua concentrazione non è interrotta (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che il duergar indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

DUERGAR LAMA DELL'ANIMA

Umanoide Medio (nano), legale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 18 (4d8)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m

Linguaggi Nanico, Sottocomune

Sfida 1 (200 PE)

Resilienza Duergar. Il duergar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi e illusioni, nonché per resistere alle condizioni di affascinato o paralizzato.

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del duergar è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *colpo accurato*, *interdizione alle lame*
3/giorno ciascuno: *marchio del cacciatore*, *saltare*

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il duergar subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Creare Lama dell'Anima. Con un'azione bonus, il duergar può creare una lama di energia psionica visibile, delle dimensioni di una spada corta. L'arma compare nella mano del duergar e scompare se il duergar la lascia andare, muore o diventa incapacitato.

AZIONI

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, la taglia del duergar aumenta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta. Finché è ingrandito, il duergar è Grande, raddoppia i suoi dadi per i danni degli attacchi con arma basati sulla Forza (già inclusi negli attacchi) e dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Se il duergar non ha spazio a sufficienza per diventare Grande, raggiunge la massima taglia possibile nello spazio disponibile.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il duergar diventa magicamente invisibile fino a un massimo di 1 ora o finché non attacca, non lancia un incantesimo o non usa Ingrandire, o finché la sua concentrazione non è interrotta (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che il duergar indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Lama dell'Anima. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni da forza o 10 (2d6 + 3) danni da forza quando è ingrandito. Se la lama dell'anima dispone di vantaggio al tiro per colpire, l'attacco infligge 3 (1d6) danni da forza extra.

DUERGAR XARRORN

Umanoide Medio (nano), legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m

Linguaggi Nanico, Sottocomune

Sfida 2 (450 PE)

Resilienza Duergar. Il duergar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi e illusioni, nonché per resistere alle condizioni di affascinato o paralizzato.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il duergar subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, la taglia del duergar aumenta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta. Finché è ingrandito, il duergar è Grande, raddoppia i suoi dadi per i danni degli attacchi con arma basati sulla Forza (già inclusi negli attacchi) e dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Se il duergar non ha spazio a sufficienza per diventare Grande, raggiunge la massima taglia possibile nello spazio disponibile.

Lancia da Cavaliere di Fuoco. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire (con svantaggio se il bersaglio si trova entro 1,5 metri dal duergar), portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 9 (1d12 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco o 16 (2d12 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco quando è ingrandito.

Spruzzo di Fuoco (Ricarica 5-6). Il duergar proietta dalla punta della sua lancia da cavaliere uno spruzzo di fuoco in un cono di 4,5 metri o in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il duergar diventa magicamente invisibile fino a un massimo di 1 ora o finché non attacca, non lancia un incantesimo o non usa Ingrandire, o finché la sua concentrazione non è interrotta (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che il duergar indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

MICONIDI

I miconidi votati a Zuggtmoy possono sviluppare nuovi tipi di spore più distruttivi. I miconidi adulti possono avere due degli effetti di spore seguenti. I miconidi sovrani li possiedono tutti.

Spore Caustiche (1/Giorno). Il miconide diffonde le sue spore in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d6 danni da acido all'inizio di ogni turno del miconide. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine del proprio turno; se lo supera, l'effetto per lei termina. La CD del tiro salvezza è pari a 8 + il modificatore

di Costituzione del miconide + il bonus di competenza del miconide.

Spore di Infestazione (1/Giorno). Il miconide diffonde una nube di spore in una sfera del raggio di 3 metri centrata su di lui e la nube permane per 1 minuto. Ogni creatura in carne ed ossa all'interno della nube quando essa compare, o che vi entri in seguito, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. La CD del tiro salvezza è pari a 8 + il modificatore di Costituzione del miconide + il bonus di competenza del miconide. Se la creatura supera il tiro salvezza, non può essere contaminata da queste spore per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è infettata da una malattia chiamata spore di Zuggtmoy e ottiene anche una forma casuale di follia indeterminata (da stabilire tirando sulla tabella "Follia di Zuggtmoy" nell'appendice D), che permane finché la creatura non viene curata dalla malattia o non muore. Finché è infettata in questo modo, la creatura non può essere infettata di nuovo e deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni 24 ore, terminando l'infezione in caso di successo. In caso di fallimento, il corpo della creatura infettata è lentamente reclamato dalle escrescenze fungose e, dopo tre tiri salvezza falliti di questo tipo, la creatura muore e viene rianimata come servitore delle spore se è un tipo di creatura che può diventarlo (vedi la sezione "Miconide" nel *Monster Manual*).

Spore di Euforia (1/Giorno). Il miconide diffonde una nube di spore in una sfera del raggio di 6 metri centrata su di lui. Ogni altra creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti diventa avvelenata per 1 minuto. La CD del tiro salvezza è pari a 8 + il modificatore di Costituzione del miconide + il bonus di competenza del miconide. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine del proprio turno; se lo supera, l'effetto per lei termina in anticipo. Quando l'effetto termina, la creatura ottiene un livello di indebolimento.

SERVITORI DELLE SPORE

Di seguito sono fornite le statistiche di quattro nuovi tipi di servitori delle spore.

CHUUL SERVITORE DELLE SPORE

Vegetale Grande, senza allineamento

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 93 (11d10 + 33)

Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi —

Sfida 4 (1.100 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il servitore delle spore effettua due attacchi con le tenaglie.

Tenaglia. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni contundenti. Il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire) se si tratta di una creatura di taglia Grande o inferiore e il servitore delle spore afferra altre due creature.

DROW SERVITORE DELLE SPORE

Vegetale Medio, senza allineamento

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi —

Sfida 1/8 (25 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.

DUERGAR

SERVITORE DELLE SPORE

Vegetale Medio, senza allineamento

Classe Armatura 16 (corazza di scaglie, scudo)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 4,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, paralizzato, spaventato

Linguaggi —

Sfida 1/2 (100 PE)

AZIONI

Piccone da Guerra. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

ORRORE UNCINATO

SERVITORE DELLE SPORE

Vegetale Medio, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 75 (10d10 + 10)

Velocità 6 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, paralizzato, spaventato

Linguaggi —

Sfida 3 (700 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il servitore delle spore effettua due attacchi con gli uncini.

Uncino. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

TROGLODITA

Il *Monster Manual* fornisce le statistiche di un tipico troglodita. Di tanto in tanto, in qualche tribù di trogloditi fa la sua comparsa un esemplare insolitamente scaltro e forte in grado di sputare acido, cosa che molti trogloditi considerano una benedizione di Laogzed, il loro dio demoniaco. Questi massicci campioni dei trogloditi si dimostrano ottimi capibribù.

TROGLODITA

CAMPIONE DI LAOGZED

Umanoide Medio (troglodita), caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 59 (7d8 + 28)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Abilità Atletica +6, Furtività +3, Intimidire +3

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m

Linguaggi Troglodita

Sfida 3 (700 PE)

Pelle Mimetica. Il troglodita dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi.

Fetore. Ogni creatura che non sia un troglodita e che inizi il proprio turno entro 1,5 metri dal troglodita deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al fetore di tutti i trogloditi per 1 ora.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il troglodita subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Multiattacco. Il troglodita effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o il randello pesante.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d4 + 4) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d4 + 4) danni taglienti.

Randello Pesante. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni contundenti.

Spruzzo Acido (Ricarica 6). Il troglodita sputa acido in una linea lunga 4,5 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

CREATURE VARIE

Questa sezione contiene le statistiche di varie bestie e creature insolite che compaiono nel corso dell'avventura.

ARACNODESTRIERI

Queste tarantole giganti dell'Underdark vengono allevate e addestrate dai duergar. Gli aracnodelstrieri maschi sono grandi quanto un pony e vengono usati dai duergar come bestie da soma. Le femmine, più grandi, vengono addestrate come cavalcature.

Un aracnodelstriere non tesse ragnatele, ma emana una sostanza viscosa dalle zampe che gli consente di camminare sulle pareti e sui soffitti senza difficoltà e di catturare facilmente le prede.

ARACNODESTRIERE FEMMINA

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 30 (4d10 + 8)

Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Abilità Furtività +7

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m

Linguaggi —

Sfida 1 (200 PE)

Movimenti del Ragno. L'aracnodelstriere può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Balzo. L'aracnodelstriere può spendere tutto il suo movimento nel suo turno per saltare fino a 27 metri verticalmente o orizzontalmente, purché la sua velocità sia di almeno 9 metri.

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 12; se lo fallisce, subisce 9 (2d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Zampa Viscosa (Ricarica quando l'Aracnodelstriere Non Afferra alcuna Creatura). Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Media o inferiore. Colpito: Il bersaglio è appiccicato alla zampa dell'aracnodelstriere ed è afferrato finché non si libera (CD 12 per sfuggire).

ARACNODESTRIERE MASCHIO

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 13 (2d8 + 4)

Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Abilità Furtività +5

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m

Linguaggi —

Sfida 1/4 (50 PE)

Movimenti del Ragno. L'aracnodelstriere può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Balzo. L'aracnodelstriere può spendere tutto il suo movimento nel suo turno per saltare fino a 18 metri verticalmente o orizzontalmente, purché la sua velocità sia di almeno 9 metri.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 7 (1d8 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se lo fallisce, subisce 4 (1d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Zampa Viscosa (Ricarica quando l'Aracnodelstriere Non Afferra alcuna Creatura). Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura Piccola o Minuscola. Colpito: Il bersaglio è appiccicato alla zampa dell'aracnodelstriere ed è afferrato finché non si libera (CD 12 per sfuggire).

CREATURE VEGETALI

Zuggtmoy è assistita da varie damigelle fungoidi e da un ciambellano che la aiutano nei preparativi per il matrimonio con Araumycos. Nel frattempo, i miconidi suoi servitori fanno uso di zurkh risvegliati per vigilare sui loro boschi di funghi.

CIAMBELLANO DI ZUGGTMOY

Vegetale Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Resistenze ai Danni contundente, perforante

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Sottocomune

Sfida 2 (450 PE)

Portale Fungoide. Il ciambellano è considerato un fungo ai fini del privilegio Passo Fungoide delle damigelle di Zuggtmoy.

Spore Velenose. Ogni volta che il ciambellano subisce danni, diffonde una nube di spore. Ogni creatura entro 1,5 metri dal ciambellano quando questo accade deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

AZIONI

Multiattacco. Il ciambellano effettua due attacchi con schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Spore di Infestazione (1/Giorno). Il ciambellano diffonde una nube di spore in una sfera del raggio di 3 metri centrata su di lui e la nube permane per 1 minuto. Ogni creatura in carne ed ossa all'interno della nube quando essa compare, o che vi entri in seguito, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12. Se la creatura supera il tiro salvezza, non può essere contaminata da queste spore per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura

è infettata da una malattia chiamata spore di Zuggtmoy e ottiene anche una forma casuale di follia indeterminata (da stabilire tirando sulla tabella "Follia di Zuggtmoy" nell'appendice D), che permane finché la creatura non viene curata dalla malattia o non muore. Finché è infettata in questo modo, la creatura non può essere infettata di nuovo e deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni 24 ore, terminando l'infezione in caso di successo. In caso di fallimento, il corpo della creatura infettata è lentamente reclamato dalle escrescenze fungose e, dopo tre tiri salvezza falliti di questo tipo, la creatura muore e viene rianimata come servitore delle spore se è un tipo di creatura che può diventarlo (vedi la sezione "Miconide" nel *Monster Manual*).

Un ciambellano di Zuggtmoy ha l'aspetto di un ammasso di muffa blu vagamente bipede, con il lieve accenno di un volto celato all'interno di un cappuccio muscoso. Attacca i suoi nemici con una raffica di pugni muscosi.

DAMIGELLA DI ZUGGTMOY

Vegetale Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	18 (+4)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce l'Abissale ma non può parlarlo

Sfida 1/8 (25 PE)

Passo Fungoide. Per una volta nel suo turno, la damigella può usare 3 metri del suo movimento per entrare magicamente in un fungo o una chiazza di funghi viventi entro 1,5 metri e uscire da un secondo fungo o chiazza di funghi situato entro 18 metri dal primo, comparando in uno spazio libero entro 1,5 metri dal secondo fungo o chiazza di funghi. I funghi e le chiazze devono essere di taglia Grande o superiore.

AZIONI

Spore Allucinogene. La damigella emana spore su una creatura situata entro 1,5 metri da lui e che essa sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio avvelenato in questo modo è incapacitato. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Spore di Infestazione (1/Giorno). La damigella diffonde una nube di spore in una sfera del raggio di 3 metri centrata su di lei e la nube permane per 1 minuto. Ogni creatura in carne ed ossa all'interno della nube quando essa compare, o che vi entri in seguito, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Se la creatura supera il tiro salvezza, non può essere contaminata da queste spore per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è infettata da una malattia chiamata spore di Zuggtmoy e ottiene anche una forma casuale di follia indeterminata (da stabilire tirando sulla tabella "Follia di Zuggtmoy" nell'appendice D), che permane finché la creatura non viene curata dalla malattia o non muore. Finché è infettata in questo modo, la creatura non può essere infettata di nuovo e deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni 24 ore, terminando l'infezione in caso di successo. In caso di fallimento, il corpo della creatura infettata è lentamente reclamato dalle escrescenze fungose e, dopo tre tiri salvezza

falliti di questo tipo, la creatura muore e viene rianimata come servitore delle spore se è un tipo di creatura che può diventarlo (vedi la sezione "Miconide" nel *Monster Manual*).

Le damigelle di Zuggtmoy sono creature vegetali dalla forma vagamente umanoide. I loro fragili corpi sono ricoperti da grappoli di licheni fosforescenti e da escrescenze tumefatte e incrostate.

ZURKH RISVEGLIATO

Questa creatura è un comune fungo zurkh (vedi "Funghi dell'Underdark" nel capitolo 2) che ha acquisito la mobilità ed è diventato senziente. Uno zurkh risvegliato può essere creato lanciando l'incantesimo *risveglio* su un normale fungo zurkh. Un miconide sovrano può crearne uno celebrando un lungo rituale.

Uno zurkh risvegliato possiede le stesse statistiche di un **albero risvegliato** (vedi l'appendice A del *Monster Manual*) con le modifiche seguenti:

- Lo zurkh risvegliato possiede scurovisione entro una gittata di 36 metri.
- Se lo zurkh risvegliato è stato creato da un miconide sovrano, non può parlare.
- Il privilegio Falso Aspetto consente allo zurkh risvegliato di essere scambiato per uno zurkh normale (anziché per un albero).

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Questa sezione presenta le statistiche di alcuni PNG unici incontrati nel corso dell'avventura.

DROKI

Umanoide Piccolo (derro), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (cuoio borchiato)

Punti Ferita 31 (7d6 + 7)

Velocità 9 m (18 m con *stivali della velocità*)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	5 (-3)	16 (+3)

Abilità Furtività +5

Sensi Percezione passiva 7, scurovisione 36 m

Linguaggi Nanico, Sottocomune

Sfida 2 (450 PE)

Equipaggiamento Speciale. Droki indossa un paio di *stivali della velocità*.

Pazzia. Droki dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato o spaventato.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore di Droki è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *illusione minore*

1/giorno ciascuno: *frantumare*, *oscurità*, *paura*

Resistenza alla Magia. Droki dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Attacco Furtivo (1/Turno). Droki infligge 7 (2d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato di Droki (purché l'alleato non sia incapacitato e Droki non subisca svantaggio al tiro per colpire).

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, Droki subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Multiattacco. Droki effettua due attacchi con la spada corta.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti. La spada è rivestita di veleno di serpente che si consuma dopo il primo colpo andato a segno. Un bersaglio soggetto al veleno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

REAZIONI

Parata. Droki aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Droki deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

GRISHA

Umanoide Medio (umano Damaran), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (cotta di maglia, scudo)

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Sag +4, Car +5

Abilità Persuasione +5, Religione +2

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Sottocomune

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Grisha è un incantatore di 6° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, guida, luce, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *cura ferite, favore divino, infliggi ferite, protezione dal bene, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *arma magica, arma spirituale, blocca persone, fiamma perenne*
3° livello (3 slot): *dissolvi magie, guardiani spirituali, scagliare maledizione*

AZIONI

Multiattacco. Grisha effettua due attacchi con il mazzafrusto +1.

Mazzafrusto +1. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni contundenti.

IL RE DEI PROTOPLASMI

Umanoide Piccolo (gnomo, mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 13 (16 con armatura magica)

Punti Ferita 49 (9d6 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	17 (+3)

Tiri Salvezza Cos +5, Car +6

Abilità Arcano +4, Furtività +6, Percezione +2,

Sopravvivenza +2

Resistenze ai Danni acido, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Gnomesco, Sottocomune, Terran

Sfida 4 (1.100 PE)

Mimetismo nella Pietra. Il Re dei Protoplasmi dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Astuzia Gnomesca. Il Re dei Protoplasmi dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del Re dei Protoplasmi è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *anti-individuazione* (solo se stesso)

1/giorno ciascuno: *camuffare se stesso, cecità/sordità, sfocatura*

Pazzia. Il Re dei Protoplasmi dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato o spaventato.

Incantesimi. Il Re dei Protoplasmi è un incantatore di 9° livello. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Conosce i seguenti incantesimi da stregone:

Trucchetti (a volontà): *frotto acido, luce, mano magica, prestidigitazione, spruzzo velenoso*

1° livello (4 slot): *armatura magica, raggio di infermità, scudo, vita falsata*

2° livello (3 slot): *corona di follia, passo velato*

3° livello (3 slot): *forma gassosa, nube maleodorante*

4° livello (3 slot): *confusione, inaridire*

5° livello (1 slot): *nube mortale*

AZIONI

Piccone da Guerra. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d8) danni perforanti.

Cambiare Forma. Il Re dei Protoplasmi si trasforma magicamente in una melma o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito dalla sua nuova forma. In forma di melma, il Re dei Protoplasmi conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma.

Creare Fanghiglia Verde (Ricarica dopo un Riposo Lungo). Il Re dei Protoplasmi crea una chiazza di fanghiglia verde (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). La fanghiglia compare su una sezione di muro, soffitto o pavimento entro 9 metri dal Re dei Protoplasmi.

NARRAK

Umanoide Piccolo (derro), caotico malvagio

Classe Armatura 12 (15 con *armatura magica*)

Punti Ferita 40 (9d6 + 9)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	5 (-3)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +4, Car +5

Abilità Arcano +4, Furtività +4

Sensi Percezione passiva 7, scurovisione 36 m

Linguaggi Nanico, Sottocomune

Sfida 2 (450 PE)

Pazzia. Narrak dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato o spaventato.

Resistenza alla Magia. Narrak dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi. Narrak è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Narrak possiede due slot incantesimo di 2° livello, che recupera dopo avere completato un riposo breve o lungo, e conosce i seguenti incantesimi da warlock:

Trucchetti (a volontà): *amicizia, deflagrazione occulta, spruzzo velenoso*

1° livello: *armatura di Agathys, charme su persone, sortilegio*

2° livello: *blocca persone, movimenti del ragno, raggio di affaticamento*

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, Narrak subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Armatura di Ombre (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Narrak lancia *armatura magica* su se stesso.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Tutt'Uno con le Ombre. Finché si trova nella luce fioca o nell'oscurità, Narrak può diventare invisibile. Rimane invisibile finché non si muove o finché non effettua un'azione o una reazione.

YESTABROD

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 75 (10d10 + 20)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 18 m

Sfida 4 (1.100 PE)

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se Yestabrod fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (3d4 + 1) danni contundenti più 7 (3d4) danni da veleno.

Spore Caustiche (1/Giorno). Yestabrod diffonde le sue spore in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 1d6 danni da acido all'inizio di ogni turno di Yestabrod. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno; se lo supera, l'effetto per lei termina.

Spore di Infestazione (1/Giorno). Yestabrod diffonde una nube di spore in una sfera del raggio di 3 metri centrata su di lui e la nube permane per 1 minuto. Ogni creatura in carne ed ossa all'interno della nube quando essa compare, o che vi entri in seguito, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12. Se la creatura supera il tiro salvezza, non può essere contaminata da queste spore per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è infettata da una malattia chiamata spore di Zuggtmoy e ottiene anche una forma casuale di folia indeterminata (da stabilire tirando sulla tabella "Folia di Zuggtmoy" nell'appendice D), che permane finché la creatura non viene curata dalla malattia o non muore. Finché è infettata in questo modo, la creatura non può essere infettata di nuovo e deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni 24 ore, terminando l'infezione in caso di successo. In caso di fallimento, il corpo della creatura infettata è lentamente reclamato dalle escrescenze fungose e, dopo tre tiri salvezza falliti di questo tipo, la creatura muore e viene rianimata come servitore delle spore se è un tipo di creatura che può diventarlo (vedi la sezione "Miconide" nel *Monster Manual*).

AZIONI LEGGENDARIE

Yestabrod può effettuare 2 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Yestabrod recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Cadavere Esplosivo. Sangue, viscere e acido si sprigionano da un cadavere entro 6 metri da Yestabrod. Ogni creatura entro 3 metri dal cadavere deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 7 (2d6) danni da acido.

Assorbimento Lurido. Yestabrod assorbe la putrescenza di un cadavere entro 1,5 metri da sé e recupera 1d8 + 2 punti ferita.

APPENDICE D: SIGNORI DEI DEMONI

Queste sono le statistiche di gioco dei signori dei demoni che svolgono un ruolo in questa storia. Attenzione! Sono avversari formidabili.

BAPHOMET

La civiltà è debolezza e la furia selvaggia è forza nel credo di Baphomet, il Re Cornuto e il Principe delle Bestie. Baphomet regna sui minotauri e sulle altre creature dal cuore selvaggio. È venerato da coloro che vogliono spezzare i vincoli della civiltà e scatenare la loro natura bestiale, poiché Baphomet profetizza un mondo senza costrizioni, dove le creature siano libere di perseguire i loro desideri più selvaggi.

I culti devoti a Baphomet usano dedali e nodi complicati come emblemi e creano luoghi segreti dove cedere ai loro bassi istinti, tra cui i labirinti del tipo che il loro padrone predilige. I loro altari sacrileghi sono decorati con corone insanguinate e armi di ferro e d'ottone.

Col tempo, i cultisti di Baphomet si lasciano corrompere dalla sua influenza, sviluppando occhi iniettati di sangue e una folta e ispida peluria. Prima o poi anche un paio di piccole corna spunta sulla loro fronte. Nei tempi lunghi, i cultisti più devoti possono trasformarsi interamente in minotauri... cosa che è considerata un grande dono da parte del Principe delle Bestie.

Baphomet ha l'aspetto di un grosso minotauro dal pelo nero, alto 6 metri e dotato di sei corna di ferro. Un bagliore infernale brilla nei suoi occhi rossi. Anche se animato da una frenesia bestiale e sanguinaria, non manca di dimostrare un intelletto astuto e crudele, dedito al sovvertimento di ogni forma di civiltà.

Baphomet impugna un grande falcione chiamato Spaccacuore, ma a volte getta da parte quell'arma letale per caricare i suoi nemici e incornarli, travolgerli e dilaniarli con le zanne come una bestia.

TANA DI BAPHOMET

La tana di Baphomet è il suo palazzo, il Lyktion, che si trova sullo strato dell'Abisso chiamato il Labirinto Senza Fine. Il Lyktion, annidato nel cuore di un groviglio di passaggi che formano un labirinto vasto quanto tutto il piano, è tenuto immacolato e protetto da un fossato costruito a foggia di un dedalo tridimensionale. Il palazzo stesso è una struttura torreggiante il cui interno è labirintico quando il piano in cui risiede, popolato da minotauri, goristro e quasit.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Baphomet perde), Baphomet può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi:

- Baphomet sigilla una porta o un altro ingresso all'interno della tana. L'apertura dev'essere libera. Viene riempita da pietra solida per 1 minuto o finché Baphomet non crea di nuovo questo effetto.
- Baphomet sceglie una stanza all'interno della tana che non misuri più di 30 metri in nessuna delle sue dimensioni. Fino al conteggio di iniziativa 20 successivo, la gravità viene invertita all'interno di quella stanza. Ogni creatura o oggetto nella stanza quando questo accade cade in direzione della nuova

attrazione gravitazionale, a meno che non abbia modo di mantenersi in volo. Baphomet può ignorare l'inversione della gravità se si trova nella stanza, ma solitamente gli piace usare questa azione per atterrare su un soffitto e attaccare i bersagli che volano verso di esso.

- Baphomet lancia *miraggio arcano*, influenzando una stanza all'interno della tana che non misuri più di 30 metri in nessuna delle sue dimensioni. L'effetto termina al conteggio di iniziativa 20 successivo.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di Baphomet è alterata dalla sua magia, che genera uno o più degli effetti seguenti:



BAPHOMET

- Le forme di vita vegetali entro 1,5 km dalla tana si fanno più fitte e formano muri di alberi, siepi e altra vegetazione che creano un piccolo labirinto.
- Le bestie entro 1,5 km dalla tana diventano spaventate e disorientate, come se fossero costantemente soggette alla minaccia di essere cacciate e possono cedere al panico anche quando non c'è alcuna minaccia visibile nelle vicinanze.
- Se un umanoide trascorre almeno 1 ora entro 1,5 km dalla tana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti cade preda di una follia determinata dalla tabella "Follia di Baphomet". Se una creatura supera questo tiro salvezza, non può più essere influenzata da questo effetto regionale per 24 ore.

Se Baphomet muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

FOLLIA DI BAPHOMET

Se una creatura impazzisce nella tana di Baphomet o entro linea di vista dal signore dei demoni, il DM tira sulla tabella "Follia di Baphomet" per determinare la natura della follia,

che è un difetto del personaggio che permane finché non viene curato. Vedi la *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulla follia.

FOLLIA DI BAPHOMET

d100 Difetto (permane finché curato)

01-20	"Sono divorato dalla rabbia. Quando cedo alla collera, ragionare con me è impossibile."
21-40	"Il mio comportamento degenera a un livello bestiale, sono più simile a un animale selvatico che a un essere senziente."
41-60	"Il mondo è il mio territorio di caccia. Gli altri sono le mie prede."
61-80	"Cedo facilmente all'odio e ai raptus di collera."
81-00	"Vedo coloro che mi si oppongono non come persone, ma come bestie da cacciare."

BAPHOMET

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 333 (23d12 + 184)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +9, Cos +15, Sag +14

Abilità Intimidire +17, Percezione +14

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 24, vista pura 36 m

Linguaggi tutti, telepatia 36 m

Sfida 23 (50.000 PE)

Carica. Se Baphomet si muove di almeno 3 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 22 (4d10) danni perforanti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 25, altrimenti è spinto fino a un massimo di 3 metri più lontano e cade a terra prono.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Baphomet è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 18). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico*

3/giorno ciascuno: *dissolvi magie*, *dominare bestie*, *labirinto*, *marchio del cacciatore*, *muro di pietra*

1/giorno ciascuno: *teletrasporto*

Ricordo Labirintico. Baphomet è in grado di ricordarsi alla perfezione qualsiasi tragitto che abbia già percorso ed è immune all'incantesimo *labirinto*.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Baphomet fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Baphomet dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Baphomet sono magici.

Avventato. All'inizio del suo turno, Baphomet può ottenere vantaggio a tutti i tiri per colpire con le armi da mischia che effettua in quel turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

AZIONI

Multiattacco. Baphomet effettua tre attacchi: uno con Spaccacuore, uno con il morso e uno con l'attacco da incornata.

Spaccacuore. Attacco con Arma da Mischia: +17 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 24 (4d6 + 10) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 19 (2d8 + 10) danni perforanti.

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta di Baphomet situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole di Baphomet deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Questi successivi tiri salvezza subiscono svantaggio se Baphomet si trova entro linea di vista dalla creatura.

Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante di Baphomet per le 24 ore successive.

AZIONI LEGGENDARIE

Baphomet può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Baphomet recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco con Spaccacuore. Baphomet effettua un attacco in mischia con Spaccacuore.

Carica (Costa 2 Azioni). Baphomet si muove fino a un massimo pari alla sua velocità, poi effettua un attacco da incornata.

DEMOGORGON

Il Principe dei Demoni, la Bestia Sibilante, il Signore delle Profondità Spiraleggianti: Demogorgon è l'incarnazione del caos, della follia e della distruzione, colui che anela a corrompere tutto ciò che è buono e a sovvertire l'ordine del multiverso, affinché ogni cosa venga risucchiata urlando nelle infinite profondità dell'Abisso.

Il signore dei demoni è un miscuglio di forme diverse: la parte inferiore del corpo è quella di un sauro, con zampe palmate e artigliate, dalle spalle di un torace simile a quello di un gigantesco gorilla spuntano tentacoli a ventosa e il tutto è sormontato da due orrende teste da scimmia chiamate Aameul e Hathradiah, entrambe egualmente folli. Il loro sguardo suscita follia e confusione in chiunque lo incroci.

DEMOGORGON

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 496 (34d12 + 272)

Velocità 15 m, nuotare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Tiri Salvezza Des +10, Cos +16, Sag +11, Car +15

Abilità Intuizione +11, Percezione +19

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 29, vista pura 36 m

Linguaggi tutti, telepata 36 m

Sfida 26 (90.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Demogorgon è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 23). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *immagine maggiore*, *individuazione del magico*
3/giorno ciascuno: *dissolvi magie*, *paura*, *telecinesi*
1/giorno ciascuno: *immagine proiettata*, *regressione mentale*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Demogorgon fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Demogorgon dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Demogorgon sono magici.

Due Teste. Demogorgon dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di accecato, assordato, privo di sensi e stordito.

AZIONI

Multiattacco. Demogorgon effettua due attacchi con i tentacoli.

Tentacolo. Attacco con Arma da Mischia: +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 35 (4d12 + 9) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su

Allo stesso modo, il simbolo a Y del culto di Demogorgon può ispirare follia in coloro che lo osservano troppo a lungo. Tutti i seguaci del Principe dei Demoni impazziscono, presto o tardi.

TANA DI DEMOGORGON

Demogorgon risiede in un palazzo chiamato Abysm, situato su uno strato dell'Abisso noto come le Fauci Spalancate. La tana di Demogorgon è un luogo di follia e di dualismi; la parte del palazzo che sorge al di sopra dell'acqua ha la forma di due torri serpentine, ognuna sormontata da un minareto a forma di teschio. Da lassù, le teste di Demogorgon contemplan i misteri dell'arcano e discutono sul modo migliore di annientare i loro rivali. Buona parte del palazzo si estende sott'acqua, in un profondo complesso di caverne gelide e buie.

Costituzione con CD 23, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se il suo massimo dei punti ferita scende a 0, il bersaglio muore.

Sguardo. Demogorgon rivolge il suo sguardo magico su una creatura situata entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 23. Se il bersaglio non è incapacitato, può distogliere il proprio sguardo per evitare quello di Demogorgon e superare automaticamente il tiro salvezza. Se lo fa, non può vedere Demogorgon fino all'inizio del turno successivo di Demogorgon. Se il bersaglio lo guarda nel frattempo, deve effettuare immediatamente il tiro salvezza.

Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, subisce uno degli effetti seguenti, a scelta di Demogorgon o a caso:

- 1. Sguardo Seducente.** Il bersaglio è stordito fino all'inizio del turno successivo di Demogorgon o finché Demogorgon non si trova più entro linea di vista.
- 2. Sguardo Ipnotico.** Il bersaglio è affascinato da Demogorgon fino all'inizio del turno successivo di Demogorgon. Demogorgon sceglie in che modo il bersaglio affascinato usa le sue azioni, reazioni e movimento. Dato che questo sguardo richiede che entrambe le teste di Demogorgon si concentrino sul bersaglio, il signore dei demoni non può usare la sua azione leggendaria di Sguardo Esasperante fino all'inizio del proprio turno successivo.
- 3. Sguardo di Pazzia.** Il bersaglio subisce gli effetti dell'incantesimo *confusione* senza effettuare un tiro salvezza. L'effetto dura fino all'inizio del turno successivo di Demogorgon. Demogorgon non ha bisogno di concentrarsi sull'incantesimo.

AZIONI LEGGENDARIE

Demogorgon può effettuare 2 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Demogorgon recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +17 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 31 (4d10 + 9) danni contundenti più 22 (4d10) danni necrotici.

Sguardo Esasperante. Demogorgon usa la sua azione di Sguardo e deve scegliere l'effetto di Sguardo Seducente o quello di Sguardo di Pazzia.



DEMOGORGON

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Demogorgon perde), Demogorgon può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi:

- Demogorgon crea un duplicato illusorio di se stesso, che compare nel suo stesso spazio e permane fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Nel suo turno, Demogorgon può muovere il duplicato illusorio di una distanza pari alla sua velocità base sul terreno (non è richiesta un'azione). La prima volta che una creatura o un oggetto interagisce fisicamente con Demogorgon (per esempio, colpendolo con un attacco), c'è una probabilità del 50 per cento che interagisca con il duplicato illusorio e non con il vero e proprio Demogorgon, nel qual caso l'illusione scompare.
- Demogorgon lancia l'incantesimo *oscurità* quattro volte al suo livello più basso, bersagliando aree diverse con l'incantesimo. Demogorgon non ha bisogno di concentrarsi sugli incantesimi, che terminano a conteggio di iniziativa 20 del round successivo.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di Demogorgon è alterata dalla sua magia, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- L'area entro 9 km dalla tana diventa sovrappopolata di lucertole, serpenti velenosi e altre bestie velenose.
- Le bestie entro 1,5 km dalla tana impazziscono e diventano violente, anche le creature che normalmente sarebbero docili.
- Se un umanoide trascorre almeno 1 ora entro 1,5 km dalla tana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 23, altrimenti cade preda di una follia determinata dalla tabella "Follia di Demogorgon". Se una creatura supera questo tiro salvezza, non può più essere influenzata da questo effetto regionale per 24 ore.

Se Demogorgon muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

FOLLIA DI DEMOGORGON

Se una creatura impazzisce nella tana di Demogorgon o entro linea di vista dal signore dei demoni, il DM tira sulla tabella "Follia di Demogorgon" per determinare la natura della follia, che è un difetto del personaggio che permane finché non viene curato. Vedi la *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulla follia.

FOLLIA DI DEMOGORGON

d100	Difetto (permane finché curato)
01-20	"Qualcuno sta tramando per uccidermi. Devo colpire per primo e fermare il traditore!"
21-40	"C'è solo una soluzione ai miei problemi: uccidere tutti!"
41-60	"Nella mia testa c'è più di una mente."
61-80	"Se non sei d'accordo con me, ti picchierò fino a convincerti a fare a modo mio."
81-00	"Non posso permettere a nessuno di toccare ciò che mi appartiene. C'è sempre il rischio che tentino di derubarmi!"

FRAZ-URB'LUU

Tutti i demoni mentono, ma Fraz-Urb'luu è il Principe dell'Inganno e il Signore Demoniaco delle Illusioni. Sfrutta ogni trucco e ogni briciolo di astuzia demoniaca per manipolare i suoi nemici (mortalì o immondi che siano) affinché agiscano in base al suo volere. Fraz-Urb'luu può creare intere terre del sogno e fantasie allucinanti per ingannare anche il più attento degli avversari.

Rimasto prigioniero per secoli nei sotterranei del Castello di Greyhawk sul mondo di Oerth, Fraz-Urb'luu ha gradualmente recuperato il suo potere nell'Abisso. È alla ricerca dei frammenti del leggendario *bastone del potere* sottrattogli da coloro che lo imprigionarono e ordina a tutti i suoi servitori di portare avanti questa ricerca.

La vera forma del Principe dell'Inganno è quella di un grande gargoye alto poco più di tre metri e mezzo, con il collo allungato e muscoloso, un volto sorridente incorniciato da lunghe orecchie appuntite e da lisci capelli neri, con grosse ali di pipistrello ripiegate sulle sue possenti spalle. Può tuttavia assumere altre forme che variano dall'orrendo al magnifico. Spesso il signore dei demoni si immedesima nel ruolo che interpreta a tal punto da smarrirsi in esso, almeno per qualche tempo.

Molti cultisti di Fraz-Urb'luu non sanno neanche di servire il Principe dell'Inganno e credono che il loro padrone sia un essere benevolo, un dio dimenticato, un celestiale o persino un altro immondo in grado di esaudire i loro desideri. Fraz-Urb'luu indossa tutte queste maschere e molte altre ancora. Adora soprattutto aiutare i cacciatori di demoni contro i suoi

avversari demoniaci, spingendoli a commettere atti sempre più atroci in nome della loro sacra causa, per poi rivelare la sua vera natura e reclamare le loro anime per sé.

TANA DI FRAZ-URB'LUU

La tana di Fraz-Urb'luu si trova sullo strato Abissale noto come Cuore del Vuoto, una desolata distesa di polvere bianca da cui spuntano alcune rare strutture. La tana vera e propria è costituita dalla città di Zoragmelok, una fortezza circolare circondata da mura di adamantio sormontate di lame affilate e uncini. Le torri attorcigliate che sovrastano le cupole contorte e i vasti anfiteatri sono solo alcuni esempi delle architetture impossibili presenti in città.

Il grado di sfida di Fraz-Urb'luu è 24 (62.000 PE) quando viene incontrato nella sua tana.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Fraz-Urb'luu perde), Fraz-Urb'luu può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi:

- Fraz-Urb'luu fa in modo che fino a 5 porte all'interno della sua tana diventino pareti e fa comparire un pari numero di porte dove prima non ce n'era nessuna.
- Fraz-Urb'luu sceglie un umanoide all'interno della tana e crea istantaneamente un simulacro di quella creatura (come se fosse creato tramite l'incantesimo *simulacro*). Questo simulacro obbedisce ai comandi di Fraz-Urb'luu e viene distrutto al successivo conteggio di iniziativa 20.

FRAZ-URB'LUU

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 350 (28d10 + 196)

Velocità 12 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
29 (+9)	12 (+1)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Tiri Salvezza Des +8, Cos +15, Int +15, Sag +14

Abilità Furtività +8, Inganno +15, Percezione +14

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 24, vista pura 36 m

Linguaggi tutti, telepatia 36 m

Sfida 23 (50.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Fraz-Urb'luu è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 23). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

- A volontà: *allucinazione di forza*, *alterare se stesso* (può diventare di taglia Media quando cambia il suo aspetto), *dissolvi magie*, *individuazione del magico*
- 3/giorno ciascuno: *confusione*, *fuorviare*, *illusione programmata*, *sembrare, sogno*
- 1/giorno ciascuno: *immagine proiettata*, *miraggio arcano*, *modificare memoria*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Fraz-Urb'luu fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Fraz-Urb'luu dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Fraz-Urb'luu sono magici.

Non Individuabile. Fraz-Urb'luu non può essere bersagliato da magie di divinazione, essere percepito attraverso i sensori magici di scrutamento o individuato dalle capacità che percepiscono i demoni o gli immondi.

AZIONI

Multiattacco. Fraz-Urb'luu effettua tre attacchi: uno con il morso e due con i pugni.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 23 (4d6 + 9) danni perforanti.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 27 (4d8 + 9) danni contundenti.

AZIONI LEGGENDARIE

Fraz-Urb'luu può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Fraz-Urb'luu recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +16 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 31 (4d10 + 9) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è anche afferrata (CD 24 per sfuggire). Il bersaglio afferrato è anche trattenuto. Fraz-Urb'luu può afferrare solo una creatura alla volta con la sua coda.

Allucinazione Mortale (Costa 2 Azioni). Fraz-Urb'luu lancia *allucinazione mortale*; non è richiesta concentrazione.

- Fraz-Urb'luu genera un'ondata di angoscia. Ogni creatura che egli può vedere all'interno della tana deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 23, altrimenti subisce 33 (6d10) danni psichici.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di Fraz-Urb'luu è alterata dalla sua magia, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Le creature intelligenti entro 1,5 km dalla tana hanno frequenti allucinazioni di amici e compagni defunti da tempo, che svaniscono dopo essere comparsi fugacemente.
- Le strade e i sentieri entro 9 km dalla tana si intrecciano e si ritorcono su se stessi, rendendo l'orientamento nell'area estremamente difficile.
- Se un umanoide trascorre almeno 1 ora entro 1,5 km dalla tana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 23, altrimenti cade preda di una follia determinata dalla tabella "Follia di Fraz-Urb'luu". Se una creatura supera questo tiro salvezza, non può più essere influenzata da questo effetto regionale per 24 ore.

Se Fraz-Urb'luu muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

FOLLIA DI FRAZ-URB'LUU

Se una creatura impazzisce nella tana di Fraz-Urb'luu o entro linea di vista dal signore dei demoni, il DM tira sulla tabella "Follia di Fraz-Urb'luu" per determinare la natura

della follia, che è un difetto del personaggio che permane finché non viene curato. Vedi la *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulla follia.

FOLLIA DI FRAZ-URB'LUU

d100	Difetto (permane finché curato)
01-20	"Non rivelo mai a nessuno le mie azioni o intenzioni, nemmeno quando farlo tornerebbe a mio beneficio."
21-40	"Alterno allucinazioni a stati di catatonia."
41-60	"La mia mente si perde in elaborate fantasticherie che non trovano riscontro nella realtà. Quando torno a concentrarmi sul mondo, ho serie difficoltà a ricordare che è stato tutto un sogno."
61-80	"Mi convinco che qualcosa è vero, anche di fronte a prove soverchianti che dimostrano il contrario."
81-00	"Percepisco la realtà in modo diverso da tutti gli altri. Sono spesso soggetto a violente allucinazioni che non hanno senso per nessun altro."



FRAZ-URB'LUU

GRAZ'ZT

L'aspetto del Principe Oscuro è un monito: non tutto ciò che è bello è necessariamente buono. Graz'zt, alto più di due metri e mezzo, è l'incarnazione perfetta del desiderio sfrenato: ogni linea e ogni curva del suo corpo, ogni sguardo dei suoi occhi ardenti è allo stesso tempo una promessa di piacere e di dolore. C'è qualcosa di sottilmente sbagliato nella sua bellezza, dagli angoli aspri dei suoi lineamenti alle sei dita su ogni mano e su ogni piede. Graz'zt può inoltre trasformarsi a volontà e apparire in qualsiasi forma umanoide che risulti piacevole ai suoi occhi o a quelli di chi lo osserva, risultando sempre a modo suo seducente.

Graz'zt si circonda degli oggetti più pregiati e dei servitori più attraenti e si cinge di vesti di cuoio e di seta dalla fattura seducente e inquietante al tempo stesso. La sua tana e quelle dei suoi cultisti sono luoghi di piacere dove tutto è tollerato, ad eccezione della moderazione e della gentilezza.

L'oscuro Principe del Piacere ritiene che la morigeratezza sia l'unico peccato e prende tutto ciò che vuole. I culti a lui dedicati sono società segrete dove regna l'indulgenza, i cui membri usano la loro decadenza per soggiogare gli altri attraverso ricatti, dipendenze e manipolazioni. Spesso indossano maschere di alabastro dalle espressioni estatiche o abiti e decorazioni corporee appariscenti durante i loro incontri segreti.

Anche se preferisce usare il fascino e la sottile manipolazione, Graz'zt è in grado di compiere terribili atti di violenza se provocato. Brandisce uno spadone chiamato Angdrelve, l'Onda del Dolore, la cui lama ondulata e affilata come un rasoio può trasudare acido al suo comando.

TANA DI GRAZ'ZT

La tana principale di Graz'zt è il suo Palazzo Argenteo, una sfarzosa struttura nella città di Zelatar, situata nel suo dominio Abissale di Azzagrat. La folle influenza di Graz'zt si irradia dal palazzo come un'onda tangibile. Se permane abbastanza a lungo in un singolo luogo, Graz'zt può distorcerlo con la sua follia. La tana di Graz'zt è un covo di ostentazione ed edonismo, decorata di addobbi talmente decadenti ed eccessivi da fare arrossire anche il più ricco dei mortali. All'interno delle tane di Graz'zt, i seguaci, i servitori e i sudditi di ogni genere sono obbligati a placare la sete di esibizionismo e di piacere di Graz'zt.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Graz'zt perde), Graz'zt può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi:

- Graz'zt lancia l'incantesimo *comando* su ogni creatura a sua scelta nella tana. Non ha bisogno di vedere ogni creatura, ma deve essere consapevole della presenza di un individuo nella tana per bersagliare quella creatura. Impartisce lo stesso comando a tutti i bersagli.
- Le superfici lisce all'interno della tana diventano riflettenti come uno specchio levigato. Finché non viene usata un'azione di tana diversa, le creature all'interno della tana subiscono svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi.



GRAZ'ZT

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di Graz'zt è alterata dalla sua magia, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Le superfici piatte entro 1,5 km dalla tana fatte di pietra o di metallo diventano altamente riflettenti, come se fossero levigate a specchio. Queste superfici diventano soprannaturalmente simili a uno specchio.
- Le bestie selvatiche entro 9 km dalla tana cedono frequentemente a impulsi competitivi o di accoppiamento che rispecchiano i loro comportamenti nella stagione degli amori.
- Se un umanoide trascorre almeno 1 ora entro 1,5 km dalla tana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 23, altrimenti cade preda di una follia determinata dalla tabella "Follia di Graz'zt". Se una creatura supera questo tiro salvezza, non può più essere influenzata da questo effetto regionale per 24 ore.

Se Graz'zt muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

FOLLIA DI GRAZ'ZT

Se una creatura impazzisce nella tana di Graz'zt o entro linea di vista dal signore dei demoni, il DM tira sulla tabella "Follia di Graz'zt" per determinare la natura della follia,

che è un difetto del personaggio che permane finché non viene curato. Vedi la *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulla follia.

FOLLIA DI GRAZ'ZT

d100	Difetto (permane finché curato)
01-20	"Non c'è nulla al mondo più importante di me e dei miei desideri.
21-40	"Chiunque non faccia esattamente ciò che dico non merita di vivere."
41-60	"Il mio è l'unico sentiero della redenzione. Chiunque dica il contrario lo fa al solo scopo di fuorviarti."
61-80	"Non avrò pace finché non avrò conquistato un'altra persona e riuscirci è più importante della mia stessa vita... o delle vite altrui."
81-90	"Il mio piacere è di importanza fondamentale. Ogni altra cosa, incluse le convenzioni sociali, è marginale."
91-00	"Tutto ciò che mi rende felice dev'essere colto immediatamente. Non ha senso rimandare a dopo qualcosa che dà piacere."

GRAZ'ZT

Immondo Grande (demone, mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 378 (36d10 + 180)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Tiri Salvezza Des +9, Cos +12, Sag +12

Abilità Inganno +15, Intuizione +12, Percezione +12, Persuasione +15

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 22, vista pura 36 m

Linguaggi tutti, telepatia 36 m

Sfida 24 (62.000 PE)

Mutaforma. Graz'zt può usare la sua azione per trasformarsi in una forma simile a quella di un umanoide Medio o per tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Graz'zt è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 23). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *charme su persone*, *corona di follia*, *dissolvi magie*, *individuazione del magico*, *sussurri dissonanti*

3/giorno ciascuno: *controincantesimo*, *dominare persone*, *oscurità*, *santuario*, *telecinesi*, *teletrasporto*

1/giorno ciascuno: *dominare mostri*, *invisibilità superiore*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Graz'zt fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Graz'zt dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Graz'zt sono magici.

AZIONI

Multiattacco. Graz'zt attacca due volte con Onda del Dolore.

Onda del Dolore (Spadone). Attacco con Arma da Mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 20 (4d6 + 6) danni taglienti più 14 (4d6) danni da acido.

Teletrasporto. Il Graz'zt si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 36 metri e che egli sia in grado di vedere.

AZIONI LEGGENDARIE

Graz'zt può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Graz'zt recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco. Graz'zt attacca una volta con Onda del Dolore.

Danza, Mio Burattino! Una creatura affascinata da Graz'zt e che Graz'zt sia in grado di vedere deve usare la propria reazione per muoversi fino al massimo della propria velocità come Graz'zt indica.

Seminare Discordia. Graz'zt lancia *corona di follia* o *sussurri dissonanti*.

Teletrasporto. Graz'zt usa la sua azione di Teletrasporto.

JUIBLEX

Chiamato il Signore Senza Volto e la Melma Famelica negli antichi grimori, Juiblex è il signore demoniaco delle melme e delle fanghiglie, una creatura velenosa che non si cura delle trame e degli intrighi degli altri suoi simili. Esiste solo per divorare, assimilare e trasformare la materia vivente in una nuova parte di sé stesso.

Juiblex è una vista terrificante: un ammasso di fanghiglia ribollente di un colore che varia dal nero al verde, con occhi rossi luminosi che fluttuano e si spostano al suo interno.

JUIBLEX



Può ergersi fino a formare una collina di 6 metri, da cui si protendono degli pseudopodi gocciolanti che tentano di trascinare le vittime verso la massa centrale. Chi viene assimilato da Juiblex è annientato.

Soltanto chi è completamente uscito di senno venera Juiblex e si prende cura delle sue fanghiglie e delle sue melme. Chi si offre al signore dei demoni ne viene inghiottito e si trasforma in una melma senziente dalla forma vagamente umanoide. I corpi delle creature in carne ed ossa di un tempo vanno a formare il corpo fisico esteso di Juiblex, mentre il signore dei demoni assapora e digerisce lentamente le loro identità col passare del tempo.

TANA DI JUIBLEX

La tana principale di Juiblex è nota come le Fosse di Fanghiglia, un reame che Juiblex condivide con Zuggtmoy. Questo strato dell'Abisso, noto anche col nome di Shedaklah, è una distesa gorgogliante di poltiglia fetida e viscida. Tutto il territorio è coperto da vasti tratti di fanghiglie corrosive e prive di intelletto. Dagli oceani di mufte e melme al comando di Juiblex, emergono strane forme di vita organica di ogni genere.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Juiblex perde), Juiblex può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi:

- Juiblex copre di fanghiglia un'area quadrata di terreno all'interno della tana e che esso sia in grado di vedere. L'area può avere un lato massimo di 3 metri. La fanghiglia permane per 1 ora o finché non viene rimossa bruciandola con il fuoco. Quando la fanghiglia compare, ogni creatura entro quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 21, altrimenti diventa trattenuta. Quando una creatura entra nell'area per la prima volta in un turno o termina il proprio turno all'interno, deve effettuare lo stesso tiro salvezza. Una creatura trattenuta è bloccata fintanto che rimane nell'area di fanghiglia o finché non riesce a liberarsi. La creatura trattenuta, o un'altra creatura entro portata, può usare la propria azione per liberarsi effettuando con successo una prova di Forza con CD 21. Se la fanghiglia prende fuoco, brucia e scompare dopo 1 round. Ogni creatura che inizia il proprio turno nella fanghiglia che brucia subisce 22 (4d10) danni da fuoco.
- Juiblex copre di fanghiglia un'area quadrata di terreno all'interno della tana e che esso sia in grado di vedere. L'area può avere un lato massimo di 3 metri. La fanghiglia permane per 1 ora o finché non viene rimossa bruciandola con il fuoco. Quando la fanghiglia compare, ogni creatura entro quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21, altrimenti cade a terra prona e scivola per 3 metri in una direzione casuale determinata dal tiro di un d8. Quando una creatura entra nell'area per la prima volta in un turno o termina il proprio turno all'interno, deve effettuare lo stesso tiro salvezza. Se la fanghiglia prende fuoco, brucia e scompare dopo 1 round. Ogni creatura che inizia il proprio turno nella fanghiglia che brucia subisce 22 (4d10) danni da fuoco.
- Una fanghiglia verde (vedi la *Dungeon Master's Guide*) compare su un punto del soffitto a scelta di Juiblex all'interno della tana. La fanghiglia si disintegra dopo 1 ora.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di Juiblex è alterata dalla sua magia, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Le piccole masse d'acqua (come gli stagni o i pozzi) entro 1,5 km dalla tana diventano potenti acidi e corrodono qualsiasi oggetto che le tocchi.
- Le superfici entro 9 km dalla tana sono spesso coperte da una sottile patina di fanghiglia viscosa che si appiccica a tutto ciò che la tocca.
- Se un umanoide trascorre almeno 1 ora entro 1,5 km dalla tana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti cade preda di una follia determinata dalla tabella "Follia di Juiblex". Se una creatura supera questo tiro salvezza, non può più essere influenzata da questo effetto regionale per 24 ore.

Se Juiblex muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

FOLLIA DI JUIBLEX

Se una creatura impazzisce nella tana di Juiblex o entro linea di vista dal signore dei demoni, il DM tira sulla tabella

"Follia di Juiblex" per determinare la natura della follia, che è un difetto del personaggio che permane finché non viene curato. Vedi la *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulla follia.

FOLLIA DI JUIBLEX

d100 Difetto (permane finché curato)

01-20	"Devo divorare tutto ciò che posso!"
21-40	"Mi rifiuto di separarmi da qualsiasi oggetto in mio possesso."
41-60	"Farò tutto ciò che posso per spingere gli altri a mangiare e a bere oltre i loro limiti."
61-80	"Devo possedere la maggiore quantità di beni materiali possibile."
81-00	"La mia personalità è irrilevante. È ciò che assimilo a definirmi."

JUIBLEX

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 350 (28d12 + 168)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +13, Sag +12

Abilità Percezione +12

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, afferrato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 22, vista pura 36 m

Linguaggi tutti, telepatia 36 m

Sfida 23 (50.000 PE)

Fetido. Ogni creatura, escluse le melme, che inizi il proprio turno entro 3 metri da Juiblex deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 21, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Juiblex è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Juiblex può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *fiotto acido* (17° livello), *individuazione del magico* 3/giorno ciascuno: *contagio*, *forma gassosa*, *inacidire*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Juiblex fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Juiblex dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Juiblex sono magici.

Rigenerazione. Juiblex recupera 20 punti ferita all'inizio del suo turno. Se subisce danni da fuoco o danni radiosi, questo tratto non funziona all'inizio del suo turno successivo. Juiblex muore solo se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non può rigenerarsi.

Movimenti del Ragno. Juiblex può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

AZIONI

Multiattacco. Juiblex effettua tre attacchi con la sferzata di acido.

Sferzata di Acido. Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 21 (4d6 + 7) danni da acido. Ogni creatura uccisa da questo attacco viene attirata nel corpo di Juiblex e il suo cadavere viene annientato dopo 1 minuto.

Espellere Fanghiglia (Ricarica 5-6). Juiblex sputa una fanghiglia corrosiva, bersagliando una creatura situata entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21. Se lo fallisce, subisce 55 (10d10) danni da acido. A meno che il bersaglio non riesca a evitare tutti questi danni, l'eventuale armatura di metallo da esso indossata subisce una penalità permanente di -1 alla CA che offre e qualsiasi arma di metallo che il bersaglio trasporti o impugni subisce una penalità permanente di -1 ai tiri per i danni. La penalità peggiora ogni volta che un bersaglio è soggetto a questo effetto. Se la penalità su un oggetto scende a -5, l'oggetto è distrutto.

AZIONI LEGGENDARIE

Juiblex può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Juiblex recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Fiotto Acido. Juiblex lancia *fiotto acido*.

Attacco. Juiblex effettua un attacco con la sferzata di acido.

Tocco Corrotto (Costa 2 Azioni). Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. **Colpito:** 21 (4d6 + 7) danni da veleno e il bersaglio è coperto di fanghiglia. Finché la fanghiglia non viene raschiata via con un'azione, il bersaglio è avvelenato e ogni creatura che non sia una melma è avvelenata finché si trova entro 3 metri dal bersaglio.



ORCUS

ORCUS

Orcus è il Principe Demoniaco della Non Morte, noto anche come il Signore del Sangue. Trae piacere dalle sofferenze dei viventi, ma preferisce di gran lunga la compagnia e i servigi dei non morti. Il suo desiderio è di vedere estinte tutte le forme di vita e il multiverso trasformato in una vasta necropoli popolata esclusivamente da creature non morte sotto il suo comando.

Orcus ricompensa coloro che diffondono la morte in suo nome conferendo loro una piccola parte del suo potere. I suoi servitori di rango più basso diventano ghoul e zombi che prestano servizio nelle sue legioni, mentre i suoi servitori preferiti sono i cultisti e i necromanti che massacrano i viventi e manipolano i morti, emulando il loro temibile signore.

Orcus è una creatura bestiale e corrotta, dall'aspetto malsano e putrefatto. Ha il bacino di una capra, il torace di un umanoide e una pancia corpulenta, rigonfia di putrefazione. Dalle spalle spuntano grandi ali da pipistrello e la testa è simile al cranio di una capra che ha ormai perduto quasi tutta la carne. Orcus impugna in una mano la leggendaria Bacchetta di Orcus, descritta nel capitolo 7, "Tesori", della *Dungeon Master's Guide*.

TANA DI ORCUS

La tana di Orcus si trova nella città fortificata di Naratyr, su Thanatos, lo strato dell'Abisso sotto il suo controllo. Naratyr, circondata da un fossato in cui scorrono le acque del Fiume Stige, è una città fredda e stranamente

silenziosa, le cui strade rimangono spesso vuote per ore e ore. Il castello centrale è fatto di ossa, le pareti interne sono di carne e i tappeti sono fatti di capelli intrecciati. La città è popolata da non morti vaganti, molti dei quali ingaggiano continuamente battaglia tra loro.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Orcus perde), Orcus può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi:

- La voce di Orcus rimbomba in tutta la tana. Il suo proclama sottopone una creatura a sua scelta a un effetto di *parola del potere uccidere*. Orcus non ha bisogno di vedere la creatura, ma deve essere consapevole della presenza di quell'individuo nella tana.
- Orcus anima un massimo di sei cadaveri all'interno della tana come scheletri, zombi o ghoul. Questi non morti obbediscono ai suoi comandi telepatici, che possono raggiungere qualsiasi punto della tana.
- Orcus fa spuntare braccia scheletriche in un'area quadrata con lato di 6 metri su un tratto del terreno che sia in grado di vedere. Le braccia permangono fino al successivo conteggio di iniziativa 20. Ogni creatura che si trovi in quell'area quando le braccia compaiono deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 23, altrimenti è trattenuta finché le braccia non scompaiono o finché Orcus non la libera dalla presa (non è richiesta un'azione).

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di Orcus è alterata dalla sua magia, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Le bestie morte si animano periodicamente come parodie non morte di ciò che erano un tempo. Le versioni scheletriche e zombi delle forme di vita selvatiche sono una presenza comune nell'area.
- L'aria è satura del fetore della carne putrefatta e le mosche ronzanti diventano sempre più numerose nella regione, anche là dove non è presente alcuna carcassa.
- Se un umanoide trascorre almeno 1 ora entro 1,5 km dalla tana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 23, altrimenti cade preda di una follia determinata dalla tabella "Follia di Orcus". Se una creatura supera questo tiro salvezza, non può più essere influenzata da questo effetto regionale per 24 ore.

Se Orcus muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

ORCUS

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale),

20 con la *Bacchetta di Orcus*

Punti Ferita 405 (30d12 + 210)

Velocità 12 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Tiri Salvezza Des +10, Cos +15, Sag +13

Abilità Arcano +12, **Percezione** +12

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco

Immunità ai Danni necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 22, vista pura 36 m

Linguaggi tutti, telepatia 36 m

Sfida 26 (90.000 PE)

Bacchetta di Orcus. La bacchetta possiede 7 cariche e ogni sua proprietà che richieda un tiro salvezza ha una CD del tiro salvezza pari a 18. Finché la impugna, Orcus può usare un'azione per lanciare *animare morti*, *inacidire* o *parlare con i morti*. In alternativa, può spendere 1 o più cariche della bacchetta per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti: *cerchio di morte* (1 carica), *dito della morte* (1 carica) o *parola del potere uccidere* (2 cariche). La bacchetta recupera 1d4 + 3 cariche ogni giorno all'alba.

Finché Orcus impugna la bacchetta, può usare un'azione per evocare creature non morte la cui media combinata dei punti ferita non superi 500. Questi non morti emergono magicamente dal terreno o si formano in altri modi negli spazi liberi entro 90 metri da Orcus e obbediscono ai suoi comandi finché non vengono distrutti o finché Orcus non li congela con un'azione. Una volta che questa proprietà della bacchetta è stata usata, non può più essere usata fino all'alba successiva.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Orcus è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 23, +15 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Può lanciare i seguenti

FOLLIA DI ORCUS

Se una creatura impazzisce nella tana di Orcus o entro linea di vista dal signore dei demoni, il DM tira sulla tabella "Follia di Orcus" per determinare la natura della follia, che è un difetto del personaggio che permane finché non viene curato. Vedi la *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulla follia.

FOLLIA DI ORCUS

d100 Difetto (permane finché curato)

01–20	"Divento spesso distaccato e malinconico, rimuginando sull'insopportabile fragilità della vita."
21–40	"Provo un impulso irresistibile a far soffrire i deboli."
41–60	"Non ho alcuna remora a lavorare sui cadaveri nei miei studi per meglio comprendere la morte."
61–80	"Voglio raggiungere lo stato di esistenza eterno della non morte."
81–00	"Sono sopraffatto dalla percezione della futilità della vita."

incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico*, *tocco gelido* (17° livello)

3/giorno ciascuno: *creare non morti*, *dissolvi magie*

1/giorno: *fermare il tempo*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Orcus fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Orcus dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Orcus sono magici.

Maestro della Non Morte. Quando Orcus lancia *animare morti* o *creare non morti*, sceglie il livello a cui lanciare l'incantesimo e le creature generate da quegli incantesimi rimangono sotto il suo controllo a tempo indeterminato. Può inoltre lanciare *creare non morti* anche quando non è notte.

AZIONI

Multiattacco. Orcus effettua due attacchi con la *Bacchetta di Orcus*.

Bacchetta di Orcus. Attacco con Arma da Mischia: +19 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 21 (3d8 + 8) danni contundenti più 13 (2d12) danni necrotici.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 21 (3d8 + 8) danni perforanti più 18 (4d8) danni da veleno.

AZIONI LEGGENDARIE

Orcus può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Orcus recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Coda. Orcus effettua un attacco con la coda.

Assaggio della Non Morte. Orcus lancia *tocco gelido* (17° livello).

Morte Strisciante (Costa 2 Azioni). Orcus sceglie un punto sul terreno situato entro 30 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Un cilindro di energia necrotica turbinante alto 18 metri e con un raggio di 3 metri si alza da quel punto e permane fino alla fine del turno successivo di Orcus. Le creature in quell'area sono vulnerabili ai danni necrotici.

YEENOGHU

La Bestia del Massacro ha l'aspetto di un torreggiante gnoll ricoperto di cicatrici e alto 4,2 metri. Yeenoghu è il Signore degli Gnoll e le sue creazioni sono fatte a sua perversa immagine e somiglianza. Quando il signore dei demoni va a caccia sul Piano Materiale, è seguito da interi branchi di iene. Quelle iene che mangiano la carne delle sue vittime diventano gnoll ed emulano le abitudini del loro padrone. Pochi altri venerano Yeenoghu, ma chi lo fa tende ad assumere un aspetto simile a quello di uno gnoll, con una postura ricurva e una fila di zanne aguzze.

Yeenoghu non desidera altro che il massacro e la distruzione fine a se stessa. Gli gnoll sono i suoi strumenti e li spinge a commettere atti sempre più atroci in suo nome. Yeenoghu prova piacere quando può incutere paura prima di uccidere e nel seminare dolore e disperazione prima di distruggere le cose più preziose. Con lui non si tratta: incontrarlo significa combatterlo... finché la lotta non gli viene a noia. La Bestia del Massacro ha una rivalità di vecchia data con Baphomet, il Re Cornuto, e i due signori dei demoni e i loro seguaci si attaccano l'un l'altro a vista.

Il Signore degli Gnoll è coperto da una pelliccia arruffata, ha una pelle tesa e dura come il cuoio e un volto simile al teschio ghignante di una bestia predatrice. Il corpo è ricoperto da un'accozzaglia di scudi e corazze di piastre tenuti assieme da catene e decorati con la pelle scuoiata dei suoi nemici più feroci. Brandisce un mazafrusto a tre teste chiamato Macellaio, che può evocare nella sua mano quando vuole, sebbene tenda con altrettanta frequenza a fare a pezzi la sua preda a mani nude prima di squarciarle la gola con le zanne.

TANA DI YEENOGHU

La tana di Yeenoghu nell'Abisso è chiamata le Gole della Morte, un vasto territorio di caccia fatto di colline spoglie e di crepacci, dove il signore dei demoni insegue i

mortali catturati giocando crudelmente con loro. La tana di Yeenoghu è un luogo di sangue e di morte popolato da gnoll, iene e ghouls e l'intero strato dell'Abisso è un luogo quasi del tutto privo di strutture o segni di civiltà.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Yeenoghu perde), Yeenoghu può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi:

- Yeenoghu fa prorompere dal terreno uno spuntone di ferro, alto 1,5 metri e del diametro di 2,5 cm, in un punto situato entro 30 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Ogni creatura nello spazio in cui emerge lo spuntone deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 24; se lo fallisce, subisce 27 (6d8) danni perforanti ed è trattenuta in quanto resta impalata sullo spuntone. Una creatura può usare un'azione per rimuovere se stessa (o una creatura entro portata) dallo spuntone, ponendo fine alla condizione di trattenuto.
- Ogni gnoll o iena che Yeenoghu è in grado di vedere può usare la propria reazione per muoversi al massimo della propria velocità.
- Fino al successivo conteggio di iniziativa 20, tutti gli gnoll e le iene all'interno della tana sono infuriati:



YEENOGHU

dispongono di vantaggio ai tiri per colpire con le armi da mischia e i tiri per colpire contro di loro dispongono a loro volta di vantaggio.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di Yeenoghu è alterata dalla sua magia, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Entro 1,5 km dalla tana, grossi spuntoni di ferro emergono dal terreno e dalle superfici di pietra. Yeenoghu impala i cadaveri dei caduti su quegli spuntoni.
- Le bestie predatrici nel raggio di 9 km dalla tana diventano insolitamente feroci e uccidono anche quando non hanno bisogno di sfamarsi. Le carcasse delle prede vengono lasciate a marcire in uno sfoggio innaturale di inutili carneficine.
- Se un umanoide trascorre almeno 1 ora entro 1,5 km dalla tana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti cade preda di una follia determinata dalla tabella "Follia di Yeenoghu". Se una creatura supera questo tiro salvezza, non può più essere influenzata da questo effetto regionale per 24 ore.

Se Yeenoghu muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

YEENOGHU

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 348 (24d12 + 192)

Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
29 (+9)	16 (+3)	26 (+8)	16 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +10, Cos +15, Sag +14

Abilità Intimidire +9, Percezione +14

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 24, vista pura 36 m

Linguaggi tutti, telepatia 36 m

Sfida 24 (62.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Yeenoghu è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *arma spirituale* (incantesimo di 8° livello, 4d8 + 2 danni da forza quando colpisce, compare come un mazzafrusto); *individuazione del magico*

3/giorno ciascuno: *dissolvi magie*, *invisibilità*, *paura*

1/giorno ciascuno: *teletrasporto*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Yeenoghu fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Yeenoghu dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Yeenoghu sono magici.

FOLLIA DI YEENOGHU

Se una creatura impazzisce nella tana di Yeenoghu o entro linea di vista dal signore dei demoni, il DM tira sulla tabella "Follia di Yeenoghu" per determinare la natura della follia, che è un difetto del personaggio che permane finché non viene curato. Vedi la *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulla follia.

FOLLIA DI YEENOGHU

d100 Difetto (permane finché curato)

01–20	"Mi lascio trascinare dalla collera e cerco di fomentare gli altri attorno a me per scatenare una folla inferocita."
21–40	"La carne delle altre creature intelligenti è deliziosa!"
41–60	"Inveisco contro le leggi e le usanze della civiltà, nel tentativo di tornare a un'epoca più primitiva."
61–80	"Bramo la morte altrui e cerco costantemente lo scontro nella speranza che sia versato del sangue."
81–00	"Strappo dei trofei ai cadaveri delle mie vittime e ne ricavo degli ornamenti."

Furia. Quando Yeenoghu riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia nel suo turno, Yeenoghu può effettuare un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco con il morso.

AZIONI

Multiattacco. Yeenoghu effettua tre attacchi con il mazzafrusto. Se un attacco colpisce, Yeenoghu può provocare uno degli effetti aggiuntivi seguenti, a sua scelta o casuale (ogni effetto può essere usato solo una volta per Multiattacco):

1. L'attacco infligge 13 (2d12) danni contundenti extra.
2. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti è paralizzato fino all'inizio del turno successivo di Yeenoghu.
3. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti sarà influenzato dall'incantesimo *confusione* fino all'inizio del turno successivo di Yeenoghu.

Mazzafrusto. Attacco con Arma da Mischia: +16 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. Colpito: 22 (2d12 + 9) danni contundenti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 31 (4d10 + 9) danni perforanti.

AZIONI LEGGENDARIE

Yeenoghu può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Yeenoghu recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Carica. Yeenoghu si muove fino alla sua velocità.

Spingere Via. Yeenoghu effettua un attacco con il mazzafrusto.

Se l'attacco colpisce, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 24, altrimenti viene spinto di 4,5 metri in linea retta allontanandosi da Yeenoghu. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, cade a terra prono.

Selvaggio (Costa 2 Azioni). Yeenoghu effettua un attacco con il morso contro ogni creatura entro 3 metri da lui.



ZUGGTMOY

ZUGGTMOY

La Regina Demoniaca dei Funghi, la Signora della Putrefazione e della Decomposizione, Zuggtmoy è una creatura aliena che desidera soltanto infestare le creature viventi con le sue spore, per trasformarle nei suoi servitori privi di volontà e, col tempo, in ospiti in stato di decomposizione per funghi, muffe e altre creature fungoidi da lei generate.

Zuggtmoy, completamente inumana, può plasmare la sua massa fungosa in varie forme vagamente umanoidi, inclusa la figura sottile e scheletrica raffigurata nei grimori e nelle antiche opere d'arte, drappeggiata e velata in miceli e licheni. In realtà, buona parte dei suoi aspetti e dei suoi atteggiamenti, nonché quelli dei suoi servitori, sono una parodia senz'anima della vita mortale nei suoi molti aspetti.

I cultisti di Zuggtmoy spesso la seguono contro la loro stessa volontà. Molti sono stati contaminati dai funghi entro una certa misura, inalando le sue spore di controllo mentale o subendo trasformazioni in cui la carne e i funghi diventano una cosa sola. Questi cultisti sono estensioni fungoidi della volontà della Regina Demoniaca. La loro devozione può iniziare con le promesse apparentemente innocue offerte da spore e funghi esotici, che però presto divorano i loro corpi e le loro anime.

La condivisione dello stesso strato dell'Abisso con Juiblex, più la fame insaziabile che anima entrambi, ha reso questi due signori dei demoni dei nemici mortali, ognuno votato alla distruzione e all'assimilazione finale dell'altro.

TANA DI ZUGGTMOY

La tana principale di Zuggtmoy è il suo palazzo su Shedaklah, composto da due dozzine di funghi color giallo pallido e marrone rancido, alcuni tra i funghi più giganteschi che siano mai esistiti. Il palazzo è circondato da un campo di vesce acide e di vapori velenosi. I funghi veri e propri sono tutti collegati da ponti di funghi della staffa e nei loro gambi gommosi e fibrosi sono state scavate innumerevoli camere.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Zuggtmoy perde), Zuggtmoy può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi:

- Zuggtmoy fa comparire quattro spore gassose o funghi viola (vedi il *Monster Manual*) in spazi liberi a sua scelta all'interno della tana. Queste creature svaniscono dopo 1 ora.
- Fino a quattro creature vegetali, amichevoli nei confronti di Zuggtmoy e che Zuggtmoy sia in grado di vedere, possono usare le loro reazioni per muoversi fino al massimo della loro velocità ed effettuare un attacco con arma.
- Zuggtmoy usa le sue Spore di Infestazione o le sue Spore del Controllo Mentale, centrate su un fungo all'interno della sua tana, anziché su se stessa.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di Zuggtmoy è alterata dalla sua magia, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Muffe e funghi di ogni genere crescono sulle superfici entro 9 km dalla tana, anche dove normalmente non attecchirebbero.
- Le forme di vita vegetali entro 1,5 km dalla tana sono infestate da funghi parassiti e mutano lentamente man mano che vengono sopraffatte.

- Se un umanoide trascorre almeno 1 ora entro 1,5 km dalla tana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti cade preda di una follia determinata dalla tabella "Follia di Zuggtmoy". Se una creatura supera questo tiro salvezza, non può più essere influenzata da questo effetto regionale per 24 ore.

Se Zuggtmoy muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

FOLLIA DI ZUGGTMOY

Se una creatura impazzisce nella tana di Zuggtmoy o entro linea di vista dalla signora dei demoni, il DM tira sulla tabella "Follia di Zuggtmoy" per determinare la natura della follia, che è un difetto del personaggio che permane finché non viene curato. Vedi la *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sulla follia.

ZUGGTMOY

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 304 (32d10 + 128)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Tiri Salvezza Des +9, Cos +11, Sag +11

Abilità Percezione +11

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 21, vista pura 36 m

Linguaggi tutti, telepatia 36 m

Sfida 23 (50.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Zuggtmoy è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 22). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico*, *localizza animali o vegetali*, *raggio di infermità*

3/giorno ciascuno: *colpo intrappolante*, *crescita vegetale*, *dissolvi magie*, *intralciare*

1/giorno ciascuno: *forma eterea*, *teletrasporto*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Zuggtmoy fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Zuggtmoy dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Zuggtmoy sono magici.

AZIONI

Multiattacco. Zuggtmoy effettua quattro attacchi con gli pseudopodi.

Pseudopode. Attacco con Arma da Mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 15 (2d8 + 6) danni contundenti più 9 (2d8) danni da veleno.

Spore di Infestazione (3/Giorno). Zuggtmoy diffonde una nube di spore in una sfera del raggio di 6 metri centrata su di lei e

FOLLIA DI ZUGGTMOY

d100 Difetto (permane finché curato)

01–20	"Vedo visioni nel mondo circostante che gli altri non sono in grado di percepire."
21–40	"Ogni tanto cado in uno stato catatonico e resto a fissare l'orizzonte per lunghi tratti di tempo."
41–60	"Vedo una versione alterata della realtà e nella mia mente sono convinto che certe cose siano vere anche di fronte a prove schiaccianti che dimostrano il contrario."
61–80	"La mia mente vacilla e la mia intelligenza sembra andare e venire."
81–00	"Mi gratto in continuazione delle infezioni fungoidi invisibili."

la nube permane per 1 minuto. Ogni creatura in carne ed ossa all'interno della nube quando essa compare, o che vi entri in seguito, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19. Se la creatura supera il tiro salvezza, non può essere contaminata da queste spore per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è infettata da una malattia chiamata spore di Zuggtmoy e ottiene anche una forma casuale di follia indeterminata (da stabilire tirando sulla tabella "Follia di Zuggtmoy"), che permane finché la creatura non viene curata dalla malattia o non muore. Finché è infettata in questo modo, la creatura non può essere infettata di nuovo e deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni 24 ore, terminando l'infezione in caso di successo. In caso di fallimento, il corpo della creatura infettata è lentamente reclamato dalle escrescenze fungose e, dopo tre tiri salvezza falliti di questo tipo, la creatura muore e viene rianimata come servitore delle spore se è un tipo di creatura che può diventarlo (vedi la sezione "Miconide" nel *Monster Manual*).

Spore del Controllo Mentale (Ricarica 5–6). Zuggtmoy diffonde una nube di spore in una sfera del raggio di 6 metri centrata su di lei e la nube permane per 1 minuto. Ogni umanoide o bestia che si trovi nella nube quando compare, o che vi entri in seguito, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19; se lo supera, non può essere influenzata da queste spore per 24 ore, mentre se lo fallisce, è infettata da una malattia chiamata influenza di Zuggtmoy per 24 ore. Finché è infettata, la creatura è affascinata da Zuggtmoy e non può essere di nuovo infettata da queste spore.

REAZIONI

Servo Protettivo. Quando Zuggtmoy è colpita da un attacco, una creatura entro 1,5 metri da Zuggtmoy e da lei affascinata deve usare la sua reazione per essere colpita dall'attacco al posto di Zuggtmoy.

AZIONI LEGGENDARIE

Zuggtmoy può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Zuggtmoy recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco. Zuggtmoy effettua un attacco con gli pseudopodi.

Proiettare Volontà. Una creatura affascinata da Zuggtmoy e che quest'ultima sia in grado di vedere deve usare la sua reazione per muoversi fino alla sua velocità come indicato da Zuggtmoy o per effettuare un attacco con arma contro un bersaglio designato da Zuggtmoy.



SEBASTIANO SUPREMO
DA UN FUNDO RIGENERANTE
ALIMENTATO DALLI OSSI
DELLI VITTAI PER
PRIMA PASSARE
DETERMINATI I CUSI
DETERMINATI

ALCUNE ULLITHO ERANO
DETERMINATE I VASI
DETERMINATI CON IL
NUMERO DUE
VANO VITTE

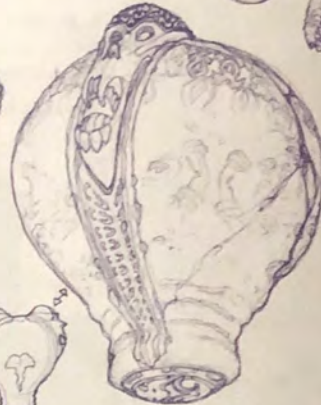


OCCHI DELLE VITTE
DETERMINATE TRATTATI
CON UNA MARCHIA CHE
PRESERVA TUTTE LE
VITTE CHE VANO
VITTE PER DETERMINARE
LA MENTE DORMIENTE

TRAPPO INFERIORE RICAMATO
DALLI OSSI MARCHIA DEL
TESORO DELL'ULLITHO
FUSO ASSIEME

VITTE PRESERVATE DI ULLITHO, ELFI E NANI RIVOLTI DI
PUNIRI NERI GUARDI LA VITTE E' ANCHE VITA PER CREARE
COPIE DI DUEVI NUTRIENTI

VASI CANON OGGI ULLITHO
PER CONTENERE E
PRESERVARE I
CERVELLI



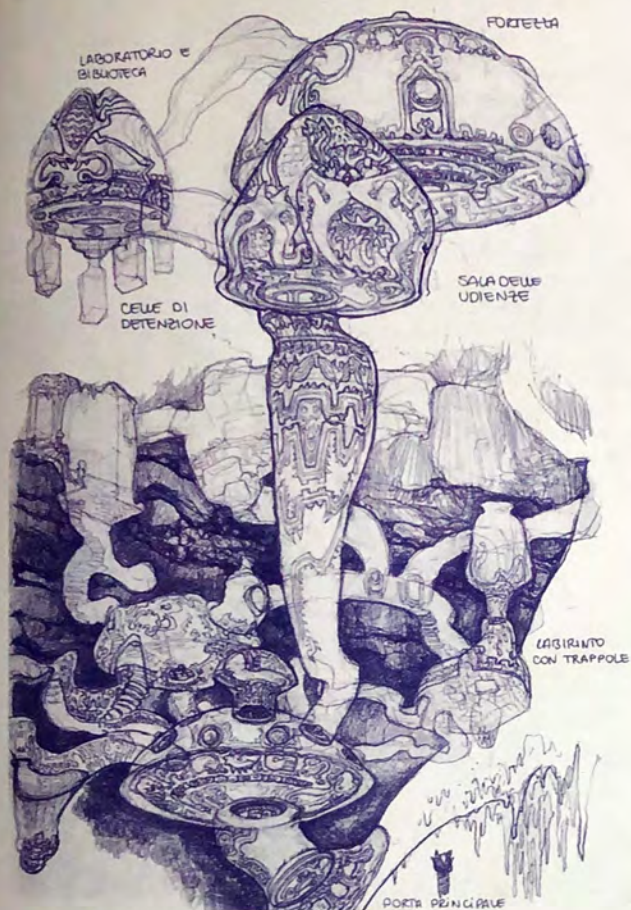
URNE CEREBRALI

I MIND FLAYER PRESERVANO I CERVELLI DEGLI UMANOIDI NELLE URNE. I CERVELLI
RIMANGONO A FERMENTARE IN UNA SALAMOIA SPECIALE O SONO SPRUZZATI DI SPORE
FUNGODI CHE LI INSAPORISCONO.

MODA DROW

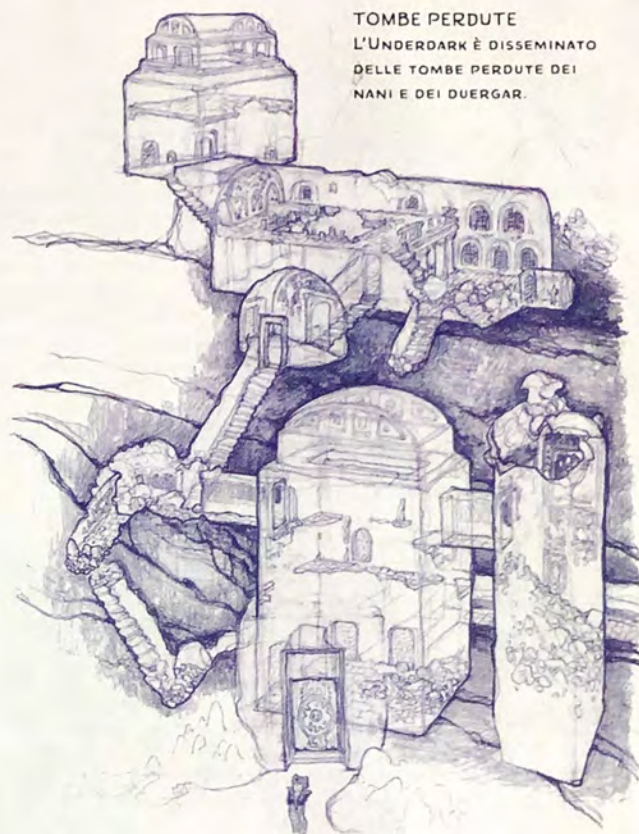
I MASCHI DROW SONO PIÙ PICCOLI DELLE FEMMINE. LA LORO ARMATURA È ADERENTE, FLESSIBILE E SILENZIOSA.
GLI ACCESSORI PIÙ POPOLARI SONO SCIALLI DI RAGNATELE E MANTELLI DI PELLE DI RAGNO GIGANTE.





DOMICILIO DEI MIND FLAYER

UNA CITTÀ ILLITHID INCLUDE MOLTE TANE COME QUESTA, DOVE I MIND FLAYER SI RADUNANO PER MEDITARE, CONDIVIDERE INFORMAZIONI E CIBARSI DEI LORO SERVI E PRIGIONIERI.



TOMBE PERDUTE
L'UNDERDARK È DISSEMINATO
DELLE TOMBE PERDUTE DEI
NANI E DEI DUERGAR.



PROVA DI LOLTH

LOLTH METTE PERIODICAMENTE ALLA PROVA I DROW. CHI FALLISCE VIENE TRASFORMATO IN DRIDER ED ESILIATO. I DRIDER SONO TRA I PIÙ TEMIBILI PREDATORI DELL'UNDERDARK.





VIZERAN DEVIR

LA CASATA DEVIR FU ATTACCATA E DISTRUTTA DALLA CASATA DO'URDEN IL GIORNO IN CUI NACQUE DRIZZT DO'URDEN. IL DROW ARCIMAGO VIZERAN DEVIR SOPRAVVISSE ALLA DISTRUZIONE DELLA SUA CASA POICHÉ NON ERA A MENTOBERRANZAN QUANDO FU SFERRATO L'ATTACCO. LA MAGGIOR PARTE DEGLI ALTRI DROW PRESUME CHE VIZERAN SIA RIMASTO UCCISO NELL'ATTACCO, COSA CHE GLI HA PERMESSO DI RESTARE NASCOSTO.

VIZERAN DETESTA LOLTH E LE SUE SACERDOTESSE. NONOSTANTE I SUOI CUPI PROPOSITI, È DISPOSTO AD AIUTARE GLI AVVENTURIERI A RICACCIARE I SIGNORI DEI DEMONI NELL'ABISSO, MA VUOLE CHE LOLTH E I SUOI VENERATORI SOFFRANO QUANDO QUESTO ACCADRÀ.

ZELLIX

ZELLIX È IL FONDATORE E L'AMMINISTRATORE DI UN MANICOMIO SOTTERRANEO. IL MIND FLAYER CATTURA LE CREATURE AFFLITTE DA FOLLIA DEMONIACA PER POTERSI CIBARE DEI LORO CERVELLI DEVIATI, CHE TROVA MOLTO PIÙ SAPORITI DI QUELLI SANI. USA INOLTRE IL SUCCO DEI CERVELLI FOLLI COME SIERO DA INIETTARE NELLE ALTRE CREATURE PER FARLE IMPAZZIRE.

ZELLIX INVIA I SUOI DIVORACEVELLI DOTATI DI UN CORPO OSPITE PER ATTIRARE NUOVI SOGGETTI NEL SUO MANICOMIO, COSTRUITO IN UN COMPLESSO DI TUNNEL SPIRALEGGIANTI.



DROW SERVITORE DELLE SPORE

ZUGGTMOY HA INTENZIONE DI SPOSARE IL GIGANTESCO FUNGO ARAUMYCOS. IN PREPARAZIONE ALLE NOZZE, DIFFONDE LE SUE SPORE IN TUTTO L'UNDERDARK. QUESTE SPORE INFETTANO I DROW E LE ALTRE CREATURE, TRASFORMANDOLE GRADUALMENTE NEI SUOI SERVITORI. GRAZIE AD ESSE, LA NOTIZIA DELL'IMMINENTE MATRIMONIO SI DIFFONDE IN OGNI ANGOLO DELL'UNDERDARK.

L'ULTIMA FASE DELL'INFESTAZIONE FA SQUARCIARE LA TESTA DEL SERVITORE E LO TRASFORMA IN UN SERVITORE DELLE SPORE.



DEMOGORGON

DEMOGORGON HA UN RUOLO FONDAMENTALE NELLA STORIA DELLA FURIA DEI DEMONI. QUANDO SI CREA UNA MINIATURA DI PLASTICA TRIDIMENSIONALE O UN MODELLO PER UN GIOCO DIGITALE O UN VIDEO DI MARKETING, È UTILE AVERE UNA VISIONE ANTERIORE, POSTERIORE E LATERALE CHE MOSTRINO IN MODO CHIARO L'ANATOMIA DEL PRINCIPE DEI DEMONI.

LA FOLLIA È L'UNICA VIA DI FUGA!

L'Underdark è un mondo sotterraneo ricco di meraviglie, un labirinto sterminato e contorto dove regna la paura, popolato da mostri orrendi che non hanno mai visto la luce del giorno.

È quaggiù che l'elfo oscuro Gromph Baenre, Arcimago di Menzoberranzan, lancia un empio incantesimo con l'intenzione di infiammare l'energia magica che pervade l'Underdark: nel farlo, spalanca portali collegati al regno demoniaco dell'Abisso. Ciò che ne esce stupisce lo stesso arcimago e, da quel momento in poi, la follia che aleggia nell'Underdark non fa che crescere e minaccia di scuotere i Forgotten Realms fin dalle loro fondamenta. Fermate la follia prima che divori anche voi!

Un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS per
personaggi di livello dal 1° al 15°

Da usare con la quinta edizione del
Player's Handbook, del *Monster Manual* e
della *Dungeon Master's Guide*



FURIA dei DEMONI



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN 978-1-945625-64-0



9 781945 625640

Codice prodotto 73614-1
Stampato in Lituania

50,00 €