

La TIRANNIA dei DRAGHI



IL TESORO DELLA REGINA DEI DRAGHI

DUNGEONS & DRAGONS

Combattete la tirannia dei draghi in questa avventura
per il più grande gioco di ruolo del mondo

IL TESORO DELLA REGINA DEI DRAGHI

DI WOLFGANG BAUR E STEVE WINTER



La TIRANNIA dei DRAGHI



RICONOSCIMENTI

KOBOLD PRESS

Design: Wolfgang Baur, Steve Winter

Editing: Miranda Horner

Illustrazioni Interne: Aaron Hüblich, Tyler Jacobson,

Guido Kuip, Marcel Mercado, Bryan Syme

Cartografo: Jared Blando

Direttore Artistico: Marc Radle

Produzione: Wolfgang Baur

WIZARDS OF THE COAST

Direttori Creativi D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Produzione: Greg Bilisland

Contributo per l'Avventura: Mike Mearls, Christopher Perkins, Matthew Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson

Direttori Artistici: Kate Irwin, Shauna Narciso

Illustrazione Copertina: Raymond Swanland

Design Grafico: Bree Heiss, 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, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Playtester: Melissa Bassett, André Bégin, Mik Calow, Mélanie Côté, Manon Crevier, Ben Danderson, Dave Eadie, Frank Foulis, Rodrigo Gorgulho, Pete Griffith, Liam Gulliver, Jon Harvill, Joseph Kauffmann, Yan Lacharité, Renata Landim, Rodrigo Landim, Éric Leroux, Carlos Eduardo Lopes, Julia Lopes, David Muller, Claudio Pozas, Paula Pozas, Count Response, Sara Servin, Robin Stacey, Jaime Thayer, Keoki Young

Attenzione: l'avventura seguente contiene draghi cromatici. Wizards of the Coast declina ogni responsabilità per quei personaggi che rimarranno inceneriti, dissolti, congelati, avvelenati o folgorati.



620A960600001 EN
ISBN: 942-0-0202-4145-9
Prima Stampa: Giugno 2018

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Tyranny of Dragons*, *Hoard of the Dragon Queen*, *The Rise of Tiamat*, *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.

©2018 Wizards of the Coast LLC

The Kobold Press logo is a trademark of Open Design and is used by permission.

PREFAZIONE

Quella che avete tra le mani è la campagna inaugurale della quinta edizione di DUNGEONS & DRAGONS. Con Wolfgang Baur e Steve Winter alle redini, siete in buone mani: entrambi vantano una lunga e gloriosa storia in D&D. *Il Tesoro della Regina dei Draghi* è l'espressione non solo della loro fervida immaginazione e della loro accattivante abilità nel creare avventure, ma anche della loro capacità di destreggiarsi in questo progetto mentre le regole base erano ancora in costante evoluzione. La squadra di progettazione di D&D deve molto a Wolfgang e Steve per la pazienza, l'ingegno e il duro lavoro che hanno dimostrato nel creare una campagna tanto straordinaria in circostanze così difficili.

Avrete bisogno soltanto delle regole base che trovate nella quinta edizione del *Player's Handbook*, del *Monster Manual* e della *Dungeon Master's Guide*, per giocare sia questa avventura che il suo seguito, *L'Ascesa di Tiamat*.

Ora che abbiamo attribuito la gloria a chi la merita e abbiamo elencato le risorse di cui avete bisogno per godervi questa campagna con facilità, potete procedere. Buona fortuna e... in bocca al drago!

Mike Mearls
Maggio 2014

IN COPERTINA

In questa scena glaciale illustrata da Raymond Swanland, il drago bianco Glazrael porta il concetto di scultura di ghiaccio all'estremo, trasformando gli intrusi in macabre decorazioni per la sua tana draconica.

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE 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

Direttore di Produzione: John-Paul Brisigotti



INDICE

<i>Mappa: La Costa della Spada</i>	4	<i>Mappa: Castello Naerytar Livello 3</i>	58
Introduzione.....	5	Sotto il Castello.....	60
Background.....	5	<i>Mappa: Castello Naerytar Dungeon</i>	60
Panoramica.....	5	Ricompense.....	62
Episodio 1: Greenest in Fiamme	6	Episodio 7: La Palazzina di Caccia	63
Spunti per i Personaggi.....	6	Tratti Generali.....	63
L'Arrivo.....	6	Personaggi Non Giocanti Importanti.....	64
Tratti Generali.....	7	Attraverso il Portale.....	64
Incontri Erranti.....	7	All'Esterno della Palazzina.....	64
Missioni.....	8	Pianterreno della Palazzina.....	66
<i>Mappa: Greenest</i>	10	<i>Mappa: Palazzina di Caccia Pianterreno</i> ..	67
Episodio 2: L'Accampamento	13	Piano Superiore della Palazzina.....	69
Seguire le Tracce dei Razziatori.....	14	<i>Mappa: Palazzina di Caccia</i>	
L'Accampamento.....	16	Piano Superiore.....	71
<i>Mappa: L'Accampamento</i>	16	In Viaggio verso Parnast.....	72
Ricompense.....	19	Episodio 8: Il Castello tra le Nuvole	73
Episodio 3: Il Nido dei Draghi	20	<i>Mappa: Parnast</i>	74
<i>Mappa: Nido dei Draghi</i>	23	Castello Skyreach.....	76
Ricompense.....	27	<i>Mappa: Castello Skyreach</i>	77
Episodio 4: Sulla Strada	28	Concludere l'Avventura.....	87
Elturel.....	28	Appendice A: Background	88
Baldur's Gate.....	30	Appendice B: Mostri	89
Compagni di Viaggio.....	31	Appendice C: Oggetti Magici	95
Vita sulla Strada.....	33		
Eventi sulla Strada Casuali.....	33		
Eventi sulla Strada Pianificati.....	37		
Episodio 5: Lavori in Corso	39		
Waterdeep.....	39		
Di Nuovo Verso Nord.....	40		
La Locanda Carnath.....	40		
<i>Mappa: Locanda Carnath</i>	41		
Seguire le Tracce del Carico.....	42		
Un Conto da Saldare.....	42		
Episodio 6: Il Castello Naerytar	43		
Viaggio Fino al Castello.....	43		
Il Castello Naerytar.....	45		
Faccia a Faccia con il Culto del Drago...	49		
Avvicinarsi al Castello Naerytar.....	49		
All'Esterno del Castello Naerytar.....	50		
<i>Mappa: Castello Naerytar Livello 1</i>	51		
Interni del Castello Naerytar.....	51		
Primo Livello.....	51		
Secondo Livello.....	54		
<i>Mappa: Castello Naerytar Livello 2</i>	55		
Terzo Livello.....	57		



TARBAN NIGHTHILL

INTRODUZIONE

La *Tirannia dei Draghi* è un'epica storia narrata in due avventure pubblicate, di cui questa è la prima. I personaggi partono dal 1° livello: giunti alla fine de *Il Tesoro della Regina dei Draghi* dovrebbero avere raggiunto il 7° o 8° livello ed essere pronti a proseguire con *L'Ascesa di Tiamat*. Il gruppo ideale è composto da quattro personaggi. Se il gruppo di gioco è più o meno numeroso, il DM può modificare la difficoltà dell'avventura riducendo o incrementando il numero di nemici presenti in un determinato incontro.

La Tirannia dei Draghi è ambientata in Forgotten Realms, sulla costa occidentale di Faerûn, chiamata la Costa della Spada. Una sottile striscia civilizzata si snoda lungo la costa, dove si affacciano varie città intervallate da grandi distanze come perle lungo un filo. Una combinazione di strade e piste carovaniere collega in modo rudimentale le città che vanno da Luskan a nord a Calimport a sud, attraversando Neverwinter, Waterdeep, Baldur's Gate e altri grandi porti lungo il cammino. Buona parte dell'avventura si svolge nel tratto di territorio compreso tra Baldur's Gate e Neverwinter.

Avanzamento dei Personaggi. Se il DM lo desidera, può usare la regola dei punti esperienza per pietre miliari. Applicando questa regola, sceglie certi eventi della campagna e in corrispondenza di quegli eventi i personaggi aumenteranno di livello. In *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, i personaggi acquisiscono un livello dopo avere completato ogni episodio, ad eccezione dell'episodio 5.

BACKGROUND

Il Culto del Drago è attivo in Faerûn da secoli. Per la maggior parte del tempo, si è concentrato sul compimento di una profezia che riguarda i draghi non morti, ma le cose stanno per cambiare.

LE MASCHERE DEI DRAGHI

Il nuovo capo del culto è un Calishita di nome Severin Silrajin, convinto che le vere conoscenze e il vero potere draconico appartengano ai draghi vivi e non a quelli non morti. Tiamat ha trovato interessante l'ambizione di Severin e così gli ha rivelato l'esistenza di cinque maschere dei draghi, una per ogni colore dei draghi cromatici. Singolarmente, queste maschere consentono a chi le indossa di comunicare con i draghi. Ma soprattutto, un individuo esperto di conoscenze draconiche può diventare un portavoce dei draghi mentre indossa la maschera: questo gli permette di pensare come un drago, godere del favore dei draghi e influenzare con discrezione il loro comportamento. Quando tutte e cinque le maschere saranno riunite, si fonderanno magicamente in un'unica *Maschera della Regina dei Draghi*. Composta questa maschera, il culto potrà liberare Tiamat dalla sua prigione nei Nove Inferi.

Una volta che Severin (guidato di nascosto da Tiamat) ha scoperto questo segreto, ha impegnato tutte le risorse del culto nella ricerca delle perdute maschere dei draghi, custodite in vari nascondigli segreti. Quando ha recuperato la maschera rossa, Severin è diventato il primo portavoce dei draghi, ma altri non hanno tardato a seguirlo.

SEGRETI

Fino ad ora, il Culto del Drago ha mantenuto segreto il suo obiettivo di riportare Tiamat nel mondo. Molti sanno che il culto ha intensificato le attività lungo la Costa della Spada,

specialmente al nord, ma il motivo di questa recrudescenza resta ignoto.

Oltre ai suoi cultisti, Severin può contare su una fazione separatista dei Maghi Rossi di Thay, con cui ha stipulato un'alleanza. Questo piccolo gruppo segreto, guidato da un rinnegato di nome Rath Modar, trama per spodestare il lich Szass Tam dalla sua posizione di supremazia presso i Maghi Rossi. Rath è convinto che, in cambio del suo aiuto nella liberazione di Tiamat, otterrà dalla Regina dei Draghi il potere di cui ha bisogno per spodestare Szass Tam.

ORGANIZZAZIONE DEL CULTO

Il Culto del Drago è organizzato in varie celle, le cui dimensioni possono variare da una manciata di membri a numerose dozzine. I capi del culto sono noti come le Vesti Purpuree e detengono un rango superiore ai normali cultisti, ma non esiste una gerarchia formale all'interno delle Vesti Purpuree.

Anche se il culto fa uso di vari paramenti nei suoi rituali e negli accampamenti più remoti, nei luoghi pubblici i suoi membri si vestono e si comportano come la gente comune.

Il culto non si fa scrupolo ad ingaggiare dei mercenari quando ha qualche incarico speciale da portare a termine. Anzi, molti dei "cultisti" che i personaggi incontreranno nei primi tre episodi di questa avventura lavorano in realtà per il culto a pagamento.

PANORAMICA

Nell'arco di tempo coperto dalla prima metà di questa avventura, il culto ha già trovato alcune delle cinque maschere dei draghi. Mentre il culto si dà da fare per trovare le altre, Severin dà il via alla seconda parte del suo piano per liberare Tiamat: reclutare molti draghi e radunare un tesoro degno della regina dei draghi malvagi. Queste attività attirano l'attenzione dei personaggi verso il culto.

L'azione ha inizio quando un paese viene attaccato da un drago e dai suoi alleati. I personaggi possono intervenire per salvare gli abitanti, ma non prima che gli aggressori riescano a rapire un importante studioso. Durante il salvataggio di quel prigioniero dall'accampamento dei razziatori, i personaggi scopriranno che devono vedersela con il Culto del Drago e che hanno la possibilità di distruggere un nido di uova di drago sotterraneo, sorvegliato dal culto.

Il nido contiene vari indizi sulle operazioni del culto e indirizza i personaggi verso un lungo viaggio a nord. Durante quel viaggio dovranno affrontare varie minacce manovrate dal culto e troveranno degli inaspettati alleati negli Zhentarim, una misteriosa organizzazione dalla fama inquietante. A nord di Waterdeep, le merci di contrabbando del culto vengono scaricate presso un covo di contrabbandieri per essere spedite a un castello abbandonato da tempo.

Un portale al di sotto del castello è collegato alla roccaforte di uno dei più potenti e insoddisfatti membri del culto, Talis la Bianca, che può diventare una mortale nemica o una cruciale collaboratrice per i personaggi. Con o senza l'aiuto di Talis, i personaggi dovranno raggiungere una cittadella volante che un gigante delle nuvole ha messo a disposizione del gruppo e impedire che giunga alla sua destinazione, il Pozzo dei Draghi.



EPISODIO 1: GREENEST IN FIAMME

Il paese di Greenest fu fondato dall'halfpling Dharva Scatterheart, una ladra che si riteneva la regina dei Campi Verdi. Scatterheart lasciò questo mondo senza mai raggiungere quel livello di importanza, ma il suo paese crebbe fino a diventare una comunità prosperosa. Il suo successo non è una sorpresa, dal momento che Greenest è l'unico paese di qualsiasi dimensione lungo il Sentiero di Ullood, la via più diretta che collega le città orientali della Costa del Drago, il Cormyr e la Sembia con la Strada della Costa che si spinge a sud fino alle grandi città dell'Amn, del Tethyr e del remoto Calimshan. Le carovane che passano per Greenest portano molto oro ai mercanti e agli artigiani del paese e il Governatore Nighthill guida saggiamente il paese su mandato dei suoi abitanti.

Gli avventurieri potrebbero trovarsi sulla strada che va da un paese all'altro o fare ritorno alle loro dimore dopo un lungo viaggio. In alternativa, potrebbero accompagnare un mercante o un ricco viaggiatore come sue guardie del corpo. Molti giovani irrequieti di Faerûn hanno fatto le loro prime esperienze di viaggio e di avventura come guardie carovaniere.

Con un po' più di preparazione, il DM può adattare *La Tirannia dei Draghi* ad altre regioni dei Reami o ad altre ambientazioni: basterà cambiare i nomi e i luoghi dell'avventura in qualcosa di adatto alla sua campagna.

SPUNTI PER I PERSONAGGI

Per un collegamento più forte tra le storie passate dei personaggi e la campagna *La Tirannia dei Draghi* vedi l'appendice A.

L'ARRIVO

Mentre i personaggi si avvicinano a Greenest, vedono che un drago blu e i suoi alleati del Culto del Drago stanno attaccando il paese. I cultisti cercano di accumulare tesori da presentare a Tiamat quando quest'ultima farà il suo ritorno nel mondo. Il culto ha radunato forze ingenti per questa razza: banditi, coboldi, mercenari e altri sicari prezzolati che hanno composto un piccolo esercito. Anche un monaco di nome Leosin Erlanthar si trovava in paese. Attraverso una serie di diligenti ricerche e colloqui condotti nel corso dei suoi viaggi tra Berdusk e Candlekeep, Leosin si era convinto che il culto fosse impegnato in una grande operazione, ma ancora non sapeva dire con certezza di cosa si trattasse. Leosin ha deciso di usare la razza come opportunità per infiltrarsi nel culto e saperne di più sui suoi piani, ma è stato scoperto e catturato, e avrà bisogno dell'aiuto dei personaggi per sfuggire alla prigionia.

I personaggi possono prendere parte a vari incontri mentre i cultisti e i coboldi seminano il caos in tutto Greenest.

Negli ultimi giorni avete seguito una strada che serpeggia tra le praterie e le colline dei Campi Verdi. Il sole sta per calare quando, giunti in cima a un'altura, scorgete il paese di Greenest a pochi chilometri di distanza. Ma invece di un paese tranquillo e accogliente, si para davanti a voi una scena con colonne di fumo nero che si alzano da edifici in fiamme, figure in fuga che a questa distanza sembrano soltanto dei puntini e un'oscura figura alata che plana sulla fortezza situata al centro del paese. Greenest è sotto l'attacco di un drago!

La sequenza degli eventi sottostanti spetta al DM e ai personaggi. Il DM può sottoporli al numero di incontri che preferisce, in qualsiasi ordine. L'unica eccezione è "Alla Fortezza", che dovrebbe essere il primo incontro a cui i personaggi parteciperanno una volta entrati a Greenest.

TRATTI GENERALI

Il sole sta tramontando quando i personaggi arrivano ai margini del paese (l'area mostrata nella mappa di Greenest).

Luce. Gli edifici in fiamme e una mezza luna proiettano luce fioca in tutto il paese. All'interno, la fortezza è illuminata da luce intensa.

Incendi. I cultisti hanno cercato di appiccare il fuoco agli edifici mentre si aggiravano per il paese, ma i tetti impagliati sono meno infiammabili di quanto possa sembrare. Quando i personaggi arrivano, la maggior parte delle fiamme si leva da fienili e granai, ma non dalle abitazioni o dalle botteghe.

Il Ruscello. Il ruscello che passa nei pressi di Greenest è basso (raramente più profondo di 90 cm) e ha un letto ghiaioso, quindi i personaggi possono muoversi lungo di esso senza troppe difficoltà. Dove le rive sono sgombre, entrare o uscire dal ruscello è facile, ma la boscaglia che cresce nei pressi del ruscello è fitta e lì le rive sono più ripide. I personaggi possono muoversi soltanto di 1,5 metri per turno nella boscaglia.

PERSONAGGI IMPORTANTI

Governatore Nighthill. L'uomo che governa Greenest è Tarbaw Nighthill, un umano di circa sessant'anni. Se i personaggi chiedono chi comanda in paese, viene loro indicato Nighthill. L'uomo osserva la scena dagli spalti della fortezza se il cielo è sgombro, oppure è rifugiato all'interno della fortezza se il drago sta attaccando. Se i personaggi non vanno in cerca del governatore quando arrivano alla fortezza, è lui a trovare loro. In ogni caso, Nighthill li accoglie e li conduce sugli spalti, da dove si gode di un'ottima vista di Greenest.

Il lato destro del volto e della testa di Nighthill sono bendati, ha il braccio destro appeso al collo con una fascia e la tunica azzurra che indossa è macchiata del suo stesso sangue. Ha riportato queste ferite durante le prime fasi dell'attacco e non ha ancora trovato il tempo per sottoporsi alle dovute cure, al di là dei primi interventi di pronto soccorso.

TESORI RUBATI

I cultisti e i coboldi al loro servizio sono impegnati a saccheggiare Greenest e a raccogliere il bottino da trasportare al loro accampamento (vedi l'episodio 2). Ogni gruppo di razziatori incontrato dai personaggi ha una probabilità del 50 per cento di portare con sé dei tesori rubati. Il DM tira un d6 e moltiplica il risultato per 10 al fine di determinare il valore totale degli oggetti rubati in monete d'oro (mo).

Castellano Escobert il Rosso. Escobert è un nano degli scudi dai capelli color rosso fiamma intrecciati e annodati. In qualità di maestro della fortezza, Escobert ha il comando delle sue difese ed è la migliore fonte di informazioni sul tunnel e sulla postierla (vedi "Il Vecchio Tunnel" e "La Postierla", più sotto). Porta con sé un enorme anello di ferro da cui pendono le chiavi di ottone delle molte serrature della fortezza.

INCONTRI ERRANTI

Le vie di Greenest sono invase da forze composte da **cultisti** e **accoliti** accompagnati da alcuni alleati mostruosi: **coboldi** con **drachi assalitori** (vedi l'appendice B) e **lucertole giganti**. Questi razziatori si aggirano per il paese senza timore, saccheggiando tutto ciò che trovano. Nell'attraversare il paese in subbuglio, i personaggi possono imbattersi nei razziatori o nei paesani. Il DM può usare le indicazioni che seguono per determinare se i personaggi devono partecipare a un incontro.

Se i personaggi sfruttano la copertura e la furtività per evitare gli incontri, il DM chiede a ogni personaggio di effettuare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10. Per ogni due prove individuali che falliscono, i personaggi si imbattono in un incontro lungo il cammino che li conduce a destinazione. Il tiro di un d8 sulla tabella "Incontri dell'Episodio 1" determina la natura di ogni incontro. Se i personaggi usano il letto del ruscello per celare la maggior parte dei loro spostamenti, beneficiano di vantaggio alle prove di Destrezza.

Se i personaggi non ricorrono alla copertura e alla furtività per evitare gli incontri, il DM tira un d8 per ogni 30 metri di cui si muovono in paese. Con un risultato pari o inferiore a 4, non attirano l'attenzione di nessuno in quel tratto. Con un risultato pari o superiore a 5, si imbattono in qualcosa; il DM tira di nuovo un d8 sulla tabella "Incontri dell'Episodio 1" per vedere cosa incontrano.

INCONTRI DELL'EPISODIO 1

d8	Incontro
1	6 coboldi
2	3 coboldi e 1 draco assalitore (vedi l'appendice B)
3	6 cultisti
4	4 cultisti e 1 guardia
5	2 cultisti e 1 accolito*
6	3 guardie e 1 accolito*
7	1d6 paesani inseguiti dai razziatori (si tira un d6 per determinare il gruppo dei razziatori)
8	1d6 popolani nascosti

* Gli accoliti hanno preparato *comando* al posto di *santuario*.

La maggior parte dei cultisti, delle guardie e degli accoliti è umana. A scelta del DM, è possibile includere alcuni nani, mezzelfi, mezzorchi o halfling senza alterare alcuna statistica di gioco.

ALLA FORTEZZA

I personaggi possono partecipare a vari incontri casuali con i razziatori quando entrano a Greenest, ma questa dovrebbe essere la loro prima missione dell'episodio. L'incontro inizia quando una famiglia umana terrorizzata (madre, padre e tre figli piccoli) fuggono nella loro direzione, braccati da otto **coboldi**.

Improvvisamente, cinque umani escono di corsa da un vicolo tra due abitazioni alla vostra sinistra. Un uomo zoppicante e tre bambini attraversano la strada in tutta fretta per tuffarsi di nuovo tra le ombre; una donna che impugna uno scudo rotondo e una lancia spezzata si ferma e si volta nella direzione da cui il gruppo proveniva. Otto coboldi si riversano in strada all'inseguimento della famiglia e circondano la donna, che sembra decisa a trattenere le creature più a lungo possibile.

La donna si chiama Linan Swift e suo marito è Cuth. Linan è una **popolana**, dotata però di 8 punti ferita. Il suo attacco con la lancia ha +2 al tiro per colpire e infligge 1d6 danni perforanti. A suo marito restano solo 2 punti ferita a causa di un combattimento precedente. I bambini si muovono a una velocità di 6 metri. Possono essere trasportati, ma un personaggio che trasporta un bambino subisce svantaggio ai tiri per colpire e non può impugnare un'arma a due mani.

Se i personaggi non interferiscono, i coboldi presumono che essi siano dei cultisti e li ignorano per concentrarsi sull'eliminazione della donna e del resto della famiglia. Nel caso i personaggi intervengano e salvino la famiglia, Linan spiega loro che devono farsi strada fino alla fortezza (area 1); è l'unico luogo sicuro di Greenest. I razziatori non hanno ancora circondato efficacemente la fortezza, quindi è ancora possibile passare dalla porta principale... ma non per molto.

Per raggiungere la fortezza, i personaggi devono oltrepassare tre gruppi di razziatori. Un gruppo è composto da 1d6 **coboldi** e 1d4 **cultisti**. Se il gruppo contiene sei coboldi, uno di loro è un **coboldo alato (urd)**.

I personaggi possono combattere contro questi nemici, oltrepassarli di soppiatto, ritirarsi ed evitarli del tutto oppure tentare di usare l'astuzia aggirandoli. Se li affrontano, il combattimento si svolge normalmente. Quando i nemici devono effettuare una prova per notare un tentativo di furtività o un raggiro, il DM effettua una prova per il gruppo beneficiando di vantaggio.

Ogni volta che i personaggi si ritirano da un gruppo di nemici per evitarli, si imbattono in altri 1d6 paesani che cercano di raggiungere la fortezza. Per ogni quattro paesani aggiuntivi al seguito, il gruppo dovrà superare un ulteriore gruppo di nemici per arrivare alla fortezza.

Giunti alla fortezza, i personaggi sono l'ultimo gruppo che viene fatto passare prima che le porte vengano chiuse e sbarrate. Dopo che i personaggi sono entrati nella fortezza, numerosi razziatori la circondano.

Ricompense. Oltre a guadagnare i punti esperienza (PE) per i razziatori combattuti lungo la strada che conduce alla fortezza, i personaggi guadagnano 50 PE bonus per ogni personaggio non giocante (PNG) ancora in vita e condotto alla fortezza. Questi punti bonus vanno divisi equamente tra i membri del gruppo.

MISSIONI

Gli eventi di Greenest sono suddivisi in missioni. Una missione non prevede necessariamente un combattimento, anche se molte finiranno per richiederlo.

I personaggi arrivano in paese al tramonto o attorno alle 9 di sera. Il sole spunterà di nuovo alle 6 del mattino successivo, ma gli ultimi razziatori se ne sono andati attorno alle 4 del mattino.

Al fine di calcolare il tempo, si presume che ogni missione richieda un'ora. Il tempo di quell'ora che non viene utilizzato a combattere o ad aggirarsi di soppiatto in paese sarà dedicato a riparare l'equipaggiamento, bendare le ferite superficiali, pattugliare le mura della fortezza, fare rapporto a Nighthill sulla situazione e ad altre attività di routine. Se i personaggi si concedono un riposo breve, non

possono intraprendere nessun'altra missione in quell'ora.

Se i giocatori hanno bisogno di guida, il Governatore Nighthill può fornire ai personaggi una breve panoramica della situazione tattica. I razziatori hanno isolato la fortezza dal resto del paese circondandola con numerosi gruppi di guardie, ma non si sono organizzati per sferrare un attacco. Nighthill pensa che i razziatori non abbiano intenzione di attaccare la fortezza; sembrano interessati soltanto a saccheggiare. Il vero pericolo riguarda il paese e quelli che non sono riusciti a rifugiarsi in tempo nella fortezza prima della chiusura delle porte. Nighthill vuole che i personaggi tornino in paese di soppiatto per aiutare i paesani rimasti fuori e contrastare i razziatori. Un gruppo che sia in grado di muoversi furtivamente può entrare e uscire dalla fortezza senza attirare l'attenzione dei razziatori.

IL VECCHIO TUNNEL

Un angusto tunnel parte dagli scantinati della fortezza e arriva fino a una riva del ruscello (area 2). Il tunnel è largo quanto basta da consentire ai combattenti di percorrerlo in fila indiana. Nella fortezza, il tunnel è sigillato da una porta rinforzata in ferro e chiusa a chiave, mentre l'uscita presso il ruscello è coperta da una grata di ferro chiusa a chiave e forgiata in modo da sembrare uno scolo fognario. In origine il tunnel doveva servire da via segreta per attingere acqua al ruscello in caso di assedio, ma può essere utilizzato anche come postierla. Dal momento che la fortezza non è mai stata assediata, il vecchio tunnel non è mai stato utilizzato e davanti alla porta sono state impilate varie casse e botti. Le chiavi delle serrature sono incluse tra quelle che Escobert porta appese al suo anello tutto il tempo.

A un certo punto, Escobert suggerisce di usare il tunnel per condurre gli altri paesani nella fortezza senza dover combattere contro gli aggressori che l'hanno cinta d'assedio e che ora sorvegliano le porte.

Serrature. I personaggi possono aprire la porta dello scantinato lavorandoci per qualche minuto. La serratura oppone resistenza, ma usando la chiave giusta si apre senza troppe difficoltà; senza la chiave, un personaggio può aprirla effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10 e usando degli arnesi da scasso. Il tunnel in disuso è occluso dalle ragnatele, ma per il resto è percorribile. A pochi metri prima dell'uscita che si affaccia sul ruscello, c'è un nido di due **sciami di topi**. I topi attaccano, se disturbati, e quelli sopravvissuti fuggono quando almeno la metà di loro è morta.

Anni e anni di intemperie e di incuria hanno corrosato la serratura della grata di uscita. Anche usando la chiave, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 10 per aprire la serratura. Senza la chiave, la CD aumenta a 20. Se il tiro fallisce di 5 o più, la chiave o gli arnesi da scasso si spezzano nella serratura e sbloccare la serratura diventa impossibile. Solo effettuando con successo una prova di Forza con CD 15 sarà possibile aprire la grata.

Avversari. Un gruppo di cultisti sta setacciando le rive del ruscello alla ricerca di eventuali paesani nascosti quando i personaggi escono dal tunnel. Se i personaggi hanno aperto la serratura con la chiave o gli arnesi da scasso, il primo a uscire nota i razziatori nelle vicinanze senza essere notato a sua volta; i personaggi possono tenersi fuori vista restando nel tunnel o tendere un'imboscata ai razziatori dopo che questi sono passati. Se la prova fallisce, i razziatori avvistano il personaggio; si tira per l'iniziativa e si procede con il combattimento. Se è stato necessario sfondare la grata con una prova di Forza, i razziatori sentono il rumore e cercano copertura; aspettano che i personaggi escano dal tunnel e ottengono un round di sorpresa. Il gruppo dei razziatori è composto da due **cultisti** e sei **coboldi**. Se all'inizio del quarto round di combattimento ci sono ancora dei cultisti

NOMI DEI MOSTRI

Nel corso dell'avventura, i nomi dei mostri sono presentati in **grassetto**. Questo elemento visivo significa che la scheda delle statistiche di quel mostro è contenuta nel *Monster Manual*. Alcuni mostri compaiono nell'appendice B di questa avventura, nel qual caso è presente una nota dopo il nome del mostro.

in vita, uno di loro fugge per chiedere aiuto. Dieci minuti dopo, due **cultisti**, dieci **coboldi** e un **draco assalitore** (vedi l'appendice B) arrivano per sorvegliare il tunnel.

Ricompense. Il DM assegna i PE standard previsti per gli avversari sconfitti. Oltre a questo, la ricompensa primaria di questa missione è il tunnel vero e proprio. Fintanto che rimane segreto, i personaggi possono usarlo per entrare e uscire dalla fortezza senza correre rischi. Ogni volta che usano l'uscita del tunnel, il DM tira un d6. Con un risultato di 1, i razziatori vedono e attaccano i personaggi (si usa la tabella "Incontri dell'Episodio 1"). Con un risultato di 2, vengono avvistati ma non attaccati. I razziatori decidono invece di tendere un'imboscata e aspettano la volta successiva in cui i personaggi tornano all'uscita del tunnel.

LA POSTIERLA

La fortezza è dotata di una postierla lungo il muro ovest per contrattaccare gli avversari che dovessero portare un ariete da sfondamento fino alle sue porte. Durante la notte, mentre i personaggi si trovano all'interno della fortezza, i razziatori si recano alla vecchia porta, la aprono a viva forza e fanno irruzione all'interno. Escobert li scopre e si precipita in cortile a dare l'allarme prima degli infiltrati.

Ci sono difensori a sufficienza per affrontare la minaccia immediata dei razziatori che si sono infiltrati nella fortezza, dal momento che si tratta per lo più di un'incursione esplorativa che è degenerata piuttosto che un assalto in piena regola. Escobert è preoccupato soprattutto dalla necessità di richiudere la postierla e chiede ai personaggi di occuparsene loro.

Per mettere in sicurezza la postierla, i personaggi devono combattere contro due gruppi di avversari. Nel primo scontro gli eroi devono affrontare un **accolito**, quattro **coboldi** e un **draco assalitore** (vedi l'appendice B), che montano la guardia nell'anticamera di 3 metri per 6 metri della postierla, proprio per prevenire questo genere di contrattacco. Dopo che i personaggi si sono impadroniti della camera, scoprono che la porta è gravemente danneggiata. Il metodo più veloce per aggiustarla è lanciare cinque volte **riparare** (cosa che richiede cinque minuti). Se nessuno dei personaggi è in grado di farlo, un PNG all'interno della fortezza conosce questo truccetto. Qualcuno dovrà trovarlo e portarlo fino all'anticamera.

Prima che sia possibile riparare la porta, un secondo gruppo di razziatori composto da una **guardia**, tre **cultisti** e quattro **coboldi** sferra un attacco. Questi avversari possono provenire dall'esterno della fortezza oppure essere un gruppo di infiltrati che cerca di farsi strada combattendo per tornare all'esterno. Se i personaggi barricano la porta con alcuni barili o altri oggetti pesanti in attesa che le riparazioni siano completate, possono trattenere gli aggressori fino alla fine delle riparazioni ed evitare del tutto questo scontro.

Ricompense. Il DM assegna i PE standard previsti per gli avversari sconfitti.

L'ATTACCO DEL DRAGO

Il **drago blu adulto** Lennithon ha accompagnato gli altri razziatori ma non è entusiasta della sua partecipazione. Ha contribuito all'attacco soprattutto tramite la sua Presenza Terrificante, che però si è fatta meno efficace man mano

che la notte avanza e i difensori iniziano a riscuotersi dalla paura. Poco prima di mezzanotte, il drago lancia un ultimo attacco contro la fortezza. Frulam Mondath ordina l'attacco, sapendo che gli avventurieri si trovano all'interno al momento. Lennithon non crede che questo scontro spetti a lui e non gli piace l'idea di combattere con gli avventurieri per il tornaconto altrui.

Nel corso di questo attacco, Lennithon vola sopra la fortezza e usa la sua arma a soffio senza avvicinarsi mai a meno di 7,5 metri dagli spalti. I difensori sulle mura hanno superato la loro paura della Presenza Terrificante del drago grazie agli attacchi precedenti. Sulle mura ci sono venti PNG difensori all'inizio di questa missione e altri possono arrivare a prendere il posto di coloro che cadono. Il drago non bersaglia gli avventurieri, almeno inizialmente, ma ogni suo attacco con il soffio che non sia indirizzato a loro uccide 1d4 PNG difensori e ne ferisce altri 1d6. Gli avventurieri che per sbaglio finiscono nell'area del soffio effettuano i tiri salvezza normalmente e subiscono i danni standard. Gli attacchi dei PNG sono inefficaci contro Lennithon. Il DM deve ricordare che l'arma a soffio del drago può uccidere un personaggio di 1° livello in un sol colpo, quindi dovrà assicurarsi di dare ai giocatori una dimostrazione del suo potere distruttivo prima di scatenare il drago contro il gruppo.

Dopo ogni attacco, Lennithon si allontana in volo in attesa che la sua arma a soffio si ricarichi, poi si lancia in un nuovo attacco. Ripete questo schema finché non ha subito 24 o più danni, o un singolo colpo critico. Quando questo accade, Lennithon si allontana definitivamente.

Ricompense. I personaggi guadagnano 50 PE ciascuno per avere scacciato Lennithon, ma quella ricompensa si riduce a 25 PE se 10 o più difensori sono stati uccisi durante l'attacco.

PRIGIONIERI

Il Governatore Nighthill desidera interrogare alcuni razziatori.

"Non so cosa darei pur di sapere chi abbiamo contro e perché. Ci servono dei prigionieri. Un comandante, anche di basso rango, sarebbe l'ideale."

Se i personaggi non si sono ancora imbattuti in un capo del culto, Nighthill li conduce sugli spalti e indica loro ciò che intende. Questo è un ottimo momento per consentire a tutti di scorgere da lontano **Frulam Mondath** (vedi l'appendice B) nelle sue vesti purpuree, accompagnata da una dozzina di guardie. Perfino il governatore sconsiglia ai personaggi di attaccare un avversario tanto formidabile, specialmente quando qualsiasi altro ufficiale di basso rango può rispondere alle sue domande.

Uscire dalla fortezza attraverso la porta principale è impossibile: ormai troppi razziatori la sorvegliano e assalirebbero i personaggi non appena messo piede fuori dalla fortezza. Altre opzioni includono aspettare che una nuvola oscura la luna e calarsi dalle mura posteriori della fortezza lungo una corda o usare il vecchio tunnel che conduce al letto del ruscello.

Questa missione può essere risolta in concomitanza con qualsiasi altra missione, come salvare il mulino o portare in salvo i paesani del tempio di Chauntea. I personaggi non devono fare altro che consegnare al governatore un cultista o un iniziato del Culto del Drago ancora in vita. In alternativa, i personaggi possono recarsi in paese per dare la caccia a un ufficiale specifico.

I prigionieri portati alla fortezza vengono interrogati dal Governatore Nighthill e alcune delle sue guardie scelte. Anche i personaggi possono partecipare all'interrogatorio, se lo desiderano.

GREENEST



- I coboldi catturati sono terrorizzati e dicono tutto ciò che pensano che i loro carcerieri vogliano sentirsi dire. Sanno solo che lavorano per il Culto del Drago e per la "signora drago" (Rezmir) e che devono saccheggiare tutto quello che trovano.
- I mercenari o i banditi catturati parlano senza difficoltà, non essendo vincolati da alcun voto di fedeltà al Culto del Drago. Rivelano che hanno saccheggiato le comunità nei pressi dei Campi Verdi e che all'accampamento hanno sentito parlare di uova di drago.
- I cultisti e gli iniziati sono quelli più difficili da far parlare. È necessario effettuare con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 10 o una prova di Carisma (Persuasione) con CD 12, affinché rivelino di fare parte del Culto del Drago e che stanno accumulando ricchezze "per il grande tesoro che segnerà l'avvento del regno della Regina dei Draghi". Sanno che il culto è in possesso di una covata di uova di drago, strettamente sorvegliata in una caverna all'accampamento.

Ricompensa. Se i personaggi catturano un prigioniero, il DM assegna 25 PE a ognuno di essi. Per riscuotere questa ricompensa, il prigioniero deve essere consegnato al governatore. Interrogare il prigioniero separatamente e poi riferire al governatore le informazioni ottenute non è sufficiente. I personaggi ricevono inoltre i PE standard previsti per tutti i mostri che hanno sconfitto lungo il cammino.

SALVARE IL MULINO

Dagli spalti della fortezza, qualcuno avvista un gruppo di razziatori che cerca di appiccare il fuoco al mulino del paese (area 4). Il Governatore Nighthill convoca rapidamente gli avventurieri.

"Le guardie hanno avvistato una nuova minaccia. I razziatori cercano di appiccare il fuoco al mulino del paese. Se brucia, perderemo le nostre riserve di farina e non potremo macinarne altra per mesi. Sto cercando di radunare un numero adeguato di difensori qui alla fortezza per difenderlo per il resto della nottata, ma ho bisogno di tempo. Ci rendereste un grande servizio se poteste raggiungere il mulino rapidamente e scacciare i razziatori prima che riescano a incendiarlo. Dovrete difenderlo fino a che le nostre forze non giungono a presidiare la zona, ma non dovrebbero metterci più di quindici minuti."

Il mulino dista circa 150 metri dalla fortezza. Questa distanza raddoppia se i personaggi usano il tunnel segreto e seguono il ruscello per rimanere nascosti.

Il DM tira un d6 sulla tabella "Incontri dell'Episodio 1" per determinare quanti razziatori tentano di appiccare il fuoco al mulino. Gli eventuali coboldi che fanno parte di questo gruppo fuggono via non appena due o più razziatori vengono uccisi. Se i personaggi osservano il mulino per un minuto o più prima di attaccare, il DM chiede loro di effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) o Carisma (Intrattenere) con CD 15. Se la prova ha successo, un personaggio capisce che quella dei razziatori è una messinscena e che non intendono incendiare veramente il mulino. Hanno acceso dei fuochi attorno all'edificio, ma si tratta di piccoli focolai che possono essere spenti facilmente.

Il tentativo di incendiare il mulino è un trucco. Mondath ha saputo che gli eroi stanno aiutando il paese e vuole attirarli in un'imboscata. Altri razziatori (un **cultista** più una **guardia** per personaggio) si nascondono all'interno del

mulino, in attesa che i personaggi si facciano vivi.

Il mulino è un semplice granaio rettangolare lungo circa 12 metri e largo 6 metri, con un ufficio esterno annesso alla struttura. Sul lato lungo dell'edificio opposto al ruscello, si aprono le porte del granaio e una doppia porta, mentre le due pareti più corte sono dotate di finestre. Tutte queste aperture sono chiuse, ma nessuna è chiusa a chiave o sbarrata. All'interno, il pianterreno è dominato da una gigantesca macina di pietra attivata da una ruota ad acqua che si immerge nel ruscello. Al mulino stavano lavorando fino a tarda ora quando i razziatori sono arrivati e i mugnai sono fuggiti senza sganciare la ruota, quindi la macina continua a girare rumorosamente. La metà superiore del granaio è un solaio dove viene immagazzinata la farina già macinata. È possibile salire fino al solaio tramite una scala di legno lungo la parete est o usando le corde e le carrucole che sollevano i sacchi di farina e salgono e scendono attraverso grossi fori nel pavimento del solaio.

Gli assalitori si nascondono in solaio e aspettano che gli avventurieri entrino nel mulino. Quando i personaggi si trovano all'interno, le guardie lanciano una raffica di lance dall'alto, poi balzano a terra per combattere in mischia. Gli assalitori hanno buone probabilità di ottenere un round di sorpresa con la loro raffica di lance; è necessario effettuare con successo una prova di Saggazza (Percezione) con CD 20 per notarli prima dell'attacco. I personaggi che scrutano il solaio alla ricerca di nemici nascosti quando entrano nel mulino dispongono di vantaggio alla prova.

Dieci minuti dopo la fine del secondo combattimento, una dozzina di difensori sporchi di sangue ma essenzialmente in buone condizioni arrivano dalla fortezza con l'ordine di dare il cambio ai personaggi e di difendere il mulino. Dicono ai personaggi di tornare alla fortezza con discrezione, mentre loro restano a presidiare il mulino.

Ricompense. Il DM assegna i PE standard previsti per gli avversari sconfitti. Se i personaggi hanno capito che stavano per cadere in una trappola, ottengono 50 PE bonus a testa. Se non hanno capito che era una trappola, ma hanno avvistato gli assalitori in tempo per evitare di subire un round di sorpresa, ogni personaggio ottiene 25 PE bonus.

IL SANTUARIO

Dozzine di popolani si sono barricati all'interno del tempio di Chauntea (area 3), ma i razziatori l'hanno circondato. Gli aggressori hanno cercato di appiccare il fuoco alla solida struttura, ma senza successo. Ora hanno schierato un ariete da sfondamento improvvisato. È soltanto una questione di tempo, forse addirittura di minuti, prima che le porte principali del tempio cedano sotto l'assalto, lasciando i popolani all'interno alla mercé degli aggressori.

Il tempio è un grosso edificio a pianta quadrata fatto di pietre grezze e con un tetto inclinato di ardesia. È più alto della maggior parte degli edifici in paese. All'interno, l'altare occupa la parte centrale del tempio e altre aree di culto sono disposte attorno ad esso.

Avversari. Le forze all'esterno del tempio sono suddivise in tre gruppi. Uno (A) cerca di sfondare le porte principali, un altro (B) gira attorno al tempio lanciando urla bellicose e il terzo (C) accumula paglia e ramoscelli contro la porta posteriore. Tutti assieme, questi gruppi riuscirebbero facilmente a sopraffare dei personaggi di 1° livello, ma gli eroi possono ideare un piano per entrare nel tempio affrontando un solo gruppo.

Il gruppo A è composto da un **dragoartiglio** (vedi l'appendice B), due **cultisti** e sei **coboldi**. I cultisti manovrano l'ariete, mentre i coboldi montano la guardia nel caso la milizia del paese tenti un contrattacco. Il dragoartiglio ha il comando del gruppo. I coboldi di guardia

sono in allerta, ma si lasciano distrarre quando il gruppo B passa davanti al tempio.

Il Gruppo B è composto da tre **cultisti**, dieci **coboldi** e due **drachi assalitori** (vedi l'appendice B) disposti in una fila irregolare lunga 15 metri. Questa processione, composta per buona parte da coboldi scalmanati che corrono e balzano dappertutto, compie un giro attorno al tempio all'incirca ogni otto minuti (due minuti per lato).

Il Gruppo C è composto da due **cultisti** e sei **coboldi** ammassati davanti alla porta posteriore del tempio. Il misero falò che hanno acceso produce poche fiamme, ma crea una nube di fumo denso che avvolge tutto il lato posteriore del tempio e si estende per i 9 metri di terreno circostanti. Tutto ciò che è immerso nel fumo è leggermente oscurato, ma le creature o gli oggetti visti attraverso più di 4,5 metri di fumo sono pesantemente oscurati. I personaggi possono assalire di nascosto questi razziatori e ottenere un round di sorpresa contro di loro, purché evitino il Gruppo B nel farlo.

Organizzare il Salvataggio. Le migliori speranze che gli avventurieri hanno di salvare i paesani consistono nel sopraffare il Gruppo C e prendere il controllo della porta posteriore. All'interno del tempio possono inscenare un diversivo per tenere occupati i Gruppi A e B sul lato anteriore mentre gli abitanti di Greenest sgusciano via dalla porta sul retro e corrono per mettersi in salvo verso la fortezza o verso il vecchio tunnel (se i personaggi l'hanno già aperto). Questa è soltanto una possibilità; i giocatori più ingegnosi potrebbero pensare a soluzioni diverse.

Tuttavia, i popolani all'interno del tempio stanno per cedere al panico e non prenderanno ordini da un gruppo di sconosciuti se prima qualcuno non effettua con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. Altrimenti, i personaggi dovranno rintracciare il sacerdote di Chauntea, Eadyan Falconmoon, un mezzelfo dai nervi saldi. È facile da riconoscere, essendo l'unico individuo calmo presente all'interno del tempio. Eadyan è felice di incontrare i personaggi e spera in un loro piano per risolvere la situazione.

Il tempo stringe. Finché i personaggi si trovano all'interno del tempio, il DM descrive i colpi rimbombanti di ariete che echeggiano dalla porta principale, il legno che scricchiola, le pietre e le torce semispinte che di tanto in tanto giungono dalle finestre, il fumo che si accumula contro il soffitto e i paesani spaventati. Il tempo vero e proprio a disposizione dei personaggi prima che le porte vengano sfondate dipende dal gruppo di gioco; chi è lento a decidere o tende a pianificare ogni cosa meticolosamente avrà bisogno di più tempo di chi è pronto ad agire. Ciò che conta è che i giocatori si sentano incalzati.

Per creare un senso di urgenza, il DM può assegnare alle porte anteriori 30 punti ferita e fare in modo che ogni colpo dell'ariete di sfondamento infligga 1d6 danni. Quando le porte scendono a 20 punti ferita, si aprono delle crepe abbastanza larghe da lasciare vedere cosa accade sull'altro lato. A 10 punti ferita, i cardini cominciano a cedere. A 5 punti ferita, le porte potrebbero cadere al prossimo impatto. La frequenza con cui si tira il dado dipende dal DM! Un tiro ogni 15–20 secondi è la formula migliore per un gruppo medio. Un tiro ogni 30 secondi potrebbe funzionare meglio con un gruppo che ha bisogno di discutere e di giungere a un accordo, mentre un gruppo composto da giocatori pronti ad agire e impazienti di prendere in mano la situazione può reggere a un tiro ogni 10 secondi. Il DM dovrà dimostrarsi flessibile, tenere d'occhio il livello di tensione dei giocatori e non consentire a nessuno di rilassarsi.

Se i razziatori riescono a sfondare le porte prima che il tempio sia stato evacuato, questa scena si trasforma in un difficile scontro in mischia contro il Gruppo A. I coboldi di

quel gruppo preferiscono attaccare i popolani disarmati anziché gli avventurieri più letali. Ogni coboldo uccide automaticamente un abitante a ogni round, a meno che i personaggi non attacchino i coboldi, non li separino dalle loro vittime o non interferiscano in altri modi. Se i popolani hanno già evacuato il tempio attraverso la porta posteriore, o sono già a buon punto prima che le porte anteriori cedano sotto i colpi di ariete, i personaggi possono cimentarsi in un combattimento in ritirata all'interno del tempio. Una volta che tutti sono usciti dal tempio e si trovano nella nube di fumo, i personaggi possono chiudere e bloccare la porta posteriore e tutti possono fuggire verso la fortezza o verso il tunnel sulla riva del ruscello con un vantaggio sufficiente a mettersi in salvo.

Ricompense. Il salvataggio dei paesani dal tempio procura a ogni personaggio 100 PE oltre ai punti forniti dai mostri uccisi. Se più di dieci popolani sono morti durante il salvataggio, quella ricompensa scende a 50 PE.

IL CAMPIONE MEZZODRAGO

Prima che tutti i razziatori se ne vadano, il loro campione lancia una sfida al migliore combattente del paese.

Una creatura emerge a grandi passi dalle tenebre fino ad arrivare alla luce fioca delle ultime fiamme che ancora ardono attorno alla fortezza. Anche se la sua forma è grossomodo umana, è alta più di due metri, la pelle è ricoperta di scaglie blu, le dita terminano in artigli minacciosi e il volto ha il muso e gli occhi da rettile di un drago. La creatura si ferma a una settantina di metri dalla porta principale della fortezza e scruta le mura. Un gruppo di coboldi si dispone attorno a lei. Con le loro lance, sospongono quattro prigionieri umani fino alla zona di luce fioca. Riuscite a distinguere una donna, un adolescente che indossa una tunica sporca di sangue e due bambini. Poi la creatura metà uomo e metà drago alza un braccio verso la fortezza e parla: "Difensori di Greenest! Questa è stata una notte di vittorie e mi sento generoso. Vedete questi quattro patetici, inutili prigionieri? A noi non servono a nulla, quindi sono disposto a liberarli. Che il vostro guerriero migliore si faccia avanti per affrontarmi e in cambio vi saranno restituiti."

A parlare è **Langdedrosa Cyanwrath** (vedi l'appendice B per le statistiche), un mezzodrago blu al servizio del Culto del Drago. Cyanwrath è sostenuto da un drappello personale di sedici **coboldi**. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) o Intelligenza (Natura) con CD 15, riconosce la creatura come un mezzodrago dalle descrizioni che ha sentito in passato.

Uno dei difensori della fortezza, il Sergente Markguth, riconosce nei prigionieri sua sorella e i suoi figli ed è pronto a precipitarsi all'esterno per combattere con il mezzodrago. Escobert il Rosso e gli altri difensori lo bloccano mentre Nighthill si avvicina ai personaggi.

"Amici miei, avete già dimostrato il vostro valore nel corso di questa terribile notte. So che è un fardello molto pesante quello che vi chiedo di portare, ma ognuno di voi ha migliori speranze di sconfiggere quel mostro di qualsiasi uomo della mia milizia."

Se nessuno si fa avanti, Nighthill è deluso ma risponde che capisce benissimo e che questo rifiuto non sminuisce in alcun modo ciò che i personaggi hanno fatto finora. In

questo caso è il fratello della donna a uscire dalla fortezza per affrontare il mezzodrago. Il Sergente Markguth è una **guardia** umana. Il DM sceglie uno dei giocatori che lo controlli per questo scontro o si limita a narrare il risultato.

Cyanwrath osserva compiaciuto il campione che si fa avanti. Accetta questi termini per il combattimento: i tre figli saranno liberati immediatamente, ma i suoi coboldi continueranno a fare la guardia alla donna e la uccideranno se qualcuno interferisce nello scontro (per esempio, se gli arcieri della fortezza tirano su di lui). A prescindere da chi vince, la donna sarà liberata quando lo scontro sarà finito e il vincitore sarà l'unico che rimarrà in piedi.

Il Governatore Nighthill ordina alle sue truppe di restare nella fortezza durante il combattimento. Gli avventurieri possono uscire se vogliono, ma il mezzodrago insiste affinché si tengano a debita distanza e rimangano tra lui e la fortezza. Se i personaggi cercano di circondarlo o di portarsi in una posizione da cui lanciare un'imboscata, Cyanwrath avverte che i suoi coboldi non esiteranno a uccidere la donna al primo segno di scorrettezza. Il mezzodrago è malvagio, ma ha un profondo senso dell'onore quando si tratta di duelli. Non intende tollerare alcun trucco e non consentirà neanche ai suoi coboldi di giocare sporco.

È probabile che Cyanwrath vinca lo scontro, sia che combatta con il Sergente Markguth, sia che combatta con un personaggio. Quando il suo avversario cade, sferra un ultimo colpo, che uccide Markguth o infligge un fallimento a un tiro salvezza contro morte a un personaggio. Se Cyanwrath perde il combattimento, i coboldi si fanno subito avanti per proteggere il corpo e portarlo via (Cyanwrath si riprenderà dalle ferite e tornerà in scena in seguito). Se per qualsiasi motivo Cyanwrath dovesse essere ucciso o catturato, il suo posto al nido dei draghi (nell'episodio 3) sarà preso da un altro mezzodrago.

Una volta concluso lo scontro, gli ultimi razziatori si ritirano in massa dal paese e si allontanano nell'oscurità, marciando in direzione sudest.

Ricompense. Se un personaggio accetta la sfida e si fa avanti per combattere con Cyanwrath, ogni membro del gruppo guadagna 50 PE. Altrimenti, i personaggi non ottengono nulla per questo incontro. Un gruppo di guaritori dotati di borse del guaritore e di un bonus di +4 alle prove di Saggezza (Medicina) si prende cura del ferito, e il Governatore Nighthill gli offre volentieri due *pozioni di guarigione*. Se i personaggi fanno qualcosa che provoca la perdita di un ostaggio, il Governatore Nighthill va su tutte le furie e si rifiuta di aiutarli ulteriormente.

SVILUPPI

Si presume che i personaggi accorrano a difendere Greenest quando vedono che il paese è sotto attacco. Se non lo fanno e stanno viaggiando in compagnia di altri, sono i PNG con cui viaggiano a suggerire che un loro intervento immediato potrebbe invertire le sorti del combattimento o quanto meno salvare molte vite. Se i personaggi scelgono comunque di tenersi fuori dallo scontro, vedono che circa la metà dei razziatori se ne va attorno a mezzanotte, mentre gli altri si ritirano alla spicciolata in gruppetti più piccoli nelle ore successive. Quando sorge il sole, una sommaria ispezione è sufficiente a rivelare che almeno la metà degli edifici è rimasta gravemente danneggiata e che buona parte delle ricchezze del paese è stata portata via. Centinaia di feriti si ammassano nella fortezza o vengono ritrovati nascosti negli scantinati, ma sopravvivranno quasi tutti.

Se il DM usa la regola dei punti esperienza per pietre miliari, i personaggi arrivano al 2° livello alla fine di questo episodio.



EPISODIO 2: L'ACCAMPAMENTO

Il mattino seguente, alla calda luce del giorno, il Governatore Nighthill e le altre autorità del paese vogliono sapere chi è il mandante dell'attacco a Greenest e perché il paese è stato preso di mira. I razziatori si sono ritirati verso sudest e hanno lasciato una pista facile da seguire. Un piccolo gruppo in grado di muoversi furtivamente potrebbe seguire quella pista fino all'accampamento dei razziatori e recuperare le informazioni necessarie.

Il Governatore Nighthill contatta i personaggi e fa loro la seguente proposta: se riescono a rintracciare l'accampamento dei razziatori e a recuperare alcune informazioni, li ricompenserà con 250 mo a testa. Vuole sapere dove è situato l'accampamento, quanti razziatori ci sono, chi sono i loro capi, qual è il motivo di questi attacchi e quale sarà il bersaglio del loro prossimo attacco. Se i personaggi recuperano degli oggetti preziosi sottratti al paese, il Governatore desidera che siano restituiti ai legittimi proprietari, ma farà del suo meglio per mettere assieme una ricompensa da ciò che resta della tesoreria del paese. Il recupero dei tesori, tuttavia, è un obiettivo minore rispetto alle informazioni che ha espressamente richiesto.

L'equipaggiamento e le scorte di cui i personaggi possono avere bisogno per il viaggio sono forniti dal paese.

Tuttavia, mentre i personaggi si preparano a partire per la missione (o ad andarsene, se rifiutano l'incarico), un monaco ferito si fa avanti.

Un giovane che zoppica vistosamente e ha la gamba sinistra fasciata si dirige verso di voi. "Ho sentito dire che avete intenzione di seguire i razziatori e scoprire dove sono diretti. Mi piacerebbe molto venire con voi, ma in queste condizioni non farei che rallentarvi. In mezzo a tutte queste tragedie non avrete sicuramente sentito parlare del mio maestro, Leosin Erlanthar, ma è importante che sappiate della sua sorte. È un monaco di Berdusk ed è scomparso la notte scorsa, dopo uno scontro particolarmente feroce contro un gruppo di razziatori. Io e pochi altri siamo riusciti a malapena a rifugiarci nella fortezza, ma Leosin non ce l'ha fatta. Siamo tornati a cercarlo stamattina, ma abbiamo trovato soltanto il suo bastone spezzato e questo collare, che lui indossava sempre."

Il giovane monaco si chiama Nesim Waladra. Dopo le dovute presentazioni, il giovane prosegue.

"Leosin stava indagando su questi razziatori da mesi. Temo che abbia tentato di infiltrarsi nel loro gruppo quando si sono ritirati o, peggio ancora, che sia stato catturato e portato via come prigioniero. Nessuno conosce quei banditi meglio di lui e le sue conoscenze sarebbero preziose per combatterli. Quando troverete il loro accampamento, vi prego di cercare qualsiasi traccia della presenza di Leosin. Uno dei miei confratelli è già partito per Berdusk per chiedere aiuto, ma ci vorranno molti giorni prima che arrivino i rinforzi. Tutto quello che potete fare prima di allora sarebbe una benedizione."

Nesim risponde alle domande dei personaggi come meglio può, ma li incita anche ad agire in fretta. I monaci stavano tornando a Berdusk dopo una visita alla grande biblioteca di Candlekeep, dove Leosin si era consultato con i bibliotecari e aveva studiato alcuni antichi testi sulle credenze popolari relative ai draghi. Era interessato in modo particolare ai culti draconici.

Il bastone spezzato non è nulla di speciale. Il collare è una cinghia di cuoio intrecciata su cui è incisa l'effigie di un drago d'argento. Le estremità sono sfilacciate, come se fosse stato strappato bruscamente.

SEGUIRE LE TRACCE DEI RAZZIATORI

La pista dei razziatori è facile da seguire attraverso le vaste praterie dei Campi Verdi. Un vasto tratto d'erba schiacciata avanza in una direzione ben precisa, ma è impossibile determinare il numero dei razziatori con precisione. La pista conferma soltanto ciò che i personaggi già sanno: erano in molti, erano un misto di umani, coboldi e rettili addestrati. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 è possibile scoprire un'informazione aggiuntiva: le impronte delle bestie sono molto più profonde in direzione della ritirata che non nella direzione di avvicinamento. Erano appesantite dal bottino durante il viaggio di ritorno verso l'accampamento, ma i giocatori dovranno giungere a questa conclusione da soli. In mezzo al miscuglio confuso di impronte è impossibile determinare se qualche impronta specifica appartenesse a dei prigionieri.

La pista procede verso sud per circa 18 km, fino a una regione più montuosa, dove piccoli altopiani rocciosi

si sostituiscono gradualmente alle colline digradanti. Il territorio tra gli altopiani è per lo più pianeggiante, interrotto soltanto da sporgenze e ruscelli tortuosi che serpeggiano all'interno di forre dalle pareti scoscese. Gli altopiani raggiungono un'altezza che può variare dai quindici ai trenta metri al di sopra del terreno circostante e sono difficili da scalare, se non dove la roccia ha ceduto, creando delle rampe naturali. I fianchi degli altopiani sono disseminati di caverne e di campi di macigni caduti a terra.

I personaggi possono partecipare a due incontri durante questo viaggio. Il primo coinvolge un gruppo di razziatori che si sono attardati e allontanati dal gruppo principale. Sono disorganizzati e litigiosi, e dovrebbero risultare una preda facile per un gruppo di avventurieri in allerta. Il secondo gruppo è una retroguardia organizzata e incaricata specificamente di tenere gli occhi aperti in caso di potenziali inseguitori dal paese, e costituisce una minaccia molto più seria.

I RITARDATARI

I personaggi avvistano il fuoco da campo di questo gruppo da vari chilometri di distanza: questi razziatori ritardatari si sono fermati per arrostitare alcuni galli selvatici e concedersi un pasto. Si sono accampati in una conca circondata da colline, dove numerosi macigni sono rotolati fino a formare un caotico ammasso di rocce. In realtà, i dintorni non offrono alcuna protezione e, anzi, facilitano le cose ai nemici che tentano di assalire di nascosto il sito.

Dopo alcuni minuti di osservazione, i personaggi possono determinare che il gruppo è composto da quattro **cultisti** umani e otto **coboldi**. I coboldi e gli umani non si fidano gli uni degli altri e, sebbene i cultisti si comportino come se fossero i capi, in realtà la loro autorità si limita soltanto a qualche inefficace atto di prepotenza. Le armi degli umani sono impilate contro una roccia, fuori dalla loro portata immediata. I coboldi portano invece le loro armi alla cintura.

Se il gruppo viene lasciato stare, i coboldi afferrano la loro parte di pranzo mezza cruda e si allontanano di una quarantina di metri per mangiare, mentre gli umani continuano a litigare su come si cucina un gallo e su quanto siano inutili i coboldi come alleati.

Se i personaggi decidono di passare oltre questo gruppo, una leggera deviazione consente loro di aggirarli senza difficoltà. Potrebbero imbattersi di nuovo in questi ritardatari quando fanno ritorno a Greenest.

Se i personaggi attaccano, beneficiano di un round di sorpresa, a meno che non rivelino la loro presenza volontariamente (per esempio, presentandosi da lontano ai membri dell'accampamento). Gli umani usano i loro primi turni per recuperare le armi e gli scudi. I coboldi buttano a terra il cibo e fuggono in tutte le direzioni, per poi raggrupparsi e contrattaccare nel quarto round, usando le loro fionde ogni volta che ne hanno la possibilità. Rimangono nei paraggi e combattono soltanto finché i loro alleati umani fanno altrettanto. Non appena tutti gli umani sono stati sconfitti, i coboldi rimanenti sgusciano via sulle colline e non si fanno più vedere.

Ricompense. Il DM assegna i PE standard per i nemici sconfitti, inclusi gli eventuali coboldi che sono fuggiti. Se qualche cultista viene interrogato, si rifiuta di parlare, a meno che qualcuno non superi una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15. I cultisti sanno che un gruppo di razziatori ha l'abitudine di lasciarsi alle spalle una retroguardia. Non sanno da quante forze sia composta la retroguardia, ma presumono che si trovi a circa un chilometro e mezzo davanti a loro, dove la pista passa attraverso una serie di sporgenze rocciose. Possono anche descrivere l'accampamento dei razziatori e rivelarne l'ubicazione, e sanno anche che alcuni

I RANGHI DEL CULTO DEL DRAGO

Il Culto del Drago ha intensificato le procedure di reclutamento e accetta anche i nuovi iniziati di giovane età. Un iniziato (si usa la scheda delle statistiche del **cultista**) si addestra per mesi o anni prima di conseguire un qualsiasi rango all'interno dell'organizzazione e molti aspiranti membri non sopravvivono alle prove. Un iniziato che supera le prove deve scegliere un'affinità con un particolare colore dei draghi: bianco, blu, nero, rosso o verde. Poi viene accettato tra i ranghi del culto come dragoartiglio.

I ranghi più alti del culto, in ordine ascendente, sono dragoartiglio, dragoala, dragozanna, dragoanima e portavoce dei draghi. Esistono soltanto cinque portavoce dei draghi, uno per ogni colore di drago cromatico. I portavoce attuali sono Severin (rosso), Galvan (blu), Neronvain (verde), Rezmir (nero) e Varram (bianco).

Buona parte delle operazioni del culto è diretta dai capi locali, chiamati Vesti Purpuree per le tuniche cerimoniali che indossano. Tutti i portavoce dei draghi sono Vesti Purpuree, come anche i cultisti di rango più basso nominati dai portavoce dei draghi per presidiare le enclavi del culto.

prigionieri sono stati portati via dal paese, ma non sanno dire quanti e nemmeno se ci fosse un mezzelfo monaco tra di loro. Sanno che l'obiettivo dell'assalto era il saccheggio, in quanto era stato loro specificamente ordinato di trovare oro, gemme e altri oggetti preziosi, ma era stato loro vietato di trattenere qualsiasi cosa. I cultisti sanno che i loro capi stanno preparando "un grande tesoro per onorare la Regina dei Draghi".

I coboldi catturati parlano liberamente, ma quasi tutto ciò che dicono è falso. Questo non perché tentino di depistare i nemici, ma perché sono disposti a dire di tutto, anche le peggiori assurdità, pur di ottenere la libertà.

I cultisti possiedono un totale di 28 ma, oltre alle loro armi di bassa lega. I coboldi, che si sono intascati qualcosa nonostante l'ordine di non farlo, possiedono un sacco che contiene alcuni candelieri in peltro, dei vassoi d'argento e alcune statuette religiose di Chauntea prelevate dal santuario di un'abitazione.

RETROGUARDIA

Se i personaggi hanno scoperto l'ubicazione dell'accampamento e la potenziale posizione della retroguardia dai ritardatari, possono usare quell'informazione per aggirare del tutto questo incontro. Questa sarebbe anzi la cosa più intelligente da fare, perché consentirebbe loro di evitare uno scontro pericoloso e perché spazzando via la retroguardia, i capi del culto si chiederebbero come mai essa non torni a fare rapporto. Il risultato migliore che i personaggi possono ottenere è che la retroguardia si presenti all'accampamento al momento giusto e riferisca che la via è libera.

La retroguardia è composta da un **veterano**, sei **cultisti** e due **accoliti**. Il veterano e i cultisti sono armati di lance che possono usare sia nel combattimento in mischia che a distanza. Sono posizionati in un'area dove la pista oltrepassa un varco tra due sporgenze rocciose. Gli assalitori sono nascosti tra le rocce, a un'altezza tra i 3,6 e i 4,5 metri dal terreno. I personaggi possono accorgersi dell'imboscata, ma questo dipende da cosa sanno e da come si avvicinano all'area.

- Se i ritardatari hanno descritto ai personaggi il probabile luogo dell'imboscata, il gruppo può riconoscere il luogo in questione da una distanza di 180 metri se qualcuno effettua con successo una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 10.
- Se i ritardatari hanno menzionato la retroguardia ma non hanno descritto il punto esatto, un personaggio può

riconoscerlo come luogo ideale per un'imboscata da 90 metri di distanza effettuando con successo una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 15.

- Se i personaggi non sono stati avvertiti della presenza della retroguardia, qualcuno può avvistare un volto che sbircia dalle rocce soprastanti, effettuando con successo una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 20, ma solo quando i personaggi giungono entro 18 metri di distanza.
- Se i giocatori dichiarano che tengono gli occhi aperti per i luoghi più adatti a un'imboscata, possono effettuare queste prove con vantaggio.

La missione della retroguardia è duplice: deve fermare qualsiasi piccolo gruppo di intrusi che tenti di seguire la pista oppure sabotare e trattenere eventuali gruppi più numerosi e avvertire l'accampamento che ci sono dei problemi. La retroguardia ritiene di avere un vantaggio sufficiente contro un gruppo di cinque o sei avventurieri e decide di occuparsi del problema direttamente sul posto, purché non indebolisca le proprie forze inviando un messaggero a Frulam Mondath. Se il gruppo di avventurieri è composto da sette o più personaggi, il DM può fare in modo che la retroguardia si limiti a ostacolare il nemico e a

inviare un messaggero all'accampamento oppure può aggiungere cultisti fino a superare i personaggi di due o tre, per poi lanciare i cultisti all'attacco.

Se i personaggi cadono nella trappola, i cultisti fanno piovere su di loro una serie di macigni. Ogni personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 2d12 danni contundenti dalle rocce in caduta, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. L'attacco con i macigni costituisce il round di sorpresa dei cultisti. Nei round successivi, i cultisti

attaccano i personaggi a distanza finché non esauriscono le munizioni o finché gli eroi non li obbligano a combattere in mischia. Essendo posizionati tra le rocce al di sopra dei personaggi, i cultisti beneficiano di tre quarti di copertura contro gli attacchi provenienti da sotto (bonus di +5 alla CA). Per raggiungere i nemici, i personaggi devono arrampicarsi sulle rocce. La distanza da coprire è di soli 3 o 4,5 metri e non è richiesta alcuna prova di caratteristica, ma le rocce sono considerate terreno difficile.

SVILUPPI

Questi razziatori sono decisamente diversi dai ritardatari precedenti. Indossano tutti degli abiti simili (anche se non identici), vale a dire tuniche di cuoio nero e ampi mantelli neri. Questi sono i cultisti più convinti. Anche se catturati, nulla al di fuori di una prova di Carisma (Intimidire) con CD 20 effettuata con successo riuscirà a strappare loro qualsiasi informazione. E anche in quel



FRULAM MONDATH



caso, tutto ciò che riveleranno sarà la loro identità di iniziati del Culto del Drago, i nomi dei loro capi (Rezmir, Frulam Mondath e Langdedrosa Cyanwrath) e che la razza a Greenest aveva lo scopo di accumulare tesori per i draghi. Rezmir è di un grado superiore rispetto agli altri capi.

Ricompense. Il DM assegna i PE standard previsti per i nemici sconfitti. I cultisti non hanno alcun tesoro con loro, ma le loro vesti e le armi del Culto del Drago potranno risultare preziose se i personaggi tenderanno di infiltrarsi nell'accampamento dei razziatori.

L'ACCAMPAMENTO

I cultisti hanno stabilito il loro accampamento nella conca di un altopiano roccioso vagamente a forma di ferro di cavallo. La parte più bassa dell'altopiano si solleva gradualmente dal terreno circostante, per poi farsi più ripida e salire fino a un'altezza di 45 metri rispetto al resto del territorio. Alla base delle pareti rocciose sono ammassati vari cumuli di macigni. I costoni dei vari livelli e la cima dell'altopiano sono ricoperti di erba alta, con varie chiazze di arbusti e di alberi scarni che crescono qua e là.

TRATTI GENERALI

Arbusti. Gli arbusti che crescono qua e là nell'area arrivano a un'altezza che varia dagli 1,2 agli 1,8 metri. Sono fitti e robusti, sono considerati terreno difficile e forniscono tre quarti di copertura ai bersagli che li usano per ripararsi.

Caverne. I fianchi più ripidi dell'altopiano sono disseminati di piccole caverne. L'ingresso di molte caverne è convenientemente celato da vari macigni o arbusti. I personaggi che devono completare un riposo lungo possono

facilmente trovare una caverna sicura in cui nascondersi.

Macigni. I macigni sono terreno difficile e forniscono tre quarti di copertura.

Pendici. I lati dell'altopiano si innalzano bruscamente, mentre il fondo della conca sale gradualmente in direzione est. Una lunga scala è stata legata contro la parete rocciosa per consentire alle guardie di raggiungere la torre di guardia superiore.

Le pareti rocciose presentano numerosi appigli per le mani e i piedi nel caso sia necessario scalarle, quindi in circostanze normali non è necessario alcun tiro di dado. Se i personaggi hanno fretta, tuttavia, dovranno superare una prova di Forza (Atletica) con CD 10 per completare la scalata senza cadere. Se i personaggi cercano di agire furtivamente, sarà necessaria una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10 per assicurarsi che nessuna roccia si stacchi e rotoli a terra.

Prigionieri. I prigionieri dei cultisti sono rinchiusi nell'area 1. Attualmente ci sono soltanto otto prigionieri all'accampamento, senza contare Leosin. Durante il giorno, vengono messi a lavorare sotto la sorveglianza di quattro **dragoartiglieri** (vedi l'appendice B). Di notte, vengono incatenati a un palo nella loro capanna per impedirne la fuga. Le manette sono fissate a una singola catena e a una serratura che può essere aperta con una chiave in possesso di una delle guardie o usando degli arnesi da scasso per effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 10. La catena può essere spezzata effettuando con successo una prova di Forza con CD 20. Cinque prigionieri provengono da Greenest e gli altri tre risalgono alle razzie precedenti condotte contro alcuni borghi e piccoli villaggi agricoli a sud e a est. In passato i prigionieri erano più numerosi, ma molti sono morti a causa delle fatiche e dei maltrattamenti.

In caso di una situazione in cui i prigionieri liberati devono combattere, il DM userà per loro le statistiche del **popolano**.

Tende. I razziatori vivono in capanne circolari fatte di pali di legno o di ossa piazzati a brevi intervalli e ricoperti di pelle, di fango e di zolle. Una capanna può avere un diametro variabile dai 3 ai 7,5 metri e un'altezza compresa tra gli 1,5 e i 3 metri (i simboli sulla mappa rappresentano i raggruppamenti di tende). Quelle all'imboccatura della conca (il livello 1 della mappa) sono costruite rozzamente, decorate con teschi di animali e sono occupate dai coboldi. I cultisti occupano le capanne del livello 2, che sono più solide, più pulite e decorate con le immagini dipinte di vari draghi. Alcune tende del livello 2 sono occupate dai prigionieri.

La tenda più grande dell'area 2 è separata dalle altre da uno spazio aperto ed è riservata a Rezmir, Frulam Mondath e Langdedrosa Cyanwrath. Una guardia d'onore di quattro **veterani** e quattro **drachi guardiani** (appendice B) sorveglia e protegge questa tenda giorno e notte. I membri della guardia d'onore non si addormentano alle loro postazioni, non si lasciano imbrogliare e non danno ascolto ad alcuna storia o supplica. Il loro compito è di tenere lontano chiunque dalla tenda dei capi e lo assolvono fanaticamente. Soltanto gli accoliti e gli adepti che i veterani riconoscono dall'aspetto e dalla voce sono autorizzati ad avvicinarsi.

Torri di Guardia. I cultisti hanno eretto due torri di guardia nell'accampamento, una all'entrata della conca e l'altra in cima all'altopiano. Queste torri sono alte 6 metri e sono fatte di solidi tronchi di legno legati assieme con varie corde. Sono abbastanza grandi da ospitare alcune vedette. La torre all'imboccatura della conca è presidiata dai coboldi, mentre quella più in alto è occupata da alcuni combattenti. Le guardie sono dotate di un corno da suonare per dare l'allarme.

GRADO DI ALLERTA DELL'ACCAMPAMENTO

Durante la prima giornata dopo la razzia, i cultisti sono soddisfatti dell'esito dell'incursione ma sfiniti. Rezmir non si aspetta una seria rappresaglia da parte del paese e i membri più lenti del gruppo di razziatori, assieme a quelli feriti ma in grado di camminare, fanno ritorno alla spicciolata all'accampamento per tutta la giornata successiva alla razzia. Nell'accampamento regna la confusione e le misure di sicurezza sono minime. Molti razziatori sono mercenari e banditi, e nemmeno i cultisti più convinti indossano delle uniformi riconoscibili nel corso delle razzie. Nessuno chiede agli ultimi arrivati una parola d'ordine o un segno di riconoscimento. In tutta semplicità, i razziatori sono sicuri che nessun nemico li abbia seguiti fin quaggiù. I personaggi possono presentarsi all'accampamento senza che le loro identità siano riconosciute o messe in discussione. Anzi, più si comportano in modo tracotante, più si mescoleranno bene al resto dei razziatori.

Alcuni giocatori potrebbero scegliere di far cercare ai personaggi un riparo per osservare l'accampamento da lontano durante il giorno e poi tentare di entrare nottetempo. Anche questa strategia può funzionare, ma aggirandosi di soppiatto al buio rischiano di destare più sospetti di quanto non farebbero se si comportassero semplicemente come membri del gruppo di razziatori.

Il rischio principale consiste nel fatto che qualcuno possa riconoscere i personaggi dagli scontri a Greenest. Ogni personaggio deve effettuare una prova di Carisma con CD 5. In caso di successo, nessuno si ricorda la sua faccia, mentre un fallimento significa che prima o poi (non necessariamente subito, ma quando il riconoscimento avrà l'effetto più teatrale), qualcuno all'interno dell'accampamento

riconoscerà il personaggio. Se i personaggi indossano i paramenti del Culto del Drago sottratti alla retroguardia, subiscono svantaggio a questo tiro in quanto nessuno che faccia ritorno all'accampamento in questa fase dovrebbe indossare un'uniforme. Inoltre, il personaggio che ha affrontato in duello Cyanwrath subisce una penalità di -4 al tiro. Se quel personaggio dovesse ritrovarsi faccia a faccia con il mezzodrago, sarà riconosciuto automaticamente.

Man mano che la giornata volge al termine e l'euforia si placa, all'accampamento torna la calma e l'organizzazione interna migliora. Se i personaggi non sono entrati nell'accampamento prima del tramonto del primo giorno, avranno più difficoltà a farlo, dal momento che c'è ben poco traffico in entrata o in uscita dall'accampamento in una giornata normale. Dovranno inventarsi una storia plausibile ed effettuare con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 10 per oltrepassare una postazione di guardia composta da cinque **guardie**. Questa prova può essere effettuata soltanto una volta per tutto il gruppo e in caso di fallimento i personaggi non potranno cavarsela a chiacchiere. Una volta bruciata la loro opportunità iniziale di entrare nell'accampamento, dovranno ricorrere alla furtività o al sotterfugio per entrare. Per esempio, se i personaggi scalano l'altopiano da est, potrebbero usare gli arbusti come copertura fino al punto in cui la parete rocciosa si affaccia sull'accampamento. Da laggiù, potrebbero osservare la scena o scendere lungo la parete rocciosa col favore delle tenebre.

LANGDEDROSA CYANWRATH



Nell'intero accampamento scatta l'allarme se vengono rinvenuti i cadaveri di una o più sentinelle umane o cultisti. Un coboldo morto non genera troppo allarme, ma molti coboldi sì. Se nell'accampamento scatta l'allarme, ogni personaggio deve effettuare una prova di Carisma con CD 15. Un fallimento significa che il personaggio è stato riconosciuto come uno straniero e un infiltrato. Qualcuno lancia un grido d'allarme e attira rapidamente una piccola folla. Un risultato pari o inferiore a 10 significa che qualcuno ha riconosciuto il personaggio dal combattimento a Greenest. I personaggi hanno una possibilità di fuggire, se attaccano immediatamente e iniziano a farsi strada verso l'uscita dell'accampamento a suon di colpi, ma se tergiversano o iniziano a discutere, saranno circondati da una folla di **cultisti** che li supera in numero di cinque a uno.

Se i personaggi cercano di valutare quanti razziatori ospita l'accampamento, contano all'incirca un centinaio di coboldi e un assortimento di banditi, guardie e cultisti pari circa a un'ottantina: a tutti gli effetti una marea illimitata, se dovessero avere l'idea di combatterli tutti.

CATTURATI!

Nel caso i personaggi siano catturati, vengono disarmati e, con le mani legate, portati al cospetto di Frulam Mondath per essere giudicati. A ognuno di loro viene chiesto chi sia, da dove venga e cosa stia facendo nell'accampamento.

- Se qualcuno viene riconosciuto dagli scontri a Greenest, a prescindere da ciò che i personaggi dicono, Mondath li condanna tutti a morte: saranno giustiziati all'alba seguente, dopo avere trascorso la notte legati ai pali accanto al monaco Leosin. I personaggi hanno una sola notte per sfuggire a questa sorte. Potrebbero divincolarsi dai legacci, corrompere o affascinare un cultista e convincerlo a liberarli, o trovare un modo ingegnoso di usare un trucco. Se nulla di tutto questo funziona, Leosin rivela di avere nascosto un coltello con cui possono tagliare le corde e liberarsi.
- Se i personaggi ammettono di provenire da Greenest e di essere nemici del culto, l'effetto risultante è lo stesso descritto al punto precedente.
- Se i personaggi mentono a Mondath, per esempio affermando di essere nuove reclute e che tutto questo è soltanto un malinteso o che stanno studiando il culto prima di decidere se unirsi all'organizzazione, il DM confronta le loro prove di Carisma (Inganno) con la prova di Saggezza di Mondath per determinare se vengono creduti o meno. Il DM può concedere vantaggio o imporre svantaggio al tiro dei personaggi se la menzogna è particolarmente plausibile o inverosimile. Ogni personaggio effettua un tiro separatamente. Quelli che vengono creduti da Mondath tornano in libertà, ma vengono tenuti d'occhio e non sono autorizzati a lasciare l'accampamento. Quelli che non sono creduti vengono condannati a morte, come descritto più sopra.

ESPLORARE L'ACCAMPAMENTO

I personaggi possono apprendere molte cose dando un'occhiata in giro per il campo. Se si spacciano per membri del culto, possono parlare con gli altri cultisti e interrogarli (con prudenza) sui piani e sugli obiettivi a lungo termine del culto. La maggior parte dei cultisti va considerata indifferente al fine di determinare le reazioni o di ottenere un favore. I coboldi sono meno utili e dovrebbero essere considerati ostili quando i personaggi effettuano delle prove di Carisma per valutare la loro reazione.

Osservando e domandando in giro, i personaggi possono apprendere le informazioni seguenti. Dovranno però stare attenti a non fare troppe domande e a non ficcare il naso

in cose che non li riguardano. Ogni volta che si fanno "eccessivamente ficcanaso", il DM può liberamente chiedere loro un'ulteriore prova di Carisma per determinare se qualcuno li riconosce dagli eventi di Greenest.

- Questo è un accampamento del Culto del Drago... sia lode e gloria a Tiamat! (Alcuni cultisti alzano il braccio destro a dita aperte, per rappresentare le cinque teste di Tiamat, quando lodano la sua gloria. Altri tengono chiuse due dita, a rappresentare che la forza di Tiamat è ancora nascosta. Questa forma di saluto non è obbligatoria, ma gli adepti e i cultisti più intransigenti guardano con favore a coloro che lo fanno con convinzione.)
- Non tutti gli occupanti dell'accampamento sono membri del culto a tutti gli effetti. Molti sono iniziati che devono ancora essere accettati ufficialmente e molti altri sono soltanto mercenari ingaggiati per dare manforte durante le razzie o qualora l'accampamento fosse attaccato.
- I coboldi sono presenti perché Rezmir e gli altri cultisti di alto rango sono in grado di manipolare facilmente la loro venerazione nei confronti dei draghi, ma non sono troppo graditi ai membri delle altre razze, che non si fidano di loro.
- L'accampamento si ciba delle antilopi e delle altre grosse bestie selvatiche procurate dai cacciatori che perlustrano le praterie. I cultisti e i loro alleati mangiano buona parte delle scorte, ma qualcosa viene messo da parte nella caverna, per nutrire i cuccioli.
- Il culto ha razzato in lungo e in largo per accumulare tesori. Greenest era il bersaglio più vicino all'accampamento, nonché il più grande e il più ricco tra tutti i paesi attaccati... sia lode e gloria a Tiamat!
- I prigionieri vengono usati per i lavori di fatica. In passato alcuni si sono "convertiti" e sono diventati fedeli membri del culto, ma molti finiscono per morire di fatica e di malnutrizione. In quel caso, vengono gettati in pasto ai drachi o portati nella caverna per sfamare i cuccioli.
- L'accesso alla caverna in fondo all'accampamento (area 4) è vietato a tutti tranne che a quanti hanno l'autorizzazione di Mondath e Rezmir, il che comprende un gruppetto di guardie e di coboldi. Presso l'accampamento la caverna è nota come "il vivaio" e come ormai tutti sanno, anche se non lo dicono, Rezmir ha intenzione di far schiudere alcune uova di drago al suo interno.
- La mezzodrago nera Rezmir è giunta nell'area alcuni mesi fa e ha fondato questo accampamento. Mondath si occupa della sua gestione quotidiana.
- Il mezzodrago blu Cyanwrath è il braccio destro di Mondath e non si allontana mai troppo da lei. È guidato da un rigido senso dell'onore, ma è meglio non farlo arrabbiare.
- La madre dei draghi (sia lode e gloria a Tiamat!) tornerà, e quando verrà quel giorno, tutte le nazioni del mondo tremeranno di fronte alla sua maestà!
- Rezmir è particolarmente interessata al monaco. Altrimenti perché lo terrebbe in vita? Cosa spera di sapere dal monaco se lo chiedono tutti, ma nessuno vorrebbe essere nei panni del mezzelfo (o di ciò che ne rimane) quando gli interrogatori si faranno seri.
- Le ricchezze saccheggiate dagli insediamenti vicini sono custodite nella caverna. Nessuno, a parte Rezmir, conosce l'ammontare preciso, ma ormai deve trattarsi di un grosso cumulo.

Oltre al rischio di essere riconosciuti, i personaggi che si trattengono troppo a lungo nell'accampamento corrono anche il rischio di essere arruolati per qualche mansione. Un ufficiale potrebbe metterli al lavoro alcune ore a preparare i pasti, a montare di vedetta in cima a una torre, a partecipare a una sessione di addestramento nelle armi o perfino a pulire le stalle degli animali (un compito solitamente riservato ai prigionieri, ma attualmente all'accampamento ce ne sono pochi).

LEOSIN ERLANTHAR

Il monaco è legato a un palo nella zona posteriore dell'accampamento (area 3). È stato malmenato e privato di cibo e acqua nel tentativo di piegare la sua volontà. Rezmir ha saputo dai suoi informatori lungo la Costa della Spada che Leosin ha condotto varie ricerche sulla storia del culto e sulle sue attività più recenti. La portavoce dei draghi vuole sapere cosa Leosin ha scoperto e con chi ha condiviso queste informazioni. Rezmir ritiene che catturare Leosin nel corso della razza sia stato un colpo di fortuna spudorato.

In realtà, la fortuna non c'entra niente, almeno non nel caso di Rezmir. Leosin aveva studiato gli attacchi precedenti e aveva dedotto che presto il culto avrebbe colpito un bersaglio più grosso. Greenest era un paese prospero ma poco difeso, quindi era il più probabile dei prossimi bersagli. E così, quando ha ritenuto che fosse giunto il momento giusto, ha fatto visita al paese con l'intenzione di soggiornarvi finché non fosse accaduto qualcosa. La sua vigilanza ha dato i frutti sperati e Leosin si è separato dai suoi compagni durante la notte per mescolarsi ai razziatori al momento della ritirata, nella speranza di saperne di più sui piani del culto e di scoprire l'ubicazione dell'accampamento. Ma Rezmir si è accorta della sua presenza poco dopo il sorgere del sole e il monaco è stato rapidamente sopraffatto e catturato.

Quella parte del piano di Leosin ha funzionato relativamente bene. Ora conosce buona parte delle informazioni elencate nella sezione "Esplorare l'Accampamento". Purtroppo per lui, la prigionia si è rivelata più brutale del previsto e, sebbene la sua mente e la sua volontà siano ancora forti, ora versa in pessime condizioni fisiche.

Nonostante il pericolo, Leosin non è del tutto entusiasta di essere salvato se e quando i personaggi giungono a liberarlo. Crede di poter scoprire di più ed è disposto a correre il rischio. Tuttavia, è troppo debole per opporre resistenza, quindi i personaggi possono facilmente portarlo via contro la sua volontà, se decidono di farlo. Leosin può muoversi senza aiuti a una velocità di 6 metri e combatte come un popolano, subendo svantaggio ai tiri per colpire. Se i personaggi non lo portano fuori dall'accampamento, Leosin evade da solo successivamente, ma si rifiuterà di parlare delle circostanze della sua fuga.

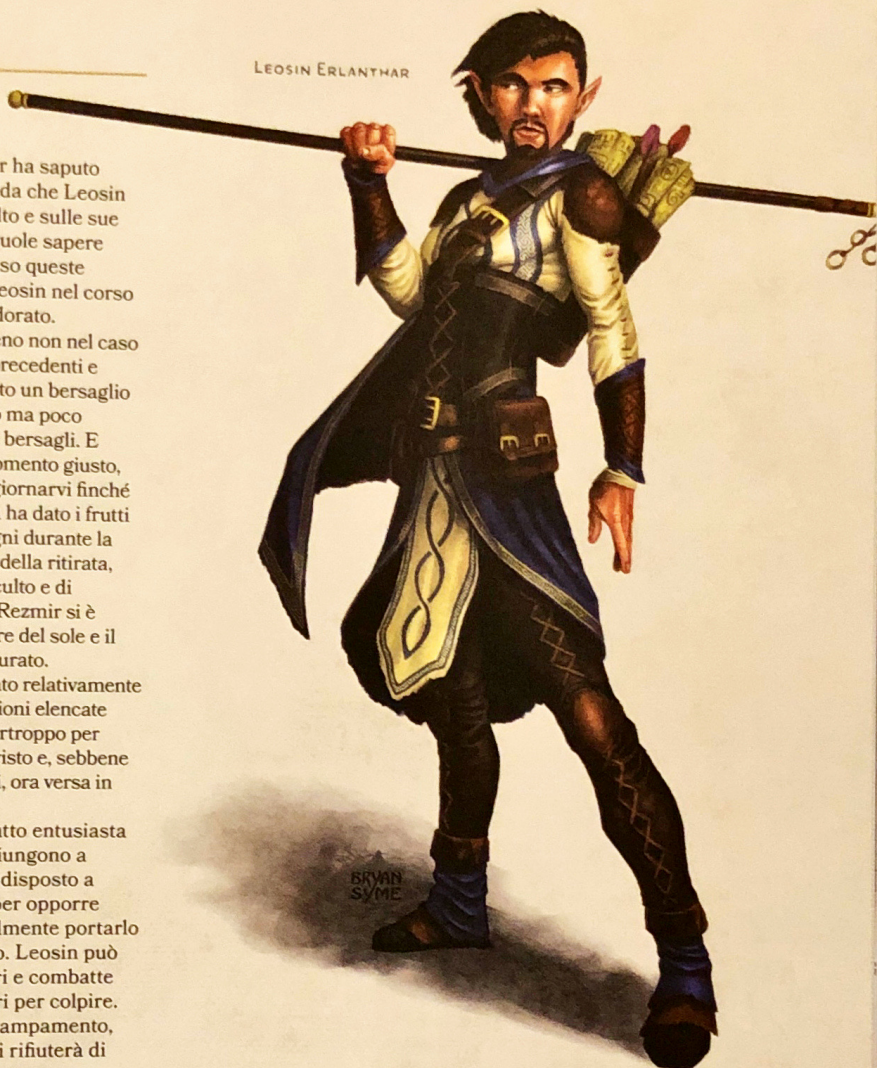
Se i personaggi vengono catturati e imprigionati assieme a Leosin e i loro tentativi di fuga falliscono, il monaco rivela di avere nascosto un piccolo coltello nel suo stivale, che può essere usato per tagliare le corde. L'assenza di Leosin viene notata cinque minuti dopo che il monaco è stato portato via e in tutto l'accampamento scatta l'allarme. Improvvisare un fantoccio da lasciare al suo posto ritarda l'allarme di una ventina di minuti. Legare un cultista morto o privo di sensi (possibilmente un mezzelfo) al suo posto procura agli intrusi un vantaggio di due ore prima che la loro fuga venga scoperta.

RICOMPENSE

Il DM assegna i PE standard per i nemici sconfitti. Questo episodio non prevede molti combattimenti, ma presenta molte sfide e i personaggi dovrebbero essere ricompensati per averle superate. Le ricompense elencate di seguito sono soltanto dei suggerimenti: il DM può modificarle e integrarle come ritiene più opportuno. I personaggi possono raggiungere il 3° livello, se agiscono con prudenza e sfruttano tutte le opportunità che l'accampamento offre, ma non è essenziale che ci riescano.

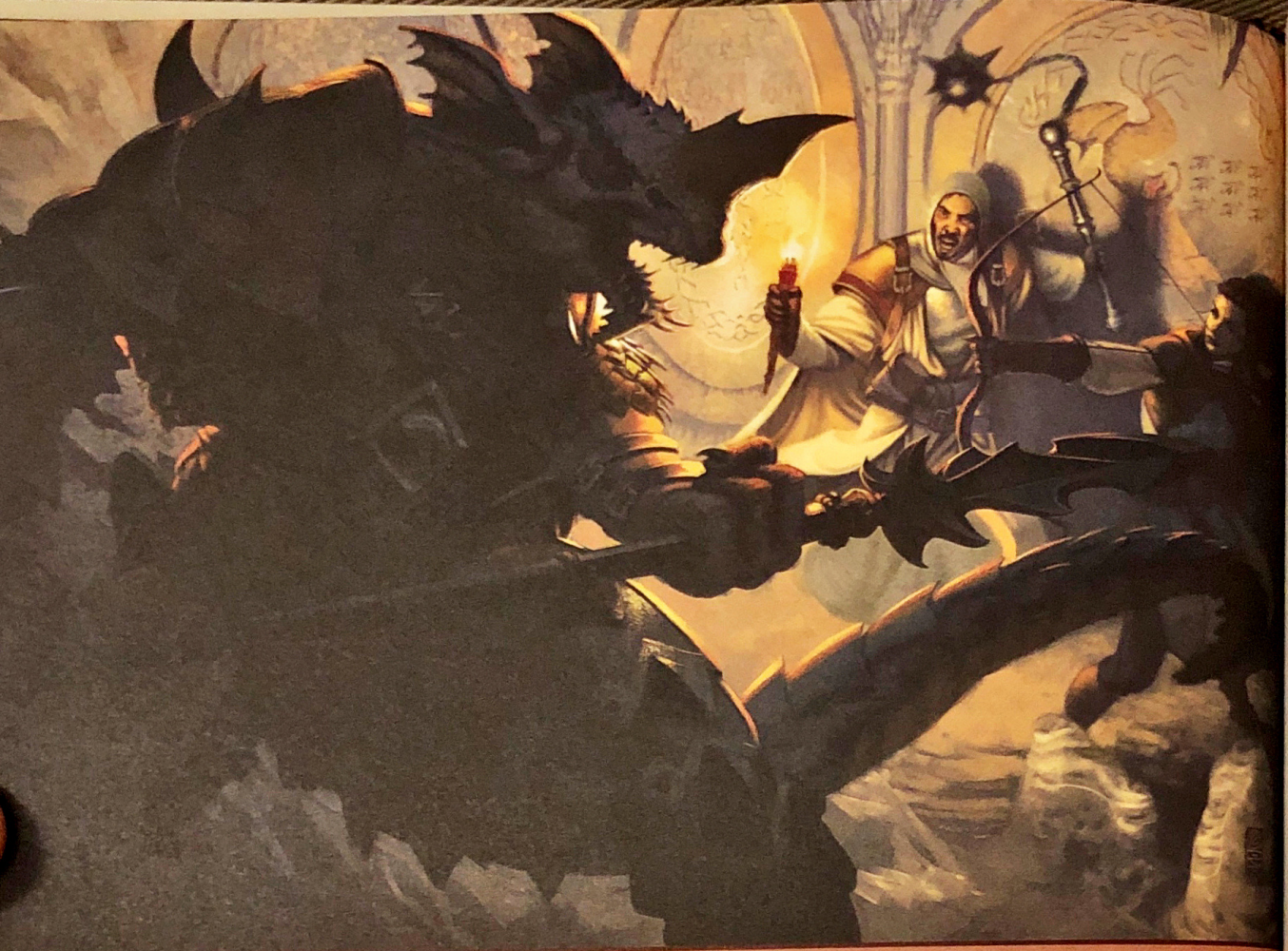
- Se il DM usa la regola dei punti esperienza per pietre miliari, i personaggi raggiungono il 3° livello quando completano questo episodio.

LEOSIN ERLANTHAR



- Per essere entrati e usciti dall'accampamento dei cultisti senza far scattare l'allarme o farsi catturare: 100 PE per personaggio.
- Per essere entrati e usciti dall'accampamento dei cultisti senza destare alcun sospetto: 100 PE aggiuntivi per personaggio.
- Per avere salvato Leosin: 250 PE per personaggio.
- Per avere lasciato un fantoccio o un diversivo al posto di Leosin: 50 PE aggiuntivi per personaggio.
- Per avere salvato gli altri prigionieri: 25 PE per ogni prigioniero condotto in vita fuori dall'accampamento.
- Per ogni informazione elencata nella sezione "Esplorare l'Accampamento" che i personaggi hanno recuperato da soli (senza chiedere a Leosin): 25 PE per personaggio.

Quando i personaggi arrivano sani e salvi a Greenest (presumibilmente riportando Leosin con loro), il monaco può aggiornarli sugli eventuali dettagli che sono sfuggiti agli eroi nel corso della loro esplorazione dell'accampamento del culto. I monaci che lo accompagnavano sono entusiasti di rivederlo vivo e vegeto e le famiglie degli altri eventuali prigionieri liberati sono altrettanto grate di riavere i loro cari. Il Governatore Nighthill paga ai personaggi le 250 mo a testa che aveva promesso e loda pubblicamente il loro coraggio e il loro valore.



EPISODIO 3: IL NIDO DEI DRAGHI

Dopo il suo periodo di prigionia, Leosin ha bisogno di alcuni giorni per recuperare le forze. Quando sarà di nuovo in salute, ha intenzione di recarsi a nord verso Elturel per riferire ciò che ha scoperto a Ontharr Frume, un paladino di Torm che condivide le sue preoccupazioni sulla recente intensificazione delle attività del Culto del Drago. Leosin chiede ai personaggi un favore.

“Dopo tutto ciò che avete fatto per me personalmente e per gli abitanti di Greenest, detesto chiedervi dell'altro. Ma questo è un momento di grande bisogno e oso sperare che possiate aiutarmi ancora una volta. Ho bisogno che torniate all'accampamento dei cultisti. Ormai sapete come muovervi al suo interno. Se i cultisti si preparano per un'altra razzia, se un grosso gruppo se ne va o se portano fuori qualcosa di essenziale da quella caverna, devo saperlo. Se avete la possibilità di tornare all'accampamento e dare un'altra occhiata in giro, sarebbe l'occasione perfetta per notare se qualcosa è cambiato.

“Ovviamente vi consiglio vivamente di non farvi catturare”, aggiunge con un sospiro.

Se i personaggi lavoravano come guardie carovaniere, Leosin si offre di compensarli con la stessa cifra promessa dal loro datore di lavoro precedente, più il 20 per cento. Se attualmente sono disoccupati, si offre di pagarli 150 mo a testa. È anche disposto a contrattare: questa missione è importante e Leosin crede che non ci sia nessun altro di disponibile in grado di portarla a termine. Se i personaggi accettano, il monaco li informa che d'ora in poi lo troveranno alla città di Elturel, sia per fare rapporto su quanto hanno scoperto, sia per riscuotere la loro ricompensa. Se dovesse essere già ripartito quando giungeranno in città, potranno parlare con il paladino Ontharr Frume al posto suo.

Il monaco non ritiene essenziale che i personaggi tornino all'accampamento immediatamente. Non si aspetta che i cultisti cambino improvvisamente i loro piani o il loro modus operandi. Ma in realtà Leosin si sbaglia, in quanto non si rende conto che la sua presenza a Greenest ha messo in allarme la portavoce dei draghi. Rezmir sa che Leosin sta indagando sul Culto del Drago, ma non sa se la comparsa del monaco a Greenest sia una coincidenza, o se stia a indicare che il piano globale del culto non è più un segreto. Non ha intenzione di correre rischi e intende partire immediatamente verso nord assieme al tesoro accumulato.

L'ACCAMPAMENTO ABBANDONATO

Quando i personaggi tornano all'area dell'accampamento, lo trovano quasi del tutto abbandonato (se sono rimasti, hanno assistito alle veloci procedure di sgombero e di evacuazione dell'accampamento). Le capanne puzzolenti dei coboldi (quelle al livello 1) sono state bruciate, mentre quelle al livello 2 ed entrambe le torri di guardia sono rimaste intatte. Chiunque può facilmente determinare dalle tracce che i cultisti si sono allontanati in molti piccoli gruppi in direzioni diverse. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 rivela che la maggior parte dei carri e delle bestie da soma dell'accampamento si è diretta in fila indiana verso ovest.

All'accampamento rimangono alcuni cacciatori, i coboldi che si prendono cura del vivaio dei draghi nelle caverne, Frulam Mondath, le sue guardie e Langdedrosa Cyanwrath. Soltanto i cacciatori usano ancora le capanne. Tutti gli altri si sono trasferiti nella caverna del nido. L'attività e le guardie all'entrata della caverna dovrebbero attirare facilmente l'attenzione dei personaggi.

Quasi ogni mattina, i cacciatori si inoltrano nella prateria a caccia di antilopi e di altre grosse prede. Si spostano a cavallo e portano con loro un cavallo in più su cui caricare le prede da riportare all'accampamento, anche se non sempre fanno ritorno la sera stessa: rimangono a caccia il tempo necessario per accumulare un carico completo di carne da riportare all'accampamento. I Campi Verdi sono un territorio di caccia molto ricco, quindi è raro che restino fuori più di una notte o due. Quattro **esploratori** fungono da cacciatori; il DM tira un d4 per determinare quanti ce ne sono all'accampamento quando i personaggi arrivano. Non sono cultisti convinti, quindi non interrogano i personaggi che entrano nell'accampamento, non li attaccano e non avvertono nemmeno i cultisti. Ritengono che montare la guardia non rientri nei loro compiti.

Sono un gruppo taciturno, quindi non si rivelano molto utili con quei personaggi che tentano di fare troppe domande. Conversano più liberamente con i ranger, ma con la maggior parte degli stranieri si limitano ad annuire, indicare qualcosa, scuotere la testa, rabbiarsi o rispondere seccamente con una o due parole. Se i personaggi riescono a conversare con loro, i cacciatori raccontano di come l'accampamento sia stato smantellato poche ore dopo la scoperta della fuga del mezzelfo prigioniero. Alcune casse prelevate dalla caverna sono state caricate su carri o bestie da soma e trasportate verso ovest. Nella caverna sono rimasti soltanto alcuni razziatori: la Veste Purpurea (Mondath), "l'uomo drago" (Cyanwrath), i migliori combattenti e i "cani drago" (i coboldi). Fintanto che i cultisti li pagano bene in cambio di carne fresca, i cacciatori continuano a lavorare per loro. Cosa contenga veramente la caverna è una questione che non li riguarda.

Per setacciare meticolosamente il campo servono dieci ore di lavoro, che possono essere spartite tra i vari personaggi. Il DM può consentire ai personaggi di effettuare un'altra prova di Saggezza (Percezione) dopo la prima ora. Un successo consente al personaggio di capire che diverso materiale è stato lasciato sul posto, ma che si tratta soltanto di spazzatura: vassellame rotto, coltelli arrugginiti, abiti e giacigli sporchi, masserizie di bassa lega e vino che ormai è diventato aceto. Qualche oggetto potrebbe tornare utile a quegli abitanti di Greenest che hanno perso tutto negli incendi, ma non c'è nulla che abbia valore come tesoro.

TRATTI GENERALI

L'unica cosa interessante che rimane è la caverna vera e propria (l'area 4 sulla mappa dell'accampamento), che i personaggi possono scorgere dall'accampamento.

All'interno della caverna, i personaggi troveranno i cultisti che sono rimasti sul posto, una covata di uova di drago, la squadra speciale di coboldi che bada alle uova... e le molte trappole che i coboldi hanno piazzato per difendere la loro tana. Queste uova sono importanti per il culto, ma sono ormai prossime a schiudersi e spostarle sarebbe stato pericoloso. Rezmir ha lasciato a proteggerle quella che ritiene una forza di guardia adeguata al compito, guidata da Frulam Mondath e Langdedrosa Cyanwrath.

Luce. Di giorno, nelle aree 1 e 2 c'è luce intensa e nelle aree 3 e 4 c'è luce fioca proveniente dall'esterno. Tutte le altre aree sono immerse nell'oscurità, a meno che la descrizione di un'area non specifichi diversamente.

Soffitti. I soffitti delle caverne sono alti 4,5 metri. I soffitti delle camere degli umani (aree 11, 12 e 13) sono alti 3 metri.

Suoni. Nelle caverne echeggiano molti rumori soffusi: acqua che gocciola, roditori che scavano, lucertole che strisciano e il vento che geme nei pressi dell'entrata. Questi normali rumori del sottosuolo camuffano i tonfi, il clangore, i colpi di tosse e le voci dei coboldi e dei cultisti. I suoni sono amplificati dall'eco nella camera principale (aree 1-5), quindi uno scontro in quelle zone sarà sentito anche nelle altre. Altrove, i rumori normali, anche se trasmessi dall'eco, si fondono assieme agli altri suoni di sottofondo. Le eventuali urla possono riverberare anche a lunga distanza e il rumore degli scontri si diffonde per 9 metri lungo un tunnel, attirando l'attenzione se il combattimento dura per più di 3 round.

MOSTRI ERRANTI

I coboldi si aggirano liberamente per le caverne, impegnati nelle loro attività. I personaggi hanno una possibilità di incontrare casualmente questi coboldi erranti. Il DM tira un d6 ogni volta che i personaggi entrano o rientrano nelle aree dalla 3 alla 10. Con un risultato di 1, sono presenti dei mostri. Il DM tira allora sulla tabella per determinare cosa incontrano. Questi mostri incontrati casualmente si aggiungono alle eventuali creature elencate nella descrizione dell'area. Il DM dovrà ricordarsi di effettuare questo tiro prima che i personaggi entrino nell'area, in quanto entrambi i gruppi hanno l'opportunità di beneficiare di sorpresa.

INCONTRI DELL'EPISODIO 3

d6	Incontro
1	4 coboldi
2	6 coboldi, 2 coboldi alati
3	3 coboldi alati
4	5 coboldi alati
5	2 coboldi alati, 1 draco guardiano (appendice B)
6	2 drachi assalitori (appendice B)

1. ENTRATA DELLA CAVERNA

L'entrata della caverna è ampia e alta, ma il soffitto si abbassa rapidamente fino ad arrivare a 4,5 metri di altezza. All'interno dell'imboccatura montano la guardia due **dragoartiglio** (vedi l'appendice B). Si posizionano a circa 9 metri all'interno della caverna e rimangono nei pressi delle pareti e della colonna, quindi, pur non essendo nascosti, non risultano nemmeno troppo evidenti. Quei personaggi che osservano la caverna da una certa distanza (per esempio, dall'area dell'altopiano che sale dal livello 1 al livello 2) notano uno dei dragoartiglio.

Se i personaggi si avvicinano apertamente attraversando l'accampamento, i dragoartiglio li avvistano

automaticamente e si ritirano nell'area 2 della caverna, per preparare un'imboscata. Se invece i personaggi si avvicinano silenziosamente dai lati, non saranno avvistati e avranno un'opportunità di sorprendere i dragoartiglio.

2. PASSAGGIO CELATO

Se le guardie all'entrata hanno avvistato i personaggi che si avvicinavano, li attendono in quest'area finché non giungono a portata di vista, poi fanno scattare un'imboscata. Si determina la sorpresa normalmente.

Il passaggio alla fine di questa alcova è immerso nelle ombre più fitte e nascosto da una sporgenza rocciosa ingegnosamente angolata. Risulta evidente a chiunque si rechi in fondo all'alcova, ma da ogni altro punto della caverna può essere avvistato soltanto effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20.

Le scale che scendono verso l'area 3 sono protette da una trappola. Vedi la descrizione di quell'area per i dettagli.

3. GIARDINO DI FUNGHI

I coboldi coltivano i funghi di questa caverna per aggiungerli alla carne portata dai cacciatori. In mezzo ai funghi comuni crescono anche alcuni funghi viola. Il dislivello che scende dall'area 2 misura 3 metri. Le scale sono protette da una trappola; vedi sotto.

L'ingresso della caverna si interrompe qui, a un dislivello di 3 metri. Alla vostra destra, un'ampia scalinata intagliata rozzamente è stata ricavata da una rampa di pietra naturale. La caverna sottostante è ricoperta da una distesa di funghi di ogni altezza compresa tra pochi centimetri e le dimensioni di un umano adulto. Due sentieri attraversano la distesa di funghi, uno a destra e uno a sinistra.

A una prima occhiata, nulla sembra distinguere un sentiero dall'altro. Accanto al sentiero di destra crescono quattro **funghi viola**, mentre il sentiero di sinistra è libero da quelle pericolose colture. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15, è possibile avvistare i funghi viola in mezzo agli altri funghi, ma soltanto dal fondo della scalinata e non dalla cima della cornice. Allo stesso modo, un'ispezione più dettagliata dei sentieri rivela che soltanto quello di sinistra viene usato regolarmente.

SCALE CON TRAPPOLA

Le scale sono state costruite in modo che gli scalini più bassi si appiattiscano per formare uno scivolo che deposita un personaggio proprio alla base dei funghi viola. Il DM tira un dado qualsiasi quando ogni personaggio scende le scale; con un risultato dispari, il personaggio innesca la trappola. Se un personaggio cerca attivamente una trappola sulle scale, può individuare gli scalini che compongono la trappola effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. I coboldi e le guardie sanno dove non mettere i piedi, naturalmente.

4. TANA DEGLI UCCELLI STIGEI

Alcuni funghi dell'area 3 crescono anche in quest'area, che però è principalmente occupata da una colonia di pipistrelli, tra cui si nascondono dieci **uccelli stigei**. I pipistrelli sono presenti soltanto dall'alba al tramonto, ma gli uccelli stigei rimangono sempre nella caverna. Normalmente hanno pipistrelli in abbondanza di cui cibarsi e lasciano stare gli altri occupanti della caverna, ma non sempre.

I personaggi possono notare alcuni pipistrelli morti sul pavimento (le vittime degli uccelli stigei). Se qualcuno guarda

in alto e supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, il DM descrive il soffitto ricoperto di pipistrelli. Per evitare di spaventarli, i personaggi devono procedere silenziosamente, effettuando una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10 a testa. Se tre o più personaggi falliscono la prova, il rumore spaventa i pipistrelli, che si staccano dal soffitto e attraversano la caverna in volo, in un nugolo frenetico di ali e squittii. I pipistrelli non costituiscono un pericolo, ma il loro brusio soffoca gli altri rumori e rende impossibile vedere a più di 1,5 metri. Il rumore mette inoltre in allarme gli uccelli stigei e quei succhiasangue opportunisti attaccano approfittando della confusione. Gli uccelli stigei ottengono un bonus di +2 alla CA in mezzo al nugolo di pipistrelli.

I pipistrelli si calmano e tornano ad appollaiarsi sul soffitto dopo cinque minuti di tranquillità nell'area 4.

Una lancia dalla lama ammaccata giace sul pavimento accanto agli scalini dell'area 6. I coboldi la usano per oltrepassare la trappola in fondo agli scalini (vedi l'area 6).

5. INCURSIONE DEI TROGLODITI

Il pavimento scende di 3 metri a ogni cornice.

I coboldi usano questa parte della caverna come deposito dei rifiuti. Oltre ai normali rifiuti di ogni genere, come vasellame rotto, canestri marciti e corde rosicchiate dai topi, il cumulo include anche alcuni oggetti che sembrano utili a prima vista: abiti dismessi, stivali consumati, libri fatti a pezzi, lampade rotte e così via. Alcuni di questi oggetti appartenevano ai prigionieri che sono morti, altri invece erano parte dei bottini saccheggiati, ma poi sono stati giudicati indegni di Tiamat. I personaggi che osservano quest'area dalla cornice notano degli allettanti bagliori di metallo (fibbie di cintura senza più cintura) e pezzi di carta pergamena (pagine di libri rese illeggibili dall'umidità).

Nell'aria aleggia un intenso fetore. I trogloditi che vivono nel sottosuolo di quest'area conducono delle incursioni all'interno della caverna attraverso alcune esili crepe (non raffigurate sulla mappa). Se i personaggi esaminano quest'area di sfuggita e poi se ne vanno, qui non accade nulla. Se passano del tempo a cercare tra i rifiuti, quattro **trogloditi** attaccano. Le crepe costituiscono un'area che i personaggi possono esplorare, se il DM desidera ampliare questo dungeon con ulteriori avventure. Altrimenti, il DM può dichiarare che sono troppo strette affinché i personaggi possano attraversarle stringendosi, oppure eliminare direttamente sia le crepe che i trogloditi.

TESORO

Frugando con attenzione nel cumulo di spazzatura per 10 minuti, è possibile trovare un oggetto di valore: una borsa che nessuno ha notato, contenente sei gemme ornamentali del valore di 10 mo ciascuna e otto gemme semipreziose ognuna del valore di 50 mo. I trogloditi non possiedono nulla che qualsiasi altra creatura vorrebbe portarsi dietro.

6. DISPENSA DELLA CARNE

La tenda che consente di accedere alla caverna nasconde una trappola. Vedi "Tenda con Trappola", più sotto, per i dettagli.

Alla base di questa ripida scalinata, è appesa una tenda che copre il passaggio. È composta da centinaia di pesanti strisce di cuoio larghe quanto una mano umana. Le strisce sono fissate al soffitto e sono abbastanza lunghe da toccare il pavimento. La tenda corre da una parete all'altra. Il cuoio è stato ricavato da vari animali locali ed è stato trattato rozzamente. Le strisce sono disposte su più strati e non lasciano varchi scoperti, quindi è impossibile vedere oltre.

Questa caverna è fredda per natura. Al suo interno, la temperatura è stabile a pochi gradi sopra lo zero tutto l'anno, a prescindere dalla stagione. Buona parte della carne procurata dai cacciatori serve a sfamare i cultisti e i coboldi, ma quella in eccedenza viene custodita in quest'area per essere usata quando le uova di drago si schiuderanno e i famelici cuccioli vedranno la luce. Le carcasse variano da quasi fresche a vecchie di vari mesi. La carne è solo fredda, non congelata, quindi i brandelli più vecchi stanno lentamente andando a male.

Un odore di sangue vecchio assale le vostre narici. Il pavimento è ricoperto di pozzanghere di sangue essiccato. Quattro colonne che si innalzano dal pavimento al soffitto sono disposte a intervalli regolari lungo la camera e sorreggono varie catene appese dall'una all'altra come se fossero corde per stendere il bucato. Alle catene sono appese le carcasse di vari animali agganciate a degli uncini. Notate antilopi, cervi, capre, quelli che potrebbero essere dei grossi felini e perfino alcuni piccoli orsi tutti scuoiati e squartati. Due o tre carcasse devono essere qui da diverso tempo, almeno a giudicare dal loro odore.

Questa caverna non contiene nulla di valore.

TENDA CON TRAPPOLA

In mezzo ai ciuffi di pelliccia ancora attaccati alle strisce di cuoio della tenda sono nascosti centinaia di uncini di metallo grandi quanto un grosso amo da pesca e ricoperti di veleno. Chiunque passi attraverso la tenda deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subisce

5 (1d10) danni da veleno e il massimo dei punti ferita del bersaglio è ridotto di 5. Questa riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo.

Un'attenta ispezione delle strisce di cuoio unite a una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 effettuata con successo consente di scoprire gli uncini; altrimenti non è possibile notarli. Quando i coboldi usano questa scalinata, portano con loro la lancia malridotta situata nell'area 4. La usano per scostare le strisce di cuoio sul lato sinistro del corridoio, piantando l'estremità dell'asta della lancia in un foro angolato sul pavimento, appena dentro all'area 6. In questo modo le strisce di cuoio rimangono scostate mentre i coboldi entrano ed escono dalla stanza.

7. VIVAIO DEI DRACHI

Il breve e ampio passaggio tra l'area 4 e l'area 7 nasconde una trappola. Vedi "Trappola degli Spuntoni", più sotto, per i dettagli. Alcune semplici lampade ad olio proiettano una luce fioca e tremolante. Questa camera ospita quattro **coboldi** e un **coboldo alato**. Queste creature si trovano nella parte rialzata della camera.

L'area più bassa è usata dai cultisti per condurre i rituali di creazione dei drachi guardiani e per ospitare quelle creature. La cornice scende a picco per 3 metri. Alla sua estremità destra, è stata installata una scala di legno. Una solida gabbia di sbarre di ferro circonda gli scalini fino all'altezza di 3 metri, per impedire ai drachi non addestrati di fuggire lungo la scalinata. Una chiave è appesa a un piolo in cima alle scale; serve ad aprire il cancello chiuso a chiave sul fondo.

Una rastrelliera lungo la parete sudovest contiene gli strumenti utilizzati per addestrare i drachi: lunghe



aste di legno con un cappio sulla cima, usate per tenere fermi e domare i drachi più giovani, guinzagli e collari, bastoni acuminati, armi finte di legno e alcuni manichini di dimensioni umane fatti di tela, imbottiti di paglia e con un'espressione ridicola dipinta sul volto.

L'area più bassa è immersa nelle ombre più fitte.

Attualmente ospita tre **drachi guardiani** in procinto di completare il loro addestramento. Non essendo ancora del tutto sviluppati, possiedono le normali statistiche di un draco guardiano, ma soltanto 33 punti ferita. Per avvistare questi drachi dalla cornice, è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15; scandagliare la fossa con una lanterna a lente sporgente conferisce vantaggio a questa prova. Se i personaggi portano della carne cruda sulla cornice, i drachi pensano che sia l'ora del pasto ed escono dalle ombre. Se i personaggi entrano nella fossa scendendo gli scalini o calandosi dalla cornice, i drachi attaccano.

Se i drachi vengono avvistati e attaccati dai personaggi sulla cornice, lanciano un ululato che attira sei **coboldi** e tre **coboldi alati** dall'area 8. Almeno una di quelle creature cerca di sgusciare oltre i personaggi per aprire il cancello in fondo alle scale, per consentire ai drachi di unirsi al combattimento come sono stati addestrati a fare.

TRAPPOLA DEGLI SPUNTONI

Una parte del pavimento tra le aree 4 e 7 è stata sostituita con uno strato di pergamena ingegnosamente dipinta per somigliare alla pietra circostante. Può essere notata per caso con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, o automaticamente da qualcuno che sondi metodicamente il pavimento davanti a sé con un'asta o un altro strumento. Lo strato pergameno nasconde una fossa bassa (profonda circa 60 cm) e disseminata di spuntini avvelenati. Ogni volta che un personaggio si muove dall'area 4 all'area 7 o viceversa, il DM tira un d10. Con un risultato di 1 o 2, il piede di quel personaggio sfonda lo strato pergameno: il personaggio subisce 1d4 danni perforanti a causa degli spuntini e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 contro il veleno. Se lo fallisce, subisce gli effetti di un incantesimo *confusione* per un minuto (10 round). Se lo supera, subisce gli effetti di un incantesimo *confusione* per 1 round. Questo non è un effetto magico.

8. DORMITORI DEI COBOLDI

Gli scalini che scendono dall'area 7 nascondono una trappola; vedi "Trappola del Crollo", più sotto, per i dettagli. L'area 8 ospita gli alloggi dei coboldi. In origine era una caverna naturale, ma è stata ampliata e le pareti sono state lisciate rozzamente. Se non hanno ancora reagito ai rumori dell'area 7, sei **coboldi** e sei **coboldi alati** si trovano in quest'area. Al momento sono fuori servizio, quindi non sono particolarmente in allerta. Il DM usa i loro punteggi di Saggezza (Percezione) passiva per determinare se reagiscono ai rumori. Alcune lampade a olio proiettano una tremolante luce fioca.

Sottili materassi di paglia ricoperti di pellicce malridotte formano dei piccoli giacigli disposti a casaccio per tutta la camera. Topi e piccole lucertole sgusciano da un rimasuglio di cibo all'altro e tra otri di vino ammuffiti abbandonati a terra.

Per ispezionare a fondo la stanza servono 10 minuti. Se i personaggi lo fanno, trovano 38 mo, 152 ma e 704 mr divise in ottantotto cumuli composti esattamente da otto monete di rame ciascuna, oltre a dozzine di amuleti e talismani a tema draconico scolpiti in ossa, saponaria,

legno e avorio. La fattura di questi oggetti è pessima, ma ce ne sono quattro che mostrano un gusto artistico valido, anche se selvaggio. Questi quattro amuleti valgono rispettivamente 50, 60, 70 e 100 mo, se venduti a un collezionista di oggetti artistici insoliti. Per ogni altro mercante, valgono 10 mo ciascuno.

TRAPPOLA DEL CROLLO

Lo scalino più alto è stato manomesso in modo da far crollare una parte del soffitto dell'area 7. Quando ogni personaggio si muove sulle scale, il DM tira un dado qualsiasi. Con un risultato dispari, il personaggio mette il piede nel punto sbagliato e innesca la trappola. Il soffitto crolla sul personaggio successivo della fila (quello dietro al personaggio che ha innescato la trappola). Quel personaggio subisce 4d4 danni contundenti dalle pietre in caduta; se supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, subisce la metà di quei danni. Ogni personaggio entro 1,5 metri subisce 2d4 danni contundenti (o la metà di quei danni se supera il tiro salvezza).

Un personaggio che cerca attivamente una trappola sulle scale può scoprire la trappola sullo scalino effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. Il soffitto instabile può essere notato per caso effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Se la trappola scatta, i coboldi nelle aree 8 e 9 sentono il trambusto.

9. SANTUARIO DEI DRAGHI

Questa caverna è un santuario di Tiamat incentrato sulla sua testa di drago nero e sui draghi neri in generale. Contiene anche molte icone del Culto del Drago e un'infinda trappola pronta a colpire gli imprudenti; vedi "Trappola dell'Acido", più sotto. Alcune lampade a olio proiettano una tremolante luce fioca.

Langdedrosa Cyanwrath occupa il santuario ed è accompagnato da due **berserker** umani (se il gruppo di avventurieri è composto da più di quattro personaggi, il DM aggiunge un berserker per ogni personaggio in più; se Langdedrosa è stato ucciso, è sostituito da un altro mezzodrago con le stesse statistiche). Se Cyanwrath si è battuto in duello con uno dei personaggi a Greenest, indica immediatamente quel personaggio e si rivolge a lui con le parole seguenti:

"Sei sopravvissuto! Non so se esserne deluso o compiaciuto. Forse un misto di entrambe le cose."

Se il personaggio, contro ogni pronostico, ha vinto lo scontro di Greenest, il DM può alterare le parole di Cyanwrath e adattare alla situazione. Non appena ha finito di parlare, il mezzodrago attacca. Finché nessuno degli altri personaggi interviene, il gruppo di Cyanwrath sa bene che non deve interferire nei duelli del suo padrone. Se i personaggi attaccano Cyanwrath in gruppo, attaccano una delle sue guardie o cercano di uscire dalla camera, le guardie attaccano.

Se nessuno dei personaggi ha combattuto con Cyanwrath durante la razzia, ma il gruppo ha trascorso del tempo all'accampamento dei cultisti, il DM legge il brano seguente.

"Hai un aspetto familiare... Ti ho visto in giro per l'accampamento. Se sei venuto in cerca di guai, ti accontento volentieri."

Poi attacca, seguito immediatamente dalle sue guardie.

Le creature nell'area 10 non sono attratte da questo combattimento: si nascondono e aspettano di scoprire chi

ha vinto. Una volta concluso il combattimento, i personaggi hanno il tempo di esaminare la stanza.

Questa camera è stata allargata e rimodellata rispetto alla forma originale. Il pavimento e tre delle pareti sono lisci e le varie stalattiti e stalagmiti sono state levigate fino a diventare colonne scintillanti. Ogni superficie luccica di umidità e l'aria è calda e soffocante. Le pareti piatte della camera sono decorate con una serie di incisioni astratte a tema draconico: code di drago che si intrecciano fino a formare elaborati disegni e nodi che si allungano su tutte le pareti. Spicca in modo particolare la creatura raffigurata nell'angolo nordovest: un drago a cinque teste che emerge da un vulcano in eruzione. Altri draghi, sovrastati dalla mostruosità a cinque teste, accorrono al suo fianco. Un piccolo forziere di legno con intarsi in argento e madreperla è stato appoggiato in un angolo del pavimento, di fronte all'incisione del drago mostruoso.

Il drago a cinque teste è Tiamat e il vulcano è il Pozzo dei Draghi, il luogo dove il Culto del Drago intende riportare Tiamat in questo mondo. Il Pozzo dei Draghi è situato all'estremità settentrionale delle Montagne del Tramonto. La maggior parte dei personaggi dovrebbe riconoscere Tiamat dai racconti popolari e sapere che fu esiliata nei Nove Inferi molto tempo fa e che ancora oggi è prigioniera laggiù. Non c'è modo di capire dalle incisioni dove si trovi il vulcano, o se quelle immagini vogliono essere una predizione degli eventi futuri o semplicemente una metafora della nascita della regina dei draghi malvagi.

Il forziere è chiuso a chiave e nasconde una trappola; vedi "Trappola dell'Acido", più sotto, per i dettagli. I personaggi possono aprirlo usando la chiave che si trova nell'area 11, oppure scassinare la serratura usando degli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Se però il risultato della prova non è pari o superiore a 15, la trappola scatta quando il forziere si apre.

Se i personaggi trascorrono 10 o più minuti a studiare le incisioni, possono apprendere due cose. Per prima cosa, i draghi neri sono raffigurati ovunque (sono i preferiti della Portavoce dei Draghi Rezmir). Inoltre, un esame dettagliato unito a una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 effettuata con successo consente di notare che molte incisioni dei draghi neri hanno un foro nella bocca.

Un passaggio nell'angolo sudovest del santuario porta a un condotto che sale per 9 metri fino all'area 11. Una scala di corde è fissata alla cima e un tappeto copre l'apertura.

TRAPPOLA DELL'ACIDO

I fori nelle bocche dei draghi sono gli ugelli di una trappola che spruzza nebbia acida. La trappola ha due inneschi diversi. Il primo si trova sotto il forziere nell'angolo nordovest: se il forziere viene spostato, la trappola scatta. Il secondo si trova all'interno del forziere: se viene aperto con la forza o se la serratura viene scassinata in modo maldestro (con un risultato pari o inferiore a 14), la trappola scatta.

Sentite qualcosa che scatta al di sotto del forziere, seguito da un sibilo prolungato simile a quello di mille serpenti infuriati... o a un liquido che scorre all'interno di alcuni tubi aperti. Un istante dopo, un liquido verdastro viene spruzzato fuori da dozzine di minuscoli fori che si aprono sulle pareti e sul soffitto. Nei punti in cui tocca terra, il liquido inizia a sfrigolare e a emettere fumo sulla superficie di pietra. Nel giro di pochi momenti, la camera si riempie di una fitta foschia acida.

Chiunque si trovi nella camera deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10: se lo fallisce, subisce 2d6 danni da acido a causa del liquido spruzzato, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il vero pericolo costituito dall'acido non è per la pelle dei personaggi, bensì per i loro polmoni. Ogni personaggio deve superare anche un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce 2d8 danni da acido extra. Se un giocatore dichiara immediatamente che il suo personaggio si copre la faccia ed esce dalla camera il più presto possibile, tentando di non inalare i vapori, beneficia di vantaggio al tiro salvezza su Costituzione.

TESORO

Il forziere contiene alcuni degli oggetti più pregiati selezionati dal culto durante le razze più recenti. Mondath ha convinto Rezmir a lasciarglieli tenere e ha promesso di portarli con sé quando si recherà a nord per la cerimonia al Pozzo dei Draghi. In realtà, vuole avere qualcosa di valore da sfruttare qualora le cose vadano male (anche se non ha mai rivelato quest'ultimo pensiero a Rezmir). Il forziere contiene una fila di perle (300 mo), un anello d'oro con zaffiro (900 mo) e una borsa contenente una mezza dozzina di pietre preziose finemente intagliate e levigate (100 mo ciascuna). L'anello e le perle sono stati sottratti da Greenest e saranno riconosciuti da qualsiasi abitante, ma le pietre provengono da altrove e sono più difficili da identificare. Se gli oggetti di Greenest vengono restituiti, i proprietari pagheranno una ricompensa pari al 25 per cento del loro valore (300 mo).

10. NIDO DEI DRAGHI

Questa camera ospita tre uova da cui Rezmir spera di ricavare una nuova nidiata di draghi. Non si sono ancora schiusi, ma lo faranno da un momento all'altro: è per questo motivo che Rezmir ha evitato di portarli via, quando ha fatto smantellare ed evacuare l'accampamento. Ha preferito lasciarli alle cure di Mondath e dei coboldi. La camera è buia: i coboldi hanno spento le luci quando hanno sentito il rumore degli scontri nell'area 9.

La camera che si apre in fondo alle scale è immensa. Una larga cornice corre lungo la parete di sinistra e scende fino a una fossa sulla destra. Molte stalattiti si protendono dal soffitto e nell'aria echeggia in continuazione il suono delle gocce d'acqua che cadono.

La parte inferiore della stanza (10A) si trova a 4,5 metri più in basso rispetto alla cornice. Una scalinata di legno è stata costruita per raggiungere il piano inferiore. Come nella camera 7, le scale sono delimitate da una solida gabbia di ferro con un cancello in fondo. La chiave del cancello è appesa a un piolo di legno sulla parete di fronte all'inizio della scalinata. Non appena i personaggi attraversano la stanza e arrivano fino alla cima delle scale, vengono attaccati dai coboldi nascosti nell'area 10B. Vedi la descrizione di quell'area per i dettagli.

Dalla cornice, i personaggi riescono a distinguere a malapena le forme di grosse uova (ogni uovo è alto circa 90 cm) nell'oscurità sottostante. La caverna si estende nell'oscurità oltre il raggio della loro luce. Dovranno scendere le scale ed esplorare l'area direttamente, se vogliono scoprire fin dove si spinge. I personaggi che si trovano sulla cornice possono notare molte grosse macchie scure sul pavimento irregolare alla base, ma non è chiaro cosa possa averle generate.

10A. UOVA DI DRAGO NERO

Quest'area è calda e umida. Dopo che i personaggi hanno esaminato attentamente il pavimento, possono determinare che le macchie sono di sangue e che alcune sono ancora fresche. Provengono dalla carne che i coboldi gettano quaggiù.

Nelle ombre all'estremità opposta della stanza o dietro le colonne naturali giacciono rannicchiati due **drachi guardiani** addestrati per proteggere le uova di drago. Non attaccano quando i personaggi varcano il cancello, ma aspettano che i personaggi si portino all'interno della camera. La prima priorità dei drachi è proteggere le uova. La seconda priorità è piazzarsi tra gli intrusi e gli scalini per impedire loro di fuggire. A meno che i personaggi non scendano nell'area 10A senza usare le scale, innescano l'attacco dei coboldi prima di esplorare quest'area.

Tra le stalattiti nell'angolo sudest della stanza si nasconde un insolito **fustigatore** che parla il Comune. Non attacca i coboldi o i drachi guardiani perché i coboldi lo nutrono con la carne avariata che i drachi guardiani non mangiano. Se attaccato, reagisce (ed è molto pericoloso per dei personaggi di 3° livello!). Può raggiungere qualsiasi angolo dell'area 10 con i tentacoli e può anche muoversi a una velocità 3 metri. Attualmente è sazio e incuriosito dagli stranieri, quindi non preclude la possibilità di parlare con i personaggi. Si preoccupa soltanto di mangiare. Se i personaggi gli parlano delle riserve di carne nell'area 6 e gliene danno una parte come prova, la creatura li lascia liberi di pensare agli affari loro, poi si allontana strisciando per andare a indagare sulla dispensa.

Nell'area sono state depositate tre uova di drago. Ogni uovo è alto circa 90 cm e pesa 75 kg. Due sono facili da notare: è sufficiente camminare all'interno della stanza con una fonte di luce. Il terzo uovo è stato piantato in un cumulo di pietre dal colore simile dietro una delle colonne ed è facile non notarlo. Quando i personaggi perlustrano la stanza, il DM chiede a tutti i personaggi di effettuare una prova di Saggezza (Percezione). Solo se un personaggio ottiene un risultato pari o superiore a 15 riesce a notare l'uovo mimetizzato nel suo nido. Se un personaggio esamina un uovo di drago, può determinare il colore del drago effettuando con successo una prova con Intelligenza (Natura) con CD 10.

Se le uova vengono lasciate quaggiù, si schiudono in meno di una settimana. Se vengono portate via, la loro schiusa dipende da come vengono custodite e trattate. Se allontanate da un ambiente caldo e umido come questa camera, i progressi si arrestano finché non tornano in un adeguato luogo di incubazione. I draghi possono essere uccisi facilmente se le loro uova vengono spaccate, schiacciate o trafitte. Se un uovo viene semplicemente aperto, il drago neonato si affanna per respirare, piange e si agita come un bambino umano per qualche minuto, poi muore.

10B. NASCONDIGLIO DEI COBOLDI

Il pavimento di quest'area si trova 3 metri al di sotto della cornice. I quattro **coboldi** che si prendono cura delle uova si sono nascosti in questa depressione quando hanno sentito il trambusto del combattimento nell'area 9. Quando i personaggi giungono entro 7,5 metri dalla cornice che si affaccia sull'area 10B (quando arrivano in cima alle scale dell'area 10A), due coboldi lanciano delle bombe colla e gli altri due lanciano delle bombe di fuoco. Fanno la stessa cosa nel round successivo. Poi aspettano per un round o due, se possibile, mentre il fustigatore nell'area 10A usa i tentacoli per trascinare i personaggi verso le sue fauci, morderli o buttarli di sotto di 6 metri dove li attendono i drachi guardiani.

Bomba Colla. Ogni creatura entro 3 metri dal punto bersaglio della bomba deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11, altrimenti diventa trattenuta. Il bersaglio o un'altra creatura entro portata da esso può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 11; in caso di successo, l'effetto sul bersaglio termina.

Bomba di Fuoco. Ogni creatura entro 3 metri dal punto bersaglio della bomba deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se fallisce, subisce 4 (1d8) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Se tutto il resto fallisce, i coboldi si precipitano su per la loro scala a pioli improvvisata e attaccano con le spade corte.

11. CAMERA DI FRULAM MONDATH

Frulam Mondath (vedi l'appendice B) si è trasferita in questa camera semplice ma comoda una volta abbandonato l'accampamento. Se non si è verificato alcuno scontro con le guardie nell'area 12 e i personaggi entrano in questa camera dall'area 9, Mondath si trova qui quando arrivano. Le guardie nell'area 12 sentono tutto ciò che accade in questa camera e reagiscono a dovere.

La camera contiene uno scrittoio, uno sgabello, alcuni tavoli carichi di libri e documenti, e uno specchio a figura intera. Due lampade a olio illuminano la stanza. Il pavimento è interamente coperto da spessi tappeti, che nascondono anche un condotto aperto che scende fino all'area 9. Una scaletta di corda è stata fissata al condotto per salire e scendere, ma non c'è nulla che indichi la posizione del buco del condotto,



DRACO GUARDIANO

del diametro di 90 cm, quando è coperto dai tappeti. Un personaggio può notare il leggero incavo dei tappeti in quel punto, se effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. Se un personaggio mette un piede in quel punto senza sapere della presenza del condotto, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Se lo supera, riesce a saltare via dal tappeto prima che quest'ultimo scompaia nel buco o ad afferrare la scaletta di corda mentre cade; se fallisce il tiro salvezza, cade per 9 metri lungo il condotto, finisce nell'area 9 e subisce 3d6 danni contundenti a causa della caduta.

Su uno dei tavoli è visibile una mappa srotolata dell'area dei Campi Verdi in cui sono indicati i villaggi attaccati e saccheggiati dal culto. È stata disegnata una freccia che parte dai Campi Verdi e punta a ovest, verso la città di Beregost, sulla Via del Commercio, per poi girare a nord. Su un foglio di carta separato compare una lunga lista di numeri disposti in colonna e accompagnati da un appunto: "Tutto deve essere spedito a nord, a Naerytar. Rezmir ci ha permesso di tenere alcune perle, un anello e una manciata di pietruzze." Gli altri documenti sono meno interessanti: contengono quasi tutti delle pessime poesie dedicate ai draghi.

La camera più piccola collegata a quella principale contiene un letto e due bauli. Nel primo sono custoditi gli abiti di Mondath, mentre il secondo contiene i suoi paramenti sacri del Culto del Drago e una chiave per il forziere nell'area 9. Indossando questi paramenti, un individuo (possibilmente una donna umana, ma è possibile aggiustare le vesti in modo che si adattino a un uomo) può spacciarsi per una Veste Purpurea. Vale la pena di sottolineare che i paramenti sacri di ogni Veste Purpurea sono simili, ma sempre unici, quindi i membri di alto rango del culto probabilmente riconosceranno quei paramenti come quelli di Mondath. Se capiscono che chi li indossa non è Mondath o se sanno che è morta, sicuramente scatterà l'allarme in tutta la caverna.

SVILUPPI

Se ha inizio un combattimento nell'area 12 e quattro guardie di quella camera si ritirano quaggiù per difendere Mondath, la reazione di quest'ultima dipende dal DM. Se lo scontro nel dormitorio ha lasciato il segno sui personaggi, potrebbe decidere di affrontarli qui. Se gli attaccanti si fanno strada facilmente oltre le sue guardie, Mondath potrebbe ritirarsi lungo il condotto dell'area 9 e unire le forze con Cyanwrath, o perfino fuggire dalla caverna. Ha dedicato la sua vita al Culto del Drago, ma non ci tiene a morire per il culto. Mondath sa che il Culto sta ammassando un grande tesoro a nord e Rezmir le ha parlato spesso di Tiamat, ma questo è tutto ciò che sa riguardo al grande piano del culto.

12. DORMITORIO DELLE GUARDIE

Le guardie che sono rimaste con Mondath usano questa camera come dormitorio. Ne rimangono sempre due di guardia all'ingresso (area 1) e in questo momento ci sono due dragoartiglieri; mentre le altre (tre guardie e otto cultisti) si trovano in questa stanza per dormire o semplicemente per riposarsi. Se lo scontro con le guardie dell'area 1 si sposta nei pressi del passaggio verso l'area 12, il DM tira un d20; con un risultato pari o superiore a 12, le guardie che si trovano qui si recano a indagare sul rumore. Altrimenti rimangono qui e si disinteressano a tutto ciò che accade nelle altre aree della caverna.

Se i personaggi entrano in questa camera dall'area 2, le guardie reagiscono rapidamente. Due guardie e cinque cultisti combattono i personaggi, mentre una guardia e tre cultisti si ritirano nell'area 11 per proteggere Frulam Mondath.

TESORO

I foderi delle guardie sono decorati con immagini a tema draconico e valgono circa 5 mo ciascuno. Non fanno parte di una "uniforme" del Culto del Drago, ma se un personaggio ne indossa uno potrebbe risultare più credibile quando tenta di spacciarsi per un cultista (per esempio, potrebbe conferirgli un bonus di +1 alle prove di Carisma effettuate per ingannare o influenzare i cultisti). Oltre al loro equipaggiamento, le guardie possiedono monete e piccole gemme per un valore totale di 120 mo.

13. TESORERIA

Questa camera è ora quasi del tutto vuota, se si eccettuano alcune scatole rovesciate, oggetti rotti, monete sparpagliate, piccole gemme che sono cadute nella fretta dell'evacuazione e un **cultista** che dorme della grossa sul pavimento dopo avere svuotato varie bottiglie di vino. Non si risveglia, a meno che non venga scosso energicamente, e gli ci vorranno alcune ore prima di recuperare la lucidità. Tutti gli oggetti rimasti in questa stanza hanno un valore totale di sole 16 mo.

RICOMPENSE

Il DM assegna i PE standard per i nemici sconfitti. Questo episodio include molte sfide diverse dai combattimenti e i personaggi dovrebbero essere ricompensati per averle superate. Le ricompense elencate di seguito sono soltanto dei suggerimenti: il DM può modificarle e integrarle come ritiene più opportuno. I personaggi possono raggiungere il 4° livello alla fine di questo episodio, ma non è essenziale che ci riescano.

- Se il DM usa la regola dei punti esperienza per pietre miliari, i personaggi raggiungono il 4° livello.
- Per avere individuato e disattivato le trappole: 100 PE per trappola.
- Per avere offerto al fustigatore della carne invece di averlo combattuto all'ultimo sangue: 1.800 PE (il valore standard del fustigatore in PE).
- Per ogni uovo di drago distrutto o preso: 250 PE.

Dopo avere distrutto il nido dei draghi e avere tolto di mezzo tutti i cultisti, i personaggi dovrebbero dirigersi a Elturel e al loro appuntamento con Leosin Erlanthar e Ontharr Frume. In alternativa, potrebbero scegliere di seguire le tracce dei carri. I carri hanno seguito all'incirca il percorso indicato sulla mappa nella camera di Mondath: verso ovest fino a Beregost e poi verso nord lungo la Via del Commercio. Hanno almeno un'intera giornata di vantaggio sui personaggi, e forse anche di più, in base al tempo che i personaggi hanno trascorso a Greenest prima di tornare sull'altopiano.



EPISODIO 4: SULLA STRADA

I tesori saccheggiati nei Campi Verdi sono in viaggio verso nord, lungo la Via del Commercio, nascosti all'interno di anonimi carri mercantili mescolati alle normali merci in transito lungo quella strada ben battuta. Gli eroi devono scoprire dove è diretto tutto quel bottino, e questo significa intraprendere un viaggio denso di pericoli verso nord.

I personaggi dovrebbero viaggiare dall'accampamento abbandonato del culto, a sudest di Greenest, fino alla città di Elturel sul Fiume Chionthar. Il loro percorso li riporta a Greenest, dove potranno restituire gli eventuali beni rubati recuperati dal culto e riprendersi dalle ferite. Nighthill accoglie i personaggi con entusiasmo e rispetto. Spiega che prima di lasciare il paese, Leosin Erlanthar ha comprato cavalli e finimenti per i personaggi, al fine di velocizzare il loro viaggio verso Elturel. I cavalli sono custoditi presso le stalle del venditore finché i personaggi non saranno pronti a partire per Elturel; tutte le spese sono già state coperte.

A cavallo, i personaggi possono coprire 300 km da Greenest a Elturel in circa sei giorni. Il viaggio si svolge senza incidenti, a meno che il DM non voglia movimentarlo con un paio di incontri per aumentare i loro PE totali. Gli incontri con i banditi, i clan di umanoidi e i mostri erranti sono tutti appropriati per le distese selvagge dei Campi Verdi.

ELTUREL

Elturel è una grande città ben curata che si affaccia sul Fiume Chionthar, ricca di commercianti, mercanti fluviali e mercati agricoli. Il suo tratto più distintivo è una luce magica splendente che fluttua al di sopra della città illuminandola giorno e notte. Questa luce è dolorosa per i non morti ed è visibile pressoché da ogni angolo di Elturgard (di cui Elturel è la capitale), apparendo a grande distanza come una stella o un sole remoto.

Quando i personaggi incontrano Ontharr Frume, scoprono che si tratta di un gioviale paladino di Torm, il dio dell'eroismo e del coraggio. È un uomo d'azione che ama gli scherzi e le battute, le buone bevute e perfino qualche rissa amichevole.

Se i personaggi chiedono di Leosin Erlanthar quando arrivano a Elturel, nessuno degli abitanti locali sembra conoscerlo. Se chiedono di Ontharr Frume, tutti possono indirizzarli verso il "quartier generale" della fazione di Frume, l'Ordine del Guanto d'Arme, presso una taverna chiamata Un Paio di Corna Nere. Se i personaggi arrivano entro una decade dalla partenza di Erlanthar da Greenest, allora il monaco è ancora in sede, assieme al suo seguito di discepoli.

Il DM può dedicare alle interazioni a Elturel tutto il tempo che lui e i giocatori desiderano. I personaggi sono sicuramente destinati a divertirsi in compagnia di Frume, sempre che considerino divertenti le costanti bevute, le

gare di braccio di ferro, le corse a cavallo, i duelli simulati e le sedute di addestramento nell'uso delle armi. Se i giocatori non lo capiscono da soli, Erlanthar approfitta di un momento di tranquillità per spiegare ai personaggi che fare colpo su Frume con il loro valore, la loro onestà e la loro determinazione tornerebbe a loro favore nel lungo termine. I personaggi possono fare una buona impressione su Frume vincendo alcune gare (da risolvere rapidamente con qualche contesa di abilità o di caratteristiche), scambiando qualche colpo di spada con i suoi soldati o raccontando storie avvincenti sulle loro imprese durante la razzia di Greenest, l'incursione all'accampamento dei razziatori o l'esplorazione delle caverne dei draghi.

L'ORDINE DEL GUANTO D'ARME

Una tarda sera, al termine di una giornata in cui i personaggi hanno fatto una buona impressione su Frume, il paladino manda un suo scudiero a chiamarli e li attende in una sala privata della taverna.

Lo scudiero di Frume vi conduce in un'area privata adiacente alla sala comune della taverna e chiude la porta quando esce. Nella stanza vi attendono il paladino umano dalle spalle larghe, il monaco Leosin e molte caraffe di vino rosso scuro. Sul volto del paladino compare un'espressione seria, cosa rara per un uomo dal suo atteggiamento gioviale.

"Amici miei, abbiamo questioni importanti di cui discutere. A questo punto sapete quasi tutto quello che sappiamo noi e, grazie a voi, oggi sappiamo il doppio di quello che sapevamo dieci giorni fa. C'è del marcio da queste parti. Non abbiamo alcuna organizzazione ufficiale che possa contrapporsi a quei farabutti... non ancora almeno, anche se ci stiamo lavorando. E abbiamo bisogno di gente come voi, gente che capisca quando è il momento di combattere e quando è il momento di tenere la testa bassa e osservare. Non possiamo promettervi molto, ad eccezione di lunghe giornate cariche di tensione e di pericoli... ma dopotutto cosa può esserci di meglio, eh?"

Ontharr Frume e Leosin Erlanthar, assieme a una manciata di altri studiosi e governanti della Costa della Spada, hanno iniziato a porre le basi di un'opposizione al Culto del Drago.

Erlanthar fa parte dell'organizzazione degli Arpisti. I personaggi potrebbero aver sentito parlare dei vecchi Arpisti, ma difficilmente conosceranno i dettagli di questo gruppo misterioso, al di là delle tipiche voci che circolano sul loro conto: gli Arpisti si impegnano a promuovere l'uguaglianza e la giustizia, e a tenere il potere fuori dalla portata di coloro che non lo meritano. Erlanthar spiega che l'organizzazione degli Arpisti è molto informale; agli agenti viene concessa la massima libertà di azione.

Ontharr Frume rappresenta invece l'Ordine del Guanto d'Arme. Quest'ordine condivide molti principi con gli Arpisti, ma le due organizzazioni sono anche molto diverse. L'Ordine del Guanto d'Arme incoraggia la fede, la vigilanza e la lotta costante contro le minacce del male. Molti dei suoi membri sono chierici e paladini, ma l'ordine accetta chiunque condivida i suoi ideali. La disciplina è imprescindibile e l'ordine nettamente più strutturato e gerarchico degli Arpisti.

La preoccupazione principale di entrambi i gruppi è il Culto del Drago. In passato il culto era più attivo a est e si concentrava sulla creazione dei dracolich. Il suo spostamento verso la Costa della Spada e il suo recente

interesse nei draghi viventi e in Tiamat sono fonte di apprensione. Il culto è in fermento e ha in mente qualcosa di grosso; l'Ordine del Guanto d'Arme, gli Arpisti e un terzo gruppo alleato noto come l'Enclave di Smeraldo vogliono sventare i piani del culto.

In questo incontro, Frume ed Erlanthar offrono ai personaggi la possibilità di unirsi alle loro fazioni. In queste prime fasi non è prevista una paga per i membri e non esistono ranghi. Ciò che possono offrire è l'aiuto e il supporto degli altri membri e alleati, diffusi da Nashkel e Candlekeep a sud fino a Neverwinter e Mirabar a nord. I cavalli che Erlanthar ha fornito ai personaggi sono soltanto un piccolo esempio degli aiuti che gli Arpisti e l'Ordine del Guanto d'Arme possono fornire.

Gli Arpisti possono essere riconosciuti dal simbolo del gruppo: un'arpa d'argento stretta tra le punte di una falce di luna. Alcuni sfoggiano questo simbolo apertamente, mentre altri lo tengono nascosto. Erlanthar lo porta al collo come medaglione quando ha la certezza di non essere coinvolto in una situazione potenzialmente pericolosa, a volte apertamente, a volte nascosto sotto gli abiti. I membri dell'Ordine del Guanto d'Arme indossano i loro simboli sacri apertamente (quello di Frume è il guanto d'arme destro di Torm). Il simbolo universale dell'ordine è un guanto d'arme che afferra una spada per la lama. Frume porta questo simbolo come pendente appeso al collo, nascosto sotto la sua barba folta.

I personaggi non hanno bisogno di unirsi ad alcuna fazione, ma farlo comporta alcuni vantaggi e nessuno svantaggio effettivo. Anche se i personaggi decidono di non



ONTHARR FRUME

unirsi alle organizzazioni. Frume ed Erlanthar cercano comunque di assicurarsi il loro aiuto per rintracciare le spedizioni del culto.

LA MISSIONE

Grazie ai personaggi, gli Arpisti ora sanno che il culto sta accumulando tesori per spedirli a nord. In cosa consistano esattamente questi tesori e in che modo il culto intenda usarli sono le due prossime domande che necessitano di una risposta. Frume ed Erlanthar vorrebbero che i personaggi si unissero alla carovana del culto e la accompagnassero lungo il viaggio. Potrebbero farsi assumere come guardie, se non dai capi carovana del culto, quanto meno da altri mercanti che viaggino nella stessa direzione e allo stesso tempo. Spesso i mercanti delle varie compagnie viaggiano assieme formando convogli più grandi per proteggersi meglio. Frume vanta molti mercanti della regione tra i suoi contatti e può sicuramente fare in modo che i personaggi siano assunti.

Il tempismo è essenziale. Sia le tracce che partivano dall'accampamento dei cultisti che la mappa nella camera di Mondath indicano che i carri erano diretti a ovest per immettersi sulla Strada della Costa, per poi puntare a nord verso Beregost e Baldur's Gate, un viaggio di più di 800 km. I carri impiegheranno dai venticinque ai trenta giorni per completare il viaggio, in base alle condizioni. Sono partiti almeno un giorno prima che i personaggi tornassero all'accampamento e probabilmente i personaggi hanno impiegato un giorno a esplorare l'accampamento abbandonato e a togliere di mezzo gli occupanti del nido dei draghi. Il ritorno a Greenest, il riposo e il viaggio fino a Elturel possono avere richiesto dagli otto ai dieci giorni aggiuntivi. Se i personaggi non hanno raggiunto Elturel a piedi o non si sono trattenuti per molti giorni a Greenest prima di salire a nord, dovrebbero avere almeno dai dieci ai quindici giorni prima che i carri del culto arrivino a Baldur's Gate.

Il Fiume Chionthar scorre direttamente da Elturel a Baldur's Gate. Un'imbarcazione a vela può scendere lungo il fiume nel giro di tre giorni se attracca di notte per viaggiare con maggiore sicurezza o due se si arrischia a navigare anche di notte a lume di lanterna. Frume ha già predisposto un'imbarcazione del genere per la partenza il mattino successivo. I personaggi riceveranno anche 50 mo a testa per coprire le spese del viaggio.

Se i personaggi rifiutano questa missione, Frume commenta freddamente che non sono le persone che credeva che fossero e abbandona l'incontro piuttosto alterato. Erlanthar rimane e si appella un'ultima volta al loro senso dell'onore e del dovere. Se i personaggi continuano a rifiutarsi, estrae da sotto la tunica una morbida borsa di cuoio e la porge a uno dei personaggi. All'interno c'è un magnifico rubino del valore di 1.200 mo. Spiega che se accettano la missione, questo rubino sarà ad aspettarli nelle mani di un agente Arpista a Waterdeep.

Quella notte, Frume si assicura che i personaggi siano attrezzati a dovere con abiti ed equipaggiamento nuovi e anche nuove armi, se lo desiderano. Suggerisce loro di cambiare aspetto il più possibile, anche se in modo semplice, per ridurre al minimo le possibilità di essere riconosciuti da qualcuno che li abbia incontrati all'accampamento.

Il viaggio lungo il fiume fino a Baldur's Gate è tranquillo, a prescindere dai due o dai tre giorni di durata. I personaggi possono portare i loro cavalli sulla barca, se vogliono. Ai cavalli la cosa non piacerà, ma se la caveranno.

BALDUR'S GATE

Baldur's Gate è un fiorente centro mercantile dove transitano merci provenienti da nord e da sud via terra lungo la Via del Commercio e via mare sul Mare delle Spade, da est via fiume lungo il Fiume Chionthar e perfino dal Cormyr e dalla Sembia. Baldur's Gate è situata su un grosso promontorio che si affaccia sul fiume e sovrasta un'ottima baia naturale. È suddivisa in tre quartieri diversi: la Città Alta, dove vivono i cittadini più ricchi e influenti e dove si trova il mercato cittadino (il Piazzale), la Città Bassa, che circonda il porto e dove vivono e lavorano molti mercanti locali, e la Città Esterna, situata fuori dalle mura e popolata dalla maggior parte dei lavoratori cittadini, che vivono in condizioni variabili dagli spazi angusti ma puliti al vero e proprio squallore.

In base alle tempistiche, i personaggi possono trascorrere a Baldur's Gate pochi giorni o fino a una decade. Passeranno la maggior parte di quel tempo a contattare un mercante raccomandato da Frume e a organizzarsi in modo da poter avvistare i carri del culto al loro passaggio.

Il contatto di Frume è un mercante umano di nome Ackyn Selebon. Gestisce una rivendita di attrezzature nella Città Esterna, a nord delle mura cittadine, in un distretto chiamato Porta Nera, dove vende tutto il necessario per le spedizioni commerciali a lunga distanza: carri, corde, reti, grasso, catene, ruote e così via. La sua officina è in grado anche di riparare i carri. Non si occupa direttamente di ingaggiare guardie per le carovane, ma conosce chi può farlo. Con una buona parola da parte sua, i personaggi non dovrebbero avere problemi a farsi ingaggiare presso una carovana diretta verso nord, anche se non potranno scegliere specificamente per quale mercante lavorare.

L'INGAGGIO

Baldur's Gate non consente ai carri, alle bestie da soma, ai cavalli o perfino ai cani di entrare in città. Le strade sono talmente strette, ripide e rese viscide dalla pioggia che un carro appesantito dal carico potrebbe rivelarsi un pericolo. In realtà, questa è una delle ragioni per cui Baldur's Gate è un fulcro commerciale tanto attivo: affinché le merci attraversino la città da sud a nord, per esempio, è necessario scaricarle nella Città Esterna a est delle mura, trasportarle in città a mano tramite portatori e caricarle di nuovo su altri carri a nord della città per poter proseguire il viaggio. Non c'è una strada che passi comodamente attraverso la città e gli astuti intermediari locali si danno da fare per assicurarsi che le cose rimangano tali. Molti mercanti trovano più comodo vendere il carico proprio a quegli intermediari e ai fornitori quando arrivano a Baldur's Gate, comprare un nuovo carico di merci esotiche proveniente da chissà dove, caricarlo e rimettersi in cammino verso casa, dove potranno vendere le nuove merci a un buon prezzo.

Oltre ai carri, anche le guardie raramente proseguono il viaggio oltre Baldur's Gate. Le guardie delle carovane dirette a nord solitamente vengono ingaggiate a Porta Nera, dove i carri iniziano il loro viaggio. Selebon spiega ai personaggi che se frequentano le taverne fisse o quelle allestite temporaneamente nei tendoni, sicuramente avranno una buona vista di tutto il traffico diretto a nord. Possono tranquillamente fare il suo nome come referente, se un potenziale datore di lavoro fa questa richiesta.

Quello da Baldur's Gate verso nord è un viaggio arduo, quindi i mercanti tendono a viaggiare assieme per proteggersi. Ogni mercante ingaggia le sue guardie

indipendentemente, ma la credenza comune è che se tutti ingaggiano due o tre guardie a testa e un numero sufficiente di carri viaggia assieme, la carovana sarà ben protetta.

Nel giro di pochi giorni (l'entità dell'attesa dipende dal DM e dai tempi che ha calcolato per l'arrivo del carico dall'accampamento), i personaggi scorgono alcune figure note provenienti dall'accampamento del culto sull'altopiano. Rezmir, essendo una mezzodrago, non può circolare a viso aperto a Baldur's Gate; sarebbe attaccata da una folla inferocita. I cittadini ricchi e importanti, tuttavia, viaggiano spesso per le strade all'interno di portantine schermate o coperte da tende, sia per questioni di comodità che di riservatezza. Rezmir fa altrettanto. Quando i personaggi avvistano qualche volto noto proveniente dall'accampamento, si tratta di cultisti che trasportano o accompagnano la portantina usata da Rezmir. Potrebbero anche scorgere fuggacemente il suo volto, se osservano bene la scena e una tenda della portantina si agita per un istante.

Rezmir e le sue guardie del corpo si presentano alla rimessa di Selebon per acquistare cinque carri e una certa quantità di provviste (hanno venduto gli altri carri a sud della città). Una volta che si sono attrezzati, un gruppo di facchini locali carica la merce e le scorte sui carri, le copre con dei teli e le lega con una serie di corde.

Una volta che i personaggi hanno identificato i carri dei cultisti e hanno assistito ai loro preparativi, non dovrebbero avere difficoltà a farsi assumere come guardie. Se amano il rischio, possono offrire i loro servizi direttamente ai cultisti, ma ci sono altri mercanti che stanno facendo gli stessi preparativi per partire il mattino seguente. Una qualsiasi voce della lista sottostante di mercanti e viaggiatori può essere un potenziale datore di lavoro. Ogni personaggio effettua una prova di Carisma (Persuasione) o Forza (Atletica), a sua scelta, poi il DM controlla i risultati sottostanti.

PROVE DI INGAGGIO

d20	Risultato
0-5	Nessuno è interessato a ingaggiare il personaggio, che però può unirsi alla carovana come viaggiatore. A volte le guardie muoiono o se ne vanno durante il tragitto e il rimpiazzo può trovare lavoro successivamente.
6-10	Ingaggiato come guardia semplice per 5 mo a decade, più vitto e alloggio per la durata del viaggio.
11-15	Ingaggiato come sergente per 8 mo a decade, più vitto e alloggio per la durata del viaggio.
16 o più	Ingaggiato come guardia del corpo di un mercante per 10 mo a decade, più vitto e alloggio per la durata del viaggio.

L'ingaggio è previsto per il viaggio fino a Waterdeep. I sergenti hanno il compito di gestire da due a cinque altre guardie. Le guardie del corpo hanno il compito di restare vicine al loro datore di lavoro e proteggerlo da ogni pericolo.

COMPAGNI DI VIAGGIO

Nel corso di questo viaggio, i personaggi hanno l'occasione di incontrare i viaggiatori più disparati provenienti da tutto Faerûn. Mercanti, mercenari, pellegrini, studiosi, ladri ed esploratori di ogni genere percorrono la grande Via del Commercio.

PERSONAGGI NON GIOCANTI PRINCIPALI

Due dei PNG che si uniscono alla carovana nel corso del viaggio sono particolarmente importanti: Azbara Jos e Jamna Gleamsilver. Entrambi si uniscono alla carovana a Daggerford, a circa 180 km a sud di Waterdeep, l'ultimo punto di sosta dove la carovana si ferma per un giorno intero. Non viaggiano assieme e il fatto che si trovino a Daggerford contemporaneamente è una pura coincidenza.

Azbara Jos (vedi l'Appendice B per le statistiche) è un umano e un Mago Rosso di Thay. I Maghi Rossi sono generalmente malvisti e la gente non si fida di loro, quindi Azbara fa di tutto per celare la sua appartenenza a quel gruppo, indossando un berretto di lana con paraorecchie e sottogola per coprirsi la testa rasata e tatuata. Non è un travestimento particolarmente efficace: se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota i bordi dei tatuaggi che spuntano da sotto il cappello. Tuttavia, esistono molti Thayan che si rasano la testa e si tatuano senza per questo essere dei Maghi Rossi. Una miriade di Thayan è fuggita da quella nazione quando il lich Szass Tam ne ha preso il controllo, quindi non sono una vista troppo insolita lungo la Costa della Spada. Se qualcuno lo interroga, Jos dichiara di essere soltanto un altro profugo Thayan che cerca rifugio altrove perché il suo paese è controllato da mostri non morti. In effetti, a parte l'omissione di essere un Mago Rosso, non c'è nulla di falso in tutto questo.

Jos acquista un posto su uno dei carri del culto, sebbene i cultisti abbiano rifiutato chiunque altro cercasse un passaggio nelle tappe precedenti del viaggio. Non si mescola agli altri viaggiatori e parla raramente con qualcuno, se non con l'uomo che sembra a capo dei cultisti.

Jamna Gleamsilver (vedi l'Appendice B per le statistiche) è una gnoma che fa parte di un'organizzazione segreta chiamata la Rete Nera, nota anche come gli Zhentarim. Ufficialmente, la Rete Nera fornisce mercenari e forza bruta di vario tipo a pagamento. In realtà, è nota per essere un'organizzazione criminale simile a una gilda di ladri su larga scala. I suoi capi tentano segretamente di protendere il loro braccio fino a ogni sala del trono e camera conciliare di Faerûn. Come gli Arpisti, anche gli Zhentarim sanno che il Culto del Drago è in fermento e vogliono scoprire quali siano i suoi piani, onde evitare che possa interferire con i loro progetti e, se possibile, approfittare dell'occasione per saccheggiarlo.

È per questo motivo che Gleamsilver si è unita alla carovana. Le spie della Rete Nera hanno appreso che il culto sta spostando un carico verso nord e, proprio come i personaggi, è stata incaricata di scoprire cosa stanno trasportando e dove sono diretti. I suoi capi hanno preso in considerazione a lungo l'opzione di spazzare via la carovana tramite un gruppo di mercenari camuffati da banditi, saccheggiare i carri e torturare i membri del culto per ottenere le informazioni desiderate. Fortunatamente per i giocatori, Gleamsilver ha persuaso i suoi superiori a concederle un'opportunità per scoprire la verità in modo meno sanguinario. Se non avrà ancora scoperto qualcosa di utile quando la carovana arriverà a Waterdeep, attuerà il piano B (quello che prevede uno sterminio di massa).

Nonostante le loro filosofie siano separate da un abisso, la Rete Nera e gli Arpisti hanno un nemico comune e questo li spinge a stipulare una precaria alleanza. Gleamsilver è l'antitesi di un eroe: è egoista, è una ladra e una bugiarda consumata ed è disposta a uccidere chiunque si frapponga tra lei e il suo obiettivo.

ALTRI PERSONAGGI NON GIOCANTI

Questa lista di venti PNG può essere utilizzata dal DM quando ha bisogno di un personaggio su due piedi. Naturalmente può cambiare qualsiasi dettaglio al loro riguardo come preferisce. Può usarli per popolare la carovana, rendere il viaggio più interessante, movimentare le giornate e fornire ai personaggi qualcuno da proteggere e a cui affezionarsi (o con cui discutere e scontrarsi) lungo il cammino.

Achreny Ulyeltin (Mercante Umano). Ulyeltin è un mastro carovaniere indipendente che possiede due carri in questa carovana. Entrambi trasportano pellicce trattate e pelli grezze. È un uomo rozzo e completamente privo di modi civili: puzza, è volgare e ignora cosa siano le buone maniere. Il conducente del suo secondo carro e i due manovali sono invece individui molto piacevoli.

Aldor Urnpoleshurst (Avvocato Umano). Urnpoleshurst ha studiato come avvocato ma ha l'indole del truffatore e si sta trasferendo da Baldur's Gate a un qualsiasi posto che non sia Baldur's Gate. Si dice in giro nella carovana che sia stato costretto ad andarsene a causa di uno scandalo, cosa tutt'altro che difficile da credere. È sospettoso di tutti e muove le accuse più disparate alla minima illazione.

Beyd Sechepol (Mezzelfo Mercante). Le birre chiare e scure sono talmente comuni che c'è ben poco da guadagnare a trasportare queste bevande per lunghe distanze. Eppure, questo è ciò che contiene il carro di Sechepol. Il mezzelfo si guadagna da vivere lungo la strada, vendendo le sue riserve di birra ai compagni viaggiatori della carovana. È un diplomatico e ha il dono di smussare le discussioni accontentando tutti prima che degenerino nella violenza. Tuttavia, tende a trascurare il suo equipaggiamento e i suoi cavalli, un difetto che può generare attrito con coloro che odiano vedere un cavallo maltrattato o preda dell'incuria.

Edhelri Lewel (Elfa della Luna Mercante). Il carro di Lewel è carico di legname esotico della Giungla del Chult da consegnare ai mastri carpentieri e ai mobiliere di Waterdeep, che ne faranno dell'ottima mobilia. Il suo temperamento è diametralmente speculare a quello di Beyd Sechepol: impaziente con le persone, ma meticolosa con il suo equipaggiamento e premurosa verso i suoi animali.

Eldkin Agetul (Nana degli Scudi Guardia). Agetul ha fatto questo viaggio più volte e non si fa scrupolo di far pesare la sua esperienza a tutti gli altri. È una perfezionista e vuole che tutti lo sappiano.

Enom Tobun (Halfling Piedelesto Maschio Carrettiere). Tobun ha guidato carri mercantili da un capo all'altro di Faerûn per quarant'anni, da Waterdeep a Calimport e da Baldur's Gate a Hillsfar. È una vera e propria fonte di storie e leggende, ma è impossibile distinguere la verità dalla finzione nei suoi racconti. Se qualcuno lo sfida a dimostrare la

verità di una storia, diventa polemico, astioso e vendicativo. Ma finché un viaggiatore resta nelle sue grazie, Tobun si rivela un ottimo compagno di viaggio.

Imsa la Verde (Viaggiatrice Umana). Il motivo del nome di Imsa è evidente: è verde da capo a piedi. La pelle, i capelli, gli occhi, le unghie, i denti... è tutto verde. Ammette senza problemi che è diretta a Waterdeep per cercare un rimedio alla sua condizione. La colorazione non sembra disturbarla, ma cade in un profondo imbarazzo se qualcuno le chiede come ha fatto a diventare così. Ha un carattere amichevole, anche se discreto, fintanto che la conversazione non verte sul suo passato.

Lai Angesstun (Nano Dorato Mercante). Questo ambizioso mercante trasporta oli aromatici e profumi dell'Amn, nella speranza di trarre grossi profitti dagli aristocratici e dai damerini di Waterdeep. Parla sempre e soltanto di denaro: quanto pensa di guadagnarne, come lo spenderà e quanto sarà invidiato dagli altri per la sua ricchezza. Non spenderà neanche una moneta di rame per offrire un boccale di birra o una rapa arrostita a qualcuno nel corso dell'intero viaggio.

Lasfelro il Silenzioso (Mercante Umano). Di tanto in tanto, Lasfelro inizia inspiegabilmente a cantare allegramente o a raccontare battute fulminanti. Ha la voce di un ottimo tenore e le sue battute sono molto divertenti, ma questo atteggiamento socievole è sempre di breve durata. Tutto il resto del tempo è silenzioso come una tomba, scruta malinconicamente la strada davanti a lui, se ne sta seduto immobile sul sedile del suo carro e a volte sembra a malapena in grado di respirare. Nessuno sa cosa trasporti nel suo carro, protetto da un cupo gargoyle legato con una catenella d'argento al carro stesso.

Leda Widris (Guardia Umana).

Widris è una dei mercenari più onesti e coraggiosi in circolazione. Ha trascorso molti anni nel sud e ora vuole vedere le nevi e i mari ghiacciati del nord, e assaporare la sensazione di un vento gelido sulla pelle.

Losvius Nasolungo (Halfling Piedelesto Maschio Carrettiere).

Anche se il naso di Losvius vanta dimensioni ragguardevoli, perfino per un halfling, il soprannome di Nasolungo gli è stato affibbiato per un motivo diverso: la sua curiosità è irrefrenabile, specialmente quando si tratta di sapere degli affari altrui e dei segreti più imbarazzanti della gente. Losvius non ficca il naso dove non è bene accetto alla ricerca di informazioni a scopo di ricatto: è soltanto spinto da una smodata curiosità nei confronti di ciò di cui la gente non parla. Se si trova nei paraggi, è assai probabile che i personaggi lo sorprendano a frugare tra i loro oggetti quando pensa che non lo stiano guardando.

Noohar Serelim (Elfo della Luna Mercante). Noohar e suo fratello muto, Selvek, trasportano squisite sculture in legno fatte dagli elfi del Cormyr. Mentre suo fratello comunica soltanto con il linguaggio dei segni, Noohar è forse la persona



BRYAN SYME

AZBARA JOS

più loquace che i personaggi abbiano mai incontrato. Le parole sgorgano dalla sua bocca come la musica dall'arpa di Milil. Il fatto che abbia raramente qualcosa di rilevante da dire non sembra impedirgli di parlare o di obbligarli gli altri ad ascoltarlo.

Nyerhite Verther (Mercante Umano). Un carico di seta Calishita farà di Nyerhite Verther un uomo ricco a Waterdeep... o almeno questo è ciò che crede lui. Purtroppo, non ha ispezionato la merce con attenzione quando l'ha comprata e la seta è infestata dai vermi. Se qualcuno nota la cosa e la fa presente a Verther durante il viaggio, il mercante quasi impazzisce di rabbia e di dolore.

Orrustia Esseren (Guardia Umana). Esseren è cresciuta in una fattoria nei pressi di Baldur's Gate e questo è il primo viaggio che la porta a più di tre chilometri da casa. È sveglia, robusta e sa maneggiare bene sia l'arco che la lancia, ma non sa nulla del mondo al di fuori della fattoria di sua zia o di chi è disposto a comportarsi in modo disonesto. Sua zia, una donna saggia, crede che questo viaggio le farà bene.

Oyn Evenmor (Mercante Umano). Evenmor è un proprietario di carro indipendente che trasporta uccelli esotici destinati ai mercati più ricchi di Waterdeep. È un uomo testardo e polemico, che ha un'opinione molto forte su ogni argomento, ma si dimostra generoso quando si tratta di offrire da bere a chiunque abbia voglia di sedersi con lui e partecipare a una delle sue interminabili discussioni.

Radecere Perethun (Gnomo delle Rocce Viaggiatore). Nessuno sa dove sia diretto Perethun o perché. Mangia da solo, parla raramente e viaggia sempre in fondo al carro, fissando la strada appena percorsa. L'unica cosa che può farlo uscire dal guscio è il gioco d'azzardo. È un giocatore incallito e molto abile.

Samardag lo Speranzoso (Mercante Umano). Un individuo che trasporta casse di porcellana fragile e costosa in un carro ballonzolante e sconnesso lungo la Via del Commercio deve per forza essere un inguaribile ottimista. Nel mondo di Samardag il cielo è sempre azzurro, c'è sempre bel tempo e il futuro è sempre roseo. Molto probabilmente sarebbe un uomo ricco se badasse di più al suo denaro, ma si lascia commuovere da ogni monello di strada e da ogni storia strappalacrime in cui si imbatte.

Sulesdeg il Palo (Guardia Umana). Presso la sua tribù, nelle sue terre natie dello Shaar, il nome Sulesdeg significa "alto quanto il palo di una tenda". Sulla Costa della Spada è noto semplicemente come "il Palo". Supera di poco i 2 metri e 20 cm di altezza ed è probabilmente l'umano più alto che i personaggi e tutti gli occupanti della carovana abbiano mai incontrato. Non parla molto, ma quando lo fa, la gente in genere ascolta ciò che ha da dire.

Tyjit Skesh (Nana degli Scudi Guardia). Non passerà molto tempo prima che tutti i membri della carovana imparino a tenersi alla larga da Tyjit Skesh. Ha un carattere irascibile e non esita a mettere mano alle armi quando qualcosa la fa scattare. Tuttavia, è un libro aperto e non manca mai di far capire agli altri perché si è infuriata, per incoraggiarli a correggere il loro comportamento. Non sopporta i prepotenti.

Werond Torohar (Carrettiera Umana). La silenziosa e anonima Werond Torohar può governare un tiro di cavalli o di muli meglio di chiunque altro sulla Via del Commercio. Dimostra una dote straordinaria nel far capire agli animali ciò che devono fare con un semplice strattone delle redini, un fischio o uno schiocco di frusta. Fango, pietre e ghiaccio non sembrano essere un ostacolo quando c'è Torohar alla guida di un carro. È una sognatrice dal cuore romantico, in grado di far piangere di commozione anche gli uomini più duri con le sue storie di amori perduti e di passioni sfortunate.

VITA SULLA STRADA

Il tratto di strada che corre da Baldur's Gate a Waterdeep copre poco più di 1100 km. I carri trainati da cavalli o da muli coprono 22,5 km al giorno, in base alle condizioni. Gli animali hanno bisogno di un giorno di riposo ogni sei giorni di traino per riprendersi dalla fatica. Considerando tutti i fattori rilevanti, il viaggio avrà una durata di circa due mesi.

La carovana in partenza da Baldur's Gate è composta dai tre carri del Culto del Drago più altri 2d4. Non tutti i viaggiatori sono mercanti. Un carro potrebbe trasportare una famiglia intenzionata a trasferirsi a nord o un diplomatico diretto a Waterdeep per una missione. Altre persone e carri possono unirsi alla carovana lungo il cammino, e altri ancora andarsene in base alle necessità mercantili o del caso. Alcuni viaggiatori procedono a cavallo, altri camminano a fianco dei carri e altri ancora pagano i mercanti per un posto a bordo dei carri. In alcune occasioni, i personaggi noteranno che i carrettieri del culto allontanano i passeggeri che chiedono un posto, anche se sui loro carri ci sarebbe spazio in abbondanza.

Sui carri del culto non c'è nulla che identifichi gli occupanti come qualcosa di diverso da mercanti che trasportano il loro carico verso nord. Di giorno non stanno vicini e di notte non si accampano assieme. Per quello che ne sanno tutti, l'unica cosa che li accomuna è l'appartenenza a questa carovana.

Rezmir e otto delle sue guardie partono da Baldur's Gate in segreto prima della carovana e cavalcano rapidamente a nord. Si dirigono al Castello Naerytar, nel Mare dei Morti, e ricompariranno soltanto nell'episodio 6. Rezmir lascia dietro di sé dodici **guardie**. Una guardia accompagna ognuno dei tre carri e funge sia da guardia del corpo che da assistente al carrettiere. Le altre nove si dividono in due gruppi e si spacciano per viaggiatori in cerca della compagnia e della protezione della carovana per la durata del viaggio.

I carri viaggiano per circa otto ore al giorno, con alcune soste per sfamare e abbeverare i cavalli e i muli. Durante la maggior parte delle notti, fanno sosta lungo la strada. Molti dei paesi più piccoli sono dotati di locande lungo la strada per quei viaggiatori che preferiscono stare comodi; inoltre, a intervalli di alcuni giorni di viaggio, esistono vari caravanserragli cinti da mura dove alloggiare i carri delle carovane. All'interno di questi complessi, gli animali e i viaggiatori possono riposare comodamente e i carri sono chiusi a chiave in un luogo sicuro. La mappa inclusa nell'episodio 5 mostra una struttura che in passato aveva questa funzione. Può essere usata come modello per un tipico caravanserraglio, se necessario.

La parte più difficile del viaggio arriva subito dopo l'inizio. Dopo alcuni giorni di viaggio a nord di Baldur's Gate, la carovana entra in un tratto di campagna noto come i Campi dei Morti. La strada serpeggia e si insinua tra colline disseminate di antichi campi di battaglia, dolmen e tumuli spogli. Stando alle credenze popolari, è una pessima idea accendere un fuoco in cima a una collina di notte nei Campi dei Morti, perché quella luce attira i mostri nei paraggi nel raggio di chilometri. L'attraversamento di questo territorio durerà vari giorni e renderà tutti nervosi e sul chi vive.

EVENTI SULLA STRADA CASUALI

Il viaggio verso nord dura circa quaranta giorni e la maggior parte dei viaggiatori spera che questi giorni siano monotoni e privi di eventi. Ma in Faerûn le cose non vanno mai così.

Molti giorni passano senza che accada niente di strano, ma altri sono movimentati da attacchi dei mostri, strani

incidenti, imprevisti ai punti di sosta, incontri con i PNG e il costante interrogativo sulla vera destinazione dei carri del culto. Il DM può scegliere il ritmo che preferisce per presentare questi eventi. Può usarne alcuni, tutti o inventarne altri da zero.

In un viaggio così lungo, controllare se si verificano eventi casuali ogni ora è eccessivo. La Via del Commercio è percorsa da molti viaggiatori ed è relativamente (anche se non del tutto) sicura. Il DM controlla se si verifica un evento casuale ogni giorno tirando un d20. Con un risultato pari o superiore a 16, si verificano uno o più eventi, come indicato di seguito:

- 16: si verifica un evento al mattino
- 17: si verifica un evento durante la prima sosta
- 18: si verifica un evento nel pomeriggio
- 19: si verifica un evento di sera o di notte
- 20: si verificano un evento al mattino e uno di pomeriggio o di notte

Quando si verifica un evento, il DM ne sceglie uno che sembri appropriato al luogo, al tempo e agli eventi passati che hanno coinvolto i personaggi finora; in alternativa, può tirare un d12 per sceglierne uno a caso. Può sostituire un attacco dei banditi (diurno) o un attacco dei mostri (notturno) a qualsiasi altro evento se ritiene che sia necessaria una dose istantanea di azione.

Le ricompense in punti esperienza per questi eventi dipendono dal DM. Un ammontare consigliato può essere di 300 PE per personaggio per ogni imprevisto che gli eroi risolvono con successo. In teoria, i personaggi hanno l'occasione di completare otto o nove di questi eventi. Se il DM usa la regola dei punti esperienza per pietre miliari, i personaggi arrivano al 5° livello alla fine di questo viaggio.

EVENTI DELLA VIA DEL COMMERCIO

d12	Evento
1	Animali Maltrattati
2	Boschi dei Ragni
3	Contrabbando
4	Flagelli delle Montagne
5	Funghi Ovunque
6	Il Cervo d'Oro
7	Ogni Cosa Ha un Prezzo
8	Ospitalità Lungo la Strada
9	Pan per Focaccia
10	Tutto Esaurito in Locanda
11	Viaggiatori Assediati
12	Vita da Avventurieri

ANIMALI MALTRATTATI

Uno dei viaggiatori, un **nobile**, viene spesso visto maltrattare i suoi cavalli. Lascia che i collari e i sottopancia piaghino la pelle degli animali, si dimentica di sfamarli e li frustra quando le bestie malconce e affamate non trainano il carro alla velocità che lui vorrebbe. Se i personaggi sono ancora in possesso dei loro cavalli, il nobile si complimenta e si offre di comprare uno o più esemplari per rimpiazzare quegli "inutili ronzini" che gli hanno affibbiato. Prima o poi uno dei suoi cavalli crollerà a terra mentre traina il carro e il padrone dovrà inevitabilmente ucciderlo di percosse o scioglierlo e lasciarlo a morire, se uno o più personaggi non intervengono. Il nobile è accompagnato da un **cavaliere** e da un **magico** che fungono da guardie del corpo.

BOSCHI DEI RAGNI

La Via del Commercio costeggia e attraversa due enormi foreste, la Foresta dei Troll e la Foresta Velata, ma passa anche attraverso altre foreste più piccole che non sono segnate sulla mappa. Quando la carovana transita in una di queste regioni boschive, tre **ettercap** e due **ragni giganti** la attaccano. Sono interessati soprattutto a impadronirsi dei cavalli e non alla merce, ma non si fanno problemi a portare via i viaggiatori se non riescono a impossessarsi dei cavalli. Due **ettercap** puntano ai cavalli, mentre il terzo e i **ragni giganti** tengono occupate le guardie carovaniere. Un **ettercap** può tagliare le briglie e le imbragature di un cavallo in 3 round. Fatto questo, si dilegua tra gli alberi conducendo il cavallo con sé tramite delle redini fatte di ragnatela. Senza cavalli, i carri sono bloccati. Il datore di lavoro dei personaggi insiste affinché inseguano gli **ettercap** e recuperino i cavalli rubati.

Se i personaggi si muovono in fretta, hanno buone possibilità di recuperare i cavalli ancora in vita. La pista lasciata dagli animali nel sottobosco è facile da seguire: una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10 è sufficiente a seguire le tracce. I cavalli vengono condotti fino alla tana degli **ettercap**, situata a poco meno di un chilometro di distanza. Se i personaggi fanno irruzione apertamente, vengono attaccati da tre **ettercap** e due **ragni giganti**. Se si fermano alcuni minuti a osservare la scena, vedono che gli **ettercap** scacciano i **ragni giganti** e poi si preparano a pasteggiare con la carne di cavallo. In questo caso, i personaggi possono combattere con gli **ettercap** per 6 round prima che i **ragni** facciano ritorno, attirati dal frastuono del combattimento. I personaggi non possono esitare troppo, però, perché gli **ettercap** non perderanno troppo tempo prima di uccidere i cavalli e affondare le loro zanne su di essi.

CONTRABBANDO

Uno dei carri del culto si rovescia affrontando una curva complicata o quando una ruota si rompe contro una roccia. Tra le varie casse che rotolano fuori dal carro se ne rompe una che rivela dozzine di magnifici oggetti preziosi avvolti nella lana per essere protetti. Questa è un'ottima occasione per consentire ai personaggi di scorgere parte del carico di contrabbando e perfino di stringere amicizia con i cultisti, aiutandoli a riparare il carro.

I membri del culto sono infuriati dal fatto che la gente abbia visto il contenuto del carico rovesciato. Le loro istruzioni, provenienti direttamente dalla Portavoce dei Draghi Rezmir, richiedevano che il materiale restasse al sicuro e in segreto. I testimoni che hanno dimostrato troppo interesse ai gioielli o che fanno troppe domande dovranno essere messi a tacere. I PNG che hanno assistito alla scena potrebbero sparire nel corso della notte o morire inaspettatamente per una malattia improvvisa (una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10 effettuata con successo rivelerà invece che si tratta di veleno). Questi attacchi possono prendere di mira anche i personaggi, se qualcuno di loro si è dimostrato troppo curioso.

FLAGELLI DELLE MONTAGNE

Dall'alto del cielo, due **peryton** tengono d'occhio la strada nella speranza di trovare dei cuori da divorare prima di poter deporre le uova. Volano in cerchio a un'altitudine sufficiente da poter essere scambiati per semplici aquile. Ogni personaggio può effettuare una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15 quando avvista le creature. Un successo significa che riconoscono i **peryton** per ciò che sono prima del loro primo attacco in picchiata. Un fallimento significa che il personaggio è sorpreso.

FUNGHI OVUNQUE

Dopo due giorni e due notti di pioggia, fulmini e strani gemiti portati dal vento, i personaggi si svegliano per scoprire che le campagne circostanti sono ricoperte di funghi che sono cresciuti dappertutto, perfino sulla strada. Quando qualcuno calpesta un fungo (ed è pressoché impossibile non farlo), esso emette una nube di spore nere e un gemito di dolore. Questi minuscoli boleti stridenti sono stati generati da un immenso mycelium sviluppatosi nelle caverne sotterranee dell'area. Possono essere riconosciuti effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15, ma se il risultato è 10-14, il personaggio si sbaglia a identificarli e crede che siano mortalmente velenosi (quando in realtà non lo sono).

I mercanti sono terrorizzati dalla distesa di funghi e si rifiutano di fare avanzare i carri, nel timore che possano essere velenosi o produrre effetti peggiori. Oltre a questo, i rumori emessi dai funghi calpestati spaventano gli animali e li rendono ingovernabili.

I funghi crescono talmente in fretta sul terreno umidiccio che un individuo può quasi vederli ingrandirsi. Non appena notati hanno la dimensione di un tappo di sughero, ma nel giro di un'ora arrivano a quindici centimetri d'altezza e dopo un'altra ora arrivano a trenta. Successivamente la crescita rallenta, ma per allora i viaggiatori della carovana saranno convinti di essere spacciati.

Chiunque può letteralmente spazzare via i funghi con una grossa scopa, una falce o un ramo d'albero per sgombrare la strada. Il rumore è snerante. Chiunque sia coinvolto in questa procedura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Un fallimento significa che il personaggio è sopraffatto da sensazioni di dolore e rimorso, apparentemente suscitate dal coro di migliaia di flebili voci di dolore e spasmi mortali, ma che in realtà è il risultato dell'inalazione di spore lievemente tossiche sprigionate dai funghi ancora immaturi. I personaggi influenzati crollano dopo 1d20 minuti e non ce la fanno più a sopportare quei suoni. Avranno gli incubi per varie notti a venire, finché il loro sistema immunitario non avrà definitivamente espulso le tossine. Il DM può imporre degli effetti più persistenti, se desidera, come un'allergia permanente ai funghi di qualsiasi tipo.

Per sgombrare un sentiero attraverso i funghi, servono sei ore di lavoro che possono essere distribuite tra più persone (sei persone ce la faranno in un'ora o tre persone potrebbero farlo in un paio d'ore).

IL CERVO D'ORO

In uno splendido pomeriggio soleggiato, i viaggiatori avvistano un branco di **daini** che pascolano su una collina vicina e decidono di approfittare dell'opportunità per rifornire di carne fresca le scorte. Questo branco tuttavia include un magnifico cervo (si usano le statistiche dell'**alce**) che risplende di luce, come se la pelle fosse ricoperta di fili d'oro e le corna fossero di platino. Praticamente tutti i membri della carovana che sono in grado di imbracciare un arco sognano di abbattere quella bestia: la pelle potrebbe valere una fortuna, anche se non fosse fatta d'oro vero e proprio. Alcuni individui più prudenti fanno notare che la creatura in questione è palesemente una creatura benedetta e che ucciderla attirerebbe la sventura sulla carovana, ma non riescono a persuadere più di due o tre persone. Nel giro di pochi minuti, la caccia ha inizio e il branco di daini si disperde nella foresta e nei campi coltivati vicini.

I personaggi possono unirsi alla caccia, cercare di dissuadere gli altri cacciatori, proteggere il cervo o ignorare la situazione, in base a cosa preferiscono. È possibile seguire le tracce del cervo effettuando con successo una

prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10. È necessario effettuare una nuova prova ogni 500 metri.

Il cervo si fa inseguire dai cacciatori per circa 1.500 metri (vale a dire tre prove di Saggezza (Sopravvivenza)) fino a un complesso di rovine ricoperte di muschio e di edera nel cuore della foresta. In quel luogo possono accadere tre cose diverse: il DM sceglierà quella che ritiene più adatta al suo gruppo di gioco.

- Il cervo può essere messo alle strette, combattuto e ucciso. Si tratta di un cervo normale, ma dal pelo di una tonalità dorata che fa di lui una bestia magnifica. Se i contadini locali scoprono che è stato ucciso, impugnano archi lunghi e forconi e minacciano di fare a pezzi la carovana se non saranno risarciti di 500 mo per la perdita: il cervo garantiva la buona sorte nell'area.
- Il cervo accoglie i personaggi e li saluta in Silvano. Se nessun personaggio parla quel linguaggio, passa all'Elfico e, se nessuno gli risponde nemmeno in questo caso, tenta di parlare in un Comune dialettale dall'accento marcato. Conferma ai personaggi che sono sulla pista giusta e che devono continuare a seguire il fiume d'oro finché non arriveranno al castello nel cielo. Purtroppo, il loro cammino sarà denso di difficoltà e di morte. Come aiuto, offre al personaggio con cui parla un arco lungo +1. L'arco compare a terra davanti ai personaggi, poi il cervo svanisce nel nulla aggiungendo: "Non tutti sopravvivranno..."
- Quando i personaggi perlustrano il complesso di rovine, non trovano alcuna traccia del cervo, ma notano un individuo snello che sembra un elfo dei boschi dalla pelle chiara e dorata. Il giovane è nudo e indossa un diadema fatto di corna o sfoggia due esili corna che spuntano dalla testa. Cade in ginocchio e implora i personaggi in un dialetto dell'Elfico che sembra molto antico, ma è comunque comprensibile. È un principe degli elfi e le pietre che lo circondano erano un tempo il magnifico castello da cui regnava. Ma il padre della donna che amava lo maledisse, costringendolo a trasformarsi in cervo dorato ogni volta che abbandonava quelle mura. È vissuto sotto l'effetto della maledizione talmente a lungo che il suo regno è stato dimenticato, il suo castello è caduto in rovina ed egli non ricorda nemmeno come si chiama. Crede che da qualche parte esista un mago che possa liberarlo dalla maledizione, ma ovunque si rechi, la gente cerca di ucciderlo per il suo manto dorato. Se i personaggi gli permettono di viaggiare con loro e lo proteggono, farà del suo meglio per ricompensarli alla fine del viaggio. Ciò che racconta è vero: esistono vari maghi a Waterdeep che potrebbero spezzare la maledizione. L'elfo non potrà pagare i personaggi alla fine del viaggio, ma se i personaggi gli credono e lo proteggono, guadagnano 500 PE a testa. L'impresa tuttavia non sarà facile, in quanto i membri della carovana troveranno questa storia ridicola e approfitteranno di ogni opportunità per uccidere il cervo.

OGNI COSA HA UN PREZZO

Un membro della carovana sviluppa una passione per un oggetto prezioso appartenente a uno dei personaggi. Il PNG cerca di comprarlo, ma il prezzo che offre è troppo basso. Il PNG insiste nell'arco di tutta la giornata, dimostrandosi sempre più asfissiante ma non più generoso. A meno che il personaggio non prenda delle precauzioni speciali, l'oggetto scompare nel corso della notte. Se il personaggio accusa pubblicamente il PNG al mattino seguente, finisce per farsi un nemico giurato; quel PNG non possiede l'oggetto e si infuria per l'accusa. Qualcun altro, che ha assistito alle conversazioni del giorno prima,

ha pensato che il PNG potesse costituire un alibi perfetto per un furtarello notturno e si è impossessato dell'oggetto scomparso. Per ritrovare l'oggetto, i personaggi dovranno ispezionare i bagagli e i carri dei viaggiatori di nascosto, dal momento che molti viaggiatori non consentiranno loro di frugare tra i loro averi come se fossero dei volgari ladri... specialmente un volgare ladro!

OSPITALITÀ LUNGO LA STRADA

Quando la carovana si ferma al punto di sosta per la notte, due procaci sorelle gemelle sono già arrivate prima di loro, hanno preparato l'accampamento e stanno badando ai loro cavalli. Arietta and Zelina Innevar si sono invaguite di alcuni viaggiatori (forse, ma non necessariamente, anche di uno o due personaggi) e passano la serata a fare domande sul loro passato, su dove sono diretti, se hanno una famiglia e così via. Le sorelle sono in realtà due **doppelganger**. Possono attaccare qualcuno quella notte o unirsi alla carovana per alcuni giorni, mentre studiano i viaggiatori e scelgono le loro vittime. Quando giunge il momento di colpire, aspettano che cali il sole, poi cercano di attirare il bersaglio lontano dagli altri chiedendo aiuto con una voce familiare. Fortunatamente per i personaggi e gli altri viaggiatori, se una è sconfitta, l'altra fugge lanciando imprecazioni e minacce di vendetta a non finire.

PAN PER FOCACCIA

Quando la carovana arriva a una curva lungo la strada, i carrettieri notano una testa umana che sporge al centro della strada, una novantina di metri più avanti. Da una certa distanza, i personaggi dotati di un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 riconoscono che la testa appartiene in realtà a una persona sepolta nel terreno fino al collo. È priva di sensi ma è ancora viva. La cosa risulta evidente a chiunque si avvicini entro 9 metri e legga la parola "Spergiuro" dipinta sulla sua fronte.

L'uomo sepolto è in cattive condizioni a causa delle intemperie e della disidratazione. Una qualsiasi magia curativa o un po' d'acqua e una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10 effettuata con successo gli faranno riprendere i sensi.

Molti mercanti della carovana sono dell'opinione che, di chiunque si tratti, se qualcuno o qualcosa è arrivato al punto di bollarlo come traditore e seppellirlo fino al collo lungo la Via del Commercio, probabilmente se lo merita e dovrebbe rimanere lì. Se i personaggi lavorano come guardie per uno o più PNG mercanti, almeno uno dei loro datori di lavoro fa parte di questo gruppo. È evidente dalle tracce delle ruote che hanno smosso la terra che altri carri sono passati davanti a lui negli ultimi giorni.

Per liberare l'uomo dal terreno, è necessario che in due scavi per almeno due ore e per riempire il buco successivamente serve un'altra ora di lavoro (non si può lasciare una buca così grossa in mezzo alla strada).

L'uomo sepolto è Carlon Amoffel. È una **spia** umana e un membro degli Arpisti; i personaggi scoprono il simbolo degli Arpisti tatuato sul braccio, se lo liberano. Non indossa altro che il perizoma con cui è stato seppellito.

Ufficialmente, la storia di Amoffel è quella di uno spergiuro che si è rifiutato di sposare la donna a cui era promesso. Ha annullato il fidanzamento in quanto ha scoperto che il padre e i fratelli della sposa erano tutti banditi e che sarebbe stato obbligato a unirsi a loro.

Se uno o più personaggi sono Arpisti e rivelano la loro affiliazione ad Amoffel, l'uomo racconta loro la verità. Era impegnato esattamente nella loro stessa missione, quella di seguire le tracce di un bottino rubato in viaggio verso nord. Ma i contrabbandieri (che secondo lui sono sicuramente dei membri del Culto del Drago) si sono insospettiti. Amoffel

ha passato alcune informazioni a un altro Arpista presso una locanda lungo la strada e i membri della carovana hanno assistito all'incontro. I cultisti si sono inventati una storia e lo hanno accusato di passare informazioni ai banditi. I mercanti non erano disposti a ucciderlo sul posto e così l'hanno seppellito lungo la strada dicendo "sarà la provvidenza a decidere la sua sorte".

Amoffel ha dei contatti con gli Arpisti di Waterdeep e sa come muoversi in quella città. Può rivelarsi un utile alleato quando la carovana giunge a destinazione.

TUTTO ESAURITO IN LOCANDA

Dopo una giornata fredda, umida e uggiosa che promette di cedere il posto a una notte ancora più gelida e umida, la carovana arriva a una grossa locanda. Quando i personaggi entrano nella sala comune, una stanza calda e accogliente, il locandiere comunica con un certo imbarazzo ai personaggi che l'intera locanda è occupata: tutte le camere sono piene e la sala comune è stata prenotata per una festa privata. La carovana dovrà trascorrere la notte all'esterno. Dando un'occhiata in giro per la stanza i personaggi vedono soltanto un gruppo all'interno: un giudice aristocratico e il suo seguito di tre accompagnatori umani. Ridacchiano all'indirizzo dei personaggi e fanno commenti come "sogni d'oro" e "passate una buona serata", seguiti da insulti mormorati a denti stretti riguardo agli abiti sporchi di fango dei personaggi e al loro aspetto da bifolchi. Se i personaggi chiedono di poter dormire nella stalla, uno dei nobili alza la voce e risponde: "I nostri cavalli sono alquanto schizzinosi quando si tratta di condividere il loro spazio con qualcun altro. Per il loro bene, abbiamo prenotato anche tutta la stalla. Sono sicuro che capirete." I suoi compagni altezzosi scoppiano a ridere a quelle parole.

Trascorrere la notte nei carri sarà difficile per i personaggi, ma sarà una vera e propria tragedia per i cavalli e i muli, privi di un riparo, e tutto questo per la crudeltà e l'arroganza di quei prepotenti che si credono spiritosi.

I PNG alla locanda non si lasceranno convincere da alcun tipo di ragionamento, discussione o offerta in denaro. Trovano la situazione estremamente divertente e sembrano compiaciuti al pensiero di lasciare i mercanti e i loro animali sotto la pioggia gelida tutta la notte. Punzecchiano e provocano i personaggi e gli altri viaggiatori a ogni occasione, arrivando addirittura ad affacciarsi dalle finestre e dalla porta della locanda quando non c'è nessun altro dentro. Se i personaggi non danno il via a un combattimento, qualche altro membro della carovana lo farà.

In realtà, questi PNG sono quattro **veterani** sotto mentite spoglie diretti a Baldur's Gate in cerca di lavoro e hanno deciso di farsi due risate sulle disgrazie altrui. Una volta che la situazione sfocia nella violenza, mettono fine alla messinscena e combattono.

VIAGGIATORI ASSEDIATI

Questo è un evento ideale per la regione dei Campi dei Morti, se in quella zona se ne verifica uno, ma può essere usato ovunque.

I membri della carovana assistono a una scena di combattimento sulla strada davanti a loro. Un carro mercantile è bloccato sulla strada e le sue bestie da tiro sono morte. Un mercante (un **nobile**) e tre **guardie** si sono rifugiati sotto il carro, trascinando alcune casse tra le ruote per ripararsi. Sono dotati di balestre e quadrelli in abbondanza, ma i sei **hobgoblin** e un **hobgoblin capitano** che li hanno assaliti sembrano accontentarsi di tenerli bloccati fino al tramonto, quando assaliranno il carro sfruttando il buio come copertura. Questi hobgoblin sono noti come Urshani, distinguibili per il loro aspetto insolitamente selvaggio

(anche per i parametri degli hobgoblin). Gli Urshani indossano pelli di lupo, dipingono teste di worg sui loro scudi e includono altre parti del corpo dei lupi e icone a tema lupino sulle armature e sugli abiti.

Prima è necessario mettere in fuga gli hobgoblin, poi bisogna prendersi cura dei feriti e infine è necessario fare qualcosa per il carro bloccato. Il mercante ha denaro a sufficienza per comprare altri cavalli, se qualcuno è disposto a venderli. Altrimenti accetterà un passaggio fino al prossimo caravanserraglio, dove potrà comprare altri animali, e lascerà le sue tre guardie a vigilare sul carro.

VITA DA AVVENTURIERI

Un altro gruppo di avventurieri si unisce alla carovana o soggiorna nella stessa locanda lungo la strada. A giudicare dalle loro vanterie, hanno sconfitto alcuni dei mostri più feroci in circolazione in Faerûn. Sembrano ricchi sfondati, raccontano storie entusiasmanti a non finire e si guadagnano le simpatie di un mercante che ha assunto uno o più personaggi. Il mattino dopo, il mercante informa i personaggi che i loro servizi non sono più necessari perché ha ingaggiato delle guardie più esperte.

I nuovi avventurieri sono una compagnia teatrale che tenta di pagarsi il viaggio fino alla città successiva. Scommettono che non si verificherà alcun pericolo che richieda loro di farsi avanti e di combattere. Quando questo accade (e accadrà sicuramente), diventa dolorosamente evidente che in mezzo a loro non c'è alcun combattente e alcun mago: sono solo cinque **popolani umani** con carisma da vendere e vari oggetti di scena ben fatti che spacciano per armi e armature. Dopo essere stato salvato dal pericolo, l'ex-datore di lavoro dei personaggi, mortificato quanto basta, è disposto a riassumere i personaggi a un salario leggermente superiore.

EVENTI SULLA STRADA PIANIFICATI

Dopo che Jamna Gleamsilver e Azbara Jos si sono uniti alla carovana, devono verificarsi tre eventi pianificati. Il DM può sceglierne le tempistiche liberamente.

RICONOSCIUTO!

Se i personaggi hanno passato molto tempo nell'accampamento dei razziatori nei Campi Verdi e hanno parlato con vari cultisti, potrebbero avere incontrato anche un cultista che ora conduce uno dei carri. Il DM chiede a ogni personaggio di effettuare una prova di Carisma il primo giorno di viaggio, ma senza spiegare ai giocatori a che scopo. A un certo punto del viaggio, il personaggio che ha

JAMNA GLEAMSILVER



ottenuto il risultato più basso alla prova di Carisma è riconosciuto da un cultista. Nel migliore dei casi, il cultista presume che il personaggio sia un disertore del culto; nel peggiore dei casi, che sia una spia e un sabotatore. In un momento critico del viaggio, quando la carovana è partita da Baldur's Gate, questo sarà un grosso problema.

In alternativa, il DM può fare a meno dei tiri di dado e decidere che qualcuno riconosce i personaggi automaticamente, al puro fine di usare questo evento.

Se un personaggio viene riconosciuto, il DM gli consente di effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15. In caso di successo, il personaggio nota che un cultista lo sta osservando insospettito: cerca di notare con chi parla, cosa mangia e dove dorme. Nelle giornate successive dovrebbe risultare evidente che il cultista ha riconosciuto il personaggio. Se gli eroi esitano ad agire, i cultisti colpiscono per primi, tentando di assassinarli nel sonno o forse orchestrando un incidente (una ruota che cede, un assale che si spezza o un cavallo da tiro imbizzarrito potrebbero essere un buon

modo per risolvere il problema).

Dal punto di vista dei personaggi,

l'unica soluzione a questo problema è

l'omicidio: il cultista insospettito deve essere

eliminato prima che condivida i suoi sospetti con gli altri. I personaggi buoni potrebbero esitare a intraprendere questo passo, ma questa è una questione lasciata all'interpretazione. Se riescono a trovare una soluzione alternativa, tanto meglio, ma una volta che gli avversari hanno riconosciuto un personaggio, la situazione sfocerà in un modo o nell'altro nella morte di qualcuno.

ATTENZIONI INDESIDERATE

Il giorno dopo la partenza della carovana da Daggerford, il DM chiede a ogni personaggio di effettuare una prova di Saggezza (Intuizione). (In alternativa, può chiedere una prova di Carisma (Inganno) per consentire ai personaggi di riconoscere qualcuno che si sta cimentando in un inganno tramite la loro esperienza in quella stessa arte. Soltanto i personaggi dotati di addestramento in Inganno possono scegliere questa opzione). I risultati vanno interpretati come segue:

- 9 o meno: Il personaggio non nota nulla.
- 10-12: Il personaggio nota che la gnoma che si è unita alla carovana di recente mostra un certo interesse nei confronti dell'umano che si è unito in quella stessa occasione e che è stato accolto a bordo di un carro del culto come passeggero. Non viaggiano assieme, ma durante le soste

la gnoma spesso si avvicina per sentire ciò che l'umano sta dicendo ed è stata vista gironzolare nei pressi dei carri del culto, quando i cultisti sono impegnati a fare altro e non stanno sorvegliando i carri troppo da vicino.

- 13-15: Il personaggio nota che la gnoma si interessa anche ai personaggi. Ha parlato con alcuni di loro, facendo domande innocue e discutendo del tempo che fa. Dà l'impressione di essere qualcuno in grado di ricordare alla perfezione ogni dettaglio delle persone e dei luoghi attorno a lei.
- 16 o più: Il personaggio ha l'impressione che Gleamsilver si sia accorta a sua volta di essere tenuta d'occhio.

Se qualcuno mostra un emblema degli Arpisti a Gleamsilver, la gnoma risponde seccamente con un "mettilo via, stupido" e se ne va.

CHI È IL TUO AMICO?

Al mattino del quarto giorno di viaggio dopo la partenza della carovana da Waterdeep (due giorni dopo "Attenzioni Indesiderate"), Gleamsilver si avvicina ai personaggi in procinto di fare colazione. Dopo avere dato un'occhiata in giro per assicurarsi che nessun cultista stia guardando la scena, porta le dita alle labbra, poi prende la scodella di zuppa d'avena che uno dei personaggi sta per mangiare.

Dopo avere rovistato nella zuppa d'avena con la lama del pugnale, la gnoma solleva l'arma e vi mostra un oggetto sporco di cibo simile a una minuscola perla. Scocca un'occhiata fugace all'angolo in cui i cultisti sono seduti a fare colazione. "È un frammento osseo", spiega con un sussurro, "appallottolato a formare una sfera affinché lo inghiottiate assieme a una cucchiata di cibo senza accorgervene. Una volta nel vostro stomaco, si apre lentamente, rivelando punte acuminata che vi perforano le budella e vi fanno morire lentamente. Credo ce ne sia uno nella colazione di ognuno di voi." Poi si alza e si allontana aggiungendo: "Stasera faremo due chiacchiere."

Non ci sono altri frammenti ossei nelle colazioni dei personaggi. Quello che Gleamsilver ha mostrato era già infilzato sulla punta del suo pugnale prima che la gnoma lo infilasse nella scodella. Se i personaggi frugano nei loro pasti in cerca di altri frammenti, il DM chiede loro di effettuare delle prove di Intelligenza (Indagare) con CD 15. In caso di successo, rivela loro che trovano altri piccoli globi che potrebbero essere frammenti ossei, ma anche grumi di cereali, segatura o uova di insetto. Aggiunge inoltre che due cultisti continuano a guardare nella loro direzione, anche se tentando di dissimulare il loro interesse.

Quella sera, dopo che la maggior parte dei viaggiatori è andata a dormire, Gleamsilver si presenta al cospetto dei personaggi. Per prima cosa si presenta, se ancora non l'ha fatto. Altrimenti va dritta al punto.

"Non lavoriamo per le stesse persone, ma stiamo tutti dalla stessa parte: siamo convinti che il Culto del Drago debba essere fermato. Ho bisogno di sapere cosa trasportano in quei carri e dove lo stanno portando. Mi aiuterete a scoprirlo? Possiamo agire stanotte."

Se i personaggi rivelano a Gleamsilver quello che sanno sul carico del culto, la gnoma esprime gratitudine ed è sollevata al pensiero di non dover correre il rischio di intrufolarsi nei carri dei cultisti. In realtà, sa già molte cose, ma aveva bisogno di scoprire cosa sanno i personaggi. Cerca di spremere per ogni briciolo di informazione che

può ottenere, fornendo ben poco in cambio al di là di qualche conferma su ciò che già sanno. Se i personaggi non hanno ancora capito che Azbara Jos è un Mago Rosso di Thay, la gnoma li informa della cosa e si chiede per quale motivo un Mago Rosso sia in combutta con i membri del Culto del Drago.

Gleamsilver tiene la bocca cucita sul motivo per cui è interessata a tutto questo. La gnoma non nomina mai gli Zhentarim o la Rete Nera. Non dichiara mai nemmeno di lavorare per gli Arpisti. Gleamsilver è abile nel cogliere gli indizi più sottili e usarli per far credere agli altri di conoscere ciò che in realtà non sa, e nel dire ciò che la gente si aspetta di sentirle dire. Sfrutta questo talento al massimo con i personaggi in tutte le sue interazioni con loro. Se un giocatore chiede di usare Saggezza (Intuizione) per scoprire se la gnoma dice la verità o meno, il DM può consentirgli di effettuare la prova. Con un risultato pari o superiore a 15, il personaggio sospetta che Gleamsilver non dica tutto ciò che sa, ma non rileva alcuna bugia vera e propria. Con un risultato inferiore, i personaggi non notano nulla di disonesto in lei.

UN EFFERATO DELITTO

Due giorni dopo l'evento "Chi è il Tuo Amico?", l'accampamento si risveglia e scopre che nottetempo è stato commesso un omicidio. Uno dei cultisti che si spacciava per guardia carovaniera è stato ucciso durante la notte, pugnalato alle spalle da un colpo di spada (la ferita è troppo grossa per essere stata lasciata da un pugnale) e lasciato a terra nel punto in cui è caduto, sotto un carro del culto.

I compagni della vittima accusano immediatamente uno dei personaggi ed esigono di ispezionare le armi dei personaggi. Se il personaggio porta con sé una spada corta, quel tipo di lama corrisponderà alla ferita inferta, anche se questo non prova nulla. Qualsiasi spada di quella taglia potrebbe essere stata usata come arma del delitto. Intorno al carro ci sono molte impronte, ma effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 10 è possibile determinare che appartengono tutte alle persone che si sono affollate attorno al cadavere al mattino. Il terreno è stato smosso durante la notte per cancellare le impronte.

A questo punto del viaggio i personaggi dovrebbero già essere popolari presso gli altri viaggiatori: probabilmente hanno salvato numerose vite e l'intera carovana più di una volta. I cultisti, invece, non dovrebbero essere molto popolari. Sono scostanti e si comportano spesso in modo strano. Questo gioca a favore del personaggio accusato, in quanto molti viaggiatori garantiranno per lui.

Se un personaggio suggerisce ai proprietari del carro di aprire le loro casse per vedere se manca qualcosa, le accuse vengono immediatamente ritirate (se nessun personaggio suggerisce la cosa, è uno degli astanti a farlo). Stranamente, è Azbara Jos a farsi avanti e a cercare di calmare la situazione, parlando in questa occasione più di chiunque altro lo abbia mai sentito fare fino ad ora.

Alla fine, i mercanti più illustri della carovana concordano che, senza testimoni, non si può fare nulla. Gli dei puniranno il colpevole, di chiunque si tratti, e la vita continuerà.

Tuttavia, da adesso in poi molti cultisti riserveranno al personaggio soltanto odio allo stato puro. Questa animosità avrà delle ripercussioni in seguito, nell'episodio 5.

Naturalmente, l'assassino è Jamna Gleamsilver. Sapendo cosa conteneva il carico, non ha potuto fare a meno di intascarsi qualcosa. Il furto vero e proprio è impossibile da scoprire, dal momento che la gnoma non ha lasciato tracce e il culto non porta con sé un inventario dei tesori saccheggiati. La guardia l'ha colta sul fatto e Jamna ha dovuto toglierla di mezzo; nulla di più semplice.



EPISODIO 5: LAVORI IN CORSO

Il carico si spinge più a nord possibile, seguendo la Via del Commercio oltre Waterdeep fino al punto in cui la grande strada viene inghiottita dal Mare dei Morti, che è in perenne espansione. Una locanda fortificata, che un tempo veniva utilizzata da mercanti e carrettieri, ora sfama i manovali e custodisce le scorte necessarie per la costruzione della strada. Offre inoltre il suo aiuto al Culto del Drago per contrabbandare i suoi tesori.

WATERDEEP

Quando la carovana giunge a Waterdeep, dopo due mesi di viaggio, la maggior parte dei mercanti si disperde per i mercati, i magazzini e le stalle cittadine. Tutti sono giunti a destinazione e i personaggi riscuotono la loro paga in monete d'argento e vengono ringraziati per i loro servizi. Se hanno lavorato bene, vengono informati che in futuro troveranno lavoro presso questi spedizionieri ogni volta che vorranno. I personaggi non possono sprecare troppo tempo a chiudere i conti con i loro datori di lavoro o a visitare le bellezze di Waterdeep, altrimenti perderanno i carri del tesoro nella confusione della metropoli.

I carri del culto non seguono la stessa procedura degli altri carri della carovana. Si dirigono invece al lato nord della città prima di cercare un posto dove trascorrere la notte. Tutti coloro che i personaggi sanno essere associati al culto si radunano nello stesso posto al tramonto. Azbara

Jos rimane con i cultisti in questa fase e Jamna esprime la sua intenzione di seguirli da vicino finché non scoprirà la destinazione del tesoro.

I cultisti fanno riposare i cavalli per un giorno presso una stalla sul lato nord di Waterdeep. Gli altri carri sono già al punto di raduno, carichi dei tesori che hanno razziato lungo tutta la Costa della Spada. Di giorno, alcuni cultisti si recano in un grosso magazzino appena all'interno della porta nord della città, dove vengono custoditi i materiali da costruzione che devono essere spediti a nord e dove si recano i carri che devono essere caricati per il viaggio.

Se i personaggi fanno domande nei pressi della porta nord di Waterdeep su qualcuno che potrebbe assomigliare a Rezmir, scoprono che stando ad alcune voci un mezzodrago è stato avvistato nell'area almeno una decade fa. Tutti ricordano l'accaduto, in quando quasi nessuno aveva mai visto un mezzodrago cromatico e la comparsa di una di queste creature tende a generare allarme. Se le dicerie sono fondate, il mezzodrago era diretto verso nord assieme a una nutrita scorta di guardie a cavallo. Ovviamente le dicerie sono fondate, ma non possono essere confermate al cento per cento.

Chiedendo in giro, i personaggi apprendono che la strada verso nord, chiamata la Strada Alta, un tempo collegava Waterdeep alla città di Neverwinter. Una gelida palude costiera, chiamata il Mare dei Morti, occupava il tratto tra la strada e la costa. Col passare degli anni, la palude si è

espansa. Ogni volta che cresceva, la strada veniva allagata e doveva essere ricostruita più oltre, nell'entroterra. Questa situazione cambiò circa un secolo fa, quando Neverwinter fu quasi distrutta dall'eruzione del Monte Hotenow. Con la città in rovine, lo sforzo di mantenere la strada aperta fu considerato inutile e i lavori si interruppero.

Ma ora, Lord Neverember sta ricostruendo Neverwinter e c'è di nuovo bisogno della strada. Il magazzino visitato dai cultisti è quello dove vengono smistate le spedizioni dei materiali da costruzione destinati ai cantieri di costruzione della strada. Se qualche trasportatore si è recato qui, sicuramente lo ha fatto allo scopo di informarsi sulla possibilità di trasportare dietro compenso le scorte fino all'inizio della strada. C'è bisogno di guardie per le carovane che trasportano queste scorte? Certo che sì. Il Mare dei Morti è un territorio selvaggio e pericoloso. Gli agenti al servizio di Lord Neverember in questa impresa sono costantemente in cerca di manovali che lavorino alla costruzione della strada e di guerrieri che proteggano i manovali. Il ricambio di personale di entrambi i lavori è piuttosto elevato.

DI NUOVO VERSO NORD

I personaggi non hanno problemi a farsi ingaggiare come scorte presso il magazzino delle provviste. A differenza della carovana, le guardie non vengono ingaggiate dai singoli proprietari dei carri, bensì dalla Compagnia di Costruzione della Strada Alta, un consorzio di gilde e casate nobiliari in società con Lord Neverember. Un **veterano** umano di nome Ardred Briferhew ha il comando dell'intero convoglio, composto da sei carri di provviste, dodici scorte (inclusi i personaggi e Jamna) e due dozzine di manovali in marcia per dare il cambio a un gruppo che tornerà a Waterdeep per alcuni giorni di riposo. Quei cultisti che non sono stati ingaggiati come carrettieri per i loro tre carri si uniscono al convoglio come manovali.

I cultisti sono tutt'altro che felici di rivedere i personaggi e non risparmiano le occhiatece al loro indirizzo.

Il cantiere di costruzione verso cui è diretto il convoglio si trova a circa 300 km più a nord lungo la costa. Per buona parte di quella distanza, la strada si snoda tra le colline costiere situate tra le Montagne della Spada e il mare. Alla settima notte, il convoglio si accampa in cima a una collina da cui i personaggi possono scorgere per la prima volta il Mare dei Morti, un gelido miscuglio di alberi, arbusti, terreno paludoso, specchi d'acqua ferma, canne e giunchi che si estende a perdita d'occhio. Il resto del viaggio costeggia da vicino la palude. Al decimo giorno di viaggio, il convoglio giunge a destinazione.

INCONTRI A NORD DI WATERDEEP

Non è necessario che accadano troppe cose durante il viaggio a nord di Waterdeep: il DM può narrare questa parte di viaggio rapidamente. A sua discrezione, può usare gli incontri casuali sottostanti per movimentare il viaggio, tirando un d20 ogni giorno e usando l'incontro indicato. Nei giorni 8, 9 e 10, aggiunge 2 al risultato del dado.

Il DM deve ricordare che i personaggi sono soltanto una parte della scorta dal convoglio. I mostri elencati nella tabella "Incontri a Nord di Waterdeep" sono quelli che devono combattere contro i personaggi. Mentre questo accade, i membri PNG della scorta affronteranno altri mostri non elencati nella tabella. Si presume che i mostri e i viaggiatori siano in allerta prima di questi incontri. Dopo ogni incontro, il DM tira 1d4 - 2. Il risultato è il numero di PNG di scorta uccisi nel corso della battaglia.

INCONTRI A NORD DI WATERDEEP

d20	Incontro
1-14	Nessun incontro
15	12 banditi umani
16	1 troll
17	4 orchi e 1 ogre
18	2 ogre
19	3 lucertoloidi e 3 lucertole giganti
20	6 lucertoloidi
21	8 rane giganti
22	12 bullywug

LA LOCANDA CARNATH

La destinazione del convoglio è la Locanda Carnath, un complesso che fungeva da caravanserraglio lungo la via carovaniera che collegava Waterdeep a Neverwinter nei giorni in cui il commercio era fiorente. Cadde in disuso quando il commercio si esaurì, ma ora che la strada viene ricostruita, la locanda è stata riparata e viene utilizzata come deposito di scorte e rimessa dei carri. Questa parte dell'avventura è simile a un racconto di spionaggio. I personaggi furtivi avranno da fare in abbondanza.

INGREDIENTI ESSENZIALI

Il cantiere di costruzione è esattamente quello che sembra essere: un deposito di scorte per i costruttori della strada. Ma è anche qualcosa in più: un punto di transito per il materiale di contrabbando del culto in arrivo da sud.

Quando i carri arrivano da sud, vengono condotti all'interno del complesso uno o due alla volta per essere scaricati, e poi riportati all'esterno e parcheggiati. Il complesso è pieno zeppo di cibo, legname e scorte di ogni genere contenute in casse e barili. Il materiale che non deve essere esposto al clima freddo e umido o quello particolarmente costoso viene messo nel magazzino (area 3) e tutto ciò che c'è di prezioso viene custodito nel deposito chiuso a chiave e annesso al magazzino (area 4). Soltanto il sovrintendente del cantiere, un massiccio **mezzorco**, noto soltanto come Bog Luck, è in possesso della chiave di quella stanza interna.

Bog Luck è stato reclutato dal Culto del Drago anni fa. L'unico segno visibile della sua affiliazione è il fodero della sua immane spada corta, decorato con l'immagine di un drago, e simile a quelli che i personaggi hanno visto nel nido dei draghi (e che forse hanno ancora con loro; vedi l'area 12 di quella sezione). Quando i carri del culto arrivano, il carico di materiali da costruzione viene scaricato all'interno del complesso normalmente, ma Bog Luck si assicura che il contrabbando sia custodito nel deposito. Successivamente, si reca nel deposito da solo e dipinge un simbolo su ogni cassa che appartiene al culto.

Sul pavimento del deposito c'è una botola nascosta, che può essere individuata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. La botola si apre su un tunnel fangoso e gocciolante che si inoltra per 500 metri fino a un fitto groviglio di alberi e arbusti ai margini del Mare dei Morti. Di notte, quando tutti nel complesso dormono ad eccezione di alcune guardie sul tetto, i lucertoloidi entrano nel deposito tramite il tunnel e portano via le casse marchiate fino a un nascondiglio nella palude (l'argomento dell'episodio 6). È raro che riescano a sgombrare tutto nel giro di una notte, a meno che la spedizione non sia molto piccola. Solitamente hanno bisogno di una notte per carro.

1. CORTILE

Per la maggior parte del tempo, questo cortile è gremito di casse, barili e cumuli di provviste. Il clima umido rende il terreno fangoso, tranne quando la temperatura scende sotto zero. In quel caso il fango si indurisce fino a formare una serie di solchi irregolari incrostati di ghiaccio. Viene mantenuto un sentiero sgombro dal cancello alle stalle affinché sia possibile lasciare passare gli animali, ma nei momenti in cui c'è troppo da fare, quel sentiero spesso corre sotto il balcone, davanti alle porte delle camere.

2. STALLE

Da un certo punto di vista, le stalle sono le aree più confortevoli del complesso. Quando le stalle sono affollate, i corpi dei cavalli e dei muli mantengono caldo l'edificio. Quattro stallieri si prendono cura degli animali e dormono qui. Soltanto il più giovane, un ragazzo sveglio di nome Wump, sospetta che qui accada qualcosa di misterioso. Non sa nulla del Culto del Drago, ma è abbastanza intelligente da chiedersi perché il materiale usato dai costruttori della strada debba essere messo sotto chiave.

3. MAGAZZINO

La porta di questo magazzino è fermata da un chiavistello ma non è chiusa a chiave. Le provviste che non devono restare esposte alle intemperie vengono custodite qui dentro: cibo per le persone e mangime per gli animali.

4. DEPOSITO

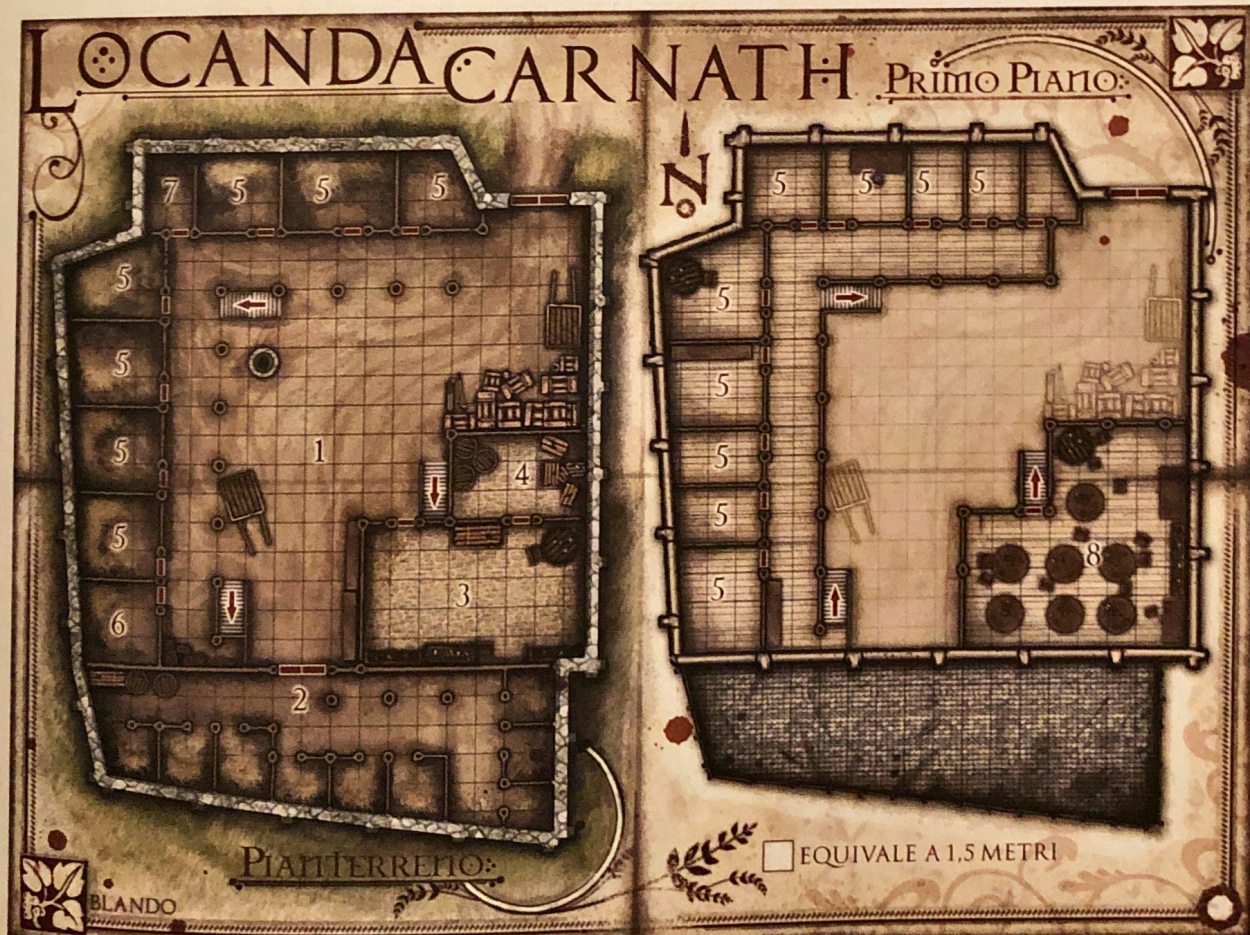
I carichi particolarmente preziosi e gli oggetti personali vengono custoditi nel deposito e messi sotto chiave. Nessuno dei manovali sa che genere di scorte sia considerato tanto prezioso da dover essere custodito sotto chiave e nessuno se ne cura. Si limitano a seguire le istruzioni di Bog Luck e ad accumulare la merce in base ai suoi ordini.

Dal momento che le camere da letto non possono essere chiuse a chiave, i manovali e i carrettieri spesso chiedono a Bog Luck di custodire il loro denaro e gli altri oggetti preziosi nel deposito affinché siano al sicuro. Bog Luck annota in un registro tutti gli oggetti personali custoditi in questa stanza ed è noto per essere molto preciso nell'assicurarsi che ognuno riceva indietro ciò che gli spetta... tutto ciò che gli spetta e *solo* ciò che gli spetta.

La chiave di questa stanza è sempre appesa alla cintura di Bog Luck, ma la serratura può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10.

La botola è situata nell'angolo sudest della stanza, coperta da una cassa vuota inchiodata al portello; quando la botola viene aperta, l'intera cassa si rovescia verso nord. Essendo inchiodata al portello, la cassa sembra solida e piena se qualcuno la urta o la spinge per caso. Soltanto quando viene rovesciata il trucco risulta evidente. Può essere scoperta setacciando meticolosamente la stanza per 20 minuti o effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10.

Se i personaggi setacciano il deposito di notte, i lucertoloidi si fanno vivi per portare via il carico di contrabbando. Ci sono tre **lucertoloidi** per ogni due personaggi.



5. CAMERE

I carrettieri, le guardie di scorta e i manovali che soggiornano nella locanda condividono queste camere. Nessuna stanza è privata: ognuna ospita almeno quattro brandine e quelle più grandi ne ospitano sei. Oltre alle brandine, sono presenti alcuni bauli dove riporre gli effetti personali. Il pavimento è di legno e ricoperto di vimini.

Le porte delle camere non hanno serratura, se si eccettua quella di Bog Luck. Se qualcuno chiede a Bog Luck il perché, il mezzorco spiega che con il freddo si congelavano in continuazione e la gente non riusciva più a entrare o uscire dalle camere. La scusa è credibile: le porte delle camere al piano superiore, in particolare, sono spesso ricoperte di ghiaccio al mattino. In realtà, Bog Luck ha rimosso le serrature per avere un motivo più valido per chiudere a chiave il deposito.

6. CAMERA DI BOG LUCK

Bog Luck occupa da solo questa stanza, più spaziosa e comoda delle altre, anche se è raro trovarlo qui se non quando dorme e la porta è chiusa a chiave. Effettuando una prova di Destrezza con CD 10 e usando gli arnesi da scasso è possibile aprirla. Nonostante i suoi modi rozzi, Bog Luck è un individuo relativamente istruito, come dimostrato dai libri di filosofia e di storia naturale che tiene su uno scaffale.

7. CAMERA DI ARDRED BRIFERHEW

Il comandante delle guardie ingaggiate occupa questa piccola stanza personale, che non contiene nulla di rilevante.

8. CUCINA

Questa stanza al piano superiore viene usata per preparare i pasti ed è dotata di una grossa stufa. Di sera funge anche da sala comune dove gli occupanti si radunano per bere, fumare, scambiarsi storie e tenersi al caldo. Prima o poi il cuoco, un umano scorbutico chiamato Pete Carnedura, butta fuori a calci tutti quanti per poter srotolare materasso e coperte e mettersi a dormire.

Se i personaggi ascoltano attentamente Pete Carnedura quando brontola mentre lavora in cucina, lo sentono borbottare tra sé e sé di come non riesce a "...dormire con tutte quelle bestiacce al piano di sotto che bussano, sibilano e sussurrano tutta la notte" e così via. Pete crede che siano i topi a fare rumore, ma in realtà si tratta dei lucertoloidi che recuperano i carichi di contrabbando dal deposito. Se gli viene chiesto, spiega che di tanto in tanto sente dei rumori, ma non tutte le notti. Se gli vengono chiesti ulteriori dettagli, si rende conto che i rumori si verificano sempre qualche notte dopo l'arrivo di un nuovo carico. Non è un comportamento strano per un branco di topi?

SEGUIRE LE TRACCE DEL CARICO

I personaggi possono scoprire vari indizi su ciò che accade alla locanda. Se nessuno di loro è in grado di portare a termine questi compiti, Jamna può dare loro una mano.

- Se tengono d'occhio i carri nel momento in cui vengono scaricati, notano che Bog Luck ordina ai manovali di portare la casse provenienti dai Campi Verdi all'interno del magazzino. Se hanno la possibilità di vedere cosa accade nel magazzino, notano che tutte le casse finiscono nel deposito. Se non esaminano il magazzino mentre le casse vengono scaricate ma si recano laggiù successivamente, non trovano più alcuna cassa; l'unico altro posto dove possono essere state portate è il deposito.

- Pete Carnedura, che dorme sopra il deposito, sente degli strani rumori certe notti. Pensa che siano i topi a fare rumore, ma in realtà si tratta dei lucertoloidi che portano via la merce di contrabbando attraverso il tunnel sotto il deposito.
- I personaggi possono optare per un approccio diretto e ispezionare il deposito di nascosto. Se ispezionano la stanza nel cuore della notte, questo li porterà a scontrarsi con i lucertoloidi. Entrare scassinando la serratura è il metodo più sicuro. Cercare di sottrarre la chiave dalla cintura di Bog Luck può funzionare, ma è rischioso. Se un personaggio viene sorpreso mentre tenta il furto, essere malmenato è la cosa migliore che possa capitargli. Un personaggio furbo accetta questa umiliazione senza ribattere, ma se reagisce, Bog Luck chiama tutti gli altri invitandoli a punire il ladro e da allora tutti i personaggi vengono ostracizzati. Accettando il pestaggio, Bog Luck lascia che la questione resti una cosa tra lui e il ladro.
- I personaggi possono fare in modo di ottenere la camera a fianco di quella occupata dai carrettieri del Culto del Drago e origliare ciò che si dicono dall'altro lato della parete. Non riescono a sentire le conversazioni per intero, ma colgono le parole "deposito", "tunnel", "lucertoloidi" e "Bog Luck".
- Parlando con le altre guardie di scorta e con i carrettieri è possibile scoprire qualche informazione interessante, ma nessuna traccia concreta. Molti dei viaggiatori che si sono uniti al convoglio da Waterdeep ammettono che c'è qualcosa di strano nel comportamento scostante dei cultisti (non usano quella parola).
- Frugando nelle due camere dei cultisti, è possibile trovare una borsa personale contenente sei gemme levigate e alcuni piccoli gioielli facili da nascondere, per un valore di circa 1.400 mo. Tra i cultisti c'è un ladro, un mezzelfo di nome Larion Keenblade. Se i personaggi lo identificano e lo affrontano separatamente dagli altri, Larion potrebbe acconsentire ad aiutarli in cambio del loro aiuto nel dileguarsi.

UN CONTO DA SALDARE

Un'amica del cultista assassinato da Jamna cova rancore verso un personaggio fin dal giorno di quell'incidente. Ora che il carico è stato consegnato e la missione è completa, quella cultista può esigere vendetta per il suo amico ucciso.

Al momento opportuno, la cultista cerca di attirare il personaggio in uno scontro. Utilizzerà qualsiasi incidente riconducibile al periodo di tempo trascorso assieme, incluso l'omicidio, per mettere in discussione il coraggio e le capacità di combattimento del personaggio di fronte a tutti. Se il personaggio non abbocca all'amo, la cultista non demorde: vuole versare il suo sangue e non si arrenderà di fronte a nulla, perciò sfodera la spada e attacca. Le sue statistiche sono quelle di un **veterano**.

Gli altri cultisti, i carrettieri e le guardie ingaggiate ritengono che si tratti di una questione personale tra i due. Se il personaggio si tira indietro, tutti presumono che sia un codardo e lo trattano con disprezzo per il resto della sua permanenza alla locanda. Se altri personaggi si fanno avanti per combattere al suo fianco, altri cultisti faranno altrettanto (il DM dovrà considerarli equivalenti a dodici **guardie**). Bog Luck e Ardred Briferhew impediscono a chiunque altro di unirsi allo scontro, ma uno spargimento di sangue limitato per spezzare la noia non è un problema per loro.

La cultista è determinata a uccidere il personaggio: se vince il duello e se nessuno la ferma, lo farà, continuando a pugnalarlo il corpo anche dopo che il personaggio è sceso a 0 punti ferita.



EPISODIO 6: IL CASTELLO NAERYTAR

Il tunnel che parte dalla locanda sfocia in una vicina radura che gli alberi e gli arbusti circostanti nascondono dal cantiere. Mentre i personaggi si avvicinano a quell'area percorrendo il tunnel, chi tra loro ha un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 10 sente delle voci animalesche poco più avanti, che ringhiano e borbottano qualcosa di indistinto in Draconico. Da quell'area parte un sentiero che si inoltra nel Mare dei Morti, dove vari abitanti della palude e cultisti del drago hanno preso il controllo delle rovine del Castello Naerytar.

Questo solido castello di pietra era un tempo la dimora di un mezzelfo mago, che dovette abbandonarlo quando la palude reclamò l'intera area. La struttura fu occupata per qualche tempo da un gruppo di astrologhe chiamato l'Accademia delle Osservatrici di Stelle, che però scomparve misteriosamente dopo alcuni anni. Nessuno sa che fine fecero. Prima della distruzione del gruppo, i membri modificarono il castello costruendo un osservatorio al livello più alto del mastio. Parte dell'equipaggiamento magico che usavano per i loro studi si trova ancora laggiù.

Ora il Culto del Drago ha trasferito alcuni suoi uomini al Castello Naerytar e ha stipulato alcune instabili alleanze con i vicini abitanti della palude, ma il territorio paludoso circostante è ben lungi dal cadere sotto il controllo di un singolo padrone. Il culto conta vari lucertoloidi, bullywug e un paio di draghi neri tra i suoi precari alleati, ma si

tratta di fazioni separate da profondi dissidi, una situazione che gli avventurieri possono facilmente sfruttare a loro vantaggio.

VIAGGIO FINO AL CASTELLO

Il Castello Naerytar si trova nel cuore della palude, lontano dalla strada. Dal cantiere di costruzione dista circa ventidue chilometri... ventidue freddi, fangosi e impervi chilometri. I personaggi impiegheranno almeno due giorni a coprire questa distanza a un'andatura moderata. Fortunatamente, la pista è chiaramente segnata dai lucertoloidi che trasportano la merce di contrabbando attraverso la palude fino al Castello Naerytar per conto del culto. Senza quella pista, trovare il castello in questo selvaggio e confusionario labirinto sarebbe più una questione di fortuna che di abilità. La pista lasciata dai lucertoloidi non rende il viaggio più facile: è comunque considerata terreno difficile. Mostra soltanto la direzione in cui procedere.

Giorno 1. Nel primo giorno di viaggio, i personaggi avanzano a piedi nel groviglio di vegetazione della foresta. Il terreno è relativamente asciutto, per i parametri della palude. Anche i tratti di terreno più "solido" sono mollicci e ricoperti da un sottile strato d'acqua. I portatori lucertoloidi trasportano il contrabbando del culto sulle spalle per questa parte del sentiero e le loro tracce sono ben visibili nei lunghi tratti in cui il percorso è umido e fangoso. Per

buona parte del percorso l'acqua fredda e fangosa della palude arriva fino al ginocchio. A intervalli regolari sono stati intagliati dei segni sui tronchi d'albero per indicare ai portatori il percorso giusto. Non è necessaria alcuna prova di abilità per evitare di smarrirsi, fintanto che i personaggi continuano a seguire il percorso. Se lo abbandonano, dovranno effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15 per ritrovarlo. Ogni prova equivale circa a un'ora di ricerca, quindi il DM deve anche effettuare un tiro per determinare se si verifica un incontro casuale.

Sera 1. Dopo avere percorso circa una decina di chilometri, i personaggi arrivano a un accampamento situato all'incirca a metà strada tra il cantiere di costruzione e il Castello Naerytar.

L'accampamento è alquanto scarso: è semplicemente una radura leggermente più asciutta delle distese fangose che avete dovuto guardare finora. Tuttavia, quattro tettoie di vimini e una piattaforma di pietra (per accendere un fuoco isolato dal terreno umido) attirano l'attenzione in questo tratto di palude. Tre canoe ricavate da tronchi d'albero scavati sono state tratte in secca sotto una delle tettoie. Qualche decina di metri oltre l'accampamento, proseguendo nella direzione che avete seguito finora, il terreno asciutto si interrompe. Oltre ad alberi ricoperti di muschio, tronchi caduti e grossi ciuffi di canne, non emerge nulla dalla distesa di acqua nera.

Ogni canoa include tre remi ed è abbastanza grande da ospitare cinque umani senza troppo equipaggiamento oppure due o tre umani dotati di zaini e altra attrezzatura. Sotto le tettoie ci sono alcuni canestri che contengono del pesce affumicato (commestibile) e alcune lucertole e uccelli schiacciati ed essiccati al sole (ben poco appetitosi per gli umani, ma commestibili).

Se i personaggi arrivano prima del tramonto, trovano l'accampamento deserto e possono esplorarlo senza rischi: nessun incontro casuale li disturba mentre rimangono in quell'area. Quando il sole inizia a tramontare, nove **lucertoloidi** arrivano a bordo di tre canoe. Provengono dal Castello Naerytar e sono diretti alla locanda per prelevare un carico di contrabbando. I lucertoloidi non si aspettano alcun problema nei pressi del loro accampamento, quindi se i personaggi hanno pensato di piazzare qualcuno di vedetta, questi nota automaticamente i lucertoloidi in avvicinamento, che sono quindi sorpresi. Se i personaggi accendono un fuoco, tuttavia, i lucertoloidi sentono l'odore del fumo da una certa distanza e sanno che c'è qualcuno all'accampamento. Presumono si tratti di qualche loro simile di ritorno dal cantiere di costruzione con un carico di tesori per il Castello Naerytar, ma la palude pullula di potenziali nemici e la prudenza non è mai troppa, quindi se sentono l'odore del fumo, si avvicinano con maggiore cautela. In quel caso, un personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 10 nota le canoe dei lucertoloidi in arrivo prima che le creature scorgano a loro volta gli stranieri all'accampamento.

Questi lucertoloidi non negoziano e non conversano con i personaggi: l'elfo che ha il comando delle operazioni al Castello Naerytar ha ordinato che tutti gli stranieri che si trovano nella palude debbano essere uccisi o catturati, ma che nessuno debba mai parlare con loro.

Se i lucertoloidi vengono catturati e legati, una prova di Carisma (Intimidire) con CD 10 o di Carisma (Persuasione) con CD 15 effettuata con successo basterà a sciogliere la lingua. Se i lucertoloidi non sono legati, i personaggi subiscono svantaggio a questi tiri, in quanto agli occhi dei lucertoloidi appariranno come dei rammolliti.

I lucertoloidi sanno che stanno trasportando un tesoro al castello. Ogni volta, i "servi dei draghi" portano il carico all'interno del castello e i lucertoloidi non lo vedono mai più. Vengono pagati in lame d'acciaio (non sono in grado di lavorare il metallo) e talismani magici. Tutti i lucertoloidi indossano collane e braccialetti fatti di ossa, denti, piume, pietra arenaria scolpita e cuoio. Se i personaggi li esaminano più da vicino, notano però delle tracce di civiltà in mezzo a questi oggetti: perline di vetro, monete, bigiotteria, specchietti e amuleti di stagno e di rame stampati, simili a quelli che è possibile comprare per pochi spiccioli a un negozio di curiosità o a una bancarella di souvenir. Nessuno di questi oggetti è magico.

Durante l'interrogatorio, il DM chiede a ogni personaggio di effettuare una prova di Carisma. Il personaggio che ottiene il punteggio più alto riesce a fare un'ottima impressione a uno dei lucertoloidi prigionieri. A questo lucertoloide di nome Snapjaw la situazione attuale della palude non va a genio e si convince che questi stranieri potrebbero essere ciò che ci vuole per scacciare i cultisti e massacrare i crudeli bullywug loro alleati. Snapjaw cerca di comunicare con il personaggio scelto, ma senza che i suoi compagni lo vengano a sapere. Parla un Comune rudimentale, ma sufficiente a farsi capire quanto basta, qualora nessun membro del gruppo parlasse il Draconico.

Il modo in cui Snapjaw avvia un dialogo dipende dalla situazione. Se è l'unico lucertoloide sopravvissuto o se viene interrogato separatamente in modo che gli altri non possano sentire, parla apertamente. Se vari lucertoloidi sono stati legati e vengono interrogati tutti assieme, infilerà soltanto qualche parola di Comune nelle sue risposte in Draconico, cose come "voglio aiutarvi" e "parliamo da soli". Se vari lucertoloidi sono stati legati e lasciati da soli per alcuni minuti, può scrivere un messaggio del genere sul terreno. Potrebbe provocare un personaggio per partecipare a una gara di lotta libera o a un duello (se i giocatori tendono ad accettare queste sfide) per poi sussurrare il messaggio all'orecchio del suo avversario.

Se i personaggi non maltrattano Snapjaw e non uccidono più lucertoloidi di quanto sia strettamente necessario, la creatura diventa un loro affidabile alleato, fintanto che agiranno contro il culto e i bullywug. Il DM tira un dado per ognuno degli altri lucertoloidi prigionieri. Con un risultato pari, Snapjaw convince quel lucertoloide a unirsi alla sua piccola rivolta. Con un risultato dispari, quel PNG si rifiuta di collaborare in qualsiasi circostanza.

Giorno 2. Dall'area dell'accampamento in poi, il viaggio verso il Castello Naerytar deve proseguire in canoa. Snapjaw può guidare i personaggi, anche se in realtà una guida non è strettamente necessaria, dal momento che il percorso è indicato dai simboli incisi sui tronchi d'albero e dai totem appesi ai rami.

INCONTRI CASUALI DEL MARE DEI MORTI

Il Mare dei Morti è un luogo pieno di creature pericolose. Il DM tira un d20 per ogni ora di viaggio; si verifica un incontro nel caso di un risultato di 18-20. Il DM può determinare l'incontro tirando sulla tabella sottostante o scegliendone uno.

INCONTRI DEL MARE DEI MORTI

d12	Incontro
1-2	Bullywug (2 o 3 per personaggio)
3	Cocodrilli (2 per personaggio)
4	Cumulo strisciante
5	Fuochi fatui (3)
6	Gruppo di yuan-ti cacciatori (vedi sotto)
7	Lucertole giganti (2 per personaggio)
8-9	Lucertoloidi (3 per ogni 2 personaggi)
10	Ragni giganti (1 per personaggio)
11	Rane giganti (2 per personaggio)
12	Sabbie mobili

Bullywug. I bullywug pattugliano la palude, ma senza troppa convinzione. Prima che i personaggi arrivino all'accampamento a metà strada, questo incontro prevede due bullywug per personaggio. Dopo che i personaggi sono giunti all'accampamento a metà strada, questo incontro prevede tre bullywug per personaggio. Non tutti i bullywug nella palude lavorano per il culto, ma quelli incontrati dai personaggi sono al suo servizio.

Cocodrilli. Un incontro con i cocodrilli si verifica sempre in un tratto dove l'acqua è profonda almeno 60 cm. La prima volta che i personaggi si imbattono nei cocodrilli nella palude, le creature beneficiano di vantaggio alle loro prove di Furtività.

Cumulo Strisciante. Tutti i lucertoloidi, incluso Snapjaw, sono terrorizzati dall'"erbaccia che cammina". Se il mostro compare mentre Snapjaw è in compagnia dei personaggi, il lucertoloide spende 1 round per incitare i personaggi a fuggire, poi si dà alla fuga a sua volta. Se qualcuno non lo segue immediatamente, per rintracciarlo ci vorrà un'ora di tempo.

Fuochi Fatui. Se questo incontro si verifica prima che i personaggi arrivino all'accampamento a metà strada, i fuochi fatui non si mostrano immediatamente ma restano invisibili e seguono i personaggi fino al calare della notte. Poi cercano di indurre uno o due personaggi a seguirli, apparendo come lanterne indistinte e tremolanti che passano nelle vicinanze. Chiunque segua le luci anche a breve distanza viene attirato verso un banco di sabbie mobili. Se l'incontro si verifica dopo che i personaggi hanno lasciato l'accampamento a metà strada, i fuochi fatui usano lo stesso trucco nella fitta nebbia del mattino, ma invece di attirare i personaggi verso le sabbie mobili, li attirano verso la tana di Voaraghamanthar, il drago nero.

Gruppo di Yuan-ti Cacciatori. Tutti gli abitanti della palude, inclusi i lucertoloidi, i cultisti e soprattutto i bullywug, temono e disprezzano gli yuan-ti, che a loro volta disprezzano tutti quanti, ma non temono nessuno. Questo gruppo di due **yuan-ti nefasti** (tipo 1) e tre **yuan-ti sanguepuro** vanno a caccia di creature intelligenti che fungano da sacrifici degni della loro divinità, Merrshaulk, che giace in letargo da secoli. Gli yuan-ti non si alleano con nessuno o contro nessuno.

Lucertole Giganti. Le lucertole giganti del Mare dei Morti sono dotate del tratto Trattenere il Respiro. Esiste una probabilità del 30 per cento che si tratti di lucertole addestrate che precedono un incontro di un gruppo di lucertoloidi. In questo caso, quei lucertoloidi (vedi sotto) compaiono sulla scena all'inizio del sesto round di combattimento.

Lucertoloidi. I lucertoloidi della palude sono riluttanti alleati del culto, principalmente a causa del fatto che Dralmorrer Borngrey consente ai più numerosi bullywug di comandarli a bacchetta. C'è una probabilità del 50 per cento che un gruppo di lucertoloidi lavori per il culto oppure sia indipendente. Un gruppo indipendente aiuta i personaggi, se Snapjaw è presente per persuaderli. Questi lucertoloidi non affronteranno il culto o un grosso gruppo di bullywug a testa bassa, ma possono collaborare come esploratori o creando dei diversivi. I lucertoloidi che lavorano per il culto attaccano immediatamente se vedono Snapjaw legato come un prigioniero. Se Snapjaw è libero e i personaggi non sembrano ostili nei suoi confronti, i lucertoloidi esitano, chiedendosi se i personaggi siano a loro volta dei cultisti.

Ragni Giganti. Le ragnatele dei ragni sono quasi invisibili in un'area di nebbia fitta. I ragni del Mare dei Morti sono dotati del tratto Trattenere il Respiro.

Rane Giganti. Le rane giganti usano i loro attacchi con la lingua viscosa ogni volta che possono e prediligono come bersagli gli halfling, gli gnomi e gli altri bersagli più piccoli rispetto alle creature che non possono inghiottire.

Sabbie Mobili. Una creatura che si imbatte nelle sabbie mobili deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11, altrimenti cade nelle sabbie mobili ed è trattenuta. Nel suo turno, come parte del suo movimento, la creatura intrappolata può sfuggire effettuando una prova di Forza con CD 15. Un'altra creatura può tentare di tirare fuori dalle sabbie mobili la creatura trattenuta con un'azione, ma deve effettuare con successo una prova di Forza con CD 15 per farlo. Come nei film, la creatura intrappolata si trova sempre a più di 1,5 metri dal bordo delle sabbie mobili, quindi il salvatore non può semplicemente afferrare il personaggio: sarà necessario trovare una liana, una corda o un'asta e sporgersi in modo che il personaggio intrappolato possa afferrarla.

IL CASTELLO NAERYTAR

Oltre un secolo fa, un mezzelfo mago costruì un castello ai confini del Mare dei Morti. Visse in quel castello per qualche tempo, finché la palude, espandendosi, non circondò il castello da ogni lato, rendendo l'area troppo irraggiungibile perfino per i suoi gusti. La struttura cadde in disuso per anni, poi un gruppo di astrologhe chiamato l'Accademia delle Osservatrici di Stelle ne reclamò il possesso. Costruirono un osservatorio al livello più alto del mastio, dove installarono un congegno magico chiamato il *visore remoto di Illusk*. Tuttavia, le astrologhe svanirono misteriosamente dopo pochi anni.

Dopo la loro scomparsa, il castello cadde di nuovo in disuso. Era stato costruito per reggere a un ambiente freddo e umido, quindi l'avanzata delle acque non aveva compromesso le mura e non aveva allagato il dungeon. I decenni di abbandono, tuttavia, lo avevano riempito di sporcizia e avevano attirato molti abitanti sgradevoli. Poi Rezmir giunse al castello nel corso di uno dei suoi viaggi per studiare il drago nero Voaraghamanthar e negoziare con lui. Rezmir pensava che il castello potesse essere una roccaforte utile per lei, data la sua vicinanza alla tana di

un drago nero. Esplorò la struttura, scacciò i ragni giganti dalla torre e stipulò un'alleanza con la vicina tribù di bullywug.

In quel periodo, la mezzodrago pensava ancora al castello come a un semplice nascondiglio fortificato. Quando scoprì il portale all'interno del dungeon e apprese che era collegato a una palazzina abbandonata sulle Montagne Picchigrigi, un'idea diversa si fece strada nella sua mente. Trasportare grossi carichi di tesoro per oltre venti chilometri all'interno della palude non sarebbe stato facile. Ma se questo avesse consentito al culto di risparmiare più di 1.000 km di trasporto sui carri, ne sarebbe valsa la pena... specialmente se fossero stati i bullywug e i lucertoloidi a sbrigare tutto il lavoro pesante. Rezmir prese possesso di entrambe le strutture, assegnò la palazzina sulle Montagne Picchigrigi a una fidata associata del Culto del Drago (una mezzelfa di nome Talis, che ora detesta Rezmir; vedi l'episodio 7) e si preparò a fare del Castello Naerytar uno dei principali fulcri delle attività di smistamento dei tesori del culto nel Nord.

Attraverso la diplomazia e l'intimidazione e sfruttando l'influenza di Voaraghamanthar sulle creature mostruose della palude, Rezmir stabilì una precaria alleanza nel Mare dei Morti e trasformò la sua visione in realtà.

FAZIONI

Tre gruppi di potere sono attivi nei pressi del Castello Naerytar: il Culto del Drago, una banda di bullywug e una tribù di lucertoloidi. Il drago nero Voaraghamanthar, assieme ai coboldi e ai lucertoloidi che lo servono, potrebbe costituire un quarto gruppo se intervenisse attivamente negli eventi, ma per ora si limita ad attendere per vedere gli sviluppi della situazione.

La triplice alleanza di Rezmir è decisamente instabile. I cultisti odiano vivere nella palude e mostrano ben poco rispetto verso i bullywug o i lucertoloidi; il capo dei bullywug vorrebbe impossessarsi del Castello Naerytar per i suoi scopi e i bullywug, in generale, approfittano di ogni opportunità per maltrattare i lucertoloidi; i lucertoloidi, infine, odiano le prepotenze dei bullywug e si chiedono perché Voaraghamanthar non intervenga per proteggerli.

IL CULTO DEL DRAGO

Anche se Rezmir è la mente che ha voluto restaurare il Castello Naerytar e metterlo sotto il controllo del Culto del Drago (soltanto di facciata; in realtà, lo considera una sua proprietà personale), la gestione del castello vero e proprio è affidata a un elfo, una Veste Purpurea di nome **Dralmorrer Borngray** (vedi l'appendice B) che se ne occupa per conto di Rezmir. La mezzodrago deve farsi vedere di tanto in tanto per ricordare ai bullywug e ai lucertoloidi che il Culto del Drago è quello che comanda veramente, ma è Borngray a gestire le attività del castello.

Dralmorrer Borngray è un membro degli Eldreth Valuuthra, un gruppo di fanatici della supremazia elfica che ambisce a sopprimere la presenza degli umani in Faerûn. Sogna un ritorno all'epoca dei grandi imperi, quando ancora gli umani non avevano occupato il continente. Proviene da Evermeet, quindi crede che la sua patria insulare sia al riparo dal dominio dei draghi. Gli elfi sul

continente ne soffriranno, ma sarà un piccolo prezzo da pagare in cambio del terrore che calerà sull'umanità intera.

L'elfo idolatra Rezmir in tutto e per tutto, ad eccezione di un aspetto: non accetta la sua decisione di prediligere i bullywug come alleati. Secondo Borngray, i lucertoloidi sarebbero più utili, più affidabili e più appropriati come alleati che non i repellenti bullywug. Non può alterare gli accordi senza contravvenire agli ordini di Rezmir, ma ha mosso qualche passo con discrezione per restituire ai lucertoloidi un minimo di orgoglio tribale, per esempio tentando di insegnare alle creature come si lavora il metallo. Finora i suoi sforzi hanno avuto scarso successo.

Borngray è fedele al culto e sogna il ritorno di Tiamat. Attende con impazienza il momento in cui il mondo intero sarà alla mercé dei draghi, sia perché ritiene che quella sia la sorte che il mondo si meriti, sia perché ciò significherebbe che il suo incarico al Castello Naerytar sarà finito. Il secondo più bel giorno della sua vita sarà il giorno in cui Borngray potrà grattare via il fango del Mare dei Morti dai suoi stivali e tornare a vivere in un luogo civilizzato. Non ha mai fatto parola del suo desiderio di andarsene con i bullywug, che considera ripugnanti ma necessari.



PHARBLEX SPATTERGOO

Soltanto una manciata di iniziati e ufficiali veri e propri del Culto del Drago risiede al castello. Sono tutti elencati nella descrizione del castello. Fungono da supervisori e assistenti per Borngrey e Rezmir.

BULLYWUG

La banda di bullywug al servizio del Culto del Drago obbedisce ai dettami di **Pharblex Spattergoo** (vedi l'appendice B), uno dei pochi bullywug che sia mai riuscito a padroneggiare la magia sciamanica. La sua "religione" è un guazzabuglio di tradizioni confuse, misticismo scopiazzato, intossicanti allucinogeni e leggende inventate di sana pianta che hanno più lo scopo di garantire a Pharblex in persona il potere che non a definire un credo spirituale vero e proprio per i bullywug. Grazie alle sue capacità da incantatore, Pharblex riesce a tenere uniti i suoi seguaci e questo lo rende utile a Rezmir.

Pharblex spera che quando Tiamat farà ritorno, Rezmir gli cederà il Castello Naerytar, consentendogli di regnare su tutto il Mare dei Morti da quella fortezza. L'unico ostacolo che lo separa da questo traguardo, secondo lui, è l'attuale signore del castello, Dralmorrer Borngrey; il concetto che qualcuno non desideri vivere in una palude non riesce a penetrare nella mente ristretta di Pharblex, e il bullywug sembra sordo alle punzecchiature ironiche e sarcastiche che Borngrey spesso si concede a proposito della palude. Quando giungerà il momento opportuno, Pharblex intende rimuovere l'elfo dalla scena con qualsiasi mezzo necessario. Difficilmente sceglierà di tradire l'elfo nel bel mezzo di una battaglia contro i personaggi, quando lui e Borngrey dovranno combattere fianco a fianco... ma non si sa mai. Se ha l'impressione che le operazioni del culto al castello siano definitivamente compromesse, Pharblex è il genere di creatura pronta a cambiare fazione pur di salvare la sua viscida pellaccia. Il tempismo, tuttavia, deve essere essenziale, perché Pharblex teme Rezmir molto più di quanto tema i personaggi. Se, però, i personaggi si sono conquistati l'appoggio dei lucertoloidi, hanno massacrato o messo in fuga buona parte dei bullywug, invaso il castello e sono in procinto di uccidere sia Borngrey che Pharblex in battaglia, Pharblex ritiene che sia giunto il momento ideale per voltare le spalle ai vecchi alleati e assicurarsi i favori di quelli che sono appena arrivati. È pronto a offrire praticamente qualsiasi cosa purché i personaggi lo lascino in vita e in possesso del Castello Naerytar (con o senza il visore remoto di *Illusk* in condizioni funzionanti).

Il numero di bullywug nei pressi del castello varia in continuazione: le creature vanno e vengono quando vogliono. In una qualsiasi giornata, dai quaranta ai cinquanta bullywug sono accampati attorno al castello. Altri trentaquattro più Pharblex vivono nei dormitori del castello (aree 1G e 2G). Da altri trenta a settanta si trovano negli immediati paraggi, pronti a rispondere del giro di quindici minuti al richiamo del tamburo nel barbacane.

I bullywug si ritengono già da ora i padroni della palude e si comportano come tali. Tuttavia, sono facilmente raggirabili: in circostanze normali, attaccherebbero gli avventurieri a vista, se avessero la certezza di essere numericamente superiori; ma si sono abituati a vedere cultisti di molte razze arrivare e partire dal castello, quindi quando vedono degli stranieri, per prima cosa presumono che i nuovi arrivati siano altri cultisti. Questa convinzione è convalidata se gli stranieri sono accompagnati da Snapjaw o da altri lucertoloidi oppure se i personaggi portano addosso visibilmente qualche oggetto o paramento del culto.

Questo non significa che i personaggi possano aggirarsi indisturbati per il castello e le zone circostanti. I bullywug

di guardia li fermeranno e chiederanno loro chi sono e dove stanno andando (in un Comune rozzo e dialettale, se nessuno dei personaggi parla il Bullywug). Semplicemente non presumono che ogni straniero sia un nemico da attaccare a vista.

LUCERTOLOIDI

La tribù di lucertoloidi della Morte Scagliosa è priva di un capo. Pharblex ha ucciso il loro sciamano, Suncaller, e la sua morte ha gettato la tribù in una situazione di inferiorità percepita pronta ad essere sfruttata. Quando Rezmir ha promesso che Voaraghamanthar avrebbe ricompensato gli sforzi compiuti dalla tribù a beneficio del culto, i lucertoloidi l'hanno ascoltata prontamente.

Mentre i bullywug rivestono il ruolo di difensori stabili, i lucertoloidi svolgono ben cinque funzioni diverse. Per prima cosa sono i manovali e i portatori del culto. Sono stati loro a sbrigare quasi tutti i lavori di fatica sgombrando i detriti dal castello e sono loro a trasportare dalla locanda al castello buona parte del tesoro, a spalla o sulle loro canoe. Il loro secondo compito è prendersi cura delle lucertole giganti usate per trascinare o trasportare i carichi particolarmente pesanti attraverso la palude. Come terza mansione si occupano di buona parte della caccia, della pesca e del raccolto necessari per sfamare tutti gli occupanti del castello. La loro quarta funzione è quella di esploratori e guardie esterne, dal momento che si dimostrano di gran lunga più efficaci dei bullywug quando si tratta di pattugliare i tratti più estesi, tendere imboscate e predisporre trappole. Come quinto e ultimo compito, alcuni lucertoloidi sono stati scelti per formare un corpo di guardia scelto che sorvegli il castello vero e proprio. Borngrey non si aspetta che una forza di qualsiasi tipo lanci un vero attacco contro il castello: la sua posizione nel cuore della palude lo rende pressoché inaccessibile. Ma nell'improbabile eventualità che questo accadesse, sa che i tracotanti bullywug tenderebbero a disertare piuttosto che a combattere contro un nemico organizzato. I lucertoloidi, d'altro canto, possono dimostrarsi coraggiosi e disciplinati quando sono guidati da una figura che ritengono meritevole. Borngrey spera di essere quella figura, almeno agli occhi del piccolo contingente di lucertoloidi combattenti che ospita nel castello e che ricompensa con un trattamento speciale. In cambio del loro lavoro, Borngrey "paga" la tribù con le armi di metallo che vengono portate al castello assieme al bottino.

Nel frattempo, i bullywug maltrattano e comandano a bacchetta i lucertoloidi, forti della loro superiorità numerica, del timore istintivo che la magia di Pharblex incute nei lucertoloidi e dell'assenza di qualsiasi proibizione da parte di Borngrey o del drago nero. È soprattutto il silenzio di Voaraghamanthar a indurre i lucertoloidi a chiedersi se il destino non li stia punendo per qualche trasgressione inconsapevole. Alcuni si lamentano e a volte disertano, ma la maggior parte di loro sopporta la situazione con lo stoicismo dei veri rettili.

Snapjaw è uno dei pochi che abbia suggerito di ribellarsi contro gli odiati bullywug e i cultisti. Non l'ha fatto apertamente perché dovrebbe poi subire le ritorsioni dei bullywug, ma ne ha parlato con alcuni compagni di tribù di cui si fida, che hanno risposto mostrando interesse ma senza esporsi apertamente; hanno intenzione di vendicarsi dei bullywug, ma solo quando le circostanze saranno favorevoli. Nel frattempo, portano pazienza... e ammassano armi. Borngrey ha soltanto una vaga idea di quanti lucertoloidi ci siano nella tribù e non ha tenuto il conto di quante spade, lance, pugnali, scudi e frecce dalla punta di metallo ha consegnato alle creature. I lucertoloidi sono in realtà bene armati, molto più di quanto i bullywug o gli

stessi cultisti immaginino. Quando giungerà il momento di agire contro i bullywug, i lucertoloidi intendono tagliare le gole e le pance dei loro rivali uno per uno con le loro nuove e affilate lame d'acciaio.

Come i bullywug, anche i lucertoloidi, quando vedono degli stranieri, presumono per prima cosa che si tratti di nuovi cultisti giunti al castello per lavorare o per parlamentare. Tuttavia, i lucertoloidi non mostrano la stessa arroganza dei bullywug, quindi, a meno che non siano attaccati, si disinteressano a chiunque si aggiri all'esterno del castello. I lucertoloidi di pattuglia o di guardia a una postazione fissa sono un'eccezione: restano in allerta e presumono che chiunque sia un potenziale nemico. Non attaccano se non ne sono del tutto sicuri, in quanto non vogliono incorrere nell'ira di Rezmir o Borngrey per avere ucciso un alleato. Le guardie all'esterno hanno l'ordine di mettere in allerta il castello quando arrivano degli stranieri, tenere d'occhio da vicino i suddetti stranieri e attendere ulteriori istruzioni.

La tribù della Morte Scagliosa è composta da ottanta lucertoloidi combattenti, sia maschi che femmine. Circa la metà si trova nelle vicinanze del castello in un qualsiasi momento: ventisei vivono all'interno del castello e il resto ha allestito alcune capanne di canne (area 3). Gli altri sono occupati altrove: a caccia, a pesca, di pattuglia, a trasportare carichi di contrabbando dalla locanda o in visita alle loro famiglie presso il villaggio della tribù (ad alcune ore di viaggio verso sudovest).

MAGHI ROSSI

Al Castello Naerytar è presente soltanto un Mago Rosso: Azbara Jos, che si è unito alla carovana a Daggerford acquistando un posto in uno dei carri dei cultisti e ha viaggiato verso nord assieme a Rezmir. Il Mare dei Morti, i bullywug o i lucertoloidi non gli interessano affatto; nutre invece un moderato interesse nei confronti dei draghi neri. È al castello solo per rappresentare gli interessi di Rath Modar presso Rezmir. Il portale nei sotterranei del castello, tuttavia, ha stuzzicato il suo interesse: i Maghi Rossi sono sempre interessati ai portali.

Anche un gruppo di avventurieri che fa la sua comparsa in questo remoto luogo segreto suscita il suo interesse. Se Azbara Jos nota i personaggi o viene a sapere della loro presenza, organizza un incontro privato (all'insaputa sia di Rezmir che di Borngrey, che naturalmente non vi parteciperanno). Vuole scoprire cosa sanno i personaggi sui piani del culto, dove e come hanno ottenuto queste informazioni, chi altri le conosce e che possibilità ha il piano di giungere a compimento, almeno secondo la loro stima. Se i personaggi vengono catturati e rinchiusi nel castello, Jos trova l'occasione di fare loro tutte queste domande, sempre in privato, ma si trova in una posizione in cui gli è più facile obbligare i personaggi a rispondere.

Tutto questo presume che i personaggi si trovino al Castello Naerytar spacciandosi per cultisti o nascondendosi in mezzo ai lucertoloidi. Se si fanno strada per le sale del castello a suon di armi, massacrando tutti coloro che incontrano, allora Azbara Jos pensa soltanto a una cosa: fuggire attraverso il portale prima che qualcuno o qualcosa lo uccida.

VOARAGHAMANTHAR

Voaraghamanthar è un drago nero adulto che ha rivendicato il Mare dei Morti come suo territorio. Anche se nella palude vivono molte creature che esercitano il loro dominio su vari tratti, nessuno osa sfidare la supremazia di

Voaraghamanthar. I bullywug lo considerano una minaccia costante e tremano ogni volta che la sua ombra passa su di loro. Gli yuan-ti lo rispettano a malincuore e sognano di impossessarsi delle sue immense ricchezze. I lucertoloidi lo onorano e si chiedono perché permetta ai cultisti di maltrattarli. I cultisti lo venerano e destinano parte del contrabbando in arrivo alla sua tana, in forma di tributo.

Voaraghamanthar nasconde un segreto, noto soltanto ad altre due creature in tutto Faerûn. Una delle due creature è Rezmir e l'altra è il segreto stesso: Waervaerendor, suo fratello gemello. Per secoli i due gemelli hanno ingannato il mondo facendo credere a tutti che nel Mare dei Morti si annidasse un solo drago... un drago a quanto pare in grado di viaggiare a velocità incredibili e di essere avvistato in luoghi diversi in rapida sequenza. È raro che i gemelli escano dalle loro tane, ma quando lo fanno si coordinano in modo da non essere mai visti assieme o in due luoghi diversi esattamente nello stesso momento.

Rezmir ha persuaso i gemelli a offrire il loro sostegno al culto, ma finora questo sostegno non si è concretizzato in nulla di rilevante. Nessuno dei due draghi resta fuori dalla sua tana con frequenza sufficiente a fornire aiuto. Come tutti i draghi neri, i due si dimostrano paranoici nei confronti di tutti gli altri draghi. Il potenziale ritorno di Tiamat e la nascita di un vasto impero dei draghi sembrano possibilità molto remote rispetto al pericolo molto tangibile di dover lottare contro gli altri draghi, tutti pronti a uccidere Voaraghamanthar e Waervaerendor in un batter d'occhio per impossessarsi dei loro tesori. O almeno, questo è ciò di cui sono convinti i gemelli. Sebbene i loro timori riguardo all'indole omicida degli altri draghi sia giustificata, il fatto che siano in due significa che hanno ben poco da temere dalla maggior parte dei draghi solitari. Rezmir si sta sforzando in tutti i modi di persuaderli che potrebbero ottenere un grande potere se rivelassero il loro segreto nel momento strategicamente più opportuno. Finché il ritorno di Tiamat non sembrerà più sicuro, tuttavia, Voaraghamanthar e Waervaerendor intendono fare un gioco prudente, rimanere nei pressi delle loro tane e custodire il loro segreto.

Voaraghamanthar e Waervaerendor non sono una vera e propria fazione all'interno della palude, in quanto non portano avanti alcun obiettivo vero e proprio, ma la loro presenza altera gli equilibri di potere. Senza Voaraghamanthar, il culto non sarebbe nemmeno presente in zona. Senza Voaraghamanthar, probabilmente non sarebbe stato possibile manipolare i lucertoloidi e convincerli a fare fronte comune con i bullywug.

I personaggi non dovrebbero incontrare direttamente nessuno dei due draghi (probabilmente lo faranno in *L'Ascesa di Tiamat*). Se i personaggi deviano dal sentiero che collega il cantiere al Castello Naerytar, intenzionalmente o meno (se, per esempio, seguono i fuochi fatui nella palude), possono addentrarsi nel territorio contaminato che circonda una delle tane dei draghi. Molti indizi possono suggerire ai personaggi che si trovano nel territorio di un drago. Per prima cosa oltrepassano dei segnali fatti con teschi umani, umanoidi, yuan-ti, coccodrilli e praticamente di ogni altra creatura di palude, corrosi dall'acido e appesi ai rami degli alberi o sorretti da un palo piantato nel terreno.

Le tane di entrambi i draghi sono strettamente sorvegliate dai lucertoloidi. Le guardie dei draghi vengono scelte tra i lucertoloidi della Morte Scagliosa che lavorano per il culto. I coboldi infestano le tane vere e proprie, ma raramente escono nella palude.

FACCIA A FACCIA CON IL CULTO DEL DRAGO

Giunti al Castello Naerytar, i personaggi possono scegliere tra varie opzioni e gli eventi possono svilupparsi in molti modi diversi. Di seguito sono elencati i punti essenziali da tenere a mente nel condurre questo episodio.

- Rezmir e Azbara Jos faranno praticamente di tutto per evitare uno scontro con gli avventurieri intrusi. Hanno cose più importanti a cui pensare che non la sicurezza del Castello Naerytar e dei suoi occupanti. Se ha inizio una battaglia, entrambi questi personaggi si dirigono direttamente al portale nei sotterranei del castello e si teletrasportano nella palazzina di caccia di Talis la Bianca (vedi l'episodio 7). Ai fini di questa avventura, il DM deve fare tutto ciò che può per assicurarsi che Rezmir e Jos sopravvivano a questo episodio. Se non ce la fanno, non è una catastrofe, ma se ci riescono, è molto meglio.
- Dralmorrer Borngrey e Pharblex Spattergoo hanno tutto da perdere se i nemici del culto invadono il Castello Naerytar; una sconfitta costerebbe a Borngrey l'alto rango che si è faticosamente guadagnato all'interno del culto e Spattergoo perderebbe la base di potere da cui spera di regnare sulla palude quando il culto avrà finito di utilizzare il castello. Combattono fino alla morte pur di proteggere il castello (e nel farlo procurano a Rezmir e a Jos il tempo necessario a fuggire). Nonostante si disprezzino a vicenda, sanno che insieme sono molto più forti che agendo individualmente. Non appena inizia uno scontro, uniscono le forze e collaborano.
- Il luogo migliore dove Borngrey e Pharblex possono montare una difesa efficace dipende dagli sviluppi dell'attacco: il DM dovrà condurre quella parte a braccio. La loro migliore strategia contro un assalto determinato consiste nel ritirarsi combattendo e attraversare il castello fino a raggiungere le caverne, dove gli stretti cunicoli e le rane giganti giocheranno a loro favore.
- I bullywug sono numerosi ma codardi. Combattono per proteggere Pharblex, ma se quest'ultimo non è immediatamente in vista (per esempio, se Pharblex si è ritirato nelle caverne, mentre gli altri bullywug combattono nel cortile interno), le creature credono di essere state abbandonate dal loro capo e si dileguano a grandi balzi nella palude per non fare mai più ritorno. Se Pharblex viene ucciso, molti bullywug disertano immediatamente.
- I lucertoloidi sono coraggiosi, ma disprezzano i bullywug. Se i personaggi non hanno portato i lucertoloidi dalla loro parte, allora queste creature combattono bene ogni volta che sono da sole. Se ci sono dei bullywug nelle vicinanze, i lucertoloidi si tirano indietro e lasciano che siano i bullywug a subire il grosso dell'impatto e delle perdite. Se i lucertoloidi sono stati convinti a combattere al fianco dei personaggi, allora danno la caccia ai bullywug per tutto il castello e nel terreno circostante e li massacrano senza pietà. Se i bullywug fuggono nella palude, i lucertoloidi li inseguono. Sono più riluttanti se affrontano dei cultisti, non tanto perché li temano, ma perché non li odiano e hanno maggiori difficoltà a ribellarsi a quell'alleanza.
- I cultisti combattono con dedizione, ma non sono fanatici; per di più, sono manovali, non soldati. Combattono coraggiosamente fintanto che c'è Dralmorrer Borngrey a guidarli. Senza di lui, i loro attacchi sono sconsiderati e

incerti. La situazione peggiora ulteriormente se devono combattere contro i lucertoloidi ribelli. In quel caso, senza Borngrey a spronarli, tenderanno a barricarsi ai livelli più alti della torre sudovest o nella libreria, nel tentativo di sopravvivere all'assalto temporeggiando.

AVVICINARSI AL CASTELLO NAERYTAR

Il metodo che i personaggi scelgono per avvicinarsi a Naerytar può definire il tono di tutto ciò che poi accadrà al castello.

Snapjaw sa dove sono appostati i picchetti dei lucertoloidi nel raggio di circa 750 metri attorno al castello. Se è con i personaggi, può evitare che cadano inavvertitamente in una trappola o in un'imboscata. Se i personaggi glielo consentono, parla con i **6 lucertoloidi** di guardia. Ciò che dice dipende dall'opinione che si è fatto riguardo ai personaggi.

- Se Snapjaw non è sicuro che i personaggi siano i salvatori che spera, dice alle guardie che questo è un gruppo di cultisti che deve unirsi a quelli che già si trovano nel castello. Le guardie accettano questa storia senza discutere e fanno passare tutti quanti.
- Se gli eroi hanno stabilito un solido legame di fiducia con Snapjaw, il lucertoloide dice alle guardie che i personaggi sono grandi guerrieri giunti per distruggere il Culto del Drago e che il momento di agire contro i bullywug è finalmente arrivato. Il DM può decidere liberamente come le guardie reagiscono a questa informazione o effettuare una prova di Carisma con CD 10 per conto di Snapjaw. Se la prova ha successo, le guardie sono persuase. Se la prova fallisce, i personaggi non impressionano le guardie. I lucertoloidi non entreranno in azione contro i bullywug per il momento, ma non interferiranno nemmeno con i personaggi. Se il risultato è pari o inferiore a 5, le guardie decidono che le chiacchiere di Snapjaw riguardo a un'insurrezione sono pericolose e avventate e lo attaccano.
- Se i personaggi non hanno fatto niente per guadagnarsi la fiducia di Snapjaw o lo hanno trattato come lo tratterebbero i bullywug, il lucertoloide dice alle guardie che sono qui soltanto per provocare guai e i lucertoloidi attaccano.

Se i personaggi non sono accompagnati da Snapjaw, hanno comunque la possibilità di individuare l'avamposto di guardia da soli. I personaggi con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 notano gli sbuffi di fumo di un fuoco da campo. Il DM effettua inoltre una singola prova di Destrezza (Furtività) per i lucertoloidi di guardia beneficiando di vantaggio (hanno avuto tempo in abbondanza per nascondersi). Poi confronta il risultato con i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi, per determinare se qualcuno dei personaggi nota i lucertoloidi nascosti.

Se i lucertoloidi non vengono avvistati, inviano due veloci nuotatori lungo un percorso secondario a mettere in guardia i bullywug al castello. Altri due esploratori seguono i personaggi, mentre gli ultimi due rimangono alla loro postazione e continuano a fare la guardia.

ALL'ESTERNO DEL CASTELLO NAERYTAR

Il Castello Naerytar fu eretto su terreno asciutto e un profondo fossato vuoto fu scavato attorno ad esso. Quando la palude si espanse e circondò l'area del castello, il fossato si allagò e straripò. Ora l'intera area è paludosa e l'intera radura è disseminata di grosse pozze d'acqua. Il castello fu costruito su uno strato di roccia scoperto, quindi le fondamenta sono solide e per lo più asciutte, anche un secolo dopo l'allagamento. Un groviglio di alberi e arbusti copre il terreno fino a sei metri dalle mura su tre lati del castello. Soltanto la facciata anteriore, quella sud, è sgombra.

I bullywug vivono ammassati in capanne di canne erette sommariamente. I lucertoloidi usano case lunghe di canne più solide e spaziose.

1. APPRODO

Una mezza dozzina di canoe ricavate da tronchi d'albero scavati è stata tratta sulla terraferma in questo punto. Sul fondo di ogni canoa sono custoditi da tre a cinque remi. Cinque canoe sono in buone condizioni, mentre la sesta ha il fondo marcito e i lucertoloidi non la usano mai. Se i personaggi saltano a bordo di una canoa in tutta fretta, c'è 1 probabilità su 6 che prendano quella marcita. Inizia a imbarcare acqua non appena leva gli ormeggi e affonda dopo quindici minuti.

2. RECINTO DEGLI ANIMALI

I lucertoloidi tengono le lucertole giganti rinchiusi in questo recinto. La palizzata del recinto, alta un metro e mezzo, è fatta di solidi tronchi piantati a terra a distanza di quindici centimetri l'uno dall'altro e legati assieme con fibre intrecciate. Le lucertole sono in grado di trascinare o trasportare quei carichi troppo grossi per i lucertoloidi, come i tronchi d'albero o i coccodrilli più grossi. Vengono usate anche per sollevare le pietre fino agli spalti del castello tramite un sistema di corde e carrucole, tecnologie che non mancano mai di stupire i lucertoloidi. Il recinto contiene 2d4 **lucertole giganti** in ogni determinato momento. Sono irrequiete e attaccano chiunque giunga alla loro portata, se gli allevatori non sono presenti per tenerle sotto controllo. Se liberate, con ogni probabilità si dileguano a tutta velocità nella palude. Se l'obiettivo è fare in modo che le lucertole seminino il caos all'esterno del castello, prima qualcuno deve farle imbizzarrire. Punzecchiarle attraverso la palizzata con una lancia dovrebbe bastare.

3. CASE LUNGHE

I lucertoloidi combattenti vivono in queste case lunghe.

Le case lunghe sono fatte di canne legate in grossi fasci e ripiegate a forma di U capovolte. Gli spazi tra un arco e l'altro vengono poi colmati e sigillati con altre canne. Su ogni casa lunga si apre una singola porta ricavata al centro di una delle pareti più corte. La tecnica di costruzione usata per queste case lunghe è ingegnosa.

Nonostante siano tecnologicamente arretrati, i lucertoloidi hanno una grande padronanza del loro ambiente. Dimostrano lo stesso talento come costruttori anche nel creare trappole e trabocchetti.

All'interno, le case lunghe sono spaziose e ben ventilate.

Il terreno è coperto di tappeti di canne e gli spazi interni sono aerati e asciutti. Una serie di pioli piantati sulla parete consente di appendere l'equipaggiamento lontano dal terreno. I lucertoloidi hanno la massima cura delle loro nuove armi d'acciaio, che si arrugginiscono rapidamente se esposte all'umidità. Hanno installato dei piccoli forni di pietra che riempiono di carbone per riscaldare gli interni, ma non fanno uso di caminetti aperti: il rischio di qualche scintilla vagante sarebbe inaccettabile.

Ognuna di queste case lunghe può ospitare agevolmente fino a venticinque lucertoloidi e anche di più, se gli occupanti si stringono un po'. Quando Rezmir avviò i negoziati con i lucertoloidi, in un primo tempo essi pensarono di trasferire l'intero villaggio quaggiù e costruirono delle abitazioni a questo scopo. Ma quando un nutrito numero di bullywug accorse al castello e la realtà della situazione divenne evidente, i combattenti dissero alle loro famiglie di rimanere dove si trovavano. Di conseguenza, le case lunghe del castello offrono molto più spazio di quanto ne serva in realtà. Se i personaggi osservano l'area da un nascondiglio e si limitano a giudicare dalle case lunghe, stimeranno che al castello vivano oltre cento lucertoloidi, ma quelli che vedono nella radura non si avvicinano nemmeno lontanamente a quella cifra. Se Snapjaw è presente, potrà spiegare la discrepanza.

4. CAPANNE

I bullywug vivono all'interno di capanne rozzamente costruite.

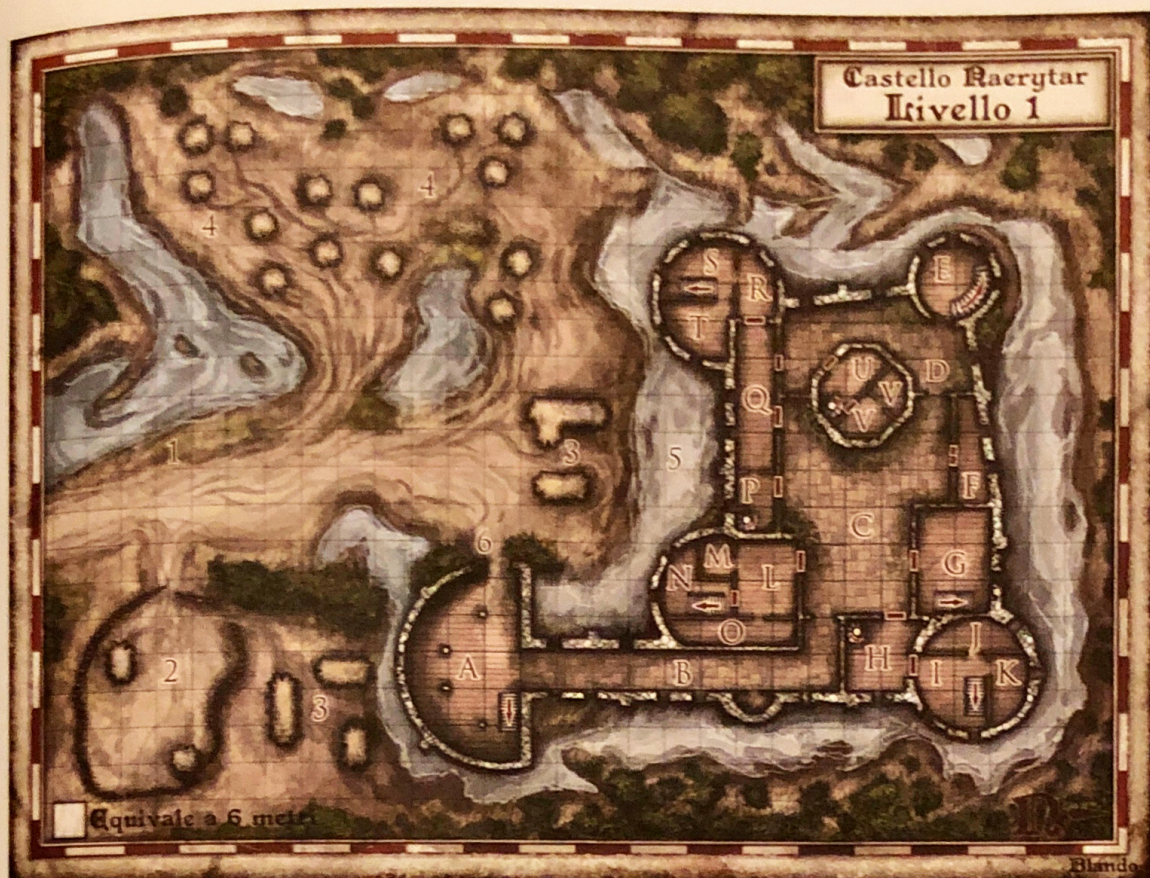
Una dozzina di capanne o poco più spuntano qua e là sul terreno paludoso. Ognuna ha una forma a cupola leggermente schiacciata. L'ingresso di ogni capanna è costituito da un cunicolo basso e stretto che costringe una creatura a strisciare per entrare. Le capanne sono fatte di canne intrecciate e ricoperte di un generoso strato di fango, erba e sterco. Fango, acqua di palude e liquami vari dilagano da una capanna all'altra e a volte si riversano all'esterno direttamente dagli ingressi aperti più bassi.

Gli interni delle capanne dei bullywug sono esattamente l'opposto delle case lunghe dei lucertoloidi: umide, sporche, costruite sommariamente e puzzolenti. I pavimenti non sono soltanto umidi: sono diventati delle vere e proprie fosse di fango profonde fino a 60 cm, per consentire ai bullywug di riposare immersi nel fango fino agli occhi, come fanno le rane. Queste creature ignorano i concetti della riservatezza o degli spazi personali. Di notte, si ammassano le une sulle altre finché c'è un briciolo di spazio. Nessun bullywug è assegnato a una capanna specifica: tutti dormono nel punto più comodo che riescono a trovare quando sono stanchi, quindi certe notti può capitare che alcune capanne siano piene zeppe di occupanti e che altre rimangano completamente vuote.

Otto **rane giganti** saltellano senza una meta tra le capanne o se ne stanno sedute in silenzio nelle pozze di acqua ferma. Queste creature sono state cresciute dai bullywug fin da quando erano dei girini e non li aggrediscono, ma attaccano chiunque altro si spinga imprudentemente entro la portata delle loro lingue lunghe 4,5 metri.

5. FOSSATO

Le acque fangose che lambiscono le mura del castello sono a prima vista indistinguibili dalle pozzanghere e dalle fosse d'acqua stagnante disseminate in tutta l'area, ma in realtà



nascondono un fossato. Il tratto del fossato attorno alla torre sudovest si è riempito di terra fin quasi alla superficie, ma negli altri tratti il fossato è largo dai 9 ai 12 metri e profondo fino ai 4,5 metri. Un camminamento (1B) si inarca oltre il fossato e la sua vista può far capire che l'acqua può essere più profonda di quanto sembri. Chiunque smuova l'acqua del fossato attira l'attenzione di sei **coccodrilli**.

6. PORTA PRINCIPALE

Questo è l'unico ingresso del castello a essere normalmente utilizzato. Quando il castello fu costruito, una solida doppia porta di legno e una saracinesca di ferro chiudevano questa arcata larga 3,6 metri e alta 3 metri. Le porte non vengono mai chiuse; ormai sono talmente inclinate sui cardini che non vale la pena di sollevarle a viva forza per chiuderle, a meno che non sia previsto un attacco. La saracinesca è regolata in modo che sia possibile abbassarla con un unico, secco strattone a una leva (situata al livello superiore, area 2A), ma dall'ultima volta che fu utilizzata in questo modo si è arrugginita e ora calerà soltanto per 90 cm, poi resterà incastrata a metà discesa.

INTERNI DEL CASTELLO NAERYTAR

Le mura esterne del castello sono larghe in media 3 metri. Le mura interne sono anch'esse fatte di pietra, ma sono larghe soltanto 30 o 60 cm.

La maggior parte delle strutture interne del castello

occupa più livelli. Nelle descrizioni, le aree sono identificate in base al livello e alla lettera, quindi l'area 1L si trova al primo livello, l'area 2L al secondo livello e così via. Se un'area è priva di una voce relativa a un livello, allora quell'area non esiste su quel livello.

PRIMO LIVELLO

1A. BARBACANE

Il barbacane è la postazione difensiva principale del castello. È sorvegliata a ogni ora del giorno e della notte da dieci **bullywug** e **1d6 rane giganti**. Se il frastuono di un combattimento o altri rumori insoliti non sono giunti fin qui da altrove, le guardie di quest'area non sono in stato di allerta.

Il pavimento di pietra di questa grande camera è ricoperto di fango viscido. Sono state disposte alcune assi di legno che vanno dalla porta al camminamento per creare una passerella rialzata larga 3 metri a beneficio dei cultisti, a cui non piace sguazzare nel fango come fanno i **bullywug**. Il fango scivoloso rende tutta quest'area al di fuori delle assi di legno un'area di terreno difficile per i personaggi. Alcune rozze panche e alcuni tavoli sono stati assemblati, piazzando altre assi su dei barili. Sia i tavoli che le panche sono fangosi quasi quanto il pavimento.

Il barbacane è privo di finestre e di feritoie al primo livello. Durante il giorno, la luce intensa filtra per 6 metri dalla porta principale e dalla porta aperta sul

camminamento. Nel resto dell'area, le lampade a olio proiettano soltanto luce fioca (perché i bullywug non le puliscono mai).

Una scalinata conduce all'area 2A.

1B. CAMMINAMENTO

Questo camminamento lungo 54 metri attraversa il fossato e conduce al cortile esterno del castello. Non ha un tetto, in modo da consentire ai difensori sul livello superiore del barbacane (area 2A) di scagliare le loro frecce sugli attaccanti ammassati su di esso. Lungo il muro est del camminamento c'è una piccola nicchia, una postazione di difesa che però non è mai presidiata.

1C. CORTILE ESTERNO

Un tempo il terreno di questa area era solido e compatto, ma il tratto di fronte al dormitorio (area 1G) è diventato smosso e fangoso a causa del costante passaggio dei bullywug con i loro piedi palmati. In un qualsiasi momento, sono presenti 1d6 - 1 **bullywug** e 1d6 - 1 **lucertoloidi** nel cortile esterno. I lucertoloidi sono probabilmente al lavoro (impegnati ad addestrare le loro lucertole giganti), mentre i bullywug se ne stanno a oziare o impartiscono ordini ai lucertoloidi.

1D. CORTILE INTERNO

In origine, il passaggio dal cortile esterno a quello interno poteva essere chiuso da pesanti porte di legno, che sono cadute a pezzi da tempo senza che nessuno le abbia mai sostituite. Il cortile interno è pattugliato da tre **drachi guardiani** a ogni ora del giorno. Attaccano chiunque non riconoscano o chiunque non sia accompagnato da qualcuno che conoscono.

1E. TORRE NORDOVEST

La porta di questa torre è stata divelta dai cardini e ora giace a terra. In origine, era presente un pavimento di legno sotto cui si apriva una fossa dove rinchiudere i prigionieri. Ora il pavimento di legno è completamente marcito e la fossa è stata riempita di fango e spazzatura quasi fino al livello del terreno.

All'epoca della sua costruzione, questa torre doveva essere dotata di un pavimento di legno per coprire la fossa del dungeon sottostante, ma ora il pavimento non c'è più e il dungeon è stato trasformato in una discarica di rifiuti e in una latrina piena di sporcizia e di acqua di palude che arriva appena sotto il livello della porta. Il pavimento soprastante è quasi del tutto marcito ed è crollato in numerosi punti. Attraverso i fori che si aprono sul pavimento del secondo livello, tuttavia, potete notare che il terzo livello è ancora in buone condizioni. Per arrivare alla scalinata di pietra che sale al livello superiore correndo lungo il muro esterno, dovrete però attraversare 3 metri di sudiciume disgustoso.

La fossa è infestata da un **otyugh** che assimila buona parte dei rifiuti del castello. Quando i personaggi arrivano, è rannicchiato in silenzio e immerso nella sporcizia ed è impossibile da notare, a meno che un personaggio non agiti le acque fetide con un bastone. Se qualcuno mette piede nel sudiciume o fa un balzo sugli scalini, l'otyugh fa guizzare i suoi tentacoli. Un personaggio afferrato viene trascinato nella fossa dove, in aggiunta al pericolo di essere divorato dall'otyugh, corre anche il rischio di annegare. Si presume che i personaggi traggano una grossa boccata di aria fresca

prima di entrare in questa torre, ma l'attacco dell'otyugh potrebbe mozzare il fiato alle sue vittime. Il DM può consentire al personaggio attaccato di effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 più i danni causati dall'attacco con i tentacoli dell'otyugh. Un tiro salvezza superato significa che il personaggio prende una boccata d'aria subito prima di essere trascinato nel fango e può trattenere il respiro per un numero di minuti pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione, per un minimo di 30 secondi (5 round). Un fallimento significa che i polmoni del personaggio sono vuoti e che il personaggio cade privo di sensi alla fine del suo turno, dopo un numero di round pari al modificatore di Costituzione del personaggio, a meno che egli non riesca a liberarsi dalla stretta dell'otyugh prima di allora. Vedi le regole relative al soffocamento nel *Player's Handbook*.

1F. STALLE

Le lucertole giganti più robuste e più feroci vengono alloggiate qui anziché nel recinto a cielo aperto (area 2), per proteggerle dai morsi e dalle artigiate che subirebbero nella recinzione comune. Queste lucertole vengono usate come cavalcature dai lucertoloidi in occasione dei pattugliamenti più lunghi. Le stalle, costruite in origine per i cavalli, sono state allargate per accogliere le bestie (otto **lucertole giganti**). Le creature normalmente sonnecchiano, ma si agitano se nelle stalle entra uno sconosciuto. Se i personaggi si trattengono qui per più di un minuto, due delle lucertole iniziano a sferzare le pareti con le loro code. Presto le altre si lasciano contagiare dall'agitazione e nel giro di due minuti tutte lanciano grida e colpiscono con violenza le pareti. Il frastuono attira quattro **lucertoloidi**, gli addestratori delle lucertole giganti. I lucertoloidi hanno un'influenza calmante sulle lucertole giganti, ma se i personaggi non li lasciano intervenire, le lucertole imbizzarrite finiranno per sfondare le pareti delle stalle e attaccare chiunque capiti loro a tiro.

Una scala a pioli nell'angolo sudest delle stalle consente di accedere a un soppalco rialzato.

1G. DORMITORI INFERIORI

Questa grossa struttura era stata costruita per ospitare la guarnigione del castello. Pharblex e la sua cerchia prediletta di bullywug tirapiiedi se ne sono impossessati. Pharblex viene qui di rado, ma durante il giorno, dodici **bullywug** se ne stanno quaggiù a oziare nello squallore. Questo numero raddoppia di notte.

Se i personaggi entrano nei dormitori di giorno, il DM legge a voce alta il testo sottostante. Se si intrufolano o entrano nei dormitori nel cuore della notte, dovrà modificare o parafrasare il testo di conseguenza.

Dodici bullywug vi scrutano sospettosamente da una stanza che forse un tempo poteva essere un dormitorio ordinato. Ora è quasi del tutto privo di mobili, il pavimento è lordo di fango e il fetore dei bullywug permea ogni cosa.

Se i bullywug presumono che i personaggi siano cultisti, tollerano la loro presenza in questo livello inferiore del dormitorio. Non permetteranno a nessuno di salire al livello superiore e non prenderanno ordini da nessuno che non conoscano e non riconoscano. Se ha inizio un combattimento in quest'area, i bullywug del livello superiore (area 2G) si uniscono alla battaglia scendendo giù dalle scale con un balzo al terzo round.

Tre forzieri sporchi di fango sono stati incastrati nello spazio angusto sotto la scalinata. I forzieri contengono buona parte della paga accumulata dai bullywug. Dralmorrer Borngrey li paga in articoli prelevati dai tesori saccheggiati e ritenuti di poco valore o di pessimo gusto per essere inclusi nel tesoro che viene accumulato in onore di Tiamat. Nei forzieri si trovano centinaia di oggetti fatti di rame e di stagno, incastonati di pietre semipreziose di rame e di stagno, incastonati di pietre semipreziose di rame e di stagno, incastonati di pietre ornamentali o semipreziose di un valore pari ad altre 350 mo, per un valore totale di 700 mo. Il peso totale è pari a poco più di 250 kg: 152,5 kg di monete più 100 kg di gioielli.

In mezzo a tutto il rame e lo stagno accumulato in un forziere, c'è un piccolo scrigno di mogano che contiene due pozioni di guarigione e una fiala di olio della forma eterea, sfuggite ai cultisti mentre setacciavano il materiale.

IH. FORGIA E ARMERIA

I costruttori di Naerytar inclusero questa struttura per i fabbri che dovevano costruire e riparare le armature e le armi in dotazione ai difensori del castello.

Una grande forgia si erge al centro di questa stanza ed emana un piacevole tepore grazie allo strato di tizzoni che ardono all'interno. Una mezza dozzina di lucertoloidi lavora alla forgia, ma a quanto pare senza ottenere grossi risultati. Vari attrezzi da fabbro giacciono sparpagliati per la stanza, mentre molti oggetti di metallo di pessima qualità sono accumulati nell'angolo nordovest.

Alcuni mesi fa, Dralmorrer Borngrey ha deciso di riattivare la forgia. Disprezza Pharblex e i bullywug, infatti preferirebbe trattare soltanto con i lucertoloidi, se solo riuscisse a riscuoterli dall'inerzia in cui sono piombati dopo che Pharblex ha ucciso il loro sciamano. Borngrey ha pensato che imparare un mestiere evoluto come la lavorazione del metallo potesse accendere una nuova scintilla di orgoglio nei lucertoloidi. Forse ha ragione, ma finora i lucertoloidi non hanno dimostrato di essere molto portati per quell'attività. Tuttavia, amano crogiolarsi al calore della forgia e hanno imparato a prendersi cura come si deve delle loro nuove armi, anche se non riescono ancora a fabbricarne delle altre.

I sei **lucertoloidi** che lavorano alla forgia non attaccano se prima non vengono provocati. Stanno cercando di forgiare una punta di lancia usando dei frammenti di un'armatura rovinata, ma finora sono riusciti soltanto a creare qualcosa di più simile a una pala che a una lama. Se i personaggi offrono loro dei consigli, ascoltano attentamente, anche se sembrano non capire minimamente ciò che viene loro detto.

II. SALA COMUNE DEI LUCERTOLOIDI

I venti **lucertoloidi** scelti da Dralmorrer Borngrey per fungere da sue guardie personali usano la torre nordest come alloggio. Questa stanza è la loro sala comune diurna. Quando non si esercitano nell'uso delle armi, passano il tempo in questa stanza giocando d'azzardo, facendo esercizi o raccontandosi storie di tempi più felici. Borngrey intende usare questo gruppo come misura di sicurezza contro eventuali tradimenti da parte di Pharblex e dei bullywug.

Come tutte le guardie situate all'interno del castello, quelle che si trovano in questa stanza presumono che gli

stranieri siano dei cultisti appena arrivati, ammesso che non abbiano motivo di credere altrimenti (degli stranieri che brandiscono armi grondanti di sangue e sono appena usciti da un combattimento potrebbe lecitamente suscitare dei dubbi). Non attaccheranno, se non vengono provocati, ma non consentiranno a nessuno di salire al livello superiore o di entrare nelle aree 1J e 1K senza un ottimo motivo.

IJ. CAMERA DA LETTO DEI LUCERTOLOIDI

Le dieci guardie lucertoloidi più importanti riposano in questa camera, che riceve più calore dalla forgia (area 1H) rispetto all'area 1K. Dormono su giacigli di canne sparpagliati sul pavimento senza un ordine apparente e ognuno di loro custodisce i suoi miseri effetti personali sotto il "letto". Nonostante l'apparente disordine, la stanza è pulita e asciutta. È vuota durante il giorno, ma di notte dieci **lucertoloidi** dormono qui.

1K. CAMERA DA LETTO DEI LUCERTOLOIDI

Dieci guardie lucertoloidi dormono in questa stanza. Sono i membri subordinati dei lucertoloidi scelti di Borngrey, assegnati a questa camera da letto perché qui arriva meno calore dalla forgia (area 1H) rispetto all'area 1J. Dormono su giacigli di canne sparpagliati sul pavimento senza un ordine apparente e ognuno di loro custodisce i suoi miseri effetti personali sotto il "letto". Nonostante l'apparente disordine, la stanza è pulita e asciutta. È vuota durante il giorno, ma di notte dieci **lucertoloidi** dormono qui.

IL. CAPPELLA

Nel corso degli anni, questa cappella è stata consacrata a varie divinità diverse, in base ai padroni del castello. Ora è un santuario di Tiamat, decorato con una splendida statua di legno della regina dei draghi, scolpita dai lucertoloidi. La fattura è sorprendentemente buona, anche se alcuni volti di Tiamat assomigliano più ai musi dei lucertoloidi che a quelli dei draghi. Un compartimento nascosto sotto la testa di drago nero contiene un **pugnale avvelenato**. È possibile trovarlo effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. Soltanto Rezmir e alcuni lucertoloidi (tra cui Snapjaw) che hanno partecipato alla creazione della statua sanno della presenza del pugnale.

I cultisti venerano Tiamat, ma non celebrano cerimonie in suo onore, quindi la cappella viene raramente usata per qualcosa che potrebbe essere considerata una funzione religiosa o una messa. Tutt'al più, qualche singolo cultista o un gruppetto limitato si ritira in questa stanza per meditare in tranquillità sulle sofferenze che la Regina dei Draghi infliggerà al mondo quando tornerà.

1M. MAGAZZINO

Tutti i rifiuti della cappella (sgabelli rotti, paramenti d'altare putrefatti, icone corrose) sono stati gettati in questa stanza quando i cultisti hanno preso il controllo del castello. Qui non c'è niente di valore.

1N. CANONICA

In origine questo era l'alloggio del sacerdote del castello e includeva vari solidi armadietti dove erano custodite vesti e paramenti religiosi di vario tipo. Tutti gli armadietti sono stati sfondati e saccheggiati molto tempo fa. Quattro

dragoartiglio (vedi l'appendice B) si sono trasferiti in questa stanza e ne hanno fatto il loro alloggio. Si occupano della biblioteca nell'area 2N.

IO. GALLERIA DEGLI ARCIERI

Questa lunga galleria è dotata di una serie di feritoie che si affacciano sul camminamento. In caso di un attacco, vari arcieri possono piazzarsi in questa postazione. I cultisti non la usano e, ad eccezione di una coltre di ragnatele, è vuota.

IP. CUCINA

I pasti dei cultisti vengono preparati in questa cucina da un nano cuoco e dai suoi due aiutanti umani (**popolani**). Il cuoco è un **nano** di nome Tharm Tharmzid. Se ne ha l'occasione, si lamenta energicamente dell'assenza di ingredienti per preparare dei pasti decenti. Tutto ciò che riceve gli arriva dai cacciatori e dai raccoglitori lucertoloidi, le cui nozioni su ciò che è o non è commestibile non coincidono affatto con quelle di Tharmzid.

IQ. SALONE GRANDE

I cultisti mangiano e sbrigano buona parte delle loro attività in questo vasto salone. La metà orientale del salone viene usata per i pasti e per socializzare. Quella occidentale viene usata per ispezionare, pulire, smistare e imballare la merce di contrabbando in arrivo dalla Locanda Carnath prima che venga trasferita al portale sotto la torre sudovest. I tavoli di quella metà del salone sono carichi di oggetti preziosi. L'angolo sudovest della stanza è stato convertito in una falegnameria improvvisata dove i cultisti costruiscono nuove casse e forzieri dove riporre il bottino. Se i personaggi hanno l'opportunità di frugare tra i cumuli di oggetti e di intascarsi ciò che trovano, possono impossessarsi di 450 mo, 520 ma, 80 mp, 22 pietre semipreziose (5 × 35 mo, 6 × 45 mo, 6 × 55 mo, 4 × 65 mo, 1 × 80 mo) e di una *pozione di guarigione superiore*. In alternativa, il DM può creare il suo tesoro personale di livello esperto.

Tuttavia, non sarà possibile saccheggiarlo fintanto che ci sono dei cultisti in vita. Di giorno, ci sono sempre una dozzina di **cultisti** (di rango iniziato) al lavoro nel salone grande e quattro **dragoartiglio** (vedi l'appendice B) che li tengono d'occhio. La maggior parte dei cultisti è umana, ma c'è almeno un membro per ogni razza dei personaggi. L'assortimento preciso è irrilevante.

Se accade qualcosa di insolito nel salone grande, tutti coloro che sono a portata di udito rispondono alle eventuali richieste di aiuto. I cultisti nella torre sudovest e i drachi guardiani del cortile interno arrivano all'inizio del terzo round e gli eventuali **bullywug** o lucertoloidi presenti nel cortile esterno reagiscono all'inizio del quarto round.

Di notte, due **drachi guardiani** (vedi l'appendice B) dormono nel salone grande, mentre un terzo **draco guardiano** pattuglia il salone e il cortile interno. Anche quando dormono, i drachi guardiani sono in allerta.

IR. ANTICAMERA DELLA TORRE SUDOVEST

L'acqua della palude si riversa in questa camera attraverso una crepa nelle fondamenta, formando delle pozzanghere profonde pochi centimetri sul pavimento e diffondendo nell'aria un soffocante fetore di muffa. I cultisti hanno creato una passerella con alcune assi di legno disposte sul pavimento in modo da camminare da una soglia all'altra senza bagnarsi i piedi. Questa camera serve semplicemente da transito tra le aree IQ e IS.

IS. ENTRATA SOTTERRANEA

Le pozzanghere nell'area 1R non si estendono fino a questa camera, ma il fetore sì. Di conseguenza, i cultisti usano questa stanza di rado e soltanto come via d'accesso alle altre aree.

L'elemento più importante di questa camera è la scalinata che scende fino alle caverne al di sotto del castello. È situata direttamente sotto le scale che conducono al secondo livello della torre. Non c'è alcuna porta all'estremità di nessuna delle due scalinate. Una porta che conduce all'area 1T è chiusa, ma non a chiave.

IT. CAMERA INUTILIZZATA

Questa camera è umida e ammuffita, ma non è allagata. I cultisti non la usano a causa dell'umidità, quindi alcuni millepiedi giganti si sono annidati al suo interno. Chiunque apra la porta ed entri nella camera diventa il bersaglio di dieci **millepiedi giganti**.

Se i personaggi si spacciano per un gruppo di rinforzi inviati dal culto, ricevono questa camera come loro alloggio. Il loro primo incarico sarà di sterminare i millepiedi,appare le crepe e rendere la stanza abitabile sotto ogni aspetto.

IU. ENTRATA DEL MASTIO

L'entrata del mastio è rialzata di tre scalini rispetto al livello del cortile interno. Una solida porta di legno riparata di recente chiude l'accesso, ma non è mai chiusa a chiave o sbarrata in circostanze normali.

Questa camera d'ingresso è una versione più piccola del salone grande e contiene alcuni tavoli e panche che vengono usati raramente. Una scala a chiocciola sale fino al secondo livello.

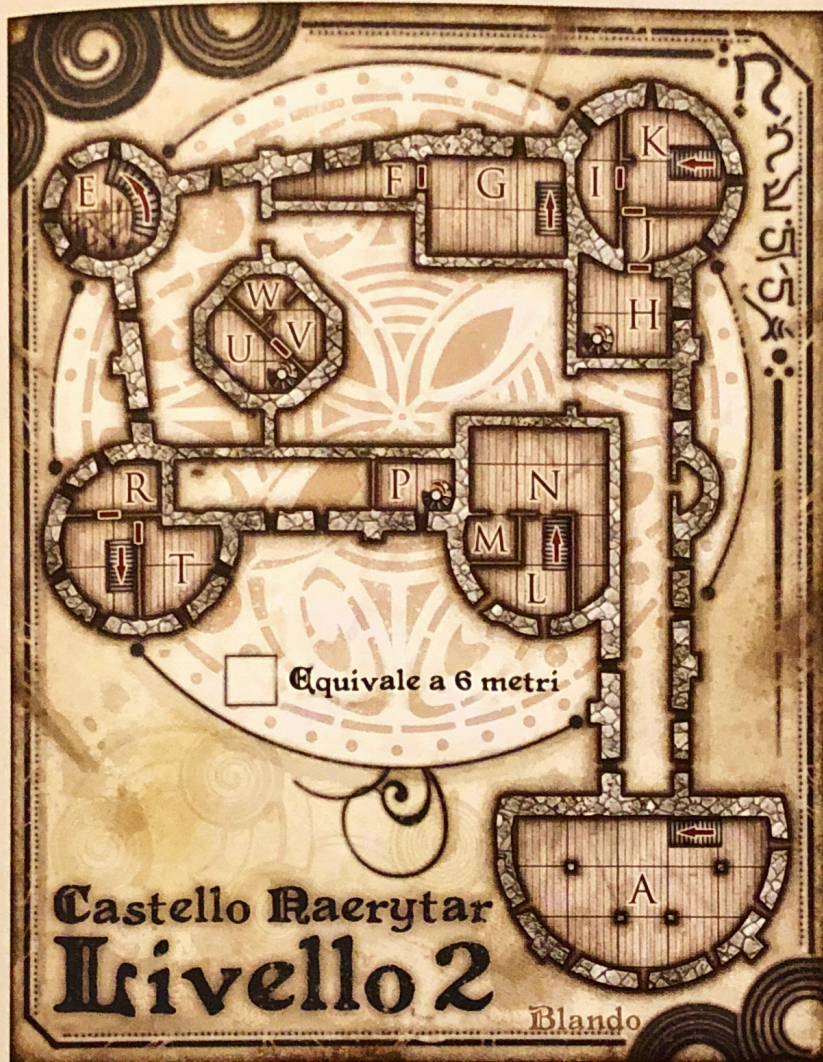
IV. CAMERE DEGLI OSPITI

In genere, queste stanze non sono occupate, ma attualmente sono state assegnate ad Azbara Jos. Sono relativamente calde e comode. Jos si trova quaggiù quando non è impegnato a consultarsi con Rezmir nelle aree 1U, 2N o 3L. Jos porta con sé tutti i suoi oggetti preziosi. Le uniche cose che lascia in queste camere sono i suoi abiti e il suo libro degli incantesimi da viaggio, custodito sotto chiave all'interno di uno scrigno in legno di sequoia intarsiato d'argento. La serratura dello scrigno può essere scassinata effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, ma se il risultato è inferiore a 20, la manomissione fa scattare un'interdizione magica che ha lo stesso effetto di un incantesimo *freccia acida di Melf*; la freccia acida viene scagliata contro il personaggio che ha aperto lo scrigno e infligge 4d6 danni da acido alla fine del turno successivo del personaggio. I danni sono dimezzati se il personaggio supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 15. Aprendo lo scrigno con la chiave, la trappola si disattiva automaticamente, ma Jos porta la chiave appesa al collo con un laccio.

SECONDO LIVELLO

2A. BARBACANE SUPERIORE

Anche se è molto più pulito del livello inferiore, il livello superiore del barbacane è comunque un disastro. Le impronte fangose delle zampe palmate dei **bullywug** che vanno e vengono ricoprono le scale e tutto il pavimento. Quest'area è presidiata da nove **bullywug** giorno e notte,



ma di notte le creature tendono a dormire durante i turni di guardia.

Questo livello del barbacane è privo di tetto. Centinaia di pietre delle dimensioni di un melone sono state accumulate lungo gli spalti per essere scagliate contro gli eventuali assediati, ma molti dei cumuli si sono sfaldati e i bullywug sono troppo pigri per rimettere le pietre in ordine.

Il camminamento è completamente esposto agli arcieri posizionati in fondo al barbacane, ma i bullywug raramente sorvegliano quel lato.

L'elemento principale di quest'area è un tamburo di segnalazione ricavato da un enorme tronco cavo. Percuotendo energicamente questo tamburo è possibile inviare dei segnali che saranno uditi nel raggio di vari chilometri. I bullywug lo usano per trasmettere vari messaggi: richiamare le pattuglie e i raccoglitori al castello, dare la sveglia all'accampamento, segnalare le ore dei pasti, annunciare i cambi della guardia e dare l'allarme generale, se mai il castello dovesse essere attaccato. Il tamburo suona circa sei volte nel corso di una tipica giornata e tutti gli occupanti del castello sanno cosa significano i vari segnali. I personaggi non potranno capirne il significato se non lo chiedono a qualcuno.

2E. PAVIMENTO MARCITO

Il secondo livello della torre nordovest è in pessime condizioni. In alcuni punti le assi sono completamente marcite e cadute nella sporcizia sottostante, aprendo dei grossi fori, e quelle che ancora rimangono difficilmente sosterranno il peso di un umano. Le travi sono ancora solide, ma sono rese viscidie dai funghi e dalle muffe. È necessario effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per attraversare il livello in equilibrio su una trave senza scivolare e cadere nel sudiciume dell'area 1E.

Sul lato opposto della torre, lungo la parete sud, è visibile un baule chiuso a chiave. È possibile scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Il baule contiene 1.825 mr, 54 ma e un paio di orridi orecchini d'oro che potrebbero valere altre 10 mo se fusi. Il baule è stato lasciato sul posto quando gli occupanti precedenti del castello se ne sono andati e hanno deciso che non valeva la pena di trascinarlo giù per le scale.

La scala di pietra che corre lungo il muro esterno conduce a un piccolo pianerottolo di pietra (circa 90 per 90 cm), per poi continuare fino al terzo livello. I personaggi

non rischiano di cadere, fintanto che rimangono sul pianerottolo o sugli scalini.

Una botola chiusa è situata sul soffitto in cima alle scale. La botola è fermata da una semplice maniglia di legno. Sulla botola era anche stato scritto un messaggio di avvertimento con il gesso, ma nell'arco di un secolo è diventato praticamente illeggibile. Può essere notato effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Una volta notata la scritta in gesso, chiunque legga il Nanico può interpretarla come un avvertimento sui potenti non morti che si annidano nella stanza oltre la botola. Alcuni avventurieri misero questa scritta sulla botola alcuni decenni fa, dopo un brutto incontro con gli spettri dell'area 3E.

2F. SOPPALCO DELLE STALLE

Il soppalco al di sopra delle stalle è il luogo in cui i lucertoloidi accumulano le fascine di canne che poi usano per i giacigli delle lucertole giganti nelle stalle. Al di là di queste fascine e di alcuni pipistrelli, qui non c'è nulla.

2G. DORMITORI SUPERIORI

Pharblex Spattergoo (vedi l'appendice B) e il suo seguito personale di dieci **bullywug** usano questo livello dei dormitori come alloggio. Nessun altro è interessato a recarsi in questa camera, nemmeno i cultisti, e perfino Borngray e Rezmir non sono bene accettati qui. Di notte, i bullywug sono sempre presenti in questa stanza, ma di giorno soltanto due guardie sorvegliano il forziere del tesoro, mentre Pharblex trascorre buona parte del tempo nel vivaio delle rane giganti situato nei sotterranei del castello. Le due guardie non si fidano di nessuno e una di loro è dotata di un corno in osso di coccodrillo con cui suonare l'allarme in caso di problemi.

Come tutte le aree occupate dai bullywug, questa camera è nel caos. Giacigli di canne, canestri sporchi e ossa di animali giacciono sparsi su tutto il pavimento.

Nell'angolo sudest della stanza, c'è un grosso e robusto forziere, avvolto nelle catene e chiuso da un lucchetto. Il lucchetto può essere scassinato usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 12. Il forziere contiene la parte di paga dei bullywug di Pharblex: gioielli in argento ed electrum, piccoli specchi, gusci di conchiglia, spilloni per capelli e fermagli con pietre semipreziose per un totale di 1.376 mo. Buona parte degli oggetti in argento è ormai annerita e ossidata. Nelle terre civilizzate, ognuno di questi oggetti sarebbe adatto al comodino o al guardaroba di una donna, una piccola beffa privata che Dralморrer Borngray trova divertente. Per Pharblex va tutto bene, dal momento che ignora le usanze del mondo civilizzato o i gusti delle nobildonne umane.

2H. ARSENALE

Questa camera è piena di armature, armi e centinaia di frecce risalenti a quando il castello fu abbandonato. Il metallo si è arrugginito fino a sbriciolarsi, le frecce si sono deformate fino a diventare inutilizzabili e il cuoio è stato rosicchiato dai topi e da altri parassiti. Ora questa camera è il quartier generale ufficioso dei lucertoloidi del castello. I bullywug e i cultisti non salgono mai fin quassù.

La camera dell'arsenale è la più calda del castello, grazie al calore che sale dalla forgia (area 1H). I lucertoloidi che vivono al castello si radunano qui, solitamente di notte, per discutere della loro situazione e di cosa dovrebbero fare. C'è chi dice che dovrebbero accettare la loro sorte di umili servitori del Culto del Drago, chi vorrebbe attaccare i bullywug in un assalto glorioso, ma suicida, e chi

suggerisce di aspettare il momento giusto per attaccare quando esiste una possibilità di vittoria.

La riserva di nuove armi dei lucertoloidi è nascosta sotto cumuli di armi arrugginite, marcite o vecchie di secoli. Tuttavia, bastano pochi minuti di ricerche tra i rottami per scoprire uno o due fagotti di lame lucide e affilate pronte per costruire spade corte, pugnali e lance, meticolosamente avvolte in teli di pelle oleata.

Se i lucertoloidi non hanno indetto un incontro, questa camera solitamente è vuota. È raro che i lucertoloidi vengano qui, in quanto non vogliono attirare l'attenzione radunandosi in grossi numeri o destare sospetti su cosa potrebbe esserci nella stanza "inutilizzata" sopra la forgia.

2I, J, K. CAMERE VUOTE

Dralморrer Borngray ha assegnato l'intera torre nordest ai lucertoloidi, che però dormono e vivono per buona parte del tempo al primo livello. Le camere al secondo livello non contengono niente di interessante o di valore.

Se i personaggi ficcanasano in quest'area, tuttavia, chi tra loro possiede un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 nota che le porte tra le aree 2H, 2I e 2K si aprono e si chiudono senza far rumore e senza incontrare resistenza, mentre quasi tutte le altre porte del castello cigolano e stridono rumorosamente sui loro cardini corrosi. I lucertoloidi olandano queste porte a dovere in modo da poter sgusciare fino all'area 2H nel cuore della notte senza svegliare gli eventuali bullywug nei dormitori (aree 1G e 2G).

Una botola chiusa è situata in cima alle scale e conduce all'area 3I. La botola non è chiusa a chiave, ma un paio di spuntoni di ferro sono stati piantati tra il portello e lo stipite. Per aprirla è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 10 o trascorrere dieci minuti a rimuovere meticolosamente gli spuntoni. Se la porta viene forzata e nessuno è nei paraggi, pronto a prendere gli spuntoni, questi cadono rumorosamente lungo gli scalini.

Se i personaggi vengono catturati, vengono rinchiusi nell'area 2J.

2L. BIBLIOTECA ESTERNA

Dralморrer Borngray ha convertito il secondo livello della cappella in una biblioteca. La camera in cima alle scale contiene alcune casse e bauli pieni di libri, recuperati dai tesori in arrivo ma non ancora catalogati e riordinati. Ad eccezione di questo, la stanza è vuota.

2M. SALA DI LETTURA

Un tavolino e due sedie sono gli unici mobili presenti in questa stanza.

2N. BIBLIOTECA

Fin da quando i primi tesori da smistare sono giunti a Naerytar, Dralморrer Borngray ha iniziato a mettere da parte i libri, le pergamene, le tavolette e ogni altro materiale scritto che ritenesse interessante. Sa bene che non può reclamarlo per sé: spedirà quei reperti al tesoro di Tiamat quando il suo lavoro al Castello Naerytar sarà prossimo a concludersi. Fino ad allora intende trattenere quei testi al castello per studiarli e distrarsi dal tedioso ambiente circostante. Rezmir è al corrente della biblioteca e approva questo uso dei libri, purché siano poi consegnati al Pozzo dei Draghi prima dell'arrivo di Tiamat.

Borngray ha messo assieme una biblioteca imponente. Contiene oltre cento libri, pagine in quarto e manoscritti che trattano di storia della Costa della Spada, filosofia

naturale, matematica, astronomia e magia, e includono molte opere teoriche sulle realtà alternative, sul tempo e sui viaggi dimensionali. Questa collezione sarebbe un'aggiunta inestimabile per qualsiasi biblioteca o collezionista di Waterdeep, se fosse possibile rimuoverla dal castello prima che i cultisti la portassero via o i bullywug la rovinassero. I libri e i manoscritti sono custoditi su mensole di legno costruite dai cultisti riciclando il legname di altri vecchi mobili.

Un **dragoala** (vedi l'appendice B) e quattro **cultisti** (iniziati) trascorrono la maggior parte del loro tempo qui, a riordinare i libri.

2P. DISPENSA DELLA CUCINA

Gli oggetti che potrebbero risultare necessari in cucina (area 1P) di tanto in tanto, ma non tutti i giorni, sono custoditi qui, assieme a quei cibi non deperibili come l'olio da cucina, il grano, il formaggio, il vino e la carne salata.

2R. CAMERA DA LETTO DEI CULTISTI

I cultisti di rango minore dormono qui. Di notte, sono presenti cinque **cultisti**. La camera contiene soltanto i loro giacigli di canne e dei bauli di legno per custodire i loro pochi oggetti personali. Un piccolo focolare di pietra nell'area 2T fornisce un minimo di calore.

2T. CAMERA DA LETTO DEI CULTISTI

Di notte, sette **dragoala** (vedi l'appendice B) dormono qui. La camera contiene soltanto i loro giacigli di canne e dei bauli di legno per custodire i loro pochi oggetti personali. Un piccolo focolare di pietra fornisce un minimo di calore.

2U. SALA COMUNE DI DRALMORRER BORNGRAY

Il secondo livello del mastio è interamente occupato da Dralmorrer Borngrey. Questa camera funge sia da sala che da ufficio ed è riscaldata da un piccolo focolare situato sulla parete ovest. Una scrivania, una grossa poltrona imbottita e una panca sono state trascinate vicino al focolare. Il resto della stanza è praticamente vuoto.

2V. W. CAMERA DA LETTO E GUARDAROBA DI BORNGRAY

L'area 2V è la camera da letto di Borngrey, arredata con un letto, un tavolo coperto da una tovaglia, un lavandino con vari strumenti per la toeletta personale (pettine, spazzola, sapone, acqua profumata) e uno sgabello. Buona parte del pavimento è ricoperta di tappeti. Una grossa gabbia contiene un corvo che lancia dei versi talmente forti da essere uditi nel cortile esterno, se uno straniero entra in camera. I versi del corvo svegliano e attirano i cultisti e i dragoala delle aree 2R e 2T, che accorrono alla torre.

Borngrey occupa raramente questa stanza, se non quando dorme, immediatamente prima di ritirarsi e appena svegliato.

In aggiunta agli abiti e agli effetti personali dell'elfo, la stanza contiene anche una piccola cassaforte, nascosta sotto un'asse del pavimento e un tappeto. Quel nascondiglio viene avvistato automaticamente se il tappeto viene sollevato e ignorato automaticamente se nessuno tocca il tappeto. La cassaforte contiene i fondi di emergenza di Borngrey: 200 mo, 200 ma e 10 pietre preziose del valore di 100 mo ciascuna. La cassaforte può essere aperta

usando la chiave che Borngrey porta alla cintura o usando gli anelli da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

TERZO LIVELLO

Molti dei livelli superiori del castello restano inutilizzati dai cultisti. Alcuni sono ancora infestati da creature pericolose che sono state intrappolate in quelle aree invece di essere eliminate.

3E. IL RIFUGIO DEGLI SPETTRI

Alcuni anni dopo l'abbandono da parte del suo costruttore e proprietario originale, il Castello Naerytar fu occupato da una scuola interamente femminile di astrologhe nota come l'Accademia delle Osservatrici di Stelle. Dopo alcuni anni dall'insediamento nel castello, le astrologhe furono spazzate via dal loro stesso capo. Alcune residenti del castello furono uccise nella stanza in cima alla torre nordovest in un modo particolarmente orrendo e aleggiavano ancora qui in forma di tre **spettri** che infestano la camera. Riposano in silenzio, ignorando tutto e tutti nel castello, finché qualcuno non apre la botola e non entra nella stanza.

La camera aperta contiene un grosso tavolo e vari scaffali disposti lungo le pareti, carichi di mappe stellari. Tre cadaveri giacciono riversi sul pavimento: il tempo li ha ridotti a poco più di un cumulo di ossa polverose e di abiti fatti a brandelli. Non appena qualcuno entra nella camera, i cadaveri si animano come spettri e attaccano. Inseguiranno le loro prede ovunque all'interno del castello, ma non usciranno mai dal castello vero e proprio. Se non possono raggiungere chi ha disturbato il loro riposo, attaccano qualsiasi creatura vivente, ma se possono, si accaniscono sugli intrusi.

Quasi tutte le mappe stellari si sbriciolano in polvere non appena toccate, ma ce ne sono tre ancora abbastanza solide da poter essere portate via. Una è stata disegnata su un rotolo di pergamena, una su un disco d'argilla e una incisa su una sottile lamina di rame arrotolata. Le mappe superstiti possono valere 700 mo ciascuna, se vendute a un astrologo di Waterdeep o di un'altra grande città.

3G. CAMERA INUTILIZZATA

In origine, questo livello dei dormitori veniva usato come magazzino e come area d'addestramento in caso di cattivo tempo. Alcuni manichini da scherma e alcuni bersagli giacciono ancora in un angolo della stanza, ma cadranno in pezzi ai primi colpi sferrati.

3H, I, J. TANA DEI RAGNI

Il livello più alto della torre nordest è usato come tana da cinque **ragni giganti**, che di notte vanno a caccia nella palude e di giorno fanno ritorno alla torre per riposare, attraverso un buco sul tetto. I ragni si muovono con prudenza, quindi nessuno li ha mai visti andare o venire. I lucertoloidi sanno che esistono, ma non ne hanno fatto parola con nessuno.

La camera non è occlusa dalle ragnatele, ma il pavimento è ricoperto dalle ossa spezzate di molti animali (nonché di alcuni bullywug). I ragni si annidano nel fitto delle ombre tra le travi del soffitto e dispongono di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate mentre si nascondono in quegli anfratti.

Una botola in cima alla scala proveniente dall'area 2K è stata chiusa e bloccata con due spuntoni di ferro piantati tra il portello e lo stipite. Vedi la descrizione dell'area 2K per i dettagli su come aprirla. La botola è sufficiente



a tenere lontani i ragni dai livelli inferiori della torre, dal momento che i ragni e i lucertoloidi hanno stretto un accordo e non si disturbano gli uni con gli altri. Ma l'accordo non si estende agli sconosciuti, il che include anche i personaggi.

3L. UFFICIO DI REZMIR

Il terzo livello della vecchia cappella è stato convertito nell'alloggio della Portavoce dei Draghi Rezmir. Nessun altro usa queste camere, nemmeno quando Rezmir manca dal castello per qualche decade o qualche mese di fila.

La mobilia di tutte e quattro le camere è sfarzosa, in modo perfino eccessivo, se paragonato a tutte le altre stanze del castello. Tutti gli altri mobili sono stati costruiti sul posto, ma quelli di Rezmir provengono dalle botteghe dei migliori falegnami e tappezzieri di Faerûn e sono stati portati al castello grazie al portale della palazzina di Talis la Bianca.

Questa anticamera funge da ufficio di Rezmir. Contiene una scrivania, alcuni tavoli più piccoli carichi di inventari, resoconti e rapporti di vario tipo e quattro splendide, ma scomode, sedie di legno. In cima alla scalinata si ergono due identiche sculture di draghi neri fatte di onice. Un

collezionista serio pagherebbe fino a 3.000 mo per tutte e due. Sono alte 90 cm e pesano 200 kg l'una.

Tra i documenti sulla scrivania ci sono anche gli appunti di Rezmir relativi al portale nei sotterranei del castello, che spiegano come attivarlo e la parola d'ordine da usare ("Draezir").

3M. SALOTTO DI REZMIR

Questa camera è un salotto comodamente arredato con poltrone e panche imbottite e due piccoli tavoli coperti di tovaglie. Rezmir non riceve mai ospiti, quindi è l'unica a usare questa stanza.

3N. CAMERA DA LETTO DI REZMIR

Un grosso letto, due armadi, uno specchio a figura intera e un supporto per armature che sorregge una corazza di scaglie di ricambio occupano buona parte della stanza. Uno degli armadi è pieno di abiti. L'altro, le cui ante sono decorate con l'immagine di un drago a cinque teste, contiene i paramenti sacri del Culto del Drago utilizzati da Rezmir: vesti purpuree, cappe, mantelli e vari oggetti di rango, ma non la *Maschera del Drago Nero*. Dal momento che Rezmir è una mezzodrago, difficilmente i suoi abiti o la

sua armatura saranno adatti a chiunque altro. L'armadio che contiene i paramenti del culto è protetto da una trappola. È possibile individuare la trappola effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Una volta avvistata, la trappola può essere disattivata automaticamente usando l'emblema degli artigli di Rezmir o effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20 e usando gli arnesi da scasso. Se l'armadio viene aperto senza disattivare la trappola o se la prova di Destrezza fallisce, la trappola scatta. Alcune fiale di acido esplodono, infliggendo 25 (7d6) danni da acido a chiunque si trovi nell'area 3N; superando un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, i danni sono dimezzati, ma il personaggio che ha fatto scattare la trappola subisce svantaggio al tiro salvezza. Tutti gli oggetti del Culto del Drago all'interno dell'armadio sono rovinati dall'acido, come anche la maggior parte dei mobili e degli altri oggetti nella stanza, inclusa la statuetta di drago descritta di seguito.

Uno degli oggetti di valore più facilmente trasportabili in questa stanza è una statuetta alta 60 cm che raffigura un drago nero, ricavata da vere e proprie scaglie e artigli di drago nero, con occhi di rubino e denti di diamante. È stata collocata in cima a un piccolo cumulo di tesori fatto di vere gemme e monete d'oro. Per un collezionista la statuetta può valere 4.800 mo e pesa soltanto 10 kg. Se maneggiata con poca cura, rischia però di danneggiarsi, nel qual caso il suo valore scenderà a soltanto 1.200 mo.

30. SANTUARIO DI REZMIR

È in questa camera che Rezmir si ritira quando vuole venerare Tiamat in privato. La camera è spoglia: l'unica decorazione che contiene è l'immagine stilizzata di un drago a cinque teste che emerge da un vulcano, disegnata sul retro della porta (quindi nessuno potrà vederla se non chiudendo la porta e rimanendo nella stanza). L'artista aveva pochi colori con cui lavorare e non disponeva di troppo talento, ma le cinque teste sono comunque riconoscibili come cinque draghi cromatici.

3P. DISPENSA DELLA CUCINA

Questa stanza contiene altre scorte per la cucina, analogamente all'area 2P. Qui vengono custodite quelle merci che necessitano di stare all'asciutto (farina, zucchero, verdura e frutta essiccata) per evitare la fatica di trascinare vasche o barili di liquido su per le cale.

3R. CAMERA DA LETTO DEI CULTISTI

I cultisti di medio rango hanno a loro disposizione tutto il livello superiore della torre. Di notte, sei **dragoala** (vedi l'appendice B) dormono qui. La camera contiene soltanto i loro materassi di canne e dei bauli di legno per custodire i loro pochi oggetti personali. Un piccolo focolare di pietra fornisce un minimo di calore. La porta verso l'area 3S è sempre tenuta chiusa, ma non a chiave.

3S. STANZA INUTILIZZATA

Una parte del tetto e della parete nordovest di questa stanza sono crollati, quindi la stanza ora non viene utilizzata. La porta verso l'area 3R è sempre tenuta chiusa, ma non a chiave.

3T. STUDIO DEI CULTISTI

I sei cultisti che condividono l'area 3R usano questa camera per studiare i loro libri degli incantesimi e affinare

le loro arti magiche. La camera è vuota, ad eccezione di tre sgabelli, tre scrivanie e un bacile pieno d'acqua.

3U. OSSERVATORIO

Le Osservatrici di Stelle avevano convertito il livello più alto del mastio in un osservatorio astrologico. Il congegno più interessante che avevano installato era il *visore remoto di Illusk*: un meccanismo simile a un telescopio, utile per osservare e studiare i corpi celesti, ma utilizzabile anche in modo simile a un incantesimo *occhio arcano*. In questa modalità, il *visore remoto* consente di visualizzare qualsiasi luogo entro un raggio di settantacinque chilometri. Per sintonizzare e regolare il congegno in questo modo è necessaria una buona dose di abilità e di pratica, e le condizioni fatiscenti del congegno rendono le procedure ancora più difficili.

Sia Rezmir che Borngrey si recano spesso in quest'area per studiare il *visore remoto*. L'elfo ha avuto poco successo con il congegno, mentre Rezmir è riuscita a padroneggiarne l'uso. Nel corso dell'anno passato, ha usato il *visore remoto* per studiare Voaraghamanthar nella sua tana ed è nel corso di queste sessioni di spionaggio che Rezmir ha scoperto il gemello segreto del drago.

Per proteggere quest'area, Rezmir si è assicurata l'aiuto di quattro **gargoyle**, che restano appollaiati giorno e notte ai quattro angoli del tetto del mastio, dove possono essere visti fin dal terreno e dove possono tenere d'occhio l'osservatorio attraverso le finestre. Soltanto Rezmir e Borngrey sanno che i gargoyle sono vivi. Se qualcuno entra nell'osservatorio senza farsi accompagnare da uno dei due funzionari del culto, i gargoyle spalancano le quattro botole sul soffitto dell'osservatorio e attaccano. Questa è l'unica forma di intrusione a cui reagiscono. I gargoyle non interferiscono in ciò che accade nelle altre aree se non ricevono un ordine diretto da Rezmir, che non darà quest'ordine se non in caso di una drastica emergenza.

Se un personaggio ispeziona i contenuti dell'osservatorio, riconosce il *visore remoto di Illusk* effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15. Una volta appurata la sua vera natura, usarlo per visualizzare un luogo lontano richiede una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 e una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 15 effettuate con successo. Se il personaggio fallisce la prova di Intelligenza, non riesce a trovare il luogo desiderato. Se fallisce la prova di Destrezza, l'immagine è troppo distorta per fornire informazioni utili. Se il risultato della prova di Destrezza è 5 o meno, una parte essenziale del *visore remoto* si rompe, rendendo l'oggetto inutilizzabile.

Quando i personaggi lo trovano, il *visore remoto* è regolato sulla tana di Waervaerendor. Questa è per i personaggi un'occasione d'oro per scoprire il segreto di Voaraghamanthar.

I personaggi potrebbero decidere di portare con loro l'oggetto quando se ne vanno. Il *visore remoto* è ingombrante (è un congegno fatto di ottone, cristallo e legno del peso di circa 20 kg) e fragile (specialmente le lenti di cristallo per mettere a fuoco le visioni e gli ingranaggi delicati del meccanismo di sintonia), ma soprattutto è stato sottoposto a quasi due secoli di incurie e di intemperie. Il minimo scossone può mandare in frantumi i suoi fragili meccanismi e rovinarlo per sempre. Una squadra di orefici e di sapienti, con molta pazienza, potrebbe rimuovere il congegno dal Castello Naerytar senza romperlo, ma un gruppo di avventurieri che va di fretta non ha alcuna speranza di riuscirci.



SOTTO IL CASTELLO

È possibile accedere alle caverne sotto il Castello Naerytar attraverso l'area 1S. Gli scalini in alto sono regolari e ben costruiti, ma più si scende, più diventano rozzi. La scalinata fa diverse curve e scende per circa 6 metri fino all'area 1 della mappa del dungeon. Quest'area sotterranea è per buona parte sotto il controllo dei bullywug, che allevano le loro rane giganti nel lago sotterraneo. Pharblex trascorre quaggiù buona parte del suo tempo, come anche le sue guardie del corpo e molti manovali.

TRATTI GENERALI DELLE CAVERNE

L'acqua gocciola lungo tutte le pareti e il pavimento è reso viscido dall'umidità. La temperatura è stabile attorno ai 10 gradi. Non ci sono porte nelle caverne.

Luce. L'area 1 è illuminata di luce intensa grazie alle lanterne. Tutte le altre aree sono prive di luce.

Soffitti. I soffitti delle caverne sono alti 3 metri, tranne dove indicato diversamente.

Suoni. All'interno delle caverne riverbera il debole rumore dell'acqua che gocciola, dei roditori che graffiano e delle lucertole che strisciano. I rumori si diffondono con difficoltà; il rumore di un combattimento può raggiungere le camere vicine e attirare l'attenzione, se dura più di tre round.

1. CAVERNA D'INGRESSO

Le scale che scendono dalla torre sudovest del Castello Naerytar arrivano in questa stanza. Una lanterna appesa

in fondo alla scalinata e un'altra appesa presso l'apertura nordovest che conduce all'area 9 proiettano luce intensa nella stanza. La camera è vuota. Dalle aree 3 e 9 giunge soltanto l'eco dell'acqua che gocciola.

Le scale in direzione nordovest scendono per 1,5 metri fino all'area 9. Le scale in direzione sudest salgono per 1,5 metri fino a un passaggio che poi scende di nuovo per 1,5 metri fino all'area 3. Se un personaggio cerca impronte nel fango ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, nota che soltanto i bullywug usano il passaggio a sudest: i cultisti e i lucertoloidi non lo usano mai.

L'acqua accumulata al centro della camera è poco più di una pozzanghera; arriva a una profondità di 30 cm al centro. L'acqua è leggermente acida, ma non fino al punto di infliggere danni. Il varco nel muro che si collega all'area 2 arriva soltanto a 90 cm al di sopra del livello dell'acqua, quindi la maggior parte dei personaggi dovrà chinarsi per attraversarlo.

2. TANA DELLA MELMA GRIGIA

Questa camera è infestata da una **melma grigia**, anche se nessuno dei bullywug o dei cultisti ne è al corrente. Di tanto in tanto striscia fuori dalla sua tana e divora una rana gigante; per il resto del tempo, evita di farsi vedere. La melma è di un colore identico alle pietre circostanti e ha tempo in abbondanza per mimetizzarsi. Il DM confronta la prova di Destrezza (Furtività) della melma con i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi per determinare se almeno uno di loro la nota.

Se un personaggio cerca qualcosa, nota alcune gemme che luccicano sotto la superficie dell'acqua all'estremità est della camera. Chi immerge le mani nell'acqua in quell'area recupera una manciata di preziose pietre semipreziose del valore di 1.800 mo (2 x 50 mo, 5 x 100 mo, 200 mo, 400 mo, 600 mo). Le gemme provengono da un cultista non troppo fedele che getta una manciata di monete e di altri oggetti del tesoro nell'area 2 ogni volta che ne ha la possibilità. Ha intenzione di tornare al castello dopo che il culto se ne sarà andato e di recuperare i suoi "risparmi per la vecchiaia". A sua insaputa, la melma che vive nell'area 2 inghiotte gli oggetti quando passa attraverso la sua tana, e così tutti gli oggetti ad eccezione delle gemme si sciogliono nel corpo della melma. Le pietre risultano affascinanti per il minuscolo cervello della creatura, che le "sputa" nell'angolo e le colleziona. La melma non disturba coloro che entrano, danno un'occhiata in giro e se ne vanno, ma combatte se attaccata e attacca di sua iniziativa (probabilmente beneficiando di sorpresa), se qualcuno prende le gemme.

3. CAMERA FANGOSA

Il pavimento di questa stanza è ricoperto di uno strato di fango viscoso e puzzolente profondo 30 cm. L'intera camera è considerata terreno difficile. I **bullywug** sono soliti rotolarsi nel fango, sia perché dà loro piacere, sia per misteriose motivazioni cerimoniali imposte da Pharblex. Due **bullywug** mantengono il fango alla consistenza e alla profondità preferita dai **bullywug**. Non balzano immediatamente all'attacco, quando i personaggi entrano, ma sono ostili e irascibili.

Le scale sul lato ovest scendono ripidamente per 3 metri fino all'area 4. Un muricciolo di pietre costruito in cima alla scalinata impedisce al fango di riversarsi sugli scalini, ma alcune fuoriuscite rendono comunque gli scalini scivolosi. Ogni personaggio che scende lungo questi scalini deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 8 per evitare di cadere fino all'area 4. L'eventuale caduta infligge 1d4 danni contundenti e genera molto rumore.

4. TANA DEI MILLEPIEDI

Questa camera è vuota, ma vari sciami di millepiedi si sono annidati nelle nicchie e nelle alcove lungo la parete ovest. Sono spaventati dalle torce, mentre le lanterne, le candele e gli incantesimi *luce* non li disturbano. Attaccano qualsiasi gruppo che non porti con sé almeno una torcia accesa. Ci sono due **sciami di millepiedi** per ogni membro del gruppo.

5. CAMERA VUOTA

Gli scalini a ovest scendono per 1,5 metri fino all'area 6.

6. LAGO DELLE RANE

Pharblex e i **bullywug** allevano rane giganti in questa caverna allagata. Il soffitto della caverna è alto 9 metri, ma il pavimento scende ripidamente dalla riva e la profondità dell'acqua può variare da 3 a 4,5 metri.

Quando i personaggi entrano, una **rana gigante** se ne sta seduta sull'isola e li osserva. Molti personaggi non sono in grado di vedere così lontano dall'entrata se sono dotati soltanto di torce o lanterne. Se i personaggi rimangono sulla riva tra l'entrata est e l'entrata nord, la rana non reagisce. Se qualcuno entra in acqua o cammina fino al promontorio, la rana inizia a gracidiare sonoramente e almeno una dozzina di tuffi echeggiano dall'area 7. Se i

personaggi si trovano ancora nell'area 6 o nell'area 7 dopo 2 round, vengono attaccati da dodici **rane giganti**. Le rane concentrano i loro attacchi sui personaggi piccoli, in quanto possono inghiottirli.

Le rane entrano ed escono da quest'area nuotando attraverso un passaggio che si apre sotto il livello dell'acqua nell'angolo sudest dello stagno. I personaggi possono dedurlo se osservano lo stagno per un periodo tra i 10 e i 15 minuti di tempo ed effettuano con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 12. Il passaggio si collega alla pozza d'acqua a sud delle capanne dei **bullywug**, all'esterno del castello, ed è lungo 90 metri in totale. A circa 24 metri dallo sbocco in questo lago, il tunnel si biforca: la diramazione di sinistra conduce alla superficie e quella di destra prosegue per 15 metri per poi finire in un vicolo cieco. Nell'oscurità totale, un nuotatore ha ben pochi indizi per capire quale diramazione seguire. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo rivela quale tunnel seguire.

Molti pipistrelli fanno il nido in questa caverna. Possono uscire attraverso alcuni condotti naturali che si aprono sul soffitto. Normalmente i pipistrelli non danno fastidio a nessuno, ma se ha inizio un combattimento, si spaventano e iniziano a svolazzare tutt'intorno.

7. RIVA DELLE RANE

Quando non nuotano nel lago sotterraneo, molte rane giganti nella caverna si riposano su questa sporgenza rocciosa, catturando di tanto in tanto qualche pipistrello in volo con le loro lingue lunghe. In un qualsiasi momento, in quest'area possono esserci fino a dodici **rane giganti** e fino a cinque **bullywug**. I **bullywug** non si uniscono al combattimento, se le rane giganti attaccano i personaggi come descritto nella sezione dell'area 6. Si tuffano invece in acqua e osservano lo scontro ai margini della fonte di luce che i personaggi hanno portato. Se sembra che le rane giganti stiano per vincere, allora si uniscono allo scontro. Se le rane giganti perdono, i **bullywug** nuotano verso l'uscita sommersa nell'angolo sudest dello stagno (vedi l'area 6).

Il terreno è disseminato delle ossa di vari grossi animali che i **bullywug** hanno portato quaggiù e gettato in pasto alle rane. C'è anche una vista particolarmente inquietante: tre serie di catene di ferro ancorate a una pietra, a cui sono ancora legate le ossa di umani, elfi, nani e halfling.

8. VIVAIO DEI GIRINI

I girini delle rane giganti vengono allevati in questa piccola pozza finché non sono abbastanza grandi da evitare di essere divorati dalle rane adulte che popolano le aree 6 e 7. I girini che si trovano attualmente in quest'area sono innocui per i personaggi.

Il passaggio proveniente dall'area 6 è sorvegliato da due **bullywug** che impediscono alle rane di passare. Se possono, si nascondono dai nemici nell'area 6. Combattono se messi alle strette o se scoppia un combattimento nell'area 6 e intravedono una speranza di vittoria.

9. GRU

La cornice che separa l'area 9 dall'area 10 forma un dislivello di 4,5 metri. Una gru di legno con attivazione a carrucola è stata installata sul posto per calare le pesanti casse del tesoro fino all'area 10. La gru a tutti gli effetti triplica il punteggio di Forza di un personaggio al fine del peso che egli può sollevare. Al bordo della cornice è stata legata una scala a pioli di legno che consente di salire e scendere.

10. CAMERA NEBBIOSA

La nebbia che esce dall'area 2 e attraversa l'area 9 si accumula quaggiù, fino a una profondità di 90 centimetri, prima di riversarsi nell'area 6 e dissiparsi. Fatta eccezione per la nebbia, la camera è vuota.

11. SANTUARIO DELLE RANE

Pharblex ha trasformato quest'area in un santuario dedicato al suo distorto concetto di religione. Le nicchie lungo le pareti sono piene di statuette di rane che variano dalle dimensioni di un pugno a quelle di un cocomero. Altre sculture più grosse poggiano sul pavimento. Rozze immagini di rane sono state incise sulle pareti attorno alle nicchie e colorate di gesso.

Chiunque possieda l'abilità Intelligenza (Religione) riconosce in quei disegni alcuni elementi tratti dalla venerazione di Ghaunadaur (il dio delle fanghiglie) e Shar (la dea delle ombre), ma nessuno di questi elementi viene usato in maniera canonica. Pharblex ha riciclato vari frammenti di ciò che ha visto sulle icone religiose giunte con le varie spedizioni del tesoro, ma senza coglierne il vero significato. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 18, capisce che questo è anche un luogo di culto di Ramenos: un'antica entità che a detta di molti ora è immersa in un sonno profondo. Per quello che il personaggio ne può sapere, Ramenos era il dio di una delle antiche razze creatrici... premesso che ci fosse qualcosa di vero in quella leggenda. A giudicare da questa camera, chiunque abbia creato questo luogo aveva una conoscenza a dir poco grossolana di quelle entità.

Se non si verificano interferenze nelle altre aree delle caverne, questo è il luogo dove è più probabile incontrare Pharblex, seguito dalle aree 12 e 7 (in questo ordine). Ovunque si rechi, **Pharblex** è accompagnato da dieci **bullywug** che lo proteggono.

12. RIFUGIO DI PHARBLEX

Pharblex si reca in questa camera per contemplare i grandi misteri dell'universo... o almeno, questo è ciò che dice ai suoi seguaci. Questo è l'unico posto in cui Pharblex si reca da solo. Le sue guardie del corpo restano ad aspettare nell'area 10 o 11 mentre Pharblex "entra in comunione con i grandi poteri". La camera contiene una poltrona e un tavolo da lettura ricoperti di fango, una scatola di candele e un forziere di legno.

Il forziere non è chiuso a chiave, ma è protetto da una trappola. Se il forziere viene spostato o se la serratura non viene aperta correttamente, sei vasi d'argilla cadono da altrettante nicchie nascoste sul soffitto. Il DM tira un d6 per determinare quanti vasi si rompono all'impatto con il pavimento. I vasi contengono una sottile polvere impregnata di veleno di rana allucinogeno. Ogni creatura nella stanza che non sia una rana o un **bullywug** deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 11 + il numero dei vasi rotti. Se una creatura supera il tiro salvezza, non subisce alcun effetto. Se lo fallisce, soccombe alle allucinazioni e crede che tutte le altre creature nella stanza si siano trasformate in mostrosità dalle fattezze simili a quelle delle rane. Quando una creatura è soggetta a questo effetto, non può effettuare reazioni e deve tirare

un dado all'inizio di ogni suo turno. Se il risultato del dado è dispari, la creatura deve usare la sua azione e tutto il suo movimento disponibile per muoversi fino all'area 6, entrare nello stagno e rimanere sott'acqua. Se il risultato del dado è pari, la creatura soggetta alle allucinazioni attacca la creatura a lei più vicina, considerandola ostile. L'effetto dura 10 minuti.

La trappola può essere avvistata da qualcuno che ispezioni il forziere o il soffitto ed effettui con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12. I vasi d'argilla ancora integri possono essere riutilizzati come granate velenose. Un vaso ha una probabilità del 50 per cento di rompersi ogni volta che viene lanciato. I **bullywug** e le rane di tutti i tipi sono immuni agli effetti del veleno.

Pharblex si ritira in questa camera per studiare due libri degli incantesimi, che ha rubato dall'area 2N. Dralmmor Borngrey e Rezmir andrebbero su tutte le furie se scoprissero che i libri sono scomparsi. Uno apparteneva a un mago di 7° livello e contiene incantesimi che arrivano fino al 4° livello; l'altro era stato scritto da un mago di 9° livello e contiene incantesimi che arrivano fino al 5° livello (il DM può scegliere liberamente quali incantesimi). Essendo incantesimi da mago, queste magie vanno oltre ciò che Pharblex è in grado di apprendere o di lanciare, ma la sua sete di potere è talmente forte da spingerlo a lambiccarsi comunque su questi testi, nella speranza di trovare una chiave di lettura inaspettata.

13. VERSO LE MONTAGNE PICCHIGRIGI

La nebbia dell'area 10 si riversa in questa stanza e la riempie fino a un'altezza variabile dai 60 ai 90 cm. Ad eccezione della nebbia, la camera sembra vuota.

In realtà, non è così. Un cerchio di teletrasporto permanente è stato inciso sul pavimento ed è coperto dalla nebbia. Qualsiasi personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 10 nota il cerchio; un tentativo di disperdere la nebbia (usando un incantesimo *folata di vento*, per esempio), rivela il cerchio a tutti.

Per viaggiare attraverso il portale, è necessario pronunciare una parola d'ordine (va bene anche un sussurro). La parola d'ordine ("Draezir") è annotata in un foglio sulla scrivania di Rezmir nell'area 3L o può essere appresa da Dralmmor Borngrey, se l'elfo dovesse affrontare una sconfitta certa e non avesse vie di fuga. Quando qualcuno pronuncia la parola d'ordine, tutte le creature e tutti gli oggetti situati entro la circonferenza del portale vengono teletrasportati fino al portale corrispondente nella palazzina di caccia di Talis la Bianca (vedi l'episodio 7). Il Castello Naerytar e la palazzina sulle Montagne Picchigrigi sono stati costruiti dallo stesso mago solitario, che usava il portale per spostarsi da un luogo all'altro.

RICOMPENSE

Il DM assegna i PE standard previsti per i mostri sconfitti. Se usa la regola dei punti esperienza per pietre miliari, i personaggi arrivano al 6° livello dopo avere attivato il portale.



EPISODIO 7: LA PALAZZINA DI CACCIA

I personaggi che hanno seguito la Portavoce dei Draghi Rezmir o Azbara Jos con l'aiuto del cerchio di teletrasporto nel dungeon del Castello Naerytar vengono depositati alle pendici delle Montagne Picchigrigi. Il cambiamento climatico è drastico: il portale e la palazzina nelle vicinanze sono sferzati da venti gelidi e il territorio circostante è occupato da una fitta foresta. Il portale è uno dei tanti, più antichi del Culto del Drago stesso, e viene sfruttato dai capi dei cultisti per radunarsi attraverso grandi distanze.

Accanto al portale sorge una palazzina di caccia utilizzata da una lunga serie di nobili locali nel corso degli anni. La palazzina è un luogo di incontro comodo e centrale per i cultisti di alto rango, tra cui è presente anche una Veste Purpurea nota come Talis la Bianca.

Talis crede fermamente di avere diritto a un posto nella "cerchia interna" di Severin, ma quest'ultimo non si fida di lei e di recente ha nominato un nano di nome Varram come suo portavoce dei draghi incaricato di recuperare la *Maschera del Drago Bianco*. Gli avventurieri incontrano Talis e i suoi servitori, e potrebbero finire per scontrarsi con loro all'interno della palazzina. Oppure potrebbero patteggiare e giungere a un accordo con Talis per colpire coloro che si oppongono alla sua ascesa. Se scelgono questa opzione, Talis aiuta il gruppo a raggiungere il vicino villaggio di Parnast e a salire a bordo del Castello Skyreach

(vedi l'episodio 8), ma i negoziati sono alquanto rischiosi e potrebbero facilmente sfociare in un combattimento anziché in un accordo.

Se i giocatori non capiscono che il culto spera di portare Tiamat nei Reami, questo episodio è il momento migliore per rivelare o confermare questa informazione. Sebbene Talis non faccia parola di certi dettagli come le maschere o le evocazioni, tutti i cultisti sono generalmente convinti che l'ora del ritorno di Tiamat sia imminente. I personaggi troveranno vari indizi a conferma di questa convinzione.

TRATTI GENERALI

La palazzina è costruita in uno stile comodo ma rustico e le sue stanze sono abbellite da vari arazzi e trofei di caccia. I pavimenti di legno sono fittamente graffiati da vari artigli. Una prova di Intelligenza (Natura) con CD 20 effettuata con successo rivela che non si tratta di segni lasciati da normali segugi da caccia, bensì da drachi assalitori (vedi l'appendice B).

Luce. La palazzina non è illuminata, se si eccettuano le luci dei caminetti e delle candele. Le stanze interne sono immerse nell'oscurità quando le imposte delle finestre sono chiuse.

Soffitti. Quasi tutti i soffitti della palazzina sono alti 2,4 metri.

PERSONAGGI NON GIOCANTI IMPORTANTI

I cultisti che si incontrano nella palazzina vanno e vengono in base a una serie di incontri pianificati. Al momento, vige una sorta di calma apparente.

TALIS

Talis si considera la legittima portatrice della *Maschera del Drago Bianco* e ritiene di avere subito un grave torto quando la custodia della maschera è stata assegnata al suo odiato rivale, il nano Varram, una stolta creatura che Talis ritiene offensiva, incompetente e insignificante. Talis ha visto crescere il tesoro del culto e spera ancora di poter diventare una figura prominente nella gerarchia del culto con la sua prossima mossa. Sicuramente può contare sul sostegno di molti cultisti.

REZMIR

Essendo sua nemica, Rezmir non avverte Talis del fatto che dal portale che ha appena utilizzato potrebbero giungere degli aggressori: sceglie invece di rifugiarsi sul Castello Skyreach (vedi l'episodio 8) con l'intenzione di lasciare che gli avventurieri distruggano Talis. Se i personaggi hanno ucciso Rezmir, la relativa carenza di vigilanza alla palazzina non sarà una sorpresa.

Se Rezmir è sopravvissuta all'episodio precedente, la mezzodrago si incontra con il Capitano Othelstan a Parnast per fare il punto della situazione sulle razzie del culto e informarlo del potenziale arrivo di un gruppo di avventurieri. Per seguire le sue tracce è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 23. Se gli avventurieri ignorano la palazzina e preferiscono seguire Rezmir fino a Parnast, il DM passa direttamente all'episodio 8.

TREPSIN IL TROLL

Questo troll a quattro braccia è un veneratore di demoni e un fanatico della caccia grossa: nulla gli dà più piacere del riportare carcasse insanguinate da gettare in pasto ai suoi drachi assalitori o dello sguardo di terrore che coglie nelle sue vittime più intelligenti. A Trepsin interessa soltanto combattere e seminare caos, ma ha scoperto che servendo il culto i combattimenti e il caos abbondano. È estremamente fedele a Talis e serve il Culto del Drago con entusiasmo. Le sue quattro braccia gli consentono di artigliare, squartare e dilaniare facilmente qualsiasi cosa che non sia abbastanza rapida da sfuggire alla sua presa. I coboldi e i servitori umani che vivono alla palazzina ne sono terrorizzati.

SIMBOLI E SEGNALE DEL CULTO

I membri del Culto del Drago fanno uso di vari segnali e controsegnali in codice, tra cui il più comune è il gesto della mano tesa con le cinque dita allargate, ciò che chiamano il "saluto di Tiamat". Inoltre, le frasi "Sia lode a Tiamat!" e "Risorgeranno!" sono parole d'ordine ricorrenti.

In aggiunta a questi segnali, i cultisti indossano spesso una fascia a cinque colori o usano strisce rosse, blu e verdi come accessori di vestiario per trasmettere messaggi in codice. Esistono anche alcuni stendardi che sfoggiano il simbolo del culto, ma quasi tutti sono tenuti in serbo per il giorno in cui i draghi si faranno avanti per reclamare il dominio. Fino ad allora, le parole d'ordine e i saluti sono i segni di riconoscimento più diffusi tra i membri del Culto del Drago.

ATTRAVERSO IL PORTALE

Il portale collegato al Castello Naerytar si richiude non appena il gruppo l'ha attraversato. Non può essere riaperto senza la parola d'ordine giusta.

Una foresta di abeti scuri ricopre interamente le pendici di una vallata di montagna; l'aria è fredda e pulita. Due antiche pietre si ergono al vostro fianco e, lungo il sentiero, a poche decine di metri davanti a voi, si erge un grosso edificio dal pianterreno costruito in pietra e un piano superiore fatto di legno. A breve distanza intravedete altre pietre verticali.

I rami degli abeti oscillano agitati da un vento aspro e ululante. Uno scoiattolo lancia il suo richiamo, poi si zittisce di colpo.

Il portale si erge tra due pietre verticali (vedi l'area 1).

ALL'ESTERNO DELLA PALAZZINA

Questo antico edificio è composto da un piano superiore fatto di legno e intonaco e da un piano inferiore fatto di pietre grezze: le finestre dotate di imposte sono tutte chiuse. Il tetto è completamente ricoperto di muschio. Una porta singola è leggermente aperta. Da uno dei suoi tre grossi comignoli sale una colonna di fumo.

La palazzina si erge in mezzo a un bosco di grandi abeti, all'interno di un remoto territorio boschivo che si rivela ottimo per la caccia. È possibile accedere all'edificio attraverso la porta principale, la porta della cucina, le finestre chiuse (prova di Destrezza con CD 10 o sfondando un'imposta) o da un buco sul tetto ricoperto di muschio (al di sopra dell'area 17) visibile dal canile e dalle stalle. Per arrampicarsi fino al buco è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Il canile dei drachi (area 2) e le stalle delle viverne (area 3) sono edifici esterni di pietra situati dietro la palazzina, nei pressi di un pozzo e di una legnaia. Chi esplora il canile provoca i sonori sibili e gli inconfondibili ringhi gutturali dei drachi e attira inevitabilmente l'attenzione di tutti gli occupanti della palazzina.

Il tetto ospita anche un nido di peryton (vedi l'area 22) direttamente sopra l'area 18.

PATTUGLIA ESTERNA

Se il gruppo si trattiene all'esterno della palazzina o esplora i boschi vicini, scopre di avere compagnia. Chi possiede un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 12 non viene sorpreso dall'irruzione di un gruppo di due troll e tre drachi assalitori (vedi l'appendice B) che vagavano per l'area. Il combattimento avverte Talis che ci sono dei nuovi arrivati. I troll fungono da buttafuori della palazzina e chiunque giunga inaspettatamente viene divorato.

L'INSEGUIMENTO DEL TROLL

Se il gruppo è costretto a ritirarsi dalla palazzina, il troll a quattro braccia di nome Trepsin (vedi l'area 2) li insegue e cerca di catturare almeno un personaggio da riportare alla palazzina per interrogarlo.

1. PIETRE DEI PORTALI

Queste pietre muscose sono vecchie e levigate; la maggior parte della loro superficie è ricoperta di licheni, ma alcune tracce di vernice bianca sono ancora visibili in alcuni solchi.

Il portale magico collegato al Castello Naerytar è situato tra due pietre verticali ricoperte di muschio e visibili da tutte le stanze della palazzina sul lato anteriore. Altri tre portali nei pressi della palazzina sono situati tra pietre simili e i cultisti hanno alterato le loro destinazioni per adattarli ai loro scopi. Un portale è collegato al remoto nord (dove Talis si reca per fare visita ai draghi bianchi suoi alleati), uno conduce a una camera strettamente sorvegliata nel Thay e uno conduce nel deserto del Mulhorand, nei pressi della tana di un drago blu.

Questi portali aggiuntivi non dovrebbero diventare una parte importante dell'avventura, ma possono introdurre altri personaggi non giocanti cultisti venuti "a sbrigare affari alla palazzina", se i personaggi si trattengono sul posto per troppi giorni. Attivare una qualsiasi di queste pietre dei portali è improbabile senza fare uso delle conoscenze custodite in alcune remote biblioteche o negli alloggi di Rath Modar al Castello Skyreach (vedi l'episodio 8).



I solchi sulle pietre sono lettere in Draconico che formano una serie di parole in Loross, il linguaggio di Netheril. Parlano di "terre innestate", di una "palude irrequieta di versi dolenti" e delle terre del "sole rosso", ma non fanno esplicitamente il nome di nessun luogo. In passato le pietre sono state usate per raggiungere numerosi luoghi diversi all'interno dei Reami.

2. CANILE DA CACCIA

Questo edificio esterno di pietra ha un tetto ricoperto di muschio ed è privo di finestre. È dotato di solide porte di quercia alte 2,7 metri a entrambe le estremità; nel complesso, assomiglia a un piccolo granaio.

Per aprire la porta è necessario lanciare un incantesimo *scassinare* o effettuare con successo una prova di Forza con CD 20; chi prende la porta a spallate attira gli occupanti all'interno, che si recano alla porta per aprirla, ma potrebbero rivelarsi una sorpresa. Quando la porta si apre, il DM legge:

La porta si apre, riversando all'esterno una puzza di carne putrefatta. La creatura oltre la soglia della porta è un troll con quattro braccia che indossa un mantello fangoso e tiene al guinzaglio un piccolo drago. "Che volete?" chiede. "Fatemi vedere il segnale."

Il troll a quattro braccia, Trepsin, chiede il segnale di riconoscimento del culto. Se i personaggi non lo conoscono o semplicemente non glielo mostrano, il troll attacca.

Il canile contiene sei **drachi assalitori**, che i cultisti usano per cacciare e uccidere la selvaggina e gli intrusi. I drachi obbediscono a Trepsin e lo riconoscono come capobranco.

Trepsin indossa un mantello lercio e ammuffito, che il troll immerge regolarmente nell'acqua del pozzo, in quanto gli consente di mimetizzarsi meglio e gli fornisce un minimo di protezione dal fuoco. Il mantello fangoso gli permette di ignorare i primi 10 danni da fuoco provenienti da qualsiasi attacco o fonte.

Se i personaggi indagano su ciò che si trova all'interno del canile, trovano un altare inquietante.

In fondo al canile, tre lance per la caccia al cinghiale sono state legate assieme per formare un rozzo treppiede. La carcassa di un animale è stata appesa al treppiede con una corda: probabilmente un giovane cinghiale, anche se il nugolo di mosche che la attornia rende difficile capirlo. Sotto la carcassa è stata collocata una scodella circondata da rune tracciate con il sangue.

Le rune sono scritte in Gigante. Trepsin è un seguace del signore dei demoni Baphomet, il signore dei cacciatori e degli uccisori. Su questo strano altare ricavato dalle lance arrugginite è stata piazzata una carcassa putrefatta, un sacrificio offerto al signore dei demoni.

TESORO

Trepsin ha tenuto alcuni oggetti per sé, tra cui sei pellicce di ermellino (100 mo ciascuna), tre pellicce di volpe (25 mo ciascuna) e il pezzo più pregiato della sua collezione: un intero mantello di pelle di lupo invernale (250 mo) con un fermaglio in mithral scolpito a forma di zampa e usato per chiudere il mantello (750 mo).

IL TROLL A QUATTRO BRACCIA

A volte quando un troll perde un arto, ne rigenera due al posto dell'unico che ha perduto. Questo finisce per generare dei troll dotati di molte braccia. Un troll a quattro braccia usa la scheda delle statistiche del **troll**, ma è considerato un mostro con Grado di Sfida 6 (2.300 PE) e possiede l'azione seguente al posto della normale azione di Multiattacco del troll:

Multiattacco. Il troll attacca cinque volte, una volta con il morso e quattro volte con gli artigli. Se due o più artigli colpiscono lo stesso bersaglio, il troll squarta il bersaglio e infligge 2d6 danni taglienti extra.

3. STALLE E POZZO

Le stalle a volte ospitano qualche viverna, ma al momento sono vuote. Il pozzo è dotato di una carrucola, di un secchio ed è pieno di acqua fredda. Sembra sia stato scavato nella pietra usando la magia, ma sotto ogni altro aspetto è un pozzo comune.

PIANTERRENO DELLA PALAZZINA

Al piano basso della palazzina i pavimenti sono coperti di tappeti infangati e le pareti sono fatte di legno scuro: questi sono gli spazi comuni per i visitatori e i servitori. I personaggi possono entrare nella palazzina dalla porta principale, dalla porta della cucina o da una finestra chiusa. Per aprire le imposte di una finestra senza mettere in allarme gli occupanti della palazzina, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12.

La palazzina attualmente non ospita cultisti di alto rango, se si eccettua Talis, che risiede al piano superiore (vedi l'area 16). Si aspetta di ricevere visite soltanto da altri cultisti e la maggior parte dei servitori presume che ogni visitatore amichevole giunga sul posto per incontrarla.

4. VESTIBOLO E POSTAZIONE DI GUARDIA

Questa anticamera è vuota per la maggior parte del tempo.

Appena oltre la porta principale, si apre una camera con pioli e panche dove appendere i mantelli e lasciare gli stivali. Una serie di lance arrugginite giace in un angolo, stretta tra gli artigli della statua di un piccolo draco.

La postazione di guardia a destra dell'ingresso è vuota, se non è previsto un grosso raduno di cultisti rivali. Due piccole feritoie consentono di tirare sui bersagli all'interno dell'anticamera beneficiando di tre quarti di copertura.

5. ATRIO

Questa piccola sala centrale ospita una scalinata, alcune grosse porte di legno e una pregiata armatura completa. A fianco dell'entrata principale sono appese due armature complete elfiche, entrambe verniciate di verde ma scheggiate. Due statue a dimensione umana e dalle fattezze demoniache si ergono alla base delle scale.

Il pesante tappeto accanto all'ingresso è sporco del fango degli stivali dei cacciatori di ritorno da una battuta. Le due statue demoniache sono dei **gargoyle**, pronti ad attaccare chiunque entri nell'atrio con le armi sguainate.

TESORO

Le armature elfiche appese sono protette da rune congelanti che possono essere individuate effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Ogni personaggio che tocca un'armatura o passa in mezzo ad esse deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, subisce 1d12 danni da freddo ed è trattenuto (congelato sul posto) per 1 minuto. Nel proprio turno, il personaggio può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 15, terminando l'effetto anticipatamente in caso di successo.

Ogni armatura completa è montata su un rozzo piedistallo di legno che assomiglia vagamente a un elfo decapitato. Una runa congelante può essere rimossa con *dissolvi magie* (CD 15), nel qual caso l'armatura non è più magica.

6. SALOTTO DEI TRE SEGUGI

Le solide travi che sorreggono il soffitto sono annerite dal fumo. La stanza contiene un comodo tavolo, alcune sedie, un piccolo armadio e un'armatura color nero opaco. Un grosso arazzo raffigura tre segugi nell'atto di trascinare un cinghiale bianco, che emana una strana luce.

L'armatura nera è un **orrore corazzato** costruito per servire il culto e camuffato da un'illusione in modo da apparire come un'armatura normale. Viene rilevata come magica e attacca, se qualcuno la disturba o se riceve l'ordine di farlo da Talis o da qualcuno che indossa le vesti purpuree del Culto del Drago.

L'arazzo è magico e trasporta chi vi passa attraverso nella foresta circostante, a circa 7,5 km dalla palazzina. Spesso conduce i viaggiatori nei pressi di un daino, di una capra di montagna o di altri animali selvatici da cacciare.

L'arazzo pesa circa 25 kg e funziona soltanto quando è appeso a una parete, teletrasportando le creature fino a un luogo casuale entro un raggio di 7,5 km; se viene steso sul pavimento come un tappeto, non funziona e, se viene danneggiato in qualsiasi modo, perde la sua proprietà magica. Vale 2.500 mo o 400 mo, se perde la sua proprietà di teletrasporto.

7. CUCINA

In cucina c'è una porta che conduce al canile dei drachi (area 2) e a un pozzo (area 3).

In questa spaziosa cucina l'attività ferve. In una grossa stufa disposta lungo una parete arde un fuoco crepitante su cui bolle una pentola di stufato e alcuni pezzi di carne sono appesi ad arrostiti. Trecce di cipolle e mazzi di erbe aromatiche pendono dal soffitto come ragnatele al di sopra di tavoli ingombri di materiale. Quattro umani, due uomini e due donne, sono impegnati a preparare il pasto. Hanno a portata di mano acqua bollente, mannaie e coltelli in abbondanza e, a giudicare dai loro sguardi, è fin troppo evidente che non vogliono compagnia.



Questi quattro **cultisti** sono al servizio di Talis. Sanno cucinare, ma sanno anche cavarsela in combattimento. Se vengono attaccati, uno di loro corre verso il canile dei drachi (area 2) per chiamare Trepsin e i suoi drachi. Questi rinforzi arrivano dopo 3 round.

8. DISPENSA

Questa dispensa è ben rifornita di fagioli, burro, prosciutto affumicato, gallette, mele fresche, uova, sacchi di farina e barili di birra. C'è cibo sufficiente per svernare senza difficoltà.

Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18 rivela una cavità sotto le assi del pavimento che nasconde una cassaforte. Al suo interno è custodita l'argenteria pregiata della palazzina: un servizio da 24 di coltelli da burro, cucchiari, forchette e cucchiaini, ma nessun coltello vero e proprio. L'argenteria ha un valore complessivo di 300 mo e pesa 25 kg.

9. SEMINTERRATO

Lo scantinato è umido e odora di mele e di aceto. Lungo una parete sono allineati alcuni sacchi di mele e di patate, mentre lungo la parete opposta sono stati incatenati tre prigionieri: un nano dalla barba tagliata di netto e bruciata, e due umani, un uomo e una donna. Quest'ultima sembra ferita. Le catene sono assicurate a tre anelli di ferro e impediscono loro di raggiungere il cibo.

Tutti i prigionieri sono malnutriti e legati a una serie di catene di ferro, ma due di loro sono stati visibilmente malmenati e frustati. I cultisti li hanno catturati e li hanno portati alla palazzina per essere interrogati.

Craggnor il Nano. Craggnor è un membro del culto e un amico del nano Varram il Bianco, il cultista che Talis odia più di chiunque altro. Talis ha catturato Craggnor nella speranza di scoprire qualche punto debole da sfruttare, ma finora il nano ha resistito a varie offerte di denaro, ammalamenti e tormenti fisici. Talis intende sottoporlo a una forma di lettura del pensiero più potente non appena avrà radunato i materiali giusti per farlo.

Miresella. Questa giovane donna di Baldur's Gate è giunta a Parnast assieme a una carovana, ha scoperto per caso le attività del culto in questa zona ed è stata catturata. È terrorizzata da Talis, che di tanto in tanto scende quaggiù per picchiare lei e Craggnor. Sul collo e sulle spalle sono visibili vari lividi e tagli. Il DM la considera una **esploratrice** umana che al momento ha soltanto 1 punto ferita. Si dimostra grata se ha l'opportunità di fuggire, ma cercherà di non affrontare gli uomini del culto se non viene prima curata ed equipaggiata a dovere.

Fratello Caemon. Questo **sacerdote** umano di Amaunator non è stato flagellato, percosso, ammalato o sottoposto ad altri abusi, cosa che in tutta onestà lo sta rendendo alquanto nervoso. Afferma di provenire da Hillsfar a est e di essere in pellegrinaggio verso un santuario sulla costa, probabilmente è per questo che Talis ha deciso di riservargli un trattamento di favore: è difficile che abbia informazioni utili da fornire.

Fratello Caemon sospetta che Talis voglia convertirlo alla fede del culto, ma teme anche che intenda offrirlo in sacrificio nel corso di un rituale di evocazione e lo stia trattando con estrema gentilezza solo per guadagnarsi la sua fiducia. La gentilezza di Talis è totalmente falsa, ma potrebbe confondere i personaggi e fungere da specchietto per le allodole. Caemon in realtà non sa nulla ed è soltanto un ingenuo di buon cuore.

10. CAMERA DEGLI OSPITI

Questa stanza è buia e fredda. È arredata con un letto carico di coperte e pellicce, una piccola scrivania su cui è poggiata una lampada a olio spenta, un lavandino, un vaso da notte e un braciere carico di tizzoni. Le imposte della finestra sono chiuse.

Questa camera è pronta a ricevere ospiti, ma al momento non è occupata. Non c'è nulla di valore, a parte le lenzuola, le pellicce e altri oggetti simili.

11. SALOTTO DEL CERVO BIANCO

Questa stanza è calda e comoda: vi si trova un grosso caminetto, poltrone di cuoio imbottite e una tavola imbandita di salsicce affumicate e illuminata da alcune candele. Un arazzo appeso al muro mostra un magnifico cervo bianco che sovrasta una vallata. Un paio di draghi verdi volano in cielo al di sopra del cervo, mentre daini, cinghiali e porcospini si nascondono tra il fogliame e la boscaglia sottostante.

Ogni parete è decorata con uno o due trofei, tra cui le teste di due splendide capre di montagna, una testa d'alce dalle corna ramificate, la testa e gli speroni di un'aquila gigante, la testa di un toro metallico, la testa e le zampe anteriori di un grifone e la testa di un cinghiale dalla pelliccia bianca, con zanne lunghe quanto un pugnale. A prima vista, la stanza sembra deserta.

L'arazzo in questa stanza vale circa 400 mo, ma pesa 20 kg. La testa del toro metallico è quella di una gorgone e i trofei sono tutti veri, anche se non hanno un particolare valore al di là di semplici curiosità. La testa di grifone contiene però qualcosa di insolito: funge da nascondiglio per due *pozioni di guarigione*.

12. SERVITORI COBOLDI

Questa stanza spoglia emana un pessimo odore ed è occupata da più di venti coboldi. Metà di loro dormono, gli altri sono svegli.

Ventiquattro **coboldi servitori** fungono da domestici nella palazzina e si occupano di pulire, riordinare, spazzare, cucinare e fare il bucato. Lavorano per lo più di notte. I servitori evitano i combattimenti, ma spiano tutti i visitatori e fanno rapporto a Talis se notano qualcosa di sospetto.

13. SERVITORI UMANI

Questa stanza contiene tre letti e una spartana scrivania. La camera profuma di pulito e le assi del pavimento sono immacolate.

Tre servitori umani (**popolani**) dormono qui quando non lavorano come camerieri o attendenti alla palazzina. Erano stati assunti dal precedente proprietario della palazzina, un certo Lord Marsten, un nobile assassinato dal culto. Quando non devono servire Talis, sono obbligati a restare confinati in questa stanza. I tre odiano servire il culto: sono il primo maggiordomo Gastyn, la capo cameriera Arlaenga e l'ex-capo cacciatore e ora capo cameriere Angrath Woodwise. Detestano i cultisti, specialmente il troll Trepsin.

I servitori umani evitano i combattimenti, ma spiano ogni visitatore. Arlaenga sta cercando di entrare nelle grazie di Talis, quindi le riferisce tutto ciò che nota di sospetto.

I servitori sono disposti a rivelare agli avventurieri la presenza del troll nel canile (area 2) e a indicare la stanza in cui tutto il culto si raduna a complottare (area 20). Sanno anche che i peryton possono essere placati con delle offerte di cibo (area 22) e che il culto custodisce uno stendardo prezioso tra la biancheria (area 15). Ma, soprattutto, rivelano di avere visto "un castello nel cielo vicino a Parnast".

14. BAGNO

Questa piccola stanza ospita una grossa vasca da bagno. La parte bassa del bagno funge anche da lavanderia dove i servitori possono lavare la biancheria, le lenzuola e così via.

15. BIANCHERIA

In questa stanza sono state accumulate coperte, lenzuola, pellicce di vari animali, tovaglie, bandiere, stendardi e tappeti arrotolati.

Non c'è niente di straordinario in questa stanza, ma uno degli stendardi è dotato di cinque strisce colorate rispettivamente di nero, blu, verde, rosso e bianco. Lo stendardo dovrà essere montato su una lancia di qualsiasi tipo: è un segnale che chi si avvicina al Castello Skyreach deve mostrare per identificarsi come amico. Qualsiasi cultista catturato può spiegare lo scopo dello stendardo.

PIANO SUPERIORE DELLA PALAZZINA

Il piano superiore comprende le camere degli ospiti, l'armeria, una sala dei banchetti usata per le riunioni del culto e la camera privata di Talis.

16. SALA DI TALIS

Questa camera ben arredata è piena di mobili e sembra poter fungere sia da sala da pranzo che da sala delle riunioni in cui discutere delle questioni più importanti. Nella stanza ci sono tre uomini che indossano corazze di scaglie e sono armati di spade, e una donna che indossa una tunica su una corazza di scaglie bianca e impugna una bacchetta sormontata da una gemma blu. "Benvenuti. Vi considero miei ospiti. Forse possiamo discutere d'affari."

Questo incontro è la classica scena in cui la nemica spiega i suoi piani, se i giocatori sono disposti a lasciarla parlare.

Talis la Bianca (vedi l'appendice B) è una nemica pericolosa. Si colloca dietro le sue guardie e usa una *bacchetta dell'inverno* (vedi l'appendice C). Le guardie del corpo di Talis includono due **veterani** umani di nome Maelgot e Sorvic, e un **dragoartiglio** (vedi l'appendice B) di nome Kuspia. Se Talis viene uccisa, i veterani si arrendono, ma Kuspia combatte fino alla morte per vendicare l'uccisione della sua padrona.

Talis aspetta l'arrivo alla palazzina di alcuni compagni cospiratori con cui discutere di vari piani e della sua scalata ai ranghi del culto. Se riuscisse a sfruttare la presenza dei personaggi a suo vantaggio, sarebbe ben lieta di scatenarli contro il suo rivale anziché combatterli. Allo stesso tempo, però, sa di non dover apparire sleale nei confronti degli interessi del culto.

Negoziare con Talis. Talis tratta i personaggi con cautela, ma offre loro ospitalità per scoprire se potrebbero tornarle utili come strumenti. Un acuto osservatore noterà che, pur essendo cortese, è tutt'altro che calorosa. Sembra guardingo, ma è evidente che ha in mente qualcosa.

- **Cosa Vuole Talis.** Talis vuole salire di rango e condurre i suoi rivali a una rovinosa caduta.
- **Cosa Offre Talis.** La donna incita i personaggi a sabotare il trasporto di un grosso carico di tesori. I cultisti al comando di Rezmir useranno il castello volante di un gigante delle nuvole per accelerare le procedure di consegna. Talis si offre di aiutare i personaggi a salire a bordo del Castello Skyreach prima della sua partenza (vedi l'episodio 8) e fornisce loro uno stendardo (vedi l'area 15) e una parola d'ordine valida ("Tiamat, nostra Madre e Forza") che consentirà loro di giungere al castello senza rischi.
- **Accettare l'Accordo.** Se il gruppo stringe l'accordo, Talis preferisce rimanere indietro in modo da usare la sua magia per controllarli di tanto in tanto. Se i personaggi insistono affinché Talis li accompagni, la donna acconsente, ma potrebbe rivoltarsi contro di loro in base agli sviluppi degli eventi, una volta giunti al Castello Skyreach.
- **Rifiutare l'Accordo.** Se i personaggi rifiutano la generosa offerta di Talis, ha inizio un combattimento. Talis grida per chiamare rinforzi, cosa che farà accorrere i gargoyle dell'area 5, l'orroroso corazzato dell'area 6 e i coboldi dell'area 12. Chiamerà perfino il troll Trepsin, gridando aiuto dalla finestra. Il DM dovrà condurre questo combattimento senza trattenere i colpi e, se

le cose vanno male, Talis fuggirà da una finestra per dileguarsi nei boschi o varcare un portale (vedi l'area 1).

Talis si Arrende. Talis non è il genere di nemico che combatte fino alla morte; ci tiene a sopravvivere ed è disposta ad arrendersi e a chiedere pietà. Anzi, usa la sua rivalità e le sue recenti traversie con la gerarchia del culto per spacciarsi per una "cultista disillusa" che, seppur contro voglia, è disposta a fornire informazioni.

Se i personaggi accettano la sua resa, Talis condivide con loro le informazioni seguenti, purché il personaggio che la interroga continui a effettuare con successo una sequenza di prove di Carisma (Persuasione) con CD 15. Quando il personaggio fallisce un tiro, Talis si chiude nel silenzio... almeno finché non viene corrotta, minacciata o persuasa con l'offerta di altre informazioni in cambio.

- Talis identifica i cinque capi del culto come "portavoce dei draghi", ognuno dei quali dimostra un'affinità per un tipo particolare di drago cromatico. I nomi dei capi sono Severin il Rosso, Galvan il Blu, Neronvain il Verde, Rezmir la Nera e Varram il Bianco.
- Spiega il significato dello stendardo nell'area 15 e rivela i vari simboli e segnali del culto (vedi il riquadro all'inizio dell'episodio).
- Se questo non è sufficiente, rivela che il culto ha ammassato un tesoro di enormi dimensioni in un castello volante nascosto nelle vicinanze... ma non per molto tempo. Se incalzata per fornire più dettagli, Talis rivela che il castello appartiene a un gigante delle nuvole alleato con il culto. Stando a quanto dice, il castello è nascosto nei pressi del villaggio di Parnast, sotto il controllo del culto.
- Se tutto questo non bastasse, rivela al gruppo con tono fiero ed esaltato che un grande drago bianco risiede nel castello. Ne parla come "Glazrael il Cacciatore di Nuvole, un magnifico drago bianco come la neve, di pura razza nordica". Quando descrive i draghi, Talis lo fa con i toni di una fanatica.
- Non sa molto sui Maghi Rossi, ma rivela che un emissario dei Maghi Rossi è stato inviato per collaborare al trasporto del tesoro fino al quartier generale del culto.
- Potrebbe essere disposta a rivelare al gruppo che il culto e i suoi alleati stanno riunendo un esercito sulle Montagne del Tramonto all'estremo sud, in attesa dell'arrivo di Tiamat.

RICOMPENSE

A prescindere dall'esito delle interazioni del gruppo con Talis, se il DM usa la regola dei punti esperienza per pietre miliari, i personaggi arrivano al 7° livello dopo avere trattato con lei.

17. ARMERIA

Un grosso buco sul tetto espone quest'armeria alle intemperie. Al momento pochissime armi sono custodite in questa stanza. Gli scaffali lungo la parete nord sono quasi vuoti e, su una malconcia rastrelliera per armi appoggiata contro la parete sud, sono state appoggiate tre lance arrugginite e una rete smagliata. Accanto alla rastrelliera, c'è un armadietto chiuso.

Un esame degli scaffali e della rastrelliera fornisce una spada lunga, una custodia con 20 quadrelli da balestra, una custodia con 10 frecce, tre lance e una rete. L'armadietto non è chiuso a chiave e contiene due balestre pesanti e due archi lunghi.

TESORO

Una delle lance arrugginite è decorata di fregi in mithral (50 mo) e un'altra, di nome *Bagliore di Drago*, è stata incantata con 10 cariche dell'incantesimo *luce diurna* da usare al crepuscolo o nel sottobosco più buio della foresta. La parola d'ordine da pronunciare è "Gli occhi di Tiamat risplendono", scritta con rune in Draconico sulla guardia a crociera della lancia.

18. CAMERA DA LETTO DI TALIS

Su questo enorme letto è steso un soffice copriletto di colore bordeaux e un vivace fuoco crepita nel caminetto, trasmettendo calore e un'atmosfera accogliente a tutta la stanza.

TESORO

Talis tiene in questa stanza un forziere chiuso a chiave, di cui possiede l'unica chiave. Il forziere può anche essere aperto da un personaggio che usi gli arnesi da scasso ed effettui con successo una prova di Destrezza con CD 21. Una volta aperto, il forziere lascia trapelare la luce emanata dalla *cotta di maglia +1* che contiene. La luce dell'armatura fa risplendere anche 4.000 mo e una *pergamena di raggio rovente*, a loro volta contenute nel forziere.

Ognuno dei due veterani porta con sé 20 mo e Kusphia porta un simbolo del culto lavorato in argento del valore di 40 mo.

19. CAMERA DELLE GUARDIE DEL CORPO

Le imposte delle finestre sono aperte e lasciano entrare la luce. Quattro letti disfatti sono disposti lungo la parete sud. Gli altri mobili includono una tavola con quattro sedie e una piccola cantina di legno carica di bottiglie, quasi tutte stappate e vuote.

I veterani che servono Talis hanno scelto per loro questi alloggi ben arredati: si chiamano Maelgot, Sorvic e Wessic il Vetusto. Wessic, un **veterano** umano di sessant'anni, riposa in questa stanza quando i personaggi vi entrano per la prima volta; gli altri si trovano nell'area 16. Wessic dorme indossando l'armatura e tiene la sua arma nascosta sotto il letto, a portata di mano. Se viene svegliato, combatte ferocemente e chiama aiuto gridando; questo solitamente fa intervenire Talis e le altre guardie, ma non Trepsin il troll o i servitori umani e coboldi della palazzina. Se scende a metà dei suoi punti ferita, tenta di arrendersi.

TESORO

Quasi tutte le bottiglie sono vuote, ma le dodici che sono ancora piene valgono 15 mo ciascuna. Inoltre, all'interno di una delle bottiglie vuote è nascosta una collana d'oro rubata del valore di 250 mo.

20. CAMERA DELLA REGINA DEI DRAGHI

Un caminetto crepitante diffonde luce e calore da un'estremità di questa spaziosa camera, il cui soffitto, alto 9 metri, è sorretto da dieci colonne di legno scolpite a forma di draghi. Cinque grandi arazzi sono stati appesi alle pareti: due sulla parete ovest, ai lati di una porta, due sulla parete est, uno a fianco all'altro, e uno particolarmente grande che sovrasta la parete sud, accanto al caminetto.

TALIS LA BIANCA





Questa stanza, in passato usata come sala dei banchetti, è ora riservata alle riunioni del culto e attualmente non è occupata da nessuno. Una doppia porta lungo la parete nord si apre su una balconata di pietra che si affaccia sulle stalle, sul canile e sul pozzo (vedi le aree 2 e 3 per i dettagli).

Arazzi. Quattro dei cinque arazzi mostrano scene di draghi che vanno a caccia, uccidono e si cibano di creature inferiori: draghi blu che attaccano una carovana nel deserto, elfi che soccombono al soffio di gas velenoso di un drago verde, un drago rosso che mette a ferro e fuoco quello che sembrerebbe il Quartiere del Castello di Waterdeep e un drago nero e uno bianco che volano in cerchio sopra una gelida palude disseminata di rovine. Ogni arazzo vale almeno 500 mo, se venduto al compratore giusto, ma pesa circa 37,5 kg ed è molto ingombrante.

Il quinto arazzo mostra Tiamat, la regina dei draghi malvagi in tutta la sua gloria, incoronata in oro e argento. L'arazzo è incastonato di gemme e intessuto di fili d'oro e d'argento, è alto 6 metri e largo poco più di 10 metri e mostra Tiamat mentre distrugge intere città circondate da uno stuolo di seguaci adoranti; pesa circa 100 kg e vale 2.500 mo. Limitandosi a rimuovere le pietre semipreziose, è possibile recuperare granati, agate, seleniti e altre pietre simili per un valore totale di 800 mo.

Un esame più ravvicinato dei tappeti e una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20 effettuata con successo rivelano le loro ubicazioni nella regione della Costa della Spada. I draghi blu attaccano una carovana che attraversa il deserto Anauroch, il drago bianco e il drago nero volano in cerchio sopra il Mare dei Morti, il drago rosso

si trova nei pressi di Waterdeep e il drago verde semina chiaramente la morte tra gli elfi della Grande Foresta, a giudicare dalle montagne sullo sfondo. L'immagine di Tiamat stringe chiaramente Waterdeep, Neverwinter e Baldur's Gate tra gli artigiani.

Porta Segreta. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, è possibile trovare una porta segreta che conduce alla sala dei trofei (area 21).

21. SALA DEI TROFEI

Tre finestre aperte lasciano entrare luce e aria in questa stanza. Le pareti sono decorate con le teste impagliate di vari animali, tra cui quella di un grosso cervo reale, una capra di montagna, un orso, due lupi invernali e quella che può essere soltanto la testa di un ankheg. Due stendardi consumati pendono dal soffitto. Questa comoda saletta è arredata soltanto con due poltrone di cuoio e una serie di bracieri.

In essenza, questa è la sala dove i cacciatori si vantano delle prede che hanno abbattuto.

Porta Segreta. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, è possibile scoprire una porta segreta tra gli arazzi sulla parete est. La porta è ingegnosamente nascosta tra i pannelli di legno della stanza e una volta aperta conduce all'area 20. È possibile scoprirla anche tirando il bordo del pannello di legno visibile tra gli arazzi.

22. NIDO DEI PERYTON

Questo grosso nido sul tetto è fatto di rametti, foglie e piume intrecciati e mescolati alle ossa sbiadite dal sole di animali di ragguardevoli dimensioni: daini, orsi o forse capre di montagna.

Il nido copre un camino collegato alla camera da letto di Talis (area 18) e appartiene a un **peryton** e alla sua compagna. In vari momenti della giornata, i due peryton lasciano il nido per andare in cerca di cibo. Durante il giorno, esiste una probabilità del 50 per cento che il nido sia vuoto; di notte, entrambi i peryton dormono all'interno del nido.

I peryton sono alleati del culto e hanno un'ottima visuale di tutti i portali di fronte alla palazzina (area 1). Tuttavia, dal nido non possono vedere le stalle o il canile (aree 2 e 3).

Combattimento sul Tetto. Il nido offre ai peryton un buon appoggio e una ragionevole stabilità, ma rimanere in piedi sul tetto inclinato non è facile. All'inizio del proprio turno o ogni volta che subisce danni, una creatura in piedi sul tetto deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Se la creatura lo fallisce, cade prona sul tetto; se lo fallisce di 5 o più, scivola e rotola giù dal tetto, subisce 2d6 danni contundenti e cade prona sul terreno.

TESORO

Il nido contiene ossa, alcuni frammenti di armatura, un elmo perforato e altri detriti. Frugando nel nido per 1 minuto o poco più, è possibile rinvenire due tesori: un antico *scudo catturafrecce* e un sacco contenente argenteria ormai ossidata per un valore di 100 mo.

IN VIAGGIO VERSO PARNAST

Se il DM usa la regola dei punti esperienza per pietre miliari, i personaggi arrivano al 7° livello dopo avere completato l'esplorazione della palazzina di caccia e avere sconfitto Talis o stipulato con lei una precaria alleanza.

In Marcia Verso Parnast. Il villaggio di Parnast e il castello si trovano a circa 7,5 km di distanza dalla palazzina, sul lato più lontano della montagna, oltre una serie di colline boschive, tronchi caduti, ruscelli impetuosi e sentieri fangosi. Procedendo a piedi, servirà almeno una mezza giornata di viaggio.

Mancare il Castello. Se i personaggi uccidono Talis e tutti i suoi guardiani e servitori, non resta nessuno a informarli sul Castello Skyreach e il gruppo potrebbe attardarsi troppo per curarsi o per esplorare a fondo la palazzina. Il DM può lasciare una traccia tra i documenti di Talis o fare in modo che un abitante del villaggio (quasi tutti sono cultisti) si presenti alla palazzina per consegnare cibo e altre scorte.





EPISODIO 8: IL CASTELLO TRA LE NUVOLE

Il culto ha acquisito una preziosa base aerea: il Castello Skyreach, una fortezza volante costruita dai giganti delle nuvole. Questo castello è ormeggiato nei pressi del villaggio di Parnast ed è protetto da varie nebbie, magie e mostri. La fortezza contiene buona parte dei tesori e degli oggetti preziosi che il culto ha saccheggiato in tutta la regione, tesori che andranno ad aggiungersi a un cumulo ancora più mastodontico al Pozzo dei Draghi, dove il culto intende evocare Tiamat.

Quando i personaggi arrivano al villaggio, Rezmir ha già dato ordine che la fortezza sia preparata per la partenza. I personaggi dovrebbero avere tempo a sufficienza per occuparsi di Talis e forse anche degli altri cultisti prima che il castello si alzi in volo.

I personaggi dovranno usare l'astuzia nel pianificare il loro assalto al castello: è palesemente un luogo ben protetto. D'altro canto, non possono perdere troppo tempo: se esitano troppo a lungo, il Castello Skyreach decollerà per andare a recuperare i tesori di un altro covo del culto. Il momento esatto in cui questo accade è lasciato alla discrezione del DM.

Se Talis si trova con il gruppo, può usare il suo rango e la sua influenza per consentire ai personaggi di accedere al Castello Skyreach senza troppi rischi, ma una volta all'interno non potrà garantire la loro incolumità (anzi, li tradirà alla prima occasione). I personaggi dovrebbero essere giunti all'8° livello o essere in procinto di raggiungerlo per la fine di questo episodio.

1. IL VILLAGGIO DI PARNAST

Questo piccolo villaggio è segretamente sotto il controllo del Culto del Drago. I cultisti caricano e scaricano le merci presso questo insediamento e parte di quelle merci vengono inviate alla palazzina di caccia di Talis (vedi l'episodio 7).

Il villaggio è composto da qualche dozzina di abitazioni e da una piccola piazza. I suoi edifici includono una taverna, una stalla e un santuario. In netto contrasto con questo borgo rustico, si erge un possente castello di ghiaccio seminascondito in una gola velata dalla nebbia: le mura sono alte dodici metri, una serie di enormi torri slanciate sventa verso il cielo (una è fatta di ghiaccio azzurro, un'altra sembra diroccata) e ogni elemento è costruito su scala adatta a un gigante. I banchi di nebbia celano buona parte dei dettagli del castello, ma notate due statue ai fianchi dell'enorme cancello.

I cultisti che si spacciano per abitanti del villaggio sono maldisposti nei confronti dei visitatori, mentre gli abitanti del villaggio sotto l'influsso del culto restano in silenzio e si tengono alla larga dai visitatori nel timore di suscitare la collera del culto.

Se i personaggi esigono di parlare con chi comanda, vengono indirizzati dal **Capitano Othelstan** (appendice B), ma vengono anche messi in guardia sul suo conto: non ha né il tempo, né la pazienza di trattare con i fuorilegge.

IL CARRAIO SOLLECITO

Sebbene il villaggio sia pieno di cultisti e di collaboratori del culto, non tutti sono disposti ad accettare la presenza del culto. Gundalin il Carraio, un umano che fabbrica ruote e ripara assali per i mercanti, i boscaioli e gli altri abitanti locali, vuole che il culto se ne vada. Se i personaggi si guardano in giro alla ricerca di qualcuno che non sia un membro del culto, possono trovarlo al Boccale Dorato (dove non dice nulla) o alla sua piccola bottega che si affaccia sulla piazza. Cerca spesso di attirare la loro attenzione, ma è terrorizzato dal culto e parlerà soltanto in un luogo sicuro dove non sarà visto. Conosce tutto ciò che è riportato nella sezione "Dicerie e Informazioni".

DICERIE E INFORMAZIONI

Numerosi manovali, portatori, artigiani e cultisti vivono e lavorano al villaggio e, sebbene siano riluttanti a parlare, possono essere corrotti con offerte in denaro, affascinati o convinti effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 18. Ogni successo fornisce ai personaggi una delle informazioni seguenti, che vanno presentate nell'ordine sottostante.

- Il membro del culto di rango più alto che frequenti Parnast è la mezzodrago, la Portavoce dei Draghi Rezmir (se è ancora libera e in vita, Rezmir si è nascosta. Nessuno al villaggio sa dove trovarla, anche se molti credono che il Castello Skyreach sia il luogo più probabile dove si sia recata).
- Il braccio destro di Rezmir è un veterano del culto, un dragoanima noto come il Capitano Othelstan. È lui a comandare le forze del culto a Parnast e a tenere d'occhio tutti i visitatori e le merci che transitano per il villaggio.
- Il culto controlla Parnast da più di un anno e ha praticamente portato sul posto una compagnia di malviventi per assumerne il comando.
- Alcuni abitanti del villaggio erano già degli infiltrati del culto, mentre altri si sono affiliati al culto quando hanno capito che l'organizzazione è ricca e dispone di un esercito privato.
- I cultisti tengono alcune viverne addestrate nella stalla del villaggio: le usano per raggiungere il castello quando è in volo (nessuno al villaggio sa dove sia diretto il castello una volta partito da Parnast, nemmeno il Capitano Othelstan).
- I personaggi possono anche imparare una delle due parole d'ordine per entrare senza rischi al castello da Gundalin o da chiunque diventi amichevole

nei loro confronti: "Tiamat, nostra Madre e Forza" o "Sia Lode a Blagothkus."

2. IL BOCCALE DORATO

Un boccale giallo è appeso sopra la porta di questa taverna rustica. All'interno, tuttavia, il locale sembra tutt'altro che allegro. Tutte le conversazioni si interrompono e gli occhi di tutti gli avventori si posano su di voi. Un uomo alto e robusto dalle folte basette si fa avanti e vi chiede: "Cosa posso servirvi, viaggiatori?"

Un visitatore può comprare un boccale di birra per 3 mr o un boccale di sidro più forte per 1 ma. Il menu comprende salsicce, zuppa di cavoli e pane nero (4 mr per un pasto completo), ma nessuno viene al locale per mangiare bene. I pasti offerti servono a riempire lo stomaco dei viaggiatori per la giornata e nulla più.

Se i personaggi si siedono e ordinano da bere, va tutto bene.





BRYAN SYME

"Vi mando il cameriere tra un istante, con la birra migliore che potrete assaggiare nella mia umile taverna." Si dirige in cucina e grida di preparare una brocca.

Il proprietario della taverna è Ragnar Redtooth, un individuo apparentemente cordiale, ma che in realtà è sul libro paga del Culto del Drago. Gli stranieri non sono mai bene accettati nella sua taverna, ma vengono serviti mentre Ragnar informa il Capitano Othelstan del loro arrivo tramite un messaggero. Ragnar è un uomo dal passato violento ed è considerato un **veterano** senza armatura (CA 10). Tiene le sue armi nascoste sotto il bancone.

Strappare informazioni a Ragnar e alla sua clientela è difficile. Gli abitanti del villaggio vogliono tenere i personaggi occupati e chiedono loro di raccontare qualche storia dei loro viaggi, cercano di sapere qualcosa sulle loro famiglie, da dove vengono e perché sono venuti qui.

Se qualcuno chiede a Ragnar un posto dove dormire, l'oste mette bene in chiaro che non è un locandiere: non ci sono né letti né camere disponibili e perfino la stalla è piena. Se qualcuno gli chiede perché, risponde con la solita scusa: "Lord Marsten e il suo seguito stanno per venire a caccia in questa zona. Tutti i servitori stanno già

preparando la taverna per il loro arrivo" (in realtà questo è un cumulo di sciocchezze: Ragnar non ha alcuna camera, ad eccezione della sua). Se i personaggi si trattengono per qualche istante, Ragnar aggiunge che può offrire loro la sua camera personale all'esorbitante tariffa di 10 mo. "Il tempo di sgombrare alcune cose ed è tutta vostra." Anche questa è soltanto una tattica per temporeggiare, ma non si farà problemi ad accettare il denaro.

Poiché i cultisti stanno per far decollare dal villaggio un castello carico di tesori, sono disposti a tutto per evitare che i personaggi scoprano qualcosa di sospetto, come per esempio i carri carichi di forzieri (non c'è spazio per nascondere una carovana in un villaggio così piccolo) o le viverne che usano come cavalcature, custodite nelle stalle (vedi l'area 3). Se Ragnar riesce a tenere i personaggi impegnati a bere, mangiare e chiacchierare, il Castello Skyreach potrà levarsi in volo indisturbato.

TESORO

Il Boccale Dorato trae il suo nome da un oggetto magico che Ragnar trovò anni fa: un boccale d'oro, decorato con immagini di nani danzanti e simboli del grano. Questo è un *boccale dell'abbondanza*. Pronunciando la parola d'ordine ("Illefarn") mentre si impugna l'oggetto, il boccale si riempie di un litro e mezzo di ricca birra nanica. Questo potere può essere usato fino a tre volte al giorno.

3. LA STALLA

La grande doppia porta che conduce nella stalla è chiusa e l'edificio sembra sprangato.

Se i personaggi chiedono in giro, gli abitanti del villaggio rispondono che la stalla è inutilizzabile da diverso tempo. Chiunque ascolti attentamente sente però un rumore simile a un muggito (non è richiesta alcuna prova). Il culto tiene due **viverne** rinchiusi nella stalla e a volte le bestie lanciano il loro possente ruggito.

Il pavimento della stalla è disseminato di ossa di pecora e teschi di bue spezzati. Oltre alle imbragature per cavalcare le viverne, la stalla non contiene alcun tesoro.

CAVALCARE LE VIVERNE E RAGGIUNGERE IL CASTELLO

Le viverne nella stalla (area 3) sono addestrate per trasportare fino a due cavalatori Medi o sei cavalatori Piccoli alla volta. La parte più difficile consiste nel bardarle con le loro imbragature in modo che i cavalatori non cadano e impartire i comandi giusti una volta che le bestie si sono alzate in volo.

Qualsiasi personaggio può imbrigliare una viverna effettuando con successo una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 10. Se la prova fallisce di 5 o più, la viverna si oppone strenuamente e attacca il personaggio una volta con il suo pungiglione caudale come reazione. Le viverne non sono troppo schizzinose su chi le cavalca, ma per convincerle a volare o a muoversi in una direzione specifica, è necessario usare un'azione per effettuare una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 15; se la prova fallisce, la viverna ignora i comandi del cavalcatore fino al turno successivo di quest'ultimo. Dopo che un cavalcatore ha effettuato con successo due di queste prove, la viverna si dirige dove il cavalcatore desidera per un'ora, finché non subisce danni o finché il cavalcatore non smonta.

Il castello è facile da avvistare, sia di giorno che di notte, entro un raggio di 7,5 km. Le viverne volano più velocemente del castello, quindi sono in grado di raggiungerlo anche se partono dopo di esso.

LE TEMPSTICHE DELLA PARTENZA

Quanto a lungo possono trattenersi i personaggi? La domanda delle tempistiche è ingannevole, dal momento che il gruppo potrebbe puntare dritto al castello e perdersi molte potenziali informazioni e opportunità di interpretazione a Parnast. Quindi il Castello Skyreach dovrebbe decollare quando il DM ritiene che sia il momento più scenico per farlo, ma i suggerimenti seguenti possono aiutarlo a scegliere il momento migliore.

Fare irruzione nel Castello Immediatamente. I giocatori più aggressivi possono assalire il castello finché è ancora a terra. Oltre a vedersela con le difese del castello, dovranno anche affrontare i rinforzi provenienti da Parnast. Questi rinforzi includono il **Capitano Othelstan**, un **veterano**, sei **guardie** e tre **dragoartiglio**. Inoltre, Othelstan e il **veterano** (il suo braccio destro) cavalcano un paio di **viverne** (vedi l'area 3).

Bighellonare e Riposare. Se il gruppo trascorre al villaggio un'ora o più a fare domande, a mangiare o a riposarsi, o per qualsiasi attività che non sia infiltrarsi nel castello, rischia di mancare la partenza. Il castello si alza in volo un'ora dopo che i cultisti capiscono che ci sono degli infiltrati nel villaggio. Dopo che il castello è decollato, gli abitanti del villaggio abbandonano ogni simulazione di amicizia e inviano il **Capitano Othelstan** (vedi l'appendice B), un **veterano** e sei **guardie** a tentare di catturare gli intrusi, per ucciderli come vittime sacrificali o scacciarli dal villaggio. Othelstan può anche chiamare rinforzi in forma di tre **dragoartiglio**, uno dei quali trova il tempo di liberare le due **viverne** nella stalla (vedi l'area 3).

Ultima Possibilità. Se il castello si alza in volo senza i personaggi, Gundalin o un altro abitante del villaggio propenso ad aiutare il gruppo potrebbe fornire aiuto prima che il Capitano Othelstan e i suoi uomini arrivino, suggerendo ai personaggi di correre nella stalla, bardare le **viverne** e spiccare il volo immediatamente. I personaggi hanno qualche round per raggiungere la stalla prima che Othelstan faccia circondare l'edificio e intimi loro la resa.

SVILUPPI

I personaggi possono cercare di imbrigliare le **viverne** e usarle come cavalcature aeree; vedi il riquadro "Cavalcare le **Viverne** e Raggiungere il Castello" per i dettagli. Se rubano una o due **viverne** da sotto il naso del culto, guadagnano 4.000 PE da spartirsi equamente tra loro (più di quanti ne guadagnerebbero uccidendo le **viverne**).

4. SANTUARIO DELLE ASCE

Questo edificio di legno è un santuario eretto dai taglialegna del villaggio e riunisce varie divinità sotto un unico tetto.

Una statua di Angharradh, una semiconosciuta divinità elfica che rappresenta la primavera, si erge tra le statue delle divinità che rappresentano le altre stagioni, nella fattispecie Auril (inverno), Chauntea (estate) e Mielikki (autunno). La statua di Angharradh è stata profanata: le mani e il volto sono stati mozzati. Uno scoiattolo morto è stato deposto ai piedi di Auril.

La statua di Mielikki non solo è stata riverniciata di recente, ma è anche circondata da piccole scodelle, pezzi di pane e altre modeste offerte depositate ai suoi piedi.

Al centro della piazza del villaggio sorge un pozzo, circondato da quattro edifici: un santuario vuoto, la bottega di un carraio, una taverna e una stalla.

Mercanti di legname, boscaioli e altri venditori contrattano sul prezzo del legname migliore e alcuni carri trasportano rifornimenti. Vedi le aree 2, 3 e 4 per ulteriori informazioni sulla taverna, sulla stalla e sul santuario.

Il pozzo è profondo 12 metri e l'acqua è fredda e pura. Cinque **guardie** umane fedeli al Culto del Drago montano costantemente la guardia in piazza, per assicurarsi che gli abitanti si comportino come loro ordinato. Se i personaggi decidono di affrontare le guardie, una corre ad avvertire il Capitano Othelstan mentre gli abitanti del villaggio fuggono. Soltanto il carraio Gundalin rimane a osservare la scena, ma lo fa da dietro un solido carretto di legno.

CASTELLO SKYREACH

Eoni fa, i giganti delle nuvole costruirono questa fortezza volante per combattere la loro antica guerra contro i draghi anche nei cieli. Il castello è in grado di volare grazie allo spirito di un gigante, un antico legame che risale ai giorni in cui i draghi e i giganti si scontrarono in una serie di grandi guerre. Il legame impediva ai draghi di impossessarsi di questi castelli ed è ancora attivo a distanza di molti secoli.

Il culto ha stretto un patto con il proprietario del castello, un gigante delle nuvole di nome Blagothkus che non odia particolarmente i draghi (anzi, in verità non odia particolarmente nessuno). Lo spirito della moglie defunta del gigante, Esclarotta, controlla la propulsione del castello e lo mantiene in volo. Il culto non può permettersi di inimicarsi Blagothkus, in quanto lo spirito del castello non obbedirebbe ai loro comandi.

Il Castello Skyreach è stato scolpito in un blocco di ghiaccio talmente spesso da risultare opaco. Il ghiaccio è forte e impenetrabile come il granito, grazie all'antica magia dei giganti delle nuvole. Le torri e le mura circondano il nucleo dell'iceberg, scavato al centro per fungere da tana di un potente drago bianco alleato del culto. L'intera struttura può essere celata sotto un velo di nebbia e di nubi, o regolato in modo da muoversi lentamente assieme al vento. Vedi l'area 19 per i dettagli.

TRATTI GENERALI

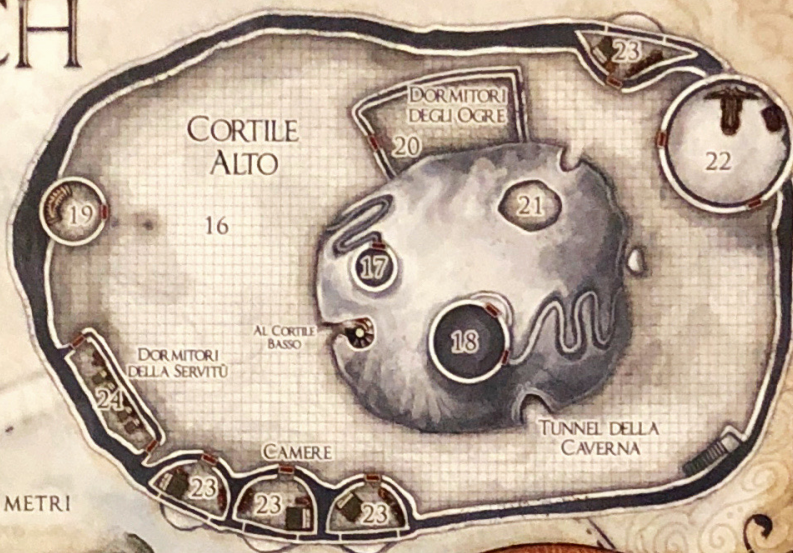
Il castello è stato scolpito in un blocco di ghiaccio opaco, rinforzato magicamente e reso duro come la pietra. Finché è a terra, il castello giace in una grossa gola ai margini di Parnast. L'intera gola è pesantemente oscurata dalla nebbia, quindi i personaggi possono avvicinarsi al castello senza essere visti dai suoi abitanti. Finché il castello non si alza in volo, i cultisti e le guardie del villaggio continuano a condurre carri carichi di provviste e di tesori fino al cancello principale del castello (vedi l'area 6 per i dettagli).

Porte. Tutte le porte del castello sono spesse 30 cm; sono fatte di ghiaccio duro come la pietra, ma pesante solo la metà della pietra. Sono dotate di cardini e maniglie di ferro e sono fatte a misura di gigante. Una porta normale è alta 6 metri, larga 2,4 metri e le maniglie sono situate a 3 metri d'altezza dal pavimento.

Soffitti. Tutti i soffitti del castello sono alti 9 metri per accogliere comodamente i giganti delle nuvole che lo hanno costruito.

CASTELLO SKYREACH

CORTILE ALTO



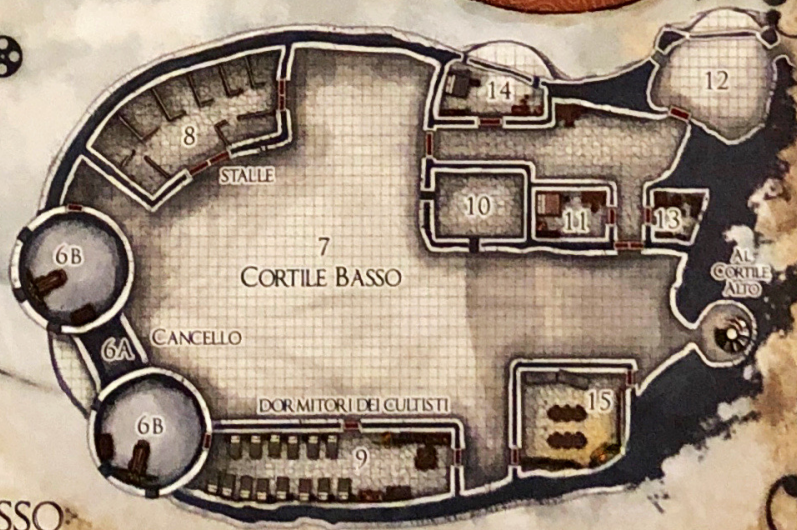
□EQUIVALE A 1,5 METRI



TUNNEL DI GHIACCIO



VISTA LATERALE



CORTILE BASSO

BLANDO

PERSONAGGI NON GIOCANTI IMPORTANTI

Il Castello Skyreach è la dimora del gigante delle nuvole Blagothkus, di un paio di giganti delle pietre di nome Wiglof e Hulda (alleati del gigante delle nuvole), della Portavoce dei Draghi Rezmir del Culto del Drago, di due Maghi Rossi di Thay (Rath Modar e Azbara Jos), di una vampira di nome Sandesyl Morgia e di un drago bianco adulto di nome Glazhael il Cacciatore di Nuvole.

Questi avversari non si fidano interamente l'uno dell'altro e difficilmente presenteranno un fronte unico contro i personaggi. Al contrario, i giganti combattono per difendere la loro dimora, mentre i cultisti e il drago combattono per difendere il loro tesoro. Se i personaggi giocano bene le loro carte, questa diffidenza porterà i nemici alla rovina. I PNG hanno dozzine di servitori, cultisti e guardie a loro disposizione. Se più di uno o due di questi servitori vengono rinvenuti morti, i cultisti iniziano a setacciare il castello alla ricerca degli assassini.

NEGOZIARE CON IL GIGANTE DELLE NUVOLE

Il gigante delle nuvole Blagothkus non è un sostenitore particolarmente entusiasta del Culto del Drago, ma vede nel culto un modo per riscuotere i suoi fratelli giganti dall'inerzia e spronarli a tornare in azione.

Blagothkus pensa che i giganti si siano rammolliti e che scontrarsi con i draghi farebbe bene a tutta la razza. E così agevola le operazioni del culto, ma allo stesso tempo cerca di assicurarsi il sostegno degli altri giganti spronandoli a reclamare il loro legittimo posto come signori del mondo. Crede che l'ascesa di Tiamat e la minaccia di un impero dei draghi possa spronare i giganti a unire le forze.

Blagothkus non ha nulla contro la "gente piccola". Conferma di buon grado ai personaggi che sì, il castello sta trasportando un ricco tesoro al Pozzo dei Draghi, dove il culto sta radunando le forze e ammassando un tesoro gigantesco in attesa dell'arrivo di Tiamat (Blagothkus non sa da dove debba arrivare). Se i personaggi vogliono aiutarlo a combattere i cultisti, il gigante li porterà volentieri in qualche luogo più interessante su al nord, dove sta riunendo il suo piccolo esercito per combattere i draghi dopo che saranno stati attirati allo scoperto. Questo esercito è descritto in maggior dettaglio in *L'Ascesa di Tiamat*.

6. CANCELLO PRINCIPALE

Un ponte levatoio abbassato consente di oltrepassare un fossato nebbioso. Oltre il ponte levatoio, una saracinesca sollevata consente di percorrere una galleria che sfocia in un cortile a cielo aperto. Accanto al cancello si ergono delle figure imponenti, ma non riuscite a distinguerle con chiarezza.

Prima che il castello si alzi in volo e lasci Parnast, il culto porta alcuni carri carichi di forzieri del tesoro e di provviste nel cortile basso e li scarica ogni una o due ore durante il giorno. Se gli avventurieri si piazzano a portata di udito dal cancello e ascoltano attentamente, possono udire la parola d'ordine quando ogni carro varca il cancello.

I carri dei rifornimenti offrono al gruppo un modo per entrare nel castello di nascosto. I cultisti trascinano le provviste in cucina (area 15) e trasportano i forzieri del tesoro nella camera principale del tesoro del drago, più in basso (area 25).

MURA E DIFESA AEREE

Le mura del castello sono fatte di ghiaccio solido, ma possiedono la resistenza e la densità della pietra. Le mura offrono un'ottima protezione dagli attacchi provenienti da terra. Quando il castello è in volo, le mura servono anche a bloccare il vento e a evitare che gli occupanti precipitino nel vuoto.

Di Giorno. Tre **ogre** stanno di guardia in cima a ogni torre del cancello (vedi l'area 6B). Possono gridare per chiamare rinforzi, che arriveranno dalle aree 9, 10 e 15. Rezmir e i suoi drachi guardiani (vedi l'area 11) arrivano tre round dopo. Il cortile basso è sgombro dalla nebbia durante le ore diurne.

Di Notte. Oltre agli ogre che montano la guardia (vedi sopra), la vampira Sandesyl Morgia pattuglia il cortile basso, che di notte è pesantemente oscurato da una fitta nebbia, e il cortile alto, che di notte è leggermente oscurato. Fintanto che la vampira è di pattuglia, i cultisti e i coboldi si tengono alla larga dai cortili.

6A. GALLERIA D'INGRESSO E GOLEM

Una pesante saracinesca in ferro e quercia è stata sollevata oltre il ponte levatoio. Due statue alte 5,4 metri riproducono dei giganti delle nuvole a grandezza naturale, un maschio e una femmina. Sono situate oltre la saracinesca e rivolte l'una verso l'altra all'interno della galleria d'ingresso.

Le carrucole che sollevano e abbassano il ponte levatoio e la saracinesca sono situate nelle vicine torri di guardia; vedi l'area 6B per i dettagli.

Le due statue situate a fianco della saracinesca e all'interno della galleria d'ingresso sono **golem di pietra**. Chiunque tenti di attraversare la galleria d'ingresso senza pronunciare la parola d'ordine giusta ("Tiamat, nostra Madre e Forza" o "Sia Lode a Blagothkus") attiva uno dei golem. Se un'altra creatura tenta di passare senza pronunciare la parola d'ordine giusta, il secondo golem si anima e attacca. Soltanto un gigante delle nuvole può ordinare ai golem di tornare alle loro postazioni una volta che si sono attivati.

6B. TORRI DEL CANCELLO

Queste due torri del cancello hanno altezze diverse. Quella a sinistra del ponte levatoio è alta 36 metri, mentre quella a destra del ponte levatoio è alta 24 metri.

Tre **ogre** montano la guardia in cima a ogni torre. Sebbene gli ogre siano dotati di giavellotti, possono scagliare queste armi anche usando una grossa balista installata sul tetto di ogni torre.

TETTI DELLE TORRI

È richiesta un'azione per caricare e fare fuoco con una balista, ma l'arma può fare fuoco soltanto una volta per ogni round. Un ogre che scaglia un giavellotto con una balista effettua l'attacco seguente invece del suo regolare attacco con il giavellotto.

Giavellotto. Attacco con Arma a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 36 m/144 m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d8) danni perforanti.

Ogni balista possiede CA 10, 50 pf e immunità ai danni psichici e da veleno.

INTERNI DELLE TORRI

Una grossa botola sul tetto di ogni torre può essere aperta per rivelare una scala a chiocciola di ghiaccio che corre lungo la parete interna della torre fino a scendere a pianterreno, dove una singola porta a misura di gigante (non chiusa a chiave) conduce al cortile basso (area 7) o ai dormitori dei cultisti (area 9).

La carrucola che solleva e abbassa il ponte levatoio è situata al pianterreno della torre nord, mentre quella della saracinesca è situata al pianterreno dell'altra torre. Ogni carrucola è manovrata da un **ogre** e ogni ogre ha l'ordine ben preciso di sorvegliare la propria carrucola e di non abbandonare la torre nemmeno se suona l'allarme generale. Girare la maniglia della carrucola è un'azione che richiede di effettuare con successo una prova di Forza con CD 15; ogni azione usata per girare la carrucola solleva o abbassa per metà il ponte levatoio o la saracinesca (servono quindi due azioni per alzare o abbassare completamente ognuna delle due barriere).

7. CORTILE BASSO

Il cortile alto (area 16) si sporge in parte sul cortile basso ed è sorretto da gigantesche arcate di ghiaccio. Di notte, il cortile basso è pesantemente oscurato dalla nebbia fino a un'altezza di 12 metri (la stessa altezza delle mura che lo circondano).

Questo cortile è circondato da pareti di ghiaccio solido. Un altro cortile sopraelevato si sporge parzialmente su questo ed è appoggiato ad ampie arcate di ghiaccio che svettano fino a un'altezza di oltre 30 metri. Alcune porte di ghiaccio scolpite, sorrette da cardini di ferro, conducono ai vari edifici periferici e alla fortezza centrale, situata sul lato opposto del cortile rispetto alle torri del cancello.

Il DM aggiunge il brano seguente se uno o più personaggi ha effettuato con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 22:

Un'apertura seminasconde tra le ombre del cortile sopraelevato, sul lato opposto rispetto al cancello principale, conduce a una scala a chiocciola fatta di ghiaccio scolpito.

Un combattimento in quest'area mette in allarme gli ogre nell'area 6, i cultisti nell'area 9, i giganti delle pietre nell'area 10 e i coboldi nell'area 15. Uno dei cultisti corre verso l'area 11 e mette in allarme Rezmir, che arriva assieme ai suoi drachi guardiani dopo tre round.

SCALA A CHIOCCIOLA

Una scala a chiocciola di ghiaccio scolpito collega il cortile basso a quello alto, nonché ai tunnel che conducono alla caverna principale usata come tana del drago (area 25). Gli scalini della scala a chiocciola sono ricoperti di uno strato di ghiaccio friabile e percorrerli in silenzio è impossibile. Tuttavia, non sono scivolosi.

8. STALLE

La doppia porta che conduce alle stalle è alta e larga 6 metri, per consentire alle **viverne** (vedi sotto) di entrare e uscire facilmente.

Quest'area è pervasa da un vago fetore di escrementi e di carne putrefatta. Il pavimento è disseminato di ossa spezzate. Due **viverne** si fanno avanti mostrando le zanne e sferzando le code.

Questo edificio secondario ospita attualmente due **viverne** addestrate come cavalcature aeree. Tuttavia, le bestie sono affamate e attaccano ogni creatura che non riconoscono.

TESORO

Quattro bardature per **viverne** sono custodite nella stalla. Sono decorate con gemme di giada e frammenti di mithral (valgono 500 mo ciascuna).

9. DORMITORI DEI CULTISTI

I dormitori puzzano di lenzuola sporche e contengono quattordici letti coperti di pellicce, vari bauli dove custodire gli abiti, un tavolo, alcune seggiole e altri mobili spartani.

In qualsiasi momento, questa stanza è occupata da dieci **dragoala** fuori servizio. Cinque sono stesi sui letti e dormono della grossa, mentre gli altri cinque sono svegli, ma non fanno nulla di troppo stancante. Non si aggirano per il resto del castello, a meno che qualcuno non dia l'allarme, non sentano il rumore di un combattimento in cortile o gli ogre al cancello non urlino per chiedere rinforzi.

10. CAMERA DEI GIGANTI DELLE PIETRE

Due arcate alte 6 metri e larghe 2,4 metri collegano questa camera al cortile basso. Ogni rumore forte nel cortile mette in allarme i giganti delle pietre che risiedono in quest'area.

Al centro di questa stanza rivestita di ghiaccio è stato piazzato un tavolo alto 2,7 metri di pietra scolpita circondato da tre sedie a misura di gigante, anch'esse fatte di pietra. Un grosso calderone di ferro ricoperto di incisioni runiche è stato poggiato sul tavolo. A terra in un angolo è visibile un grosso forziere di ferro.

Se nessuno ha dato l'allarme e i giganti delle pietre sono presenti, il DM aggiunge:

Un gigante delle pietre fissa qualcosa all'interno del calderone, mentre una femmina della stessa specie se ne sta seduta a poca distanza da lui.

Se nessuno ha dato l'allarme nel castello, i personaggi hanno diritto a un round di sorpresa.

I due **giganti delle pietre**, Wiglof e Hulda, sono ospiti del gigante delle nuvole. Temono che i tentativi di Blagothkus di incitare i giganti ad agire contro i draghi possano portare a conseguenze devastanti, ma gli offrono comunque il loro appoggio. Hanno accettato di riparare i danni che il castello di Blagothkus ha subito e di collaborare alle sue difese.

Al momento Wiglof sta usando un calderone magico (vedi "Tesoro") per effettuare un rituale di preveggenza nella speranza di sapere quale sarà il più probabile esito dell'alleanza di Blagothkus con il Culto del Drago e trovare conferma o smentita ai suoi timori, vale a dire che il culto intenda tradire Blagothkus. Qualsiasi attacco lanciato contro Wiglof interferisce nel suo rituale e scatena la sua furia. Hulda è la compagna e la guardia del corpo di Wiglof.

e risponde a ogni atto ostile nei suoi confronti o in quelli di Wiglof con brutale violenza.

I giganti delle pietre sanno che il castello volante è controllato da una torre di comando (area 19) accessibile dal cortile alto e che soltanto ai giganti è consentito accedere a quella torre.

TESORO

I giganti delle pietre collezionano gemme piccole ma perfette: prediligono le ametiste ma gradiscono anche diamanti, opali, rubini e topazi. La loro collezione è custodita in un globo di forza magico all'interno di un forziere di ferro lungo 1,8 metri, largo 1,2 metri e alto altrettanto, che pesa 250 kg. Per sollevare il pesante coperchio di ferro è richiesta un'azione e una prova di Forza con CD 12, mentre per distruggere il globo di forza bisogna lanciare con successo *dissolvi magie* (CD 16). Le 32 gemme valgono 500 mo ciascuna per un totale di 16.000 mo. Il forziere di ferro contiene anche gli strumenti da costruzione dei giganti delle pietre, che però non hanno alcun valore e non sono utilizzabili dalle creature più piccole.

Il calderone di ferro pesa 25 kg. Se riempito d'acqua o di altri liquidi, il calderone si sostituisce alle normali componenti materiali richieste per lanciare l'incantesimo *presagio*. Il calderone vale 25 mo.

SVILUPPI

I giganti delle pietre esitano a condividere qualsiasi informazione, ma se sconfitti e minacciati o corrotti, possono collaborare.

11. CAMERA DI REZMIR

La porta è sempre chiusa a chiave e Rezmir porta la chiave con sé. Un incantesimo *scassinare* è il modo più facile per entrare, ma un personaggio può anche aprire la porta effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 25 e usando gli arnesi da scasso. In alternativa, anche bussare e inventarsi una storia convincente potrebbe funzionare: i cultisti e i servitori vanno e vengono a tutte le ore.

Un grosso tappeto copre il pavimento ghiacciato appena dopo la soglia di questa stanza dal soffitto alto 3 metri e illuminata da un braciere di carboni ardenti. Un angolo è occupato da un grosso letto e un altro da una scrivania. Sulla scrivania è stato poggiato un magnifico forziere rinforzato in ferro e protetto da un solido lucchetto.

Se non è stata attirata altrove da un allarme generale, **Rezmir** (vedi l'appendice B) si trova qui assieme a due fedeli **drachi guardiani** (appendice B).

Il grosso tappeto situato oltre la porta è in realtà un **tappeto soffocante**. Il tappeto attende pazientemente che una creatura lo calpesti prima di attaccare. Se Rezmir e i suoi drachi sono presenti, aspettano che il tappeto attacchi un nemico che abbia varcato la soglia prima di entrare in azione a loro volta.

REZMIR



Se Rezmir viene uccisa, il contenuto del forziere di ferro sulla sua scrivania si teletrasporta altrove e il forziere resta vuoto.

TESORO

Rezmir porta su di sé la chiave di questa camera, quella del lucchetto del forziere e quella del magazzino (area 13). Inoltre, il forziere di questa stanza è chiuso a chiave e in sintonia con Rezmir: se la mezzodrago muore, il suo contenuto viene teletrasportato nel Pozzo dei Draghi, lontano dalle grinfie dei suoi uccisori.

Il lucchetto del forziere può essere scassinato usando gli arnesi da scasso ed effettuando una prova di Destrezza con CD 20. Tuttavia, la serratura è protetta da un ago avvelenato che si innesca se la prova fallisce di 5 o più. È possibile individuare l'ago effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20. Per disattivarlo è invece richiesta una prova di Destrezza con CD 15. Se una creatura innesca la trappola dell'ago o fallisce la prova di Destrezza di 5 o più, le viene inoculato del veleno di viverna e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione

con CD 13; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il forziere contiene la *Maschera del Drago Nero* (vedi l'appendice C), nonché la collezione privata di gemme, gioielli e monete di Rezmir. Le gemme e i gioielli includono una serie di peridot coordinati e incastonati su una catena d'oro (400 mo), una torche d'argento con teste di drago come pendenti (200 mo), sei seleniti del valore di 50 mo ciascuna e una serie di 20 perle sfuse di un valore totale di 3.000 mo. A questo si aggiungono 600 ma, 200 mo e 50 mp.

SVILUPPI

Se i personaggi catturano Rezmir, la mezzodrago si rifiuta di collaborare in alcun modo. Preferisce morire anziché cedere, specialmente se la sua morte servirà a impedire che la *Maschera del Drago Nero* cada nelle grinfie dei suoi nemici (vedi sopra). Rezmir è una vera credente e il meglio che i personaggi possono sperare di ottenere da lei è che smetta di ingiuriarli e insultarli. "La vostra causa è senza speranza. I miei amici vi divoreranno e i vostri miseri, patetici tentativi di ostacolare la maestà di Tiamat si riveleranno inutili."

12. CAMERA DEI MAGHI ROSSI

La porta di questa camera non è chiusa a chiave.

Centinaia di teschi di cavallo sono stati inchiodati al soffitto fino a coprirlo interamente. Il pavimento ghiacciato è ricoperto di spessi tappeti e la stanza contiene sedie, scrivanie e leggio a profusione, carichi di libri, pergamene, fiale per pozioni, frammenti di carne e pelliccia, e altri oggetti disparati. Quattro massicci gargoyle si ergono immobili all'interno della stanza.

Rath Modar (vedi l'appendice B), un Mago Rosso di Thay alleatosi con il Culto del Drago, risiede in questa stanza. Se non è stata ucciso o catturato in precedenza, anche **Azbara Jos** (vedi l'appendice B) è presente. Se entrambi i Maghi Rossi sono presenti, sono coinvolti in un'accanita discussione quando i personaggi arrivano, ma si azzittiscono non appena compare qualcun altro. Se Rath Modar è da solo, è seduto davanti a un leggio a leggere un libro (vedi "Tesoro").

Se Azbara è assente, Rath Modar potrebbe scambiare i personaggi per cultisti. Se i personaggi stanno al gioco nel tentativo di ottenere informazioni dal Mago Rosso, è sufficiente interpretare le interazioni con il gruppo. Rath non è uno stupido ed è abituato a riconoscere le illusioni e gli inganni. È anche diffidente per natura nei confronti degli sconosciuti, specialmente se i personaggi sono feriti o equipaggiati in modo inappropriato.

Rath Modar è qui per sorvegliare assieme agli altri il vasto tesoro che viene trasportato al Pozzo dei Draghi e per pianificare l'evocazione di Tiamat; gli incantamenti richiesti sono complessi e richiederanno centinaia di incantatori esperti. Sa che l'obiettivo finale del culto è liberare Tiamat e fare emergere il suo tempio dai Nove Inferi: dal canto suo, Rath persegue l'obiettivo di usare Tiamat e i suoi draghi per spodestare Szass Tam.

I teschi di cavallo sul soffitto sono ornamenti spettrali e niente di più.

Tre gargoyle sono semplici statue, mentre il quarto è un gargoyle vivente al servizio Rath Modar.

Muro di Ghiaccio Svanente. Tra le due finestre c'è un tratto di muro ghiacciato lungo poco più di 10 metri e alto 6 metri che svanisce per 1 minuto se toccato. Il muro si affaccia su una piattaforma d'atterraggio esterna.

Se sopraffatto, Rath Modar diventa invisibile e lancia *volare* su se stesso, tocca il muro svanente e si tuffa oltre la piattaforma d'atterraggio, abbandonando Azbara Jos al suo destino. Se il gargoyle è ancora vivo, cerca di coprire la fuga di Rath. Il suo incantesimo *volare* e il trucco dell'invisibilità rendono la sua fuga molto probabile.

SVILUPPI

Se i personaggi parlano con Rath Modar o con il suo socio, Azbara Jos, scoprono che la fama di arroganza che accompagna i Maghi Rossi è fondata: i due sono sprezzanti, orgogliosi delle loro abilità e mostrano poca pazienza per "canaglie, malviventi e mercenari che cercano di impedire l'inevitabile". Rath Modar e il suo socio hanno un ruolo prominente in *L'Ascesa di Tiamat*. Sconfiggerli o ucciderli significa compromettere seriamente le possibilità del culto di evocare Tiamat.

TESORO

Rath Modar possiede una pergamena di *porta dimensionale*, una di *caduta morbida* e una di *palla di fuoco*, e porta con sé un *bastone del fuoco*.

Un'ispezione accurata della stanza rivela varie lettere inviate a Rath Modar da Severin, il capo supremo del Culto del Drago. Le lettere di Severin rivelano la profondità del legame tra i Maghi Rossi (o almeno quelli affiliati a Rath Modar) e il culto. I personaggi trovano inoltre altre lettere provenienti dal Thay in cui appare evidente che certi Maghi Rossi sono tutt'altro che entusiasti dei piani del culto. Se i personaggi consegnano queste lettere a Leosin Erlanthar, Ontharr Frume o a un altro dei loro contatti presso le organizzazioni che si oppongono ai Maghi Rossi o al Culto del Drago, il DM assegna al gruppo 1.000 PE.

Su un leggio è poggiato un libro intitolato *Oltre le Porte di Ferro*. È scritto interamente in Infernale e descrive varie pratiche di evocazione dei diavoli. L'ultimo capitolo, tuttavia, descrive l'uso di evocazioni di massa e il sacrificio di centinaia di anime per condurre fisicamente Tiamat fuori dai Nove Inferi e riportarla nel mondo. Dai dettagli del rituale risulta evidente che una cosa del genere richieda preparativi e costi enormi. Le formule magiche e i canti rituali veri e propri, però, non sono contenuti in questo volume. Né il libro, né gli altri documenti custoditi in questa stanza indicano il momento in cui il culto o i Maghi Rossi tenteranno l'evocazione e non viene indicata nemmeno l'entità del tesoro che il culto ha accumulato (Rath Modar e Azbara Jos possono entrambi confermare che il tesoro ha lo scopo di compiacere Tiamat al momento del suo arrivo).

13. MAGAZZINO

La porta è chiusa a chiave. Qualsiasi personaggio dotato di arnesi da scasso può effettuare una prova di Destrezza con CD 17 per scassinare. Rezmir e Blagothkus sono in possesso delle chiavi in grado di aprirla.

Questa stanza è piena di giganteschi quarti di manzo, interi prosciutti, enormi barili e centinaia di casse. Nell'aria aleggia un intenso odore di iuta, legno e sale.

Questo magazzino contiene scorte alimentari in grande quantità, anche se la qualità del cibo è mediocre. Al di là del suo intrinseco effetto frigorifero, non contiene nulla di rilevante.

14. CAMERA DEGLI OSPITI

Questa camera è comodamente arredata su misura per gli occupanti di taglia umana.

Muro di Ghiaccio Svanente. Una grossa sezione del muro di ghiaccio sul lato opposto alla porta svanisce per 1 minuto se toccato, esponendo questa stanza alle intemperie. Il muro si affaccia su una piattaforma d'atterraggio esterna.

15. CUCINA

In questa stanza regna il caos: dozzine di coboldi tagliuzzano, mischiano, trasportano sacchi di ingredienti e mescolano grandi calderoni. Forse è un laboratorio alchemico o una cucina... quando cucinano i coboldi, è difficile dirlo con sicurezza.

I venti **coboldi** presenti in questa stanza preparano il cibo per gli altri abitanti del castello. La cucina è gremita di quarti di manzo, pecore intere, bauli pieni di pesce essiccato e grandi quantità di lardo, cipolle, fagioli e quant'altro.

Un **grifone** osserva la confusione dall'alto, appollaiato su una sporgenza. La creatura è l'animale da compagnia di Blagothkus e ha il compito di assicurarsi che i coboldi si comportino come si deve. Ogni volta che scoppia una rissa, un suo grido dall'alto rimette immediatamente in riga i coboldi. Il grifone ha anche il compito di proteggere i coboldi se qualcuno dovesse attaccarli.

TESORO

Un'ispezione sommaria della cucina rivela alcuni scrigni pieni di pepe nero, cannella e noce moscata. Ognuno pesa 1 kg, ma le spezie che contengono hanno un valore totale di 130 mo.

16. CORTILE ALTO

Il cortile alto è la piattaforma d'atterraggio principale usata dai draghi, dalle viverne e dagli incantatori volanti quando il castello è in volo. Di giorno, 2d6 **ogre** si allenano al lancio del giavellotto quassù. Di notte, il cortile è leggermente oscurato dalla nebbia (fino a un'altezza di 9 metri) e pattugliato dalla vampira Sandesyl Morgia (vedi l'area 18).

Una serie di esili torri e di mura di ghiaccio circonda un cortile spazzato dal vento.

I personaggi che atterrano qui devono tenersi pronti a mostrare immediatamente uno stendardo o un simbolo del culto, altrimenti gli ogre o la vampira di guardia daranno l'allarme e li attaccheranno. Gli ogre nell'area 20 indagano su qualsiasi rumore insolito che provenga dal cortile.

SVILUPPI

Se i personaggi arrivano sotto mentite spoglie o si fanno strada a chiacchiere una volta giunti in cortile, vengono portati al cospetto del gigante delle nuvole Blagothkus (se intercettati dagli ogre) o di Rezmir (se intercettati dalla vampira).

17. TORRE AZZURRA

Questa torre di ghiaccio azzurro pallido diventa del colore del cielo nelle giornate invernali. Le poche finestre risplendono come vetri a specchio o lastre di cristallo.

La porta di questa torre è chiusa con una serratura di ferro la cui unica chiave è in possesso di Blagothkus. La serratura può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Due ogre armati di giavellotti e pietre e dotati di una balista montano la guardia in cima a questa torre. Hanno lunghi rotoli di corda che usano per salire e scendere all'esterno della torre.

All'interno, la torre è un cilindro cavo alto 27 metri, privo di scalinate o scale a pioli per raggiungere la cima. Se una creatura pronuncia la parola d'ordine "Esclarotta" quando si trova all'interno della torre, viene istantaneamente teletrasportata all'area 21.

SVILUPPI

Se i due ogre di guardia in cima a questa torre iniziano a fare fuoco con la balista o a scagliare macigni, attirano molto in fretta l'attenzione degli altri ogre di guardia, dei cultisti e di tutti gli occupanti del corpo centrale del castello e del cortile. Non appena un ogre lancia un grido, viene dato l'allarme.

18. TORRE DIROCCATA

Questa torre è alta quasi 30 metri, ma è in pessime condizioni. È dotata di due entrate: una porta alla base della torre che non può essere aperta (vedi sotto) e una porta funzionante, ma collegata a un balcone di ghiaccio pericolante, a 22,5 metri di altezza rispetto alla base della torre.

Questa antica torre sembra pericolante. Le finestre sono incrostate e bloccate dal ghiaccio e sia il tetto che le pareti sono percorse da numerose crepe. Un balcone di ghiaccio scolpito corre lungo un fianco della torre, a poco più di venti metri dalla base.

Questa è la torre della **vampira** Sandesyl Morgia, un'elfa della luna che si unì al Culto del Drago ben prima di diventare una non morta. È un membro della vecchia guardia ed era in circolazione molto prima che Severin assumesse il comando del culto. Se ne ha l'opportunità, parlerà dei suoi giorni di servizio sotto Sammaster, quando il culto uccideva i draghi per rianimarli come draculich, cosa che considera ancora "la vera via". Odia i nuovi capi del culto, ma le circostanze la obbligano a lavorare con loro.

Sandesyl è attiva soltanto di notte: durante le ore notturne si aggira per il cortile basso e il cortile alto in cerca di qualche ogre di guardia o di altre creature solitarie che le consentano di sfamarsi. Se deve affrontare più nemici di quanti non riesca a gestire, evoca due **progenie vampiriche** (due elfi della luna suoi consorti) come rinforzi. Queste progenie vampiriche si nascondono al piano superiore della torre.

La torre necessita di ingenti riparazioni. Il ghiaccio crepato e sbriciolato fornisce appoggi in abbondanza, quindi è possibile scalare le mura della torre effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

La torre un tempo era composta da quattro piani, ognuno alto 6 metri; tuttavia, ad eccezione del livello più

alto, i soffitti e i pavimenti dei piani intermedi sono crollati e anche la scalinata a chiocciola, che un tempo correva all'interno della torre collegando tra loro i vari piani, è stata distrutta. Il pianterreno è ora ricoperto di uno strato di detriti ghiacciati alto 6 metri e quei detriti impediscono l'apertura della porta a pianterreno.

Balcone. Il modo migliore per accedere alla torre è tramite il balcone. Tuttavia, anche il balcone è pericolante e cede se deve reggere un peso superiore a 75 kg. La porta di accesso sul balcone non è chiusa a chiave e si apre sul livello superiore, che funge da cripta di Sandesyl. Questo livello è privo di finestre.

SANDESYL MORGIA



BRYAN SYME

Cripta di Sandesyl. La bara di Sandesyl si trova al centro del piano superiore della torre ed è sorvegliata notte e giorno dai suoi consorti. La bara è piena di terriccio proveniente da un cimitero, ma non contiene alcun tesoro. Una scalinata ghiacciata corre lungo una parete e scende di pochi metri prima di interrompersi bruscamente, a 15 metri d'altezza dallo strato di detriti ghiacciati che ricopre il piano inferiore della torre.

19. TORRE DI COMANDO

Blagothkus protegge la porta di questa torre con una *serratura arcana*. La porta può essere aperta normalmente da un gigante o tramite un incantesimo *scassinare*. Per chiunque altro, sfondarla è praticamente impossibile, dato che sarebbe richiesta una prova di Forza con CD 70.

Una scalinata di ghiaccio sale dal pianterreno della torre fino a una camera rialzata, le cui pareti e il soffitto sembrano risplendere di luce propria: ogni angolo della stanza è incastonato di gioielli. Notate seleniti splendidi, smeraldi grandi quanto un pollice, luccicanti sbarre di mithral argentato e strane sfere placcate in oro e turchesi, oltre a dozzine di leve di rame e sfere dorate incastonate nelle pareti. Dopo un istante, le pareti stesse sembrano scomparire per fornire una visuale aerea perfetta in tutte le direzioni, come se non ci fossero né il castello né gli strati di nubi attorno a voi. Più di una dozzina di bianche rune splendide si materializza attorno a voi, fluttuando per la stanza come se fossero fiocchi di neve.

Questa è la camera di comando del castello. Quando nessuno è presente, il castello è sotto il controllo dello spirito di Esclarotta, vincolata alla fortezza da una potente magia che non può essere dissolta. Toccando una delle rune luminose si impartisce un comando specifico allo spirito di Esclarotta. Se un personaggio conosce il Nanico o il Gigante, può interpretare le rune di comando.

RUNE DI COMANDO

Ci sono diciotto rune di comando.

Allarme. Un rumore simile a un vento ululante mette in allarme tutte le creature non assordate del castello.

Via Libera. Un rumore simile a un intenso sussurro indica che il pericolo è passato.

Ancorato. Il castello mantiene la posizione che attualmente occupa a terra o in cielo. Rimane stazionario a prescindere dai venti, dalle tempeste e così via.

Salpare. Il castello non è più ancorato.

Alla Deriva. Il castello si lascia sospingere dal vento e a tutti gli effetti non è sotto il controllo di nessuno.

Casa. Il castello fa ritorno al suo luogo di origine, sul Dorso del Mondo (una gelida catena montuosa del nord).

Nord, Sud, Ovest, Est. Il castello si muove verso il punto cardinale specificato. Toccando due rune contemporaneamente è possibile muovere il castello in altre direzioni; per esempio, toccando la runa nord e la runa est allo stesso tempo, il castello si muove verso nordest.

Salita. Il castello sale di quota a una velocità di 3 metri per round.

Discesa. Il castello cala di quota a una velocità di 3 metri per round. Se arriva a contatto con il terreno, atterra.

Rotazione. Il castello ruota lentamente in senso orario, completando una rotazione in 1 minuto.

Contromano. Il castello ruota lentamente in senso antiorario, completando una rotazione in 1 minuto.

Velare. Una coltre di nubi si materializza attorno al castello. Dopo un minuto, tutte le creature e gli oggetti nelle

aree esterne entro 30 metri dal castello sono pesantemente oscurati e tutte le creature e gli oggetti nelle aree interne sono leggermente oscurati.

Svelare. La coltre di nubi che avvolge il castello si dissolve. Le aree leggermente oscurate diventano sgombre in 1 round e le aree pesantemente oscurate diventano leggermente oscurate per 1 minuto, poi diventano sgombre.

Tempesta. Le nubi attorno al castello si scuriscono e si agitano, trasformandosi in nubi temporalesche nel giro di 1 minuto. Fino ad allora, la runa della calma non può essere attivata. Una volta che le nubi temporalesche si sono formate appieno, la creatura che ha attivato la runa della tempesta può usare la sua azione mentre si trova nella camera di comando per bersagliare una creatura che sia in grado di vedere con un fulmine. Il fulmine ha una gittata di 300 metri e può bersagliare una creatura o un oggetto incustodito. Una creatura bersagliata dal fulmine deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti subisce 22 (4d10) danni da fulmine. Un oggetto incustodito bersagliato dal fulmine subisce semplicemente i danni (senza tiro salvezza).

Calma. Le nubi temporalesche che circondano il castello si placano nel giro di 1 minuto. Durante questo periodo, la runa della tempesta non può essere riattivata.

ESCLAROTTA

Sebbene le rune di comando possano essere innescate da chiunque, è lo spirito della gigantessa delle nuvole Esclarotta a controllare a tutti gli effetti il castello e può "estromettere" quegli individui che abusano delle rune di comando, rendendole inutilizzabili al loro tocco.

Un personaggio che effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 percepisce una presenza senziente all'opera e può tentare di comunicare con lo spirito di Esclarotta semplicemente appellandosi ad esso quando si trova all'interno della torre. Esclarotta è un'anima gentile e la vista del suo castello infestato da cultisti, draghi, viverne e coboldi la infastidisce. Desidera sapere cosa ha in mente suo marito. Qualora un personaggio le rivolga una richiesta, viene accontentato, se effettua con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 14. Quel personaggio dispone di vantaggio alla prova, se parla il Gigante. Se qualcuno cerca di distruggere la camera di comando, Esclarotta innescava la runa di allarme e **Blagothkus** (vedi l'appendice B) arriva 3 round dopo, accompagnato da due **ogre** (i suoi attendenti).

Se Blagothkus muore a bordo del castello, il suo spirito prende il posto di quello di Esclarotta e fa precipitare il castello al suolo per impedire che cada in mani nemiche (vedi "Sviluppi").

TESORO

Se i personaggi insistono per fare a pezzi i preziosi elementi di comando, possono strappare dalle pareti manciate di smeraldi, turchesi, seleniti, un grosso frammento di giada, pezzi di ambra e grossi pezzi di mithral, per un valore totale di 10.000 mo.

Così facendo distruggono la capacità del castello di muoversi a comando, generare effetti atmosferici e così via. Il castello fluttuerà alla deriva, sospinto da forti venti che lo porteranno a nord, e alla fine si schianterà contro il Ghiacciaio Miklos, sulle montagne del Dorso del Mondo. Per riparare il meccanismo di controllo servirà un lungo periodo di lavoro complicato e costoso, anche se un incantesimo *desiderio* potrebbe riuscirci.

SVILUPPI

Il castello potrebbe precipitare a seguito delle azioni dei personaggi o di vari PNG.

Precipitato per Mano di Blagothkus. Se il gigante delle nuvole viene ucciso, lo spirito di sua moglie nella camera di comando viene sostituito dal suo spirito. Infuriato, si vendica della sua morte spingendo il castello verso nord e ordinandogli di schiantarsi contro il Dorso del Mondo, nei pressi del Ghiacciaio Miklos. Ulteriori dettagli su questo schianto e sulle sue conseguenze sono contenuti in *L'Ascesa di Tiamat*.

Se il drago è ucciso e i cultisti sono messi in rotta, Rath Modar raduna ciò che rimane delle forze alleate con il culto e uccide Blagothkus, ben sapendo che la morte del gigante delle nuvole farà precipitare il castello (vedi sopra). Rath Modar usa poi il suo incantesimo *volare* per fuggire.

I Personaggi si Impadroniscono del Castello. Se gli avventurieri stringono amicizia con Blagothkus e scacciano i cultisti e il drago, possono condurre il castello ovunque, anche se sicuramente attireranno le attenzioni ostili di qualsiasi drago. Se si trovano ancora a bordo del castello, Rath Modar e la vampira fanno tutto il possibile per ostacolarli.

Se Blagothkus mantiene il controllo del castello, decide di fare visita agli altri giganti e conduce il castello a nord, nei pressi del Dorso del Mondo.

20. DORMITORI DEGLI OGRE

Il DM legge il testo seguente se i personaggi sorprendono gli occupanti della camera.

Questa camera è priva di mobili e ospita un'orda di ogre che dorme su vari strati di pellicce.

Se un allarme o altri tipi di interferenze non li hanno attirati altrove, qui dormono dodici **ogre** sulle pellicce accumulate in questa stanza, per il resto completamente spoglia.

TESORO

Tutti gli ogre possiedono piccole quantità d'oro e d'argento all'interno di borselli, sacchetti e forzieri. Se i personaggi dedicano 30 minuti a setacciare il dormitorio, trovano 800 ma e 300 mo.

Se un membro del gruppo effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, trova un singolo zaffiro celeste del valore di 500 mo incastrato in una crepa.

SVILUPPI

Se almeno un ogre viene fatto prigioniero, affascinato o raggirato a parole, i personaggi possono apprendere qualche informazione relativamente marginale. Gli ogre sono al servizio del gigante delle nuvole Blagothkus (la cui moglie fu uccisa anni fa), sanno che il gigante delle nuvole ha vari ospiti al castello, tra cui "quel magico con le vesti rose" (Rath Modar), "la signora drago" (Rezmir) e "un grosso drago bianco che vive nelle caverne" (Glazrael). Per ottenere qualcosa in più rispetto a queste informazioni di base, è necessario effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 19 per ognuna delle tre informazioni aggiuntive seguenti:

- Di notte, una vampira sorveglia il Castello Skyreach. A volte si ciba degli ogre, con loro grande costernazione.
- Il culto usa il castello per visitare i luoghi più importanti senza ricorrere a strade o a portali. Gli ogre non sanno dove si trovano di preciso al di là della "foresta verde", di "quel tratto di brughiera" o delle "vecchie montagne".
- Le nebbie e la propulsione del castello sono controllate dalla magia del gigante delle nuvole. Senza di lui, il castello non volerà.

L'ultimo punto è falso, ma questo è quanto Blagothkus ha raccontato ai suoi ogre, e loro ci credono.

21. TOMBA DI ESCLAROTTA

Questa gelida cavità è priva di vie d'accesso o di uscita evidenti. Tuttavia, una creatura può teletrasportarsi fino a questa camera sepolta attraverso l'area 17.

Comparite in una caverna ovale scavata all'interno di un solidissimo blocco di ghiaccio e priva di qualsiasi passaggio che conduca all'esterno. Il soffitto è alto 9 metri e ricoperto di ghiaccioli. Alcuni frammenti di ghiaccio circondano un gigantesco sarcofago di marmo bianco collocato al centro della stanza. Il coperchio del sarcofago è stato scolpito in modo da riprodurre le fattezze di una gigantessa dalla chioma fluente.

Il sarcofago è lungo 6 metri, largo e alto 3 metri. Alcune rune in Nanico scolpite sulla base formano il nome ESCLAROTTA. Per sollevare il coperchio del sarcofago, è necessaria una prova di Forza con CD 30. Il sarcofago contiene le ossa della moglie del gigante delle nuvole Blagothkus, ma assieme a lei non è stato seppellito alcun tesoro.

Se una creatura all'interno di questa tomba pronuncia il nome "Blagothkus", viene istantaneamente teletrasportata al pianterreno dell'area 17.

22. TORRE DEL GIGANTE DELLE NUVOLE

Questa torre alta 21 metri è dotata di un tetto merlato e di due porte al pianterreno che non sono chiuse a chiave, ma è priva di finestre. All'interno, la torre è divisa in due livelli, ognuno dal soffitto alto 9 metri. Una scalinata di ghiaccio scolpito corre lungo la parete interna, collegando un livello all'altro.

Se i personaggi non prendono alcun accorgimento per celare il loro arrivo, gli ogre sul tetto li avvistano.

TETTO DELLA TORRE

Tre ogre montano la guardia sul tetto di questa torre, dotato di una balista. Vedi l'area 6B per i dettagli.

PIANTERRENO

Una campanella d'argento affissa al lato interno di ogni porta suona ogni volta che la porta si apre, avvertendo gli occupanti della torre.

Una scalinata corre lungo la parete interna di questa camera e conduce a un pianerottolo con una porta. La camera vera e propria è arredata con solidi mobili di legno a misura di gigante, tra cui un tavolo circondato da quattro sedie. Le pareti sono decorate con bassorilievi di ghiaccio scolpiti, che raffigurano un esercito di giganti delle colline, del gelo, del fuoco, delle pietre e delle nuvole.

Quattro ogre sorvegliano il livello inferiore e indossano dei bizzarri elmi piumati a rappresentare che sono dei membri della "guardia d'onore" di Blagothkus. Questa semplice ricompensa è sufficiente a mantenere gli ogre in allerta e zelanti, nel timore che il gigante possa privarli dei loro elmi per concederli a qualcun altro in qualsiasi momento.

PIANO SUPERIORE

Se gli ogre sopra o sotto di lui danno l'allarme, Blagothkus non può essere sorpreso.

Le pareti di questa stanza sono decorate con bassorilievi di ghiaccio scolpiti che raffigurano alcuni giganti delle nuvole in sella a volatili giganti. Un enorme letto con una testata di ghiaccio scolpita a simulare delle nuvole domina la stanza. Sul letto sono stese alcune pelli d'orso e ai suoi piedi sono visibili due grossi forzieri di legno.

Un gigante dalla pelle blu è seduto a gambe incrociate sul pavimento, mentre due ogre pettinano i suoi capelli bianchi come la neve. La massiccia morning star del gigante è appoggiata accanto al letto, a portata di mano del proprietario.

Blagothkus (vedi l'appendice B) e i due ogre (i suoi attendenti) non sono gli unici occupanti di questa stanza. Come azione bonus, durante il suo turno, Blagothkus può evocare un **elementale dell'aria** che è stato magicamente vincolato alla stanza. L'elementale segue gli ordini del gigante, ma non può lasciare la stanza, e permane finché non viene congedato dal suo padrone.

Gli ottusi attendenti ogre non sono molto utili nelle conversazioni, ma Blagothkus li usa come casse di risonanza ed esprime spesso in loro presenza la sua preoccupazione sul Culto del Drago e sulla sua possibile intenzione di impadronirsi del castello. Gli ogre non gli offrono alcun consiglio. I personaggi più astuti potrebbero tentare di seminare zizzania nel castello, facendo leva sulle paure del gigante (vedi "Negoziare con il Gigante delle Nuvole" all'inizio dell'episodio). Un allarme o la comparsa improvvisa dei personaggi lo spaventano e lo inducono a impugnare le armi. Se i personaggi fingono di essere cultisti, Blagothkus si infuria per la loro intrusione ma non li attacca, a meno che non lo provochino ulteriormente. Gli ogre difendono il loro padrone fino alla morte.

TESORO

I forzieri non sono chiusi a chiave e sono pieni di monete d'oro e d'argento (per un totale di 12.000 mo). Uno dei forzieri contiene anche una *borsa conservante* e dei lingotti d'oro massiccio (per un valore di 4.000 mo) e d'argento (per altre 4.000 mo).

SVILUPPI

Se i personaggi si arrendono a Blagothkus, il gigante delle nuvole chiede loro come si chiamano, a chi sono fedeli e che intenzioni hanno. Se i personaggi si presentano come dei nemici del culto, il gigante risponde: "Di loro posso occuparmi da solo. Ma per sicurezza, sappiate che sono seriamente intenzionati a restaurare il dominio dei draghi lungo la costa. Ma ci pensate? Che faccia tosta." Se i personaggi riescono a portare il gigante dalla loro parte, Blagothkus si rinchiude nell'area 19 e conduce il castello a nord, mentre i personaggi si occupano dei cultisti e del drago bianco. La destinazione finale di Blagothkus è descritta in *L'Ascesa di Tiamat*.

Se qualcuno tenta di strappargli il controllo del castello, Blagothkus si dirige alla torre di comando e cerca di far precipitare il castello sul Dorso del Mondo; vedi l'area 19 per i dettagli. Se Blagothkus muore, il suo spirito assume il controllo del castello e il risultato resta invariato.

23. CAMERE DEGLI OSPITI GIGANTI

Queste camere sono riservate agli ospiti di taglia gigante e sono arredate di conseguenza.

Muro di Ghiaccio Svanente. In ogni stanza, una grossa sezione del muro di ghiaccio esterno svanisce per 1 minuto se toccato, rivelando una piattaforma d'atterraggio di ghiaccio. Molto tempo fa, i giganti usavano queste

piattaforme per atterrare quando giungevano in sella ai roc volanti che usavano come cavalcature.

24. DORMITORI DELLA SERVITÙ

Una ventina di **coboldi** cerca di dormire in questa stanza su dozzine di cumuli di coperte, pellicce e vestiti. Sono sfiniti e ignorano i personaggi, a meno che non pensino di correre un grave pericolo. Non possiedono alcun tesoro.

Se i personaggi tentano di interrogare i coboldi servitori, possono effettuare una prova di Carisma (Persuasione) con CD 12. Se i personaggi sono vestiti da cultisti e si comportano in maniera convincente, non è richiesta alcuna prova.

Ogni successo procura ai personaggi una delle informazioni seguenti; al primo fallimento ottenuto da un personaggio, i coboldi terrorizzati dai cultisti fanno fronte comune e rimangono in silenzio. Se interrogati ulteriormente, iniziano a gridare aiuto e a implorare pietà balbettando, e si rivelano completamente inutili.

- Un'elfa vampira vive nella torre diroccata (area 18).
- Blagothkus parla ancora con la moglie defunta, il cui spirito protegge e guida il castello. Se il gigante muore, tutta la magia del castello sparisce.
- Gli umani del culto-di-drago non riescono a comprendere i draghi alla stessa maniera dei coboldi. I draghi sono creature magnifiche, ma scorbutiche. Dicono che il tesoro ammassato qui è per la regina di tutti i draghi, per renderla meno scorbutica.
- Un mago vestito di rosso aiuta i cultisti e l'accesso alla sua stanza (area 12) è vietato a tutti i coboldi.
- Il drago bianco Cacciatore di Nuvole adora la carne ghiacciata. Buttatela nella caverna (area 25) e poi scappate via!

25. CAVERNA PRINCIPALE

Il "cuore" ghiacciato del castello è attraversato da vari tunnel che sfociano in superficie in molti punti diversi. Il drago bianco, Glazhael il Cacciatore di Nuvole, entra ed esce attraverso un condotto affusolato che si stringe man mano che si avvicina alla caverna principale, dove il Culto del Drago custodisce i suoi tesori.

Se i personaggi esplorano i tunnel, il DM legge il brano seguente:

Le pareti di ghiaccio azzurro sono parzialmente trasparenti e lasciano intravedere vari oggetti sepolti nel ghiaccio tutt'intorno a voi: monete, elmi, bestiame, una manciata di coboldi e un paio di ogre. Il ghiaccio ricopre anche il pavimento dei tunnel e scricchiola sotto i vostri piedi quando passate.

Quando i personaggi arrivano alla caverna principale, il DM legge:

Tutti i tunnel sembrano convergere verso un nucleo centrale, una scintillante caverna di ghiaccio dalle pareti frastagliate e dai ghiaccioli grandi quanto stalattiti. Questa vasta caverna è suddivisa in due livelli: un livello superiore a forma ovoidale delimitato da una ripida sporgenza e un livello ribassato di 9 metri, dove un enorme cumulo di tesori giace coperto da uno strato di ghiaccio. Un enorme drago bianco se ne sta aggrappato al soffitto sopra il tesoro vero e proprio, con le ali ritratte lungo i fianchi e gli artigli che affondano nel ghiaccio.

Glazhael è un **drago bianco adulto** pronto a collaborare per garantire l'ascesa di Tiamat, nella speranza che la regina dei draghi malvagi lo ricompensi con un potere sconfinato. Tuttavia, non è troppo sveglio e tende a considerare ogni visitatore come un servitore (venuto a portargli del cibo) o come un nemico (se non è venuto a portargli del cibo). In genere, Glazhael è orgoglioso di fare la guardia al tesoro di Tiamat, la sua gloriosa e perfetta regina. È raro che parli con gli altri cultisti, ad eccezione di Talis, e non si fida di Rezmir e degli altri.

Se i personaggi parlano con Glazhael, il drago risponde con frasi pompose che decantano la superiorità dei draghi sugli umani, i nani e così via.



Se i personaggi lusingano il drago in modo esagerato, Glazrael ascolta tutto ciò che suoni simile a una dimostrazione di servile e premurosa obbedienza, ma senza offrire nulla in cambio. Sarà tanto generoso da risparmiare la vita di coloro che gli offriranno un tributo in forma di tesoro o di cibo. Chi lo contraddice diventa un bersaglio della sua arma a soffio.

Quando combatte, Glazrael si aggrappa al soffitto ogni volta che gli è possibile, usando per prima cosa la sua arma a soffio e la sua Presenza Terrificante. Se questo non spaventa i personaggi fino a metterli in fuga, li attacca in mischia finché la sua arma a soffio non si ricarica. Se Glazrael scende a meno di 40 punti ferita, fugge. Può percorrere anche i tunnel più stretti attorno alla caverna, se ripiega le ali. Una volta all'esterno, lancia l'allarme al resto del castello gridando: "Stanno saccheggiando il tesoro!" in Draconico.

I personaggi più astuti possono attirare il drago in uno dei tunnel più stretti, dove la sua manovrabilità sarà più limitata. In queste circostanze, il drago subisce svantaggio agli attacchi in mischia.

TESORO

Quando i personaggi ispezionano il cumulo di tesori, il DM legge:

Il pavimento della caverna è ricoperto di monete d'oro, d'argento, di rame e di gioielli di ogni genere, tutti sigillati sotto una lastra di ghiaccio. Nel ghiaccio sono visibili anche alcune dozzine di vecchi teschi e ossa umane.

Il cumulo di tesori è incastonato nel ghiaccio: serviranno vari incantesimi di fuoco o una lunga attesa prima che un falò possa sciogliere la lastra di ghiaccio. Il tesoro include 500.000 mr, 100.000 ma e 5.000 mo, un forziere ghiacciato che contiene 800 mp e 21 piccoli zaffiri blu del valore di 300 mo ciascuno, una *pozione della forma gassosa ghiacciata*, una *spada lunga +1*, un *arco lungo +1*, un'*armatura di cuoio +1* e un paio di *bracciali della difesa*.

SVILUPPI

Se il drago viene ucciso, i cultisti infuriati cercano immediatamente di vendicarsi. I pezzi grossi del culto presenti al Castello Skyreach raduneranno gli ogre, sveglieranno la vampira e chiederanno ai Maghi Rossi di trovare gli intrusi. Se i personaggi restano nei paraggi dopo che il drago è ucciso, l'intero castello rimarrà al massimo grado di allerta finché non saranno trovati e uccisi.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

Lo schianto o la cattura del Castello Skyreach segnano la fine de *Il Tesoro della Regina dei Draghi*. Se il DM usa la regola dei punti esperienza per pietre miliari, i personaggi arrivano all'8° livello quando completano l'avventura. Avendo scoperto i piani del culto e dirottato una parte ingente del tesoro, i personaggi hanno rallentato e compromesso le probabilità di successo del culto. Potrebbero anche avere ucciso o catturato alcuni importanti capi del Culto del Drago. Ma non è ancora finita. Il culto porterà avanti il suo piano per liberare la sua regina a cinque teste dai Nove Inferi e la sola perdita di alcune ricchezze non fermerà i veri fanatici.

L'Ascesa di Tiamat è incentrata sugli ultimi sforzi per distruggere il Culto del Drago: i personaggi avranno bisogno di nuovi, grandi poteri e di molto coraggio. Le cose si faranno molto più pericolose quando gli avventurieri andranno in cerca di aiuto nei luoghi più strani, dal Mare

del Ghiaccio Mobile alle viscere delle Colline del Serpente. Potrebbero recuperare una grande arma presso i giganti o scoprire di avere un alleato inaspettato proprio tra i ranghi del culto.

Se i personaggi non incalzano il nemico, la Regina dei Draghi potrebbe ancora fondare il suo regno personale sulle terre delle creature inferiori. La posta in gioco salirà più che mai quando i cancelli dei Nove Inferi si spalancheranno e una letale presenza scagliosa emergerà dalla sua tana, avvolta nelle fiamme e pronta ad azzannare i suoi nemici.

Il conflitto giunge al suo apice al Pozzo dei Draghi, dove i personaggi e gli alleati che si sono faticosamente guadagnati affronteranno Tiamat e i suoi più grandi servitori in uno scontro all'ultimo sangue!



MASCHERA DELLA REGINA DEI DRAGHI

APPENDICE A: BACKGROUND

Questa appendice fornisce ai giocatori alcuni modi facili di creare dei personaggi dotati di interessanti legami con gli eventi de *Il Tesoro della Regina dei Draghi*.

BACKGROUND

Il modello di background sottostante è applicabile a qualsiasi background selezionato o creato per il personaggio. È possibile sostituire o incrementare alcune o tutte le opzioni del background scelto con uno o più elementi tra quelli elencati di seguito. Ogni sezione indica se l'elemento si sostituisce o si aggiunge al background del personaggio.

LA STORIA FINORA...

Man mano che il Culto del Drago si fa più audace, le sue azioni attirano l'attenzione. Il personaggio si è imbattuto in qualche strano modo in una trama del culto oppure è collegato in qualche modo ai draghi. Le tabelle seguenti forniscono alcuni legami concepiti appositamente per questa campagna. È possibile usarli al posto o in aggiunta a quelli che il giocatore ha scelto (o creato) per il background del suo personaggio.

LEGAME (D10)

1. Leosin Erlanthar, un monaco errante, un tempo ha salvato la vita del personaggio. Ora Leosin ha inviato al personaggio un messaggio urgente chiedendogli di incontrarlo in un piccolo paese chiamato Greenest. A quanto pare è ora di ripagare il debito.
2. Quando una razza degli orchi ha scacciato la famiglia del personaggio dalla sua dimora, gli abitanti di Greenest hanno accolto il personaggio a braccia aperte. Chiunque minacci Greenest è suo nemico giurato.
3. Ogni cinque notti, il personaggio fa una strana sequenza di sogni apocalittici. Il mondo è distrutto dal freddo, da esalazioni soffocanti, da tempeste di fulmini, da onde di acido e da terribili incendi. Ogni volta il sogno si conclude con dieci malevoli occhi che scrutano il personaggio dall'oscurità. Il personaggio prova un irresistibile impulso a recarsi a Greenest. Forse laggiù troverà la risposta all'enigma dei suoi sogni.
4. Ontharr Frume, un crociato e un combattente devoto alla causa del bene, è un amico e un mentore del personaggio, e gli ha chiesto di recarsi a Greenest per indagare su certe voci che parlano di draghi in fermento.
5. Il personaggio ha sentito dire che una sua cara amica d'infanzia, una mezzelfa di nome Talis, è stata rapita da uno strano gruppo di cultisti del drago. Le sue indagini sul culto lo hanno condotto al paese di Greenest. Talis deve essere salvata!
6. Essere il nipote di un celebre uccisore di draghi è in genere un buon modo per fare colpo sulle persone, ma la settimana scorsa una banda di malviventi ha attaccato il personaggio, che è riuscito a sfuggire alla morte soltanto per un soffio. Durante la fuga, i malviventi lo hanno avvertito: il Culto del Drago non dimentica mai e si vendica sempre. Il personaggio cerca di tenere un basso profilo in un tranquillo paese chiamato Greenest finché le acque non si saranno calmate.

7. Sul suo letto di morte, il padre del personaggio ha confessato di avere collaborato con un gruppo chiamato il Culto del Drago. Lo pagavano per contrabbandare varie merci lungo la Costa della Spada. Sconvolto dal senso di colpa, il padre ha implorato il personaggio di indagare sul culto e di porre rimedio al male che potrebbe avere involontariamente fomentato. Lo ha incoraggiato a cominciare le sue ricerche in un paese chiamato Greenest.
8. I draghi hanno distrutto tutto ciò che era caro al personaggio. Hanno ucciso la sua famiglia e demolito la sua casa. Ora il personaggio possiede soltanto ciò che riesce a portare con sé in uno zaino e un'orrenda cicatrice della ferita quasi fatale che ha subito durante l'attacco, e va in cerca di vendetta.
9. Il personaggio e la sua famiglia facevano parte del Culto del Drago, finché i loro rivali all'interno del culto non hanno fatto la loro mossa per spazzarli via. Anche se il resto della famiglia è stato sterminato, il personaggio è sopravvissuto e tutti lo credono morto. Questa è l'occasione perfetta per vendicarsi! La lista dei suoi nemici è composta da tre nomi: una cultista umana di nome Frulam Mondath, un mezzorco di nome Bog Luck e una mezzodrago di nome Rezmir. Il personaggio si è recato a Greenest, ben sapendo che è il prossimo paese sulla lista dei bersagli del culto.
10. Il personaggio nasconde un segreto. Un tempo era un drago d'oro al servizio di Bahamut, ma era troppo orgoglioso e vanitoso, al punto che Bahamut decise di impartirgli una lezione. Ora è intrappolato in una debole forma umanoide e i ricordi della sua vita di un tempo sono soltanto ombre fugaci. Ma c'è una cosa che ricorda con perfetta lucidità: Bahamut gli ha ordinato di vagare per il mondo e dimostrare la sua dedizione alla causa del bene. Se si dimostrerà degno, al momento della sua morte tornerà al fianco del dio e riassumerà la sua vera forma.

PRIVILEGI FACOLTATIVI

Di seguito sono descritti due privilegi facoltativi che i personaggi possono scegliere al posto del privilegio normalmente concesso dal loro background.

PRIVILEGIO FACOLTATIVO: INFILTRATO DEL CULTO DEL DRAGO

Il personaggio si è infiltrato nei ranghi del Culto del Drago. Dopo avere spiato l'organizzazione per un lungo periodo di tempo, conosce bene le meccaniche interne e le usanze. Possiede una seconda identità come iniziato del culto, un ruolo di facciata sufficiente a consentirgli di muoversi tra i ranghi del culto come soldato semplice o servitore.

PRIVILEGIO FACOLTATIVO: STUDIOSO DEI DRAGHI

Il personaggio ha studiato i draghi e la loro storia per molti anni. Può identificare automaticamente i luoghi costruiti o usati dai draghi e può identificare le uova e le scaglie di drago con una semplice occhiata. Se fallisce una prova di Intelligenza per ricordare un'informazione relativa ai draghi, conosce un individuo o un libro che può consultare per trovare la risposta, a meno che il DM non determini che quell'informazione è sconosciuta.

APPENDICE B: MOSTRI

AZBARA JOS

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 13 (16 con armatura magica)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +3

Abilità Arcano +5, Furtività +5, Inganno +2, Intuizione +3

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Comune, Draconico, Infernale, Primordiale, Thayan

Sfida 4 (1.100 PE)

Equipaggiamento Speciale. Azbara possiede due pergamene di armatura magica.

Trucchetti Potenti. Quando Azbara lancia un trucchetto di invocazione e manca il bersaglio o il bersaglio supera il suo tiro salvezza, il bersaglio subisce comunque la metà dei danni del trucchetto, ma non subisce alcun effetto aggiuntivo.

Plasmare Incantesimi. Quando Azbara lancia un incantesimo di invocazione che influenza altre creature che egli sia in grado di vedere, può scegliere un numero di quelle creature pari a 1 + il livello dell'incantesimo che superino il loro tiro salvezza contro l'incantesimo. Quelle creature non subiscono alcun danno, se normalmente subirebbero la metà dei danni dell'incantesimo.

Incantesimi. Azbara è un incantatore di 6° 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 dalla lista del mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, stretta folgorante*

1° livello (4 slot): *dardo incantato, nube di nebbia, onda tonante, scudo*

2° livello (3 slot): *invisibilità, passo velato, raggio rovente*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco*

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6 m/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

BLAGOTHKUS

Gigante Enorme (gigante delle nuvole), neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (corazza a strisce)

Punti Ferita 138 (12d12 + 60)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
26 (+8)	13 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)

Tiri Salvezza Cos +9, Sag +6, Car +6

Abilità Arcano +7, Intimidire +6, Intuizione +6, Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16

Linguaggi Comune, Draconico, Gigante

Sfida 9 (5.000 PE)

Olfatto Acuto. Blagothkus dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Incantesimi Innati. Blagothkus può lanciare i seguenti incantesimi innati (tiro salvezza degli incantesimi CD 15), che non richiedono alcuna componente materiale:

3/giorno ciascuno: *levitazione, nube di nebbia*

Incantesimi. Blagothkus è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista del mago:

Trucchetti (a volontà): *luce, mano magica, prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *dardo incantato, identificare, individuazione del magico, scudo*

2° livello (3 slot): *folata di vento, frantumare, passo velato*

3° livello (2 slot): *fulmine, volare*

AZIONI

Multiattacco. Blagothkus attacca due volte con la morning star.

Morning Star. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 21 (3d8 + 8) danni perforanti.



DRACO ASSALITORE

CAPITANO OTHELSTAN

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 19 (corazza a strisce, scudo)

Punti Ferita 93 (11d10 + 33)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Tiri Salvezza For +7, Cos +6

Abilità Atletica +7, Intimidire +4, Percezione +5, Religione +4

Sensi Percezione passiva 15

Linguaggi Comune, Draconico, Gigante

Sfida 5 (1.800 PE)

Azione Impetuosa (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Nel suo turno, Othelstan può effettuare un'azione aggiuntiva.

Benedizione del Castigo di Tiamat. Quando Othelstan subisce dei danni che lo porterebbero a 0 punti ferita, recupera immediatamente 20 punti ferita. Se ha 20 punti ferita o meno alla fine del suo turno successivo, muore.

AZIONI

Multiattacco. Othelstan attacca due volte con il mazzafusto o con la lancia oppure effettua due attacchi a distanza con le lance.

Mazzafusto. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni contundenti.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6 m/18 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

DRACO ASSALITORE

Drago Medio, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (4d6 + 8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	11 (+0)	6 (-2)

Abilità Furtività +4, Percezione +4

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce il Draconico ma non lo parla

Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche del Branco. Il draco dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del draco si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Attacco a Sorpresa. Se il draco sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni extra dall'attacco.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

DRACO GUARDIANO

Drago Medio, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (7d8 + 21)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Abilità Percezione +2

Resistenze ai Danni fulmine

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce il Draconico ma non lo parla

Sfida 2 (450 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il draco attacca due volte, una con il morso e una con la coda.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

DRAGOARTIGLIO

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Sag +2

Abilità Furtività +5, Inganno +3

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 1 (200 PE)

Fanatico dei Draghi. Il dragoartiglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato. Finché il dragoartiglio può vedere un drago o un membro di rango superiore del Culto del Drago a lui amico, il dragoartiglio ignora gli effetti delle condizioni di affascinato o spaventato.

Vantaggio del Fanatico. Una volta per turno, se il dragoartiglio effettua un attacco con arma disponendo di vantaggio al tiro per colpire e colpisce, infligge 7 (2d6) danni extra.

Tattiche del Branco. Il dragoartiglio dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del dragoartiglio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Multiattacco. Il dragoartiglio attacca due volte con la scimitarra.

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6 + 3) danni taglienti.



DRALMORRER BORNGRAY

DRAGOALA

Un dragoala usa la scheda delle statistiche del dragoartiglio, con le seguenti eccezioni: possiede il doppio dei normali punti ferita e il doppio dei normali Dadi Vita, e il suo grado di sfida è pari a 2 (450 PE). Una scheda delle statistiche più dettagliata per il dragoala è presente in *L'Ascesa di Tiamat*.

DRALMORRER BORNGRAY

Umanoide Medio (elfo alto), neutrale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura di cuoio borchiato, scudo)

Punti Ferita 52 (7d10 + 14)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)

Tiri Salvezza For +6, Cos +4

Abilità Arcano +5, Inganno +1, Intuizione +2, Percezione +2, Religione +5

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Bullywug, Draconico, Elfico, Goblin, Silvano
Sfida 3 (700 PE)

Retaggio Fatato. Dralmorrer dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi. Dralmorrer è un incantatore di 7° 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 dalla lista del mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, prestidigitazione, stretta folgorante*

1° livello (4 slot): *dardo incantato, onda tonante, passo veloce, scudo*

2° livello (2 slot): *arma magica, passo velato*

Magia da Guerra. Quando Dralmorrer usa la sua azione per lanciare un trucchetto, può anche effettuare un attacco con arma come azione bonus.

Arma Vincolata. Purché la sua spada lunga si trovi sullo stesso piano, Dralmorrer può fare in modo che essa si teletrasporti nella sua mano come azione bonus.

AZIONI

Multiattacco. Dralmorrer attacca due volte, con la spada lunga o con il pugnale.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6 m/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d4 + 4) danni perforanti.

FRULAM MONDATH

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 16 (cotta di maglia)

Punti Ferita 44 (8d8 + 8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)

Tiri Salvezza Sag +6, Car +4

Abilità Inganno +4, Religione +2, Storia +2

Sensi Percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Draconico, Infernale

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Frulam è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista del chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, cura ferite, parola guaritrice, santuario*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persone, calmare emozioni*

3° livello (2 slot): *guardiani spirituali, parola guaritrice di massa*

AZIONI

Multiattacco. Frulam attacca due volte con l'alabarda.

Alabarda. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d10 + 2) danni contundenti.

JAMNA GLEAMSILVER

Umanoide Piccolo (gnomo), neutrale

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 22 (4d6 + 8)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +5, Int +4

Abilità Acrobazia +5, Furtività +7, Inganno +3, Intuizione +2, Percezione +4, Persuasione +3

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Gnomesco, Goblin, Silvano

Sfida 1 (200 PE)

Azione Scaltra. Jamna può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Astuzia Gnomesca. Jamna dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Incantesimi. Jamna è un incantatore di 4° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista del mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo*

1° livello (3 slot): *camuffare se stesso, charme su persone, passo veloce, spruzzo colorato*

AZIONI

Multiattacco. Jamna attacca due volte con le spade corte.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti o 9 (1d6 + 3 più 1d6) danni perforanti se il bersaglio è di taglia Media o superiore.

LANGDEDROSA CYANWRATH

Umanoide Medio (mezzodrago), legale malvagio

Classe Armatura 17 (corazza a strisce)

Punti Ferita 57 (6d12 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiri Salvezza For +6, Cos +5

Abilità Atletica +6, Intimidire +3, Percezione +4

Resistenze ai Danni fulmine

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 4 (1.100 PE)

Azione Impetuosa (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Nel suo turno, Langdedrosa può effettuare un'azione aggiuntiva.

Critico Migliorato. Gli attacchi con arma di Langdedrosa mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20.

AZIONI

Multiattacco. Langdedrosa attacca due volte, con lo spadone o con la lancia.

Spadone. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6 m/18 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Soffio di Fulmini (Ricarica 5-6). Langdedrosa esala una linea di fulmini lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

PHARBLEX SPATTERGOO

Umanoide Medio (bullywug), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiato, scudo)

Punti Ferita 59 (7d8 + 28)

Velocità 6 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)

Tiri Salvezza For +4, Cos +6

Abilità Furtività +3, Percezione +5, Religione +2

Sensi Percezione passiva 15

Linguaggi Comune, Bullywug

Sfida 3 (700 PE)

Anfibio. Pharblex può respirare in aria e in acqua.

Colpo Velenoso (3/Giorno). Una volta per turno, quando Pharblex colpisce con un attacco in mischia, può spendere un uso di questo tratto per infliggere 9 (2d8) danni da veleno extra.

Incantesimi. Pharblex è un incantatore di 6° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista del druido:

Trucchetti (a volontà): *artificio druidico, guida, spruzzo velenoso*
1° livello (4 slot): *cura ferite, intralciare, onda tonante, parola guaritrice*

2° livello (3 slot): *crescita di spine, pelle coriacea, percezione delle bestie*

3° livello (3 slot): *camminare sull'acqua, crescita vegetale*

Balzo da Fermo. Come parte del suo movimento e senza rincorsa, Pharblex può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri.

Mimetismo nelle Paludi. Pharblex dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni paludosi.

AZIONI

Multiattacco. Pharblex attacca due volte, una con il morso e una con la lancia.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6 m/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

RATH MODAR

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 13 (16 con armatura magica)

Punti Ferita 71 (11d8 + 22)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Tiri Salvezza Int +7, Sag +5

Abilità Arcano +7, Furtività +6, Inganno +3, Intuizione +5

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Draconico, Infernale, Primordiale, Thayan

Sfida 6 (2.300 PE)

Equipaggiamento Speciale. Rath possiede un bastone del fuoco e pergamene di caduta morbida, palla di fuoco e porta dimensionale.

Incantesimi. Rath è un incantatore di 11° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista del mago:

Trucchetti (a volontà): dardo di fuoco, illusione minore, prestidigitazione, stretta folgorante

1° livello (4 slot): armatura magica, dardo incantato, globo cromatico, spruzzo colorato

2° livello (3 slot): allucinazione di forza, immagine speculare, individuazione dei pensieri

3° livello (3 slot): controincantesimo, immagine maggiore, palla di fuoco

4° livello (3 slot): confusione, invisibilità superiore

5° livello (2 slot): fuorviare, sembrare

6° livello (1 slot): globo di invulnerabilità

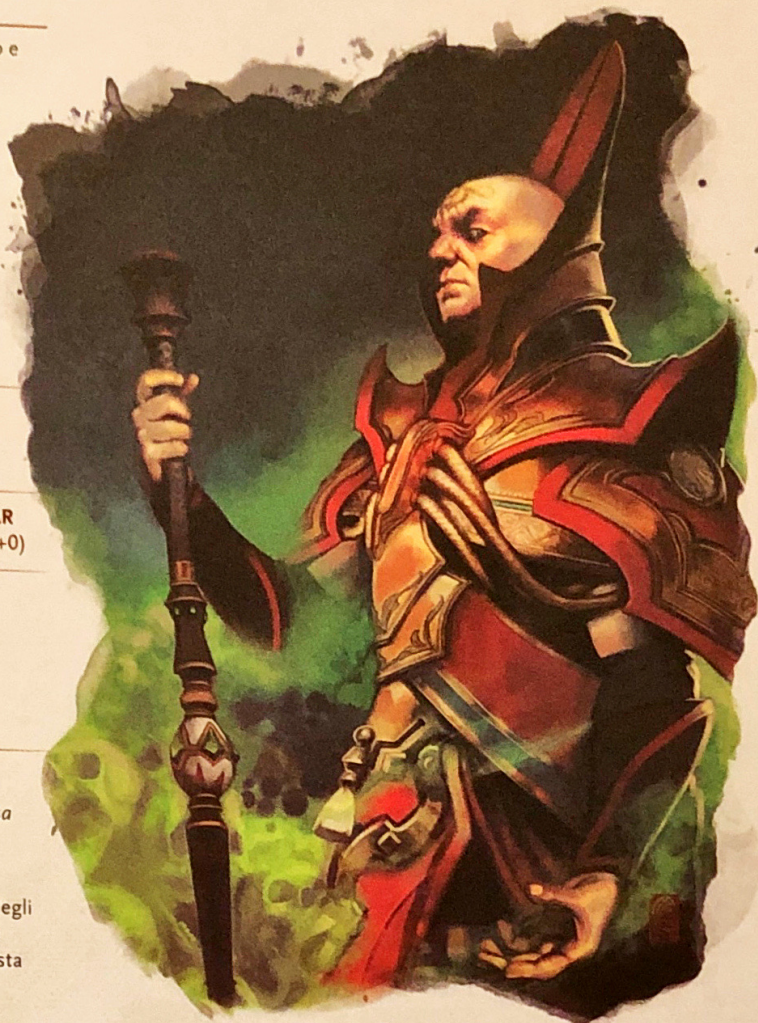
AZIONI

Bastone Ferrato. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d8) danni contundenti.

REAZIONI

Sosia Illusorio (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Quando una creatura che Rath è in grado di vedere effettua un tiro per colpire contro di lui, Rath può frapporre un duplicato illusorio tra sé e l'attaccante. L'attacco manca automaticamente Rath, poi l'illusione svanisce.



RATH MODAR

REZMIR

Umanoide Medio (mezzodrago nero), neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (15 con la Maschera del Drago Nero)

Punti Ferita 90 (12d8 + 36)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Des +6, Sag +4

Abilità Arcano +5, Furtività +9

Immunità ai Danni acido

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m, vista cieca 3 m

Linguaggi Comune, Draconico, Gigante, Infernale, Netherese

Sfida 7 (2.900 PE)

Equipaggiamento Speciale. Rezmir possiede la Maschera del Drago Nero, Hazirawn e un emblema degli artigiani (vedi l'appendice C per tutti gli oggetti).

Anfibio. Rezmir può respirare in aria e in acqua.

Vantaggio Oscuro. Una volta per turno, Rezmir può infliggere

10 (3d6) danni extra quando colpisce con un attacco con arma, purché disponga di vantaggio al tiro per colpire.

Maestà Draconica. Finché non indossa alcuna armatura e indossa la *Maschera del Drago Nero*, Rezmir aggiunge il suo bonus di Carisma alla sua CA (già incluso).

Immolare. Quando Rezmir scende a 0 punti ferita, il suo corpo si disintegra in un cumulo di cenere.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se Rezmir fallisce un tiro salvezza mentre indossa la *Maschera del Drago Nero*, può scegliere invece di superarlo.

AZIONI

Spadone (Hazarawn). Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 7 (2d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura, non può recuperare punti ferita per 1 minuto. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 alla fine di ogni suo turno, terminando anticipatamente l'effetto in caso di successo.

Dardo Corrosivo. Attacco con Incantesimo a Distanza: +8 al tiro per colpire, gittata 27 m, un bersaglio. Colpito: 18 (4d8) danni da acido.

Soffio di Acido (Ricarica 5-6). Rezmir esala una linea di acido lunga 9 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 22 (5d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

AZIONI LEGGENDARIE

Se Rezmir indossa la *Maschera del Drago Nero*, può effettuare fino a due azioni leggendarie tra ogni suo turno e il successivo, effettuandole tutte insieme o distribuendole nel round. Un'azione leggendaria può essere effettuata soltanto all'inizio o alla fine di un turno. Rezmir possiede le seguenti opzioni di azione leggendaria. Per effettuarne alcune, è richiesta la spesa di più di un'azione:

2 Azioni. Un'oscurità magica in un raggio di 4,5 metri si propaga da un punto a scelta di Rezmir situato entro 18 metri da essa e che essa sia in grado di vedere. L'oscurità si diffonde oltre gli angoli e permane fintanto che Rezmir mantiene la concentrazione, fino a un massimo di 1 minuto. La scurovisione non riesce a penetrare questo tipo di oscurità e nessuna luce naturale può illuminarla. Se una qualsiasi parte di oscurità si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che crea la luce è dissolto.

1 Azione. Rezmir effettua un attacco in mischia.

1 Azione. Rezmir effettua l'azione di Nascondersi.

TALIS LA BIANCA

Umanoide Medio (mezzelfo), legale malvagio

Classe Armatura 18 (corazza di scaglie +1, scudo)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)

Tiri Salvezza Sag +6, Car +6

Abilità Inganno +6, Intuizione +6, Percezione +6, Persuasione +6

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Infernale

Sfida 5 (1.800 PE)

Equipaggiamento Speciale. Talis possiede una *corazza di scaglie* +1 e una *bacchetta dell'inverno* (vedi l'appendice C).

Retaggio Fatato. Talis dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentata tramite la magia.

Incantesimi. Talis è un incantatore di 9° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista del chierico:

Trucchetti (a volontà): *guida, resistenza, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comando, cura ferite, infliggi ferite, parola guaritrice*

2° livello (3 slot): *arma spirituale* (lancia), *cecità/sordità, ristorare inferiore*

3° livello (3 slot): *dissolvi magie, inviare, parola guaritrice di massa*

4° livello (3 slot): *interdizione alla morte, libertà di movimento*

5° livello (1 slot): *piaga degli insetti*

Colpo Invernale (3/Giorno). Una volta per turno, quando Talis colpisce con un attacco in mischia, può spendere un uso di questo tratto per infliggere 9 (2d8) danni da freddo extra.

AZIONI

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6 m/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 2) danni perforanti.

APPENDICE C: OGGETTI MAGICI

BACCHETTA DELL'INVERNO

Bacchetta, rara

Questa bacchetta assomiglia a un ghiacciolo e risulta fredda al tatto. Il personaggio deve essere in sintonia con la bacchetta per poterla usare.

La bacchetta possiede 7 cariche, che vengono usate per alimentare gli incantesimi in essa contenuti. Quando il personaggio impugna la bacchetta, può usare la sua azione per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti, anche se non è in grado di lanciare incantesimi: *raggio di gelo* (nessuna carica o 1 carica per lanciarlo al 5° livello; +5 al tiro per colpire con un attacco con incantesimo a distanza), *tempesta di nevischio* (3 cariche; tiro salvezza degli incantesimi CD 15) o *tempesta di ghiaccio* (4 cariche; tiro salvezza degli incantesimi CD 15). Non è richiesta alcuna componente.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, si tira un d20. Con un risultato di 20, la bacchetta si scioglie ed è distrutta per sempre.

EMBLEMA DEGLI ARTIGLI

Oggetto meraviglioso, non comune

I gioielli incastonati su questo emblema del Culto del Drago risplendono di luce violacea quando il personaggio entra in combattimento, potenziando i suoi pugni o le sue armi naturali.

Finché il personaggio indossa l'emblema, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni che effettua con i colpi senz'armi e le armi naturali. Tali attacchi sono considerati magici.

HAZIRAWN

Arma (spadone), leggendaria (richiede sintonia)

Hazirawn, uno spadone senziente (neutrale malvagio), è in grado di parlare in Comune e in Netherese. Anche se il personaggio non è in sintonia con la spada, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma. Se il personaggio non è in sintonia con *Hazirawn*, infligge 1d6 danni necrotici extra quando colpisce con l'arma.

Incremento di Potenza. Finché il personaggio è in sintonia con quest'arma, il bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni dell'arma aumenta a +2 e ogni colpo infligge 2d6 danni necrotici extra (anziché 1d6).

Incantesimi. *Hazirawn* possiede 4 cariche con cui lanciare incantesimi. Fintanto che il personaggio è in sintonia con la spada e la impugna, può lanciare *individuazione dei pensieri* (2 cariche), *individuazione del bene e del male* (1 carica) o *individuazione del magico* (1 carica). Ogni notte a mezzanotte, *Hazirawn* recupera 1d4 cariche spese.

Ferimento. Finché il personaggio è in sintonia con l'arma, ogni creatura da lui colpita con *Hazirawn* non può recuperare punti ferita per 1 minuto. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 alla fine di ogni suo turno, terminando anticipatamente questo effetto in caso di successo.

MASCHERA DEL DRAGO NERO

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Questa maschera di ebano lucido è dotata di corna e scolpita a forma di teschio. La maschera si altera per adattarsi al volto di chi la indossa ed entra in sintonia con essa. Finché il personaggio indossa la maschera ed è in sintonia con essa, può accedere alle proprietà seguenti.

Assorbimento dei Danni. Il personaggio possiede resistenza ai danni da acido. Se possedeva già resistenza ai danni da acido da un'altra fonte, ottiene immunità ai danni da acido. Se possedeva già immunità ai danni da acido da un'altra fonte, recupera punti ferita pari alla metà di qualsiasi ammontare di danni da acido che gli venga inflitto.

Lingua del Drago. Il personaggio può parlare e capire il Draconico. Dispone inoltre di vantaggio a qualsiasi prova di Carisma effettuata contro i drghi neri.

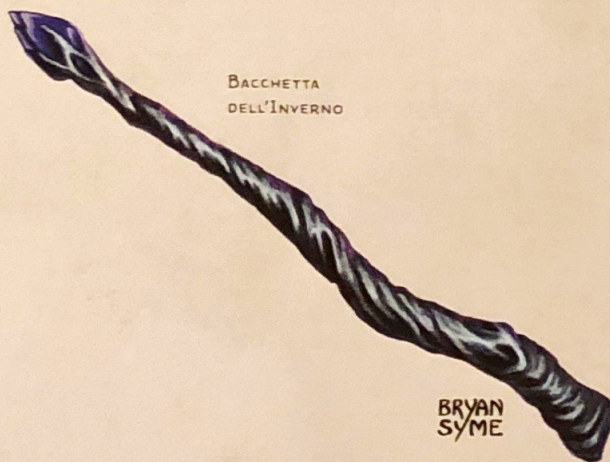
Maestà Draconica. Finché il personaggio non indossa alcuna armatura, può aggiungere il suo bonus di Carisma alla sua Classe Armatura.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se il personaggio fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Respirare Sott'Acqua. Il personaggio può respirare sott'acqua.

Soffio del Drago. Se il personaggio possiede un'arma a soffio che richiede un riposo per ricaricarsi, quell'arma a soffio ottiene ricarica 6.

Vista del Drago. Il personaggio ottiene scurovisione entro un raggio di 18 metri, o 18 metri aggiuntivi di scurovisione, se già possedeva quel senso. Una volta al giorno, può ottenere vista cieca entro un raggio di 9 metri per 5 minuti.



BACCHETTA
DELL'INVERNO

BRYAN
SYME



ORA COSA SUCCUDE?

L'AVVENTURA NON È ANCORA FINITA: IL CULTO DEL DRAGO NON SI LAScerà SCONFIGGERE TANTO facilmente. I capi sopravvissuti del culto stanno già tramando per eliminare gli avventurieri. Nel frattempo, le forze del culto e i draghi suoi alleati si sono radunati al Pozzo dei Draghi. I canti sacrileghi dei cultisti e i ruggiti dei draghi echeggiano nella desolazione di quel cratere vulcanico, invocando il ritorno di Tiamat. Nei Nove Inferi, Tiamat scatena la sua furia, imponendo ai suoi seguaci di accumulare altri tributi prima che lei rimetta piede nel mondo di Forgotten Realms. Ma esiste ancora una speranza: il vento porta la voce di un grande concilio di tutte le fazioni nella città di Waterdeep. Se queste voci sono vere, gli eroi dovranno unire questi gruppi in un fronte comune contro il nemico.

La Tirannia dei Draghi spicca il volo in altri prodotti, in aggiunta a questo libro. Vivacizzate le vostre sessioni de *La Tirannia dei Draghi* con materiale di supporto, miniature e accessori di gioco di D&D. Inoltre, troverete sessioni regolari di D&D nei negozi a voi più vicini. Per saperne di più, visitate DungeonsandDragons.com.

TUTTE LE STRADE CONDUCONO
A UN EPICO SCONTRO CON LA
REGINA DEI DRAGHI E ALLA
CONCLUSIONE DELLA STORIA
DE *LA TIRANNIA DEI DRAGHI* IN
L'ASCEsa DI TIAMAT.

LA COSTA DELLA SPADA È SOTTO ASSEDIO

In una temeraria mossa per conquistare il potere, il Culto del Drago, affiancato dai draghi suoi alleati e dai Maghi Rossi di Thay, cerca di liberare Tiamat dalla sua prigione nei Nove Inferi per scatenare la sua potenza nei Forgotten Realms.

Le forze del culto flagellano ogni paese, distruggendo chiunque si opponga alla loro avanzata nel tentativo di radunare un mastodontico tesoro per la loro temibile regina.

La minaccia è talmente grave che perfino le fazioni più inconciliabili, come gli Arpisti e gli Zhentarim, sono disposte a unire le forze per contrastare il culto. Non c'è mai stato un bisogno così disperato di nuovi eroi.

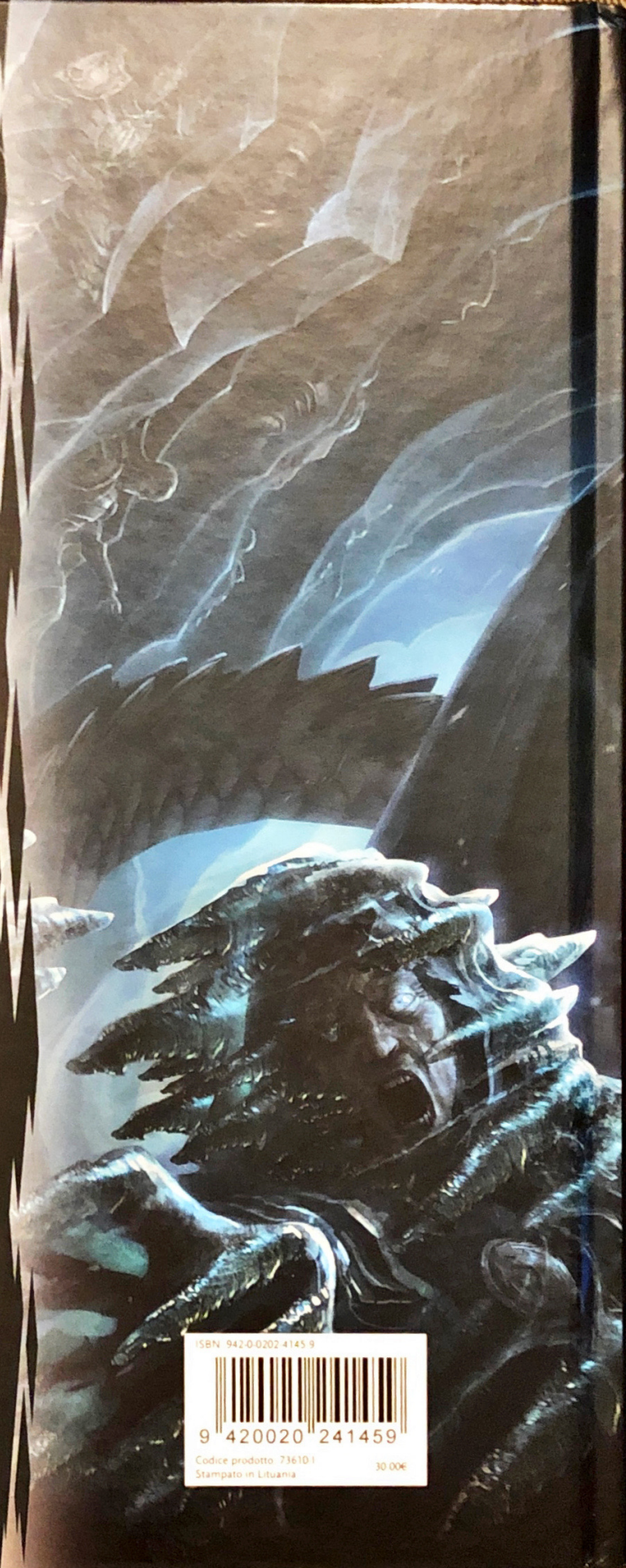
Un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS per personaggi di livello dal 1° al 7°, che si concluderà in *L'Ascesa di Tiamat*.

Da usare con la quinta edizione del *Player's Handbook*, del *Monster Manual* e della *Dungeon Master's Guide*.

LA TIRANNIA dei DRAGHI



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN 942-0-0202-4145-9



9 420020 241459

Codice prodotto: 73610-1
Stampato in Lituania

30.00€