D&D

WATERDEEP
IL DUNGEON DEL MAGO FOLLE



DUNGEONS & DRAGONS

Esplorate l'immenso dungeon di Sottomonte in questa avventura per il più grande gioco di ruolo del mondo

WATERDEEP

IL DUNGEON DEL MAGO FOLLE



Riconoscimenti

Direttore Creativo: Christopher Perkins
Design: Bill Benham, Lysa Chen, Kiel Chenier, Dan Dillon, Claire Hoffman, James Introcaso, Greg Marks, Alan Patrick, Ben Petrisor, Travis Woodall

Direzione Editing: Jeremy Crawford
Editing: Matt Click, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan, F. Wesley Schneider, Matt Sernett, Kate Welch

Direttore Artistico: Kate Irwin
Direzione Artistica Aggiuntiva: Shauna Narciso, Richard Whitters
Design Grafico: Emi Tanji

Illustrazione Copertina: Cynthia Sheppard
Concept Art: Daarken, Shawn Wood
Illustrazioni Interne: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Jason Felix, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Leesha Hannigan, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Mathias Kollros, Christopher Moeller, Scott Murphy, Vincent Proce, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Shawn Wood
Cartografo: Tim Hartin

Produzione: Dan Tovar
Manager di Progetto: Matt Warren, Stan!
Ingegnere di Produzione: Cynda Callaway
Tecnici Immagini: Carmen Cheung, Kevin Yee
Amministrazione Artistica: David Gershman
Specialista Prestampa: Jefferson Dunlap

Altri Membri del Team D&D: Bart Carroll, Pelham Greene, Ari Levitch, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Anna Vo, Trish Yochum

I seguenti volumi di D&D hanno fornito materiale e ispirazione:

Boyd, Eric L., Ed Greenwood, Christopher Lindsay, and Sean K Reynolds. *Expedition to Undermountain*. 2007.
Greenwood, Ed. *Ruins of Undermountain*. 1991.
Rabe, Jean, Norm Ritchie, and Donald J. Bingle. *Ruins of Undermountain II: The Deep Levels*. 1994.
Schend, Steven E. *Undermountain: Maddgoth's Castle*. 1996.
———. *Undermountain: Stardock*. 1997.
———. *Undermountain: The Lost Level*. 1996.
Sernett, Matt and Shawn Merwin. *Halls of Undermountain*. 2012.

Un ringraziamento speciale alle centinaia di playtester che hanno reso quest'ultima incarnazione di Sottomonte più divertente con ogni contributo fornito.

Attenzione: Il Mago Folle di Sottomonte attualmente non riceve visite. Vi preghiamo di non scendere perché, ehm, siamo chiusi per ristrutturazione ed è tutto in disordine. Non troverete nessun tesoro e anche il buffet è chiuso fino a nuovo avviso. Per gli dèi, ma da dove arrivano tutti questi githyanki? Come se i mind flayer non fossero già abbastanza. Come dite? Pensate di poter saccheggiare la mia dimora e di passarla liscia? Ah! Non avete abbastanza punti esperienza.



IN COPERTINA

Sottomonte attira gli avventurieri come una fiamma attira le falene. Cynthia Sheppard ritrae i molti nemici che si contendono il controllo delle profondità del dungeon. Avanzate con cautela, eroi!

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

73620-I
ISBN: 978-1-945625-03-9
Prima Stampa: Marzo 2019

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.
Edizione italiana: Asmodee Italia Srl, Via Martiri di Cervarolo 1/b, 42015 Correggio (RE), ITALY. Traduzione in lingua italiana © 2019 Wizards of the Coast LLC

Stampato in Lituania. ©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lithuania.

Indice

Legenda del Dungeon 4

Panoramica di Sottomonte 5
Condurre l'Avventura 5
Storia del Dungeon 6
Il Portale Spalancato 6
Spunti per l'Avventura 7
I Segreti di Sottomonte 10
Tratti del Dungeon 10

Livello 1: Il Livello del Dungeon 13
Cosa Si Annida Qui? 13
Esplorare Questo Livello 14
Conseguenze 26

Livello 2: Le Stanze Arcane 27
Cosa Si Annida Qui? 27
Esplorare Questo Livello 28
Conseguenze 42

Livello 3: Il Livello del Sargauth 43
Cosa Si Annida Qui? 43
Esplorare Questo Livello 44
Conseguenze 58

Livello 4: Le Caverne Contorte 59
Cosa Si Annida Qui? 59
Esplorare Questo Livello 60
Conseguenze 68

Livello 5: Il Bosco di Wyllow 69
La Magia del Bosco di Wyllow 69
Cosa Si Annida Qui? 69
Esplorare Questo Livello 70
Conseguenze 80

Livello 6: Il Livello Perduto 81
Cosa Si Annida Qui? 81
Esplorare Questo Livello 82
Conseguenze 94

Livello 7: Il Castello di Maddgoth 95
Cosa Si Annida Qui? 95
Le Caverne 96
Il Castello 100
Conseguenze 108

Livello 8: La Palude Strisciante 109
Cosa Si Annida Qui? 109
Esplorare Questo Livello 110
Conseguenze 116

Livello 9: Il Nucleo del Dweomer 117
Cosa Si Annida Qui? 117
Esplorare Questo Livello 119
Conseguenze 134

Livello 10: L'Ordalia di Muiral 135
Cosa Si Annida Qui? 135
Esplorare Questo Livello 136
Conseguenze 150

Livello 11: I Cunicoli dei Trogloditi 151
Cosa Si Annida Qui? 151
Esplorare Questo Livello 152
Conseguenze 158

Livello 12: Il Livello del Labirinto 159
Cosa Si Annida Qui? 159
Esplorare Questo Livello 160
Conseguenze 170

Livello 13: Il Cimitero di Trobriand 171
Cosa Si Annida Qui? 171
Esplorare Questo Livello 172
Conseguenze 178

Livello 14: Il Dominio di Arcturia 179
Cosa Si Annida Qui? 179
Esplorare Questo Livello 180
Conseguenze 192

Livello 15: Il Percorso a Ostacoli 193
Cosa Si Annida Qui? 193
Esplorare Questo Livello 194
Conseguenze 208

Livello 16: Il Labirinto di Cristallo 209
Cosa Si Annida Qui? 209
Dungeon di Cristallo 210
Porto Stellare 214
Conseguenze 220

Livello 17: Le Profondità Marine 221
Cosa Si Annida Qui? 221
Esplorare Questo Livello 222
Conseguenze 230

Livello 18: Il Dominio di Vanrak 231
L'Oscuro Destino di Lord Vanrak Moonstar 231
Cosa Si Annida Qui? 232
Nella Coltre Oscura 233
Esplorare Questo Livello 233
Conseguenze 242

Livello 19: Le Caverne della Melma 243
Cosa Si Annida Qui? 243
Esplorare Questo Livello 244
Conseguenze 252

Livello 20: Le Caverne della Pietra Runica 253
Cosa Si Annida Qui? 253
Caverne della Pietra Runica 254
Torre Stalagmite 261
Conseguenze 264

Livello 21: Il Livello Terminus 265
Cosa Si Annida Qui? 265
Esplorare Questo Livello 266
Conseguenze 276

Livello 22: La Rocca Shadowdusk 277
Cosa Si Annida Qui? 277
Esplorare Questo Livello 278
Primo Piano 278
Secondo Piano 282
Terzo Piano 285
Conseguenze 288

Livello 23: La Tana del Mago Folle 289
Cosa Si Annida Qui? 289
Il Dungeon 289
La Torre di Halaster 298
Conclusione 302

Skullport 303
Come Raggiungere Skullport 303
Panoramica di Skullport 303
Esplorare l'Isola del Teschio 304
Esplorare la Città 306

App. A: Abitanti del Dungeon 310

App. B: Mazzo delle Rune Antiche 318

App. C: Mazzo dei Segreti 319



Legenda del Dungeon

- Porta
- Porta chiusa a chiave
- Doppia porta
- Porta sfondata
- Porta segreta
- Porta segreta a senso unico
- Botola segreta sul pavimento
- Braciere
- Rampa sommersa
- Podio/ piattaforma rialzata
- Sbarre/Cancello
- Detriti
- Feritoie
- Finestre con sbarre
- Apertura sul soffitto
- Statua
- Colonna
- Altare
- Trappola della fossa nascosta
- Fosse aperte
- Cornice
- Dolina
- Trappola
- Trappola di metamorfosi
- Scalini di pietra naturale
- Linee di dislivello
- Candela fluttuante
- Pozza d'acqua
- Pozzo
- Recinto degli schiavi
- Stalattite
- Stalagmite
- Carrello e binari della miniera
- Forgia
- Scale
- Scala a pioli
- Balista
- Cannone fiammeggiante
- Sarcofago
- Camino
- Trono
- Arazzo/tenda
- Cerchio magico
- Pentacolo
- Cerchio taumaturgico

Panoramica di Sottomonte

Sottomonte è il dungeon più grande e profondo di Forgotten Realms. Questo libro si prefigge lo scopo di descrivere ogni livello principale di quel luogo vasto e pericoloso.

Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle è concepito per personaggi dal 5° al 20° livello. Può essere condotto come avventura autoconclusiva o usato unitamente al suo precursore, *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni*, un'avventura che porta i personaggi dal 1° al 5° livello.

Condurre l'Avventura

Per condurre questa avventura, il DM ha bisogno dei manuali base della quinta edizione di D&D: il *Player's Handbook*, la *Dungeon Master's Guide* e il *Monster Manual*.

Il *Monster Manual* contiene le schede delle statistiche di quasi tutte le creature usate in questa avventura, tutte le altre schede delle statistiche necessarie si trovano nell'appendice A. Quando il nome di una creatura compare in **grassetto**, questo elemento visivo significa che la scheda delle statistiche di quella creatura è contenuta nel *Monster Manual*, a meno che il testo dell'avventura non indichi invece di fare riferimento all'appendice in questo libro.

L'equipaggiamento e gli incantesimi menzionati nell'avventura sono descritti nel *Player's Handbook*. Gli oggetti magici sono descritti nella *Dungeon Master's Guide* o, nel caso di nuovi oggetti, negli incontri in cui sono rinvenuti.

Descrizioni delle Aree

Sottomonte è una serie di livelli di dungeon interconnessi, ognuno più profondo dell'altro. Ogni livello del dungeon prevede alcune aree degli incontri che fanno riferimento a una mappa.

Il testo dell'avventura spesso presenta gli elementi più importanti di un'area in forma di una lista di intestazioni in grassetto, per facilità di consultazione. Questi elementi chiave sono disposti in ordine di importanza o nell'ordine in cui i personaggi li noteranno più probabilmente. Questi riassunti sono concepiti per consentire al DM di elaborare le informazioni con una rapida occhiata. Se uno degli elementi elencati richiede ulteriori spiegazioni, le informazioni aggiuntive di quell'elemento sono riportate dopo il riassunto.

Abbreviazioni

Questo prodotto usa le abbreviazioni seguenti:

pf = punti ferita
CA = Classe Armatura
CD = Classe Difficoltà
PE = punti esperienza
mp = moneta/e di platino
mo = moneta/e d'oro
me = moneta/e di electrum
ma = moneta/e di argento
mr = moneta/e di rame
PNG = personaggio non giocante
LB = legale buono
CB = caotico buono
NB = neutrale buono
LN = legale neutrale
N = neutrale
CN = caotico neutrale
LM = legale malvagio
CM = caotico malvagio
NM = neutrale malvagio
DM = Dungeon Master

Avanzamento dei Personaggi

La tabella "Livelli di Sottomonte" elenca i livelli del dungeon e i livelli di personaggio per cui sono concepiti. Non è un problema se i personaggi entrano in un livello di dungeon concepito per un gruppo di livello più alto; gli incontri saranno più pericolosi e impegnativi, ma i personaggi potranno sempre ritirarsi se la sfida si rivela troppo dura. I personaggi possono anche uscire da Sottomonte, andare all'avventura altrove e tornare nel dungeon una volta raggiunto un livello più alto.

Livelli di Sottomonte

Livello	Nome	Livello del Personaggio
1	Il Livello del Dungeon	5°
2	Le Stanze Arcane	6°
3	Il Livello del Sargauth	7°
	Skullport	7°
4	Le Caverne Contorte	8°
5	Il Bosco di Wyllow	8°
6	Il Livello Perduto	9°
7	Il Castello di Maddgoth	9°
8	La Palude Strisciante	10°
9	Il Nucleo del Dweomer	10°
10	L'Ordalia di Muiral	11°
11	I Cunicoli dei Trogloditi	11°
12	Il Livello del Labirinto	12°
13	Il Cimitero di Trobriand	12°
14	Il Dominio di Arcturia	13°
15	Il Percorso a Ostacoli	13°
16	Il Labirinto di Cristallo	14°
17	Le Profondità Marine	14°
18	Il Dominio di Vanrak	15°
19	Le Caverne della Melma	15°
20	Le Caverne della Pietra Runica	16°
21	Il Livello Terminus	16°
22	La Rocca Shadowdusk	17°
23	La Tana del Mago Folle	17°–20°

Ogni livello del dungeon contiene abbastanza PE in mostri da garantire che i personaggi che ripuliscono quel livello siano pronti ad affrontare le sfide del livello successivo. Il DM può anche assegnare PE a quei personaggi che superino le trappole o interagiscano con i PNG in modo straordinario. La tabella "Ricompense Bonus in PE" indica le ricompense in PE suggerite per queste interazioni.

Ricompense Bonus in PE

Livello del Personaggio	Ricompensa in PE
1°–4°	50
5°–10°	250
11°–16°	1.000
17°–20°	2.500

Storia del Dungeon

Oltre mille anni fa, il mago Halaster Blackcloak (vedi l'appendice A), proveniente da una terra lontana, giunse alle pendici del Monte Waterdeep, forse in risposta al sussurrato richiamo della provvidenza. Alcuni credono che provenisse dall'impero quasi dimenticato delle Terre della Culla. Nei secoli passati, l'umanità si era diffusa dalle Terre della Culla in tutto Faerûn, generata da quelle che oggi sono le Pianure della Polvere Purpurea, una terra desolata nata a seguito di un conflitto con gli dèi. Altri attribuiscono ad Halaster un'origine meno antica e lo considerano uno dei primi maghi di Netheril, oppure ritengono che provenisse da una nazione meridionale divorata dalle sabbie e dal trascorrere del tempo. Quali che siano le sue origini, Halaster giunse a Monte Waterdeep assieme a sette apprendisti.

Mentre i Sette vegliavano su di lui, Halaster faceva uso del suo immenso potere per evocare esseri da altri piani di esistenza affinché lo aiutassero a costruire una torre che surclassasse le torri di tutti gli altri maghi. Ma col passare delle stagioni, i Sette vedevano sempre più raramente il loro enigmatico maestro. Halaster continuava a usare sinistre creature provenienti dai piani più remoti per scavare tunnel ed erigere altre costruzioni sotto la sua torre, ma il mago celava buona parte delle sue attività sotterranee agli occhi dei Sette. Col tempo, le esplorazioni di Halaster si estesero fino alle Sale Sotterranee, un complesso di tunnel e camere eretto dai nani attorno a una miniera di mithral situata sotto Monte Waterdeep. Gli architetti delle Sale Sotterranee, il clan Melairkyn, erano morti o si erano dispersi molto tempo fa e ora le rovine erano infestate da gruppi di drow e di duergar in guerra tra loro. Halaster diede inizio a una crociata contro i drow e i duergar, cimentandosi in una caccia forsennata all'interno dei tunnel assieme ai suoi alleati extraplanari. I caparbi duergar si trincerarono nelle loro aree finché i giacimenti di mithral non furono praticamente esauriti, poi abbandonarono le Sale Sotterranee, lasciando i drow a combattere contro Halaster e i suoi servitori da soli. Il Mago Folle catturò gli elfi oscuri rimanenti, intrappolò alcune delle loro anime per usarle nei suoi esperimenti di magia nera e deformò i corpi e assoggettò le menti degli altri. Una volta esaurita l'utilità dei drow, Halaster Blackcloak riprese a scavare nuovi tunnel, sempre più in basso, dando sfogo alla sua inspiegabile ossessione di addentrarsi nelle viscere della montagna.

Usando il suo complesso sotterraneo come quartier generale, Halaster si recò su altri piani e terre lontane, riportando ogni volta creature strane e pericolose da usare come prigionieri, servitori o guardiani di Sottomonte. Popolare e difendere il dungeon divenne per lui un'ossessione e col passare del tempo questa sua ossessione esasperò le sue stranezze e generò in lui una vena di inequivocabile follia.

Gli apprendisti di Halaster andavano e venivano. Alcuni, una volta partiti, finivano per tornare, inspiegabilmente attirati dalle profondità di Sottomonte. Altri rimanevano al suo fianco, ma dedicavano sempre maggiore attenzione alle loro ossessioni private e la follia erodeva anche la loro anima.

Negli anni in cui Halaster si dedicò alle missioni che lo condussero su altri piani o a isolarsi nei tunnel, la sua magnifica torre e le mura circostanti caddero in rovina. Col tempo, la città ora nota come Waterdeep crebbe all'ombra di Monte Waterdeep e si espanse fino alla baia. Man mano che la città si sviluppava verso l'esterno nel corso degli anni, giunse a circondare anche le rovine della dimora di Halaster. L'esistenza di Sottomonte era nota soltanto ai primi coloni della città, che spesso inviavano i criminali nelle sue profondità sconfinate come punizione. Le cose rimasero immutate per molti anni, finché un intrepido avventuriero di nome Durnan non si inoltrò nel labirinto sotto la torre e ne uscì vivo, carico di ricchezze e con molte storie terrificanti da raccontare. Durnan usò la sua nuova fortuna per demolire ciò che restava della torre di Halaster e costruire una locanda attorno al pozzo che aveva usato per calarsi a Sottomonte, una locanda che chiamò il Portale Spalancato. Durnan è il proprietario e il gestore della locanda ancora oggi: serve i clienti e invita i più coraggiosi o i più stolti a mettere alla prova il loro fegato nel Dungeon del Mago Folle.

Un Nodo nella Trama

Là dove oggi sorge Waterdeep, un tempo sorgeva Aelinthaldaar, la capitale dell'antico regno elfico di Illefarn. Quando gli elfi se ne andarono, usarono un potente incantesimo per cancellare ogni traccia della loro capitale. Questo incantesimo ebbe però l'inaspettato effetto collaterale di creare un nodo permanente nella Trama, il tessuto mistico che incanala tutta la magia. Questo nodo si trova nelle viscere del terreno e non è qualcosa che possa essere visto, percepito o disfatto, ma può condurre alla follia gli esseri mortali che permangono troppo a lungo nelle sue vicinanze. Il nodo permea tutto il complesso di Sottomonte e la follia che esso genera solitamente si manifesta come un'ossessione nei confronti del dungeon stesso. Chi è influenzato dal nodo nella Trama sviluppa il desiderio inconscio di rimanere all'interno del dungeon o nelle sue vicinanze. Halaster e alcuni dei suoi apprendisti caddero preda di questa ossessione, come anche i nani Melairkyn e Durnan, il proprietario del Portale Spalancato. Non tutte le creature che risiedono a Sottomonte soccombono a questa follia, e quelle che lo fanno non si rendono neanche conto di essere cadute nella morsa del dungeon.

Il Portale Spalancato

Il Portale Spalancato, una famosa taverna e locanda situata vicino alle pendici orientali del Monte Waterdeep, trae il suo nome da un pozzo del diametro di 12 metri che scende fino al primo livello di Sottomonte. Il pozzo, situato al centro della sala comune della locanda, era un tempo il cerchio esterno di mura della possente torre di Halaster, che fu demolita molto tempo fa. Le sue nude pareti sono fatte di vecchie pietre e malta. Accanto a questo varco scoperto, è stato installato un paranco con un semplice meccanismo di corde e carrucole che Durnan, il proprietario, usa per calare gli avventurieri in fondo al condotto e (a volte) tirarli su. Durnan manovra il paranco personalmente e può trasferire soltanto un avventuriero alla volta. Il viaggio richiede 10 round, sia in salita che in discesa. La corda è macchiata di sangue essiccato ed è abbastanza lunga da scendere fino al pavimento della camera buia in fondo al condotto di 42 metri (livello 1, area 1).

Durnan chiede agli avventurieri 1 mo a testa per calarsi nel pozzo, che scelgano di usare la corda oppure no. Anche il viaggio di ritorno costa una moneta d'oro, da depositare nel secchio in anticipo. Durnan accetta volentieri anche le monete di quei clienti che amano fare macabre scommesse sugli avventurieri che affrontano la sfida di Sottomonte e sulle loro probabilità di fare ritorno vivi e vegeti. "Cinque dragoni d'oro che tornano prima di una decade, meno il guerriero, il mago e il chierico!" è il tipo di commento che circola spesso tra gli ubriaconi in taverna, accompagnato da una fragorosa risata.

Le pareti del pozzo non sono troppo stabili, ma offrono appigli in abbondanza per mani e piedi. Possono essere



scalate senza attrezzi da scalatore effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Non è richiesta alcuna prova per entrare a Sottomonte usando il sistema di corde e carrucole.

Spunti per l'Avventura

Gli avventurieri che frequentano il Portale Spalancato spesso vengono ingaggiati per calarsi a Sottomonte per conto di qualcun altro. I personaggi potrebbero avere dei motivi personali per inoltrarsi nel dungeon del Mago Folle, ma gli spunti per l'avventura descritti in questa sezione possono essere usati come ulteriori motivazioni. Questi spunti sono divisi in due categorie: missioni di partenza e missioni future. Gli avventurieri non sono obbligati in alcun modo ad accettare o completare queste missioni, anche se le ricompense promesse dovrebbero essere abbastanza cospicue da indurli in tentazione.

Missioni di Partenza

Le missioni di partenza sono disponibili per i personaggi fin dall'inizio della loro esperienza a Sottomonte. Un qualsiasi committente delle missioni descritte di seguito può contattare i personaggi poco dopo il loro arrivo al Portale Spalancato. I personaggi possono accettare il numero di missioni di partenza che preferiscono. In base alle necessità della campagna, il DM potrebbe perfino introdurre delle missioni di partenza di sua creazione.

Caccia agli Oggetti Magici e ai Libri degli Incantesimi

Obaya Uday, una sacerdotessa di Waukeen (il dio del commercio) neutrale buona e proveniente dal Chult, è giunta fin quaggiù dalla remota città di Porto Nyanzaru per conto di un mago di nome Wakanga O'tamu, con l'incarico di procurargli degli oggetti magici di Waterdeep. Quando è venuta a sapere di Sottomonte, Obaya ha prenotato una stanza al Portale Spalancato nella speranza di ingaggiare degli avventurieri disposti a saccheggiare le ricchezze magiche celate nel dungeon.

Obaya contatta gli avventurieri e si offre di pagarli per ogni oggetto magico che troveranno a Sottomonte e da cui siano disposti a separarsi. Obaya custodisce i suoi fondi in alcune banche di Waterdeep e può pagare a ottimo prezzo nel giro di poche ore tutti gli oggetti magici che i personaggi le consegneranno. La cifra che è disposta a pagare dipende dalla rarità dell'oggetto, come indicato nella tabella "Ricompense per gli Oggetti Magici", e non è negoziabile. I personaggi avrebbero serie difficoltà a trovare qualcuno disposto a pagare gli stessi prezzi di Obaya, che per di più paga in monete di platino per facilitare il trasporto delle quote.

Ricompense per gli Oggetti Magici

Rarità dell'Oggetto	Ricompensa di Obaya
Comune	10 mp
Non comune	50 mp
Raro	500 mp
Molto raro	5.000 mp

SIDHARTH CHATURVEDI

Obaya è interessata anche ad acquistare libri di incantesimi per Wakanga O'tamu. Valuta ogni libro di incantesimi basandosi sull'incantesimo di livello più alto in esso contenuto: 5 mp per il 1° livello, 25 mp per il 2° o 3° livello, 100 mp per il 4° o 5° livello, 250 mp per il 6° o 7° livello e 500 mp per l'8° o 9° livello.

Una volta che ha acquistato oggetti magici e libri degli incantesimi per un valore di 7.500 mp, Obaya ingaggia una piccola squadra di guardie del corpo, prenota un posto su una nave mercantile diretta nel Chult e ritorna a Porto Nyanzaru assieme ai suoi reperti.

Pagare un Debito degli Arpisti

Un bardo legale buono di nome Mattrim Mereg, noto come Tre Corde tra gli amici, suona un liuto a tre corde al Portale Spalancato ed è un musicista assai più talentuoso di quanto finga di essere. In realtà, Mattrim è una spia degli Arpisti che usa questo lavoro da musicante per entrare in contatto con la particolare clientela del Portale Spalancato.

Mattrim ha bisogno che un borsello sia consegnato a una mezzo-drow femmina di nome Cal'al Claddani, che gestisce una taverna chiamata il Fiascone e il Dragone a Skullport. Cal'al ha fornito riparo e guarigione a una spia Arpista ferita a Skullport e deve ricevere la giusta ricompensa per il suo aiuto. Il borsello di Mattrim contiene tre seleniti del valore di 50 mo ciascuna.

Una volta consegnato il borsello, i personaggi possono rifugiarsi in un nascondiglio degli Arpisti chiamato la Fortezza di Dalagor, situato al livello più alto di Skullport. Mattrim informa i personaggi che un dragonide mago di nome Felrax fa la guardia a quel luogo.

Alla Ricerca di Kressando Rosznar

Una giovane nobildonna di nome Esvele Rosznar ha l'abitudine di frequentare il Portale Spalancato nelle serate più affollate; se ne sta quasi sempre in disparte a sorseggiare *zzar* e ad ascoltare le varie chiacchiere. La sua famiglia ha una cattiva reputazione, in quanto in passato era stata esiliata da Waterdeep per schiavismo e altri atti illegali. Anche se i Rosznar si sforzano di riconquistare l'integrità e la posizione di un tempo, alcune mele marce finiscono per ostacolare questo tentativo di riscatto con le loro infauste iniziative. Il fratello di Esvele, Kressando, era stato inviato a Skullport per condurre degli incontri segreti con la Gilda di Xanathar e saggiare il potenziale interesse per una tratta degli schiavi a Skullport, lontano dagli occhi delle autorità di Waterdeep. Esvele è venuta a sapere di questo incontro soltanto dopo che Kressando è scomparso: è determinata a porre fine alle sue trame e a riportarlo a Waterdeep, prima che possa infangare ulteriormente il nome dei Rosznar.

Esvele prende da parte uno o più avventurieri mentre si preparano a scendere a Sottomonte la prima volta e chiede loro di tenere gli occhi aperti per Kressando, un giovane di 22 anni dalla pelle chiara e dai capelli scuri e ricci, addestrato nell'arte del furto e della furtività. Aggiunge poi che Kressando porta un anello di platino con il sigillo dei Rosznar (un falco bianco in picchiata su campo blu) e un'iscrizione del motto di famiglia ("Voliamo in alto e ci tuffiamo fulminei").

Promette ai personaggi che se consentiranno a Kressando di tornare sano e salvo o le forniranno prove sicure della sua ubicazione, saranno creditori di un favore presso di lei, aggiungendo che "Potete fidarvi della Casata Rosznar" (per ulteriori informazioni su Esvele Rosznar, vedi *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni*).

I personaggi non troveranno Kressando da nessuna parte, ma forse troveranno il suo anello in possesso di un hobgoblin signore della guerra di nome Azrok (vedi il livello 3, area 21n) e scopriranno che il fratello di Esvele è scomparso prematuramente. Restituendo l'anello di Kressando a Esvele, i personaggi completano la missione e sono creditori di un favore dalla donna.

Il Trono del Coronal

Volothamp Geddarm, famoso esploratore e narratore, offre da bere agli avventurieri per festeggiare la loro imminente spedizione nel Dungeon del Mago Folle. Nel corso della conversazione, Volo racconta la storia seguente:

> Questa storia risale ai tempi della caduta di Illefarn, un regno elfico del Nord. Un trono di alabastro che apparteneva a Syglaeth Audark, l'ultimo coronal di Illefarn, scomparve dalla capitale, Aelinthaldaar, dove il Mago Folle aveva eretto la sua torre e dove oggi sorge Waterdeep. Si dice che un gruppo di nani, temendo la distruzione di un tale capolavoro di scultura, rubò il trono proprio sotto il naso appuntito degli elfi. Dove l'avranno nascosto i nani per tutto questo tempo? Nessuno lo sa, ma se doveste trovarlo a Sottomonte, agli elfi del Nord farebbe piacere sapere che è ancora integro.

In realtà, l'antico trono di alabastro sfuggì alla distruzione di Aelinthaldaar grazie al Coronal Audark in persona, che diede ordine di custodirlo in una cripta sotterranea. Nonostante questa precauzione, il trono rimase danneggiato nella calamità che colpì il regno elfico. Dopo la caduta di Illefarn, i nani Melairkyn trovarono il trono e lo trasportarono nelle loro sale, con l'intenzione di ripararlo e restituirlo agli elfi.

Se i personaggi trovano il trono (vedi il livello 3, area 14c) e informano Volo della sua ubicazione, Volo condivide questa informazione con i suoi amici elfi, che in segno di gratitudine donano al gruppo un arco lungo di pregiata fattura e una faretra elfica che contiene venti frecce argentate. Sull'arco compare un'iscrizione in Elfico che recita: "*Al hond ebrath, uol tath shantar en tath lalala ol hond ebrath*", una frase che significa "Un vero amico, come gli alberi e l'acqua sono veri amici". Gli elfi prima o poi intraprenderanno personalmente una spedizione a Sottomonte, con l'intento di recuperare il trono.

Missioni Future

Le missioni future sono disponibili per gli avventurieri soltanto dopo che i relativi prerequisiti sono stati soddisfatti. I personaggi potrebbero avere bisogno di entrare e uscire da Sottomonte più volte prima di poter ricevere queste missioni.

L'Occhio del Ragno

Prerequisito: Completare la missione "Alla Ricerca di Kressando Rosznar"

La notizia della morte di Kressando Rosznar giunge alle orecchie degli editori di vari paginoni locali, assieme ai nomi degli avventurieri che hanno recuperato da Sottomonte il suo anello con sigillo. La notizia induce Joroth Brighthelm, un nano spia al servizio dell'Alleanza dei Lord, a visitare il Portale Spalancato.

Joroth si presenta ai personaggi nei panni di un semplice popolano e chiede loro di tenere gli occhi aperti per il Pugno di Falkir, una banda di quattro nani avventurieri che scomparve a Sottomonte oltre un anno fa. Si dice che il capo della banda, Falkir Gravelfist, abbia rubato un famoso smeraldo chiamato l'Occhio del Ragno dall'ambasciata di Mirabar a Waterdeep, poche settimane prima di scomparire. Joroth crede che Falkir sia morto (alcuni incantesimi di divinazione lo hanno confermato),

Altre Meraviglie di Sottomonte

Esistono vaste sezioni di Sottomonte, inclusi alcuni livelli nascosti, che non sono state descritte in questo libro. Halaster sigilla varie parti del dungeon ancora in costruzione o da restaurare, in attesa che siano pronte per essere esplorate. La DMs' Guild (dmsguild.com) è un'ottima risorsa dove trovare e condividere le varie espansioni di Sottomonte.

ma vorrebbe che la gemma fosse restituita ai legittimi proprietari per rafforzare i legami politici tra Waterdeep e Mirabar.

Joroth descrive Falkir come un nano particolarmente robusto che indossa un elmo a forma di testa di cinghiale. Aggiunge che la gemma è uno smeraldo sferico del diametro di circa 7,5 cm, al cui interno è visibile una piccola imperfezione che ha la vaga forma di un ragno. La gemma è priva di proprietà magiche, almeno per quanto ne sappia lui. Joroth offre l'amicizia dell'Alleanza dei Lord come ricompensa, che potrebbe tornare utile se uno o più personaggi si trovassero in difficoltà a Waterdeep o in un'altra città dell'alleanza (per ulteriori informazioni sull'Alleanza dei Lord e il suo ruolo a Waterdeep, vedi *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni*).

I personaggi che appartengono all'Alleanza dei Lord aumentano la loro fama di 3 (vedi "Fama" nel capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide*) se restituiscono l'Occhio del Ragno a Joroth. Sia la gemma che il Pugno di Falkir si trovano al livello 10.

Recuperare un Frammento di Pietra Runica

Prerequisito: Livello pari o superiore al 12°

Volothamp Geddarm presenta ai personaggi un suo amico: un giovane capitano della Vigilanza Cittadina di nome Jalester Silvermane. Se i personaggi hanno giocato *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni*, probabilmente lo conoscono già. Jalester è un agente segreto dell'Alleanza dei Lord alle dipendenze di Lady Laeral Silverhand, il Lord Svelato di Waterdeep.

All'insaputa di tutti ad eccezione dei suoi confidenti più stretti, Laeral ha iniziato a indebolirsi magicamente. Ha tentato in vari modi di fermare questo declino, almeno temporaneamente, ma ha bisogno del frammento di un cristallo magico chiamato la Pietra Runica. Il cristallo fu creato da Halaster Blackcloak ed è nascosto nelle profondità di Sottomonte. Laeral ha incaricato Jalester di ingaggiare una banda di avventurieri affinché recuperino un frammento della Pietra Runica grande almeno quanto un sassolino, che dovrà poi essere consegnato a Laeral in massima segretezza.

Jalester dice ai personaggi che il frammento gli interessa personalmente, ma non spiega a cosa gli serve, limitandosi a dire che il suo recupero contribuirà a consolidare la sicurezza di Waterdeep (un'affermazione veritiera). Descrive la Pietra Runica come una grossa gemma discoidale scintillante al cui interno fluttua la runa di Halaster.

Jalester non menziona alcuna ricompensa monetaria in cambio del frammento di Pietra Runica; offre invece ai personaggi la sua duratura amicizia, che può rivelarsi molto vantaggiosa, considerata la sua posizione nella Vigilanza Cittadina. Se i personaggi negoziano per ottenere qualcosa in più oltre alla buona volontà di Jalester, viene loro promessa anche una *lama della fortuna* senza alcun desiderio rimasto. Jalester tuttavia evita di dire che l'arma appartiene a Mirt il Prestasoldi, uno dei Lord Mascherati di Waterdeep. È Mirt in persona a consegnare la *lama della fortuna* una volta che il frammento di Pietra Runica è nelle mani di Laeral, ma l'uomo sembra alquanto riluttante a separarsene. "Forse potrei riaverla in cambio di una cena alla mia villa?" chiede cortesemente ai personaggi. Se a Mirt viene concesso di tenere la sua spada, il Lord Mascherato sarà loro debitore, un premio notevole per l'impresa compiuta.

I personaggi possono trovare la Pietra Runica e alcuni suoi frammenti sparsi per il livello 20 di Sottomonte.

Salvare il Drago

Prerequisito: Completare la missione "Il Trono del Coronal" o "L'Occhio del Ragno"

A Lady Wylynd Moonstar, la matriarca della dinastia nobiliare Moonstar di Waterdeep, giunge voce che un gruppo di avventurieri ha completato con successo alcune imprese a Sottomonte di recente. Apprende tutto ciò che può su questi avventurieri prima di inviare il suo pronipote, un mezzo-drow dai modi garbati di nome Helion Moonstar, a parlare con loro. Helion è l'erede designato di Lady Wylynd e questa missione è una prova tanto per lui quanto per gli avventurieri.

Lady Wylynd ha più di cento anni e la sua mente vacilla, ma non ha mai dimenticato l'atto con cui Vanrak Moonstar, il signore della Casata Moonstar di molto tempo fa, macchiò l'onore di famiglia. Vanrak e il suo piccolo esercito di veneratori di Shar fuggirono a Sottomonte per evitare di essere puniti per i molti crimini che avevano commesso in città. Lady Wylynd ricorda che a un vecchio alleato della famiglia Moonstar, un drago di bronzo di nome Glyster, fu chiesto o ordinato di trovare Vanrak e di riportarlo a Waterdeep affinché fosse consegnato alla giustizia. Il drago trovò Vanrak, ma non riuscì a strapparlo alle profondità di Sottomonte. Anzi, il drago stesso fu corrotto dalla magia di Shar e fu trasformato in un drago d'ombra chiamato Umbraxakar. In questa forma malvagia, il drago combatté al fianco di Vanrak per molti anni, a volte fungendo anche da sua cavalcatura.

Lady Wylynd crede che la sua famiglia abbia il dovere di liberare il drago dalla perfida morsa di Shar, in un modo o nell'altro. Chiede a Helion di incontrare gli avventurieri e di convincerli a trovare il drago d'ombra nel Dominio di Vanrak, uno dei livelli più profondi di Sottomonte, per spezzare la presa che Shar ha su di lui. Se questo non dovesse essere possibile, i personaggi dovranno porre fine alle sofferenze del drago. In cambio del loro aiuto, Helion promette l'amicizia della Casata Moonstar, che comporta vari benefici tangibili:

- I personaggi possono barattare oggetti magici con i rappresentanti della Casata Moonstar, scambiando liberamente gli oggetti magici di rarità simile (previa approvazione del DM).
- La Casata Moonstar si offre di patrocinare ogni futura spedizione che i personaggi decideranno di intraprendere, fornendo mappe, servizi carovanieri e PNG seguaci in base alle necessità.
- La Casata Moonstar può mettere i personaggi in contatto con alcuni individui in grado di impartire un addestramento speciale (vedi "Simboli di Prestigio" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*).

Smascherare la Spia Telepatica

Prerequisito: Livello pari o superiore al 9°

Un ulitharid (vedi l'appendice A) ha usato la telepatia per contattare alcuni cittadini casuali e scoprire tutto quello che può su Waterdeep. Coloro che sono stati contattati dalla creatura non sanno nulla della vera natura dell'ulitharid, se non che un intelletto alieno si è

proteso fino a loro in cerca di informazioni. La notizia di queste intrusioni telepatiche si sta diffondendo in tutta la città e inizia a non essere più considerata una semplice diceria priva di fondamento. Alcuni avventori regolari di Durnan ne hanno discusso in lungo e in largo e Durnan crede che la causa potrebbe annidarsi da qualche parte a Sottomonte. Anzi, è convinto che nel dungeon si nasconda un orrendo mostro psionico chiamato cervello antico. Ma non volendo mettere in allarme nessuno con le sue illazioni sulla presenza dei mind flayer, per il momento tiene le sue congetture per sé.

Durnan incoraggia gli avventurieri a trovare l'origine del contatto telepatico, scoprire le sue intenzioni e sopprimerlo in modo rapido e definitivo se quelle intenzioni sono ostili (l'ulitharid aspetta i personaggi al livello 17). Se il gruppo sventa questa minaccia, Durnan promette che l'impresa non sarà dimenticata, ma non offre alcuna ricompensa tangibile.

I Segreti di Sottomonte

L'appendice C di questo libro contiene il Mazzo dei Segreti, una serie di carte che il DM può fotocopiare e distribuire ai giocatori quando i personaggi apprendono delle informazioni affidabili su Halaster e Sottomonte.

Se un personaggio trascorre almeno quattro ore al Portale Spalancato, finisce probabilmente per sentire qualche mirabolante storia sul Mago Folle e sul suo dungeon. Non tutte le dicerie sono degne di essere credute, tuttavia, e i personaggi avranno bisogno di buone orecchie e di un ingegno acuto per determinare quali storie possano essere reali. Il DM chiede a ogni personaggio di effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Intuizione) con CD 20. Se la prova ha successo, il personaggio apprende un segreto su Sottomonte e il giocatore può pescare una carta dal Mazzo dei Segreti.

I giocatori possono conservare queste carte per consultarle successivamente. Quando i personaggi incontrano un PNG a Sottomonte che conosce qualcosa di importante, uno dei giocatori pesca un'altra carta dal Mazzo dei Segreti per determinare ciò che quel PNG sa su Halaster e sul suo dungeon.

Jhesiyra Kestellharp

Uno dei più grandi segreti di Sottomonte riguarda Jhesiyra Kestellharp, una delle più dotate apprendiste di Halaster, almeno fino al giorno in cui la donna giunse alla conclusione che Halaster era irrimediabilmente pazzo. Jhesiyra fuggì, ma Halaster la catturò, la riportò a Sottomonte e la intrappolò nella Cittadella della Mano Insanguinata, un complesso di dungeon collegato a Sottomonte e situato nelle viscere del Monte Waterdeep. Jhesiyra fuggì dalla sua prigione quando le interdizioni cedettero nel corso della Piaga Magica. Per nascondersi da Halaster, si confinò magicamente nelle pietre di Sottomonte e ora esiste in uno stato incorporeo che permea il dungeon vero e proprio. Halaster non sa della presenza di Jhesiyra, ma si chiede dove sia scomparsa dopo la Piaga Magica.

Jhesiyra ha intenzione di usare gli avventurieri per sconfiggere Halaster e prendere il controllo di Sottomonte. A tale scopo, fa tutto ciò che può per mantenere in vita gli avventurieri a Sottomonte, anche se nella sua attuale forma incorporea le sue capacità sono limitate.

Jhesiyra può controllare i portali magici di Halaster e impedire agli avventurieri di attraversarli, se pensa che non siano abbastanza potenti da sconfiggere i pericoli che li attendono. In termini di gioco, i personaggi non possono attraversare un portale se il loro livello di esperienza non soddisfa un prerequisito (il livello di personaggio raccomandato per cui il livello del dungeon è stato concepito). Ogni personaggio che non soddisfa i prerequisiti viene respinto senza subire danni quando cerca di attraversare il portale aperto. Soltanto un incantesimo *desiderio* può consentire a un personaggio di attraversare un portale. Il Dungeon Master può ignorare questa restrizione e consentire ai personaggi che non soddisfino i prerequisiti di livello di attraversare un portale, specialmente se ritiene che possiedano le risorse per sopravvivere e superare i pericoli che li attendono.

Jhesiyra non può impedire ai personaggi di muoversi tra i livelli del dungeon in modi più convenzionali. Ogni volta che entrano in un livello del dungeon concepito per personaggi di un livello di esperienza più alto, Jhesiyra invia loro il seguente avvertimento telepatico in Comune: "Tornate indietro! Non siete pronti ad affrontare il pericolo che vi attende!" I personaggi sono liberi di ignorare il suo avvertimento. Jhesiyra non può e non vuole illustrare in maggior dettaglio la natura del pericolo che attende gli avventurieri o comunicare con loro in altri modi, in quanto teme di essere individuata da Halaster.

Una potente magia di divinazione può rivelare la presenza disincarnata di Jhesiyra diffusa in tutto Sottomonte, ma nemmeno un incantesimo *desiderio* o un intervento divino consentiranno di comunicare in modo diretto e nei due sensi con la vecchia apprendista di Halaster.

Tratti del Dungeon

Al fine di evitare descrizioni ripetitive, i tratti comuni di Sottomonte sono riassunti in questa sezione.

Alterazioni alla Magia

Halaster non consente ad alcuna creatura di entrare o uscire facilmente dal suo dungeon. Nessun incantesimo al di fuori di un *desiderio* può essere usato per entrare a Sottomonte, uscirne o spostarsi da un livello all'altro. *Parola del ritiro*, *proiezione astrale*, *spostamento planare*, *teletrasporto* e altri incantesimi simili lanciati per queste ragioni si limitano a non funzionare, come anche gli effetti che esiliano una creatura su un altro piano di esistenza. Queste restrizioni si applicano anche agli oggetti magici e agli artefatti dotati di proprietà che trasportano o esiliano le creature su altri piani. Le magie che consentono di transitare sul Confine Etereo, come l'incantesimo *forma eterea*, sono un'eccezione a questa regola. Una creatura che entra nel Confine Etereo da Sottomonte viene riportata nel dungeon non appena lascia quel piano.

Le magie che evocano creature o oggetti da altri piani funzionano normalmente a Sottomonte, come anche le magie che fanno uso di uno spazio extradimensionale. Qualsiasi incantesimo lanciato all'interno di un tale spazio extradimensionale (come quello creato da un incantesimo *reggia meravigliosa di Mordenkainen*) è soggetto alle stesse restrizioni delle magie lanciate a Sottomonte.

Gli incantesimi non possono distruggere o alterare la forma di soffitti, colonne, pareti o pavimenti di Sottomonte, che sono protetti magicamente. Per esempio, un incantesimo *terremoto* non innescherà un crollo del soffitto e non creerà crepe a Sottomonte. Le porte e i mobili non sono invece protetti in questo modo.

Finché si trovano a Sottomonte, i personaggi che ricevono incantesimi dalle divinità o da altri patroni ultraterreni continuano a farlo. Inoltre, gli incantesimi che consentono di entrare in contatto con gli esseri di altri piani funzionano normalmente.

Incantesimi Inviare

All'interno di Sottomonte, Halaster non può essere contattato tramite gli incantesimi *inviare*. Ogni creatura che cerca di contattarlo con un incantesimo *inviare* viene magicamente reindirizzata al segretario nothic del Mago Folle (vedi il livello 9, area 31). Ogni volta che viene contattato in questo modo, il nothic risponde con una serie di imprecazioni in Sottocomune. Altri commenti che il nothic potrebbe fare (sempre in Sottocomune) includono i seguenti:

- "Sei vivo o stai solo aspettando di essere evocato?"
- "Vattene dal mio spazio extradimensionale!"
- "C'è un nodo nella Trama e non riesco a scioglierlo!"
- "Halaster non è in casa al momento."

Architettura

Sottomonte è composto da un misto di tunnel di pietra liscia lavorata e pietra grezza, a cui si aggiungono alcune caverne e tunnel naturali. Alcuni livelli includono degli elementi architettonici straordinari, come per esempio, il livello 16, il Labirinto di Cristallo, che possiede mura, pavimenti e soffitti fatti di cristallo.

Soffitti

È utile conoscere l'altezza di un soffitto, specialmente se le creature nell'area sono in grado di scalare o di volare.

Stanze. L'altezza di una stanza è pari almeno alla larghezza della stanza stessa, spesso di più. Se l'altezza del soffitto di una stanza non è specificata nel testo, si presume che sia l'altezza minima.

Tunnel. L'altezza di un tunnel è pari almeno alla larghezza del tunnel stesso, tranne dove specificato diversamente. La maggior parte dei tunnel di Sottomonte ha un soffitto arcuato ed è priva di supporti strutturali visibili. Le eccezioni sono indicate nel testo.

Porte e Porte Segrete

Le porte normali (incluse le doppie porte) sono fatte di solido legno, sono dotate di maniglie e cardini di ferro e protette magicamente dall'umidità. Le porte segrete sono fatte dello stesso materiale della superficie in cui sono inserite (solitamente la pietra) e per essere individuate richiedono una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 effettuata con successo, tranne dove specificato diversamente. Quando sono chiuse, quasi tutte le porte e le porte segrete sono sigillate a tenuta stagna, per impedire che i gas o le creature gassose le attraversino; le eventuali eccezioni sono indicate nel testo.

Una porta a senso unico può essere aperta manualmente soltanto da un lato (l'altro lato è privo di maniglia e di cardini). È necessario un incantesimo *scassinare* o una magia simile per aprire una porta a senso unico dal lato "sbagliato".

Sono poche le porte di Sottomonte a essere dotate di serrature, ma le poche serrature esistenti sono di fattura pregiata. Quando un personaggio si trova di fronte a una porta chiusa a chiave, può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20.

Una porta chiusa a chiave o incastrata può essere forzata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Una creatura che fallisce una prova per forzare una porta non può effettuare un altro tentativo sulla stessa porta se non beneficia dell'aiuto di un'altra creatura o di uno strumento (come per esempio un piede di porco).

Se la direzione in cui si apre una porta diventa importante, è il DM a decidere liberamente verso quale area si apre la porta.

Gli Obiettivi di Halaster

Il Mago Folle esercita una presenza incombente su tutta l'avventura. Per la maggior parte del tempo, osserva gli eventi da lontano e si gode lo spettacolo degli avventurieri che affrontano gli abitanti e gli altri pericoli del suo dungeon. In altre occasioni, appare ai personaggi con l'aspetto di un occhio spettrale o di una forza magica di altro tipo. Perché tollera la presenza degli avventurieri nella sua dimora? A cosa mira? Questo spetta al DM deciderlo.

Questo riquadro delinea alcuni dei possibili obiettivi di Halaster. Il DM può sceglierne uno di suo gradimento o determinarlo casualmente tirando un d6. I suoi obiettivi possono anche cambiare in qualsiasi momento, senza alcuna spiegazione; dopotutto, è il Mago Folle.

Obiettivo 1: Pulizie di Casa. Halaster vuole che gli avventurieri ripuliscano parte del suo dungeon dalle creature che lo infestano, in modo da poter rifornire i tunnel di nuove minacce provenienti da altri piani. Non gli va a genio il fatto che i drow abbiano occupato gli spazi dei livelli 3, 10 e 12, e teme anche che il conflitto tra i githyanki del livello 16 e i mind flayer del livello 17 possa degenerare, di conseguenza vuole che una delle due fazioni sia eliminata (o anche tutte e due).

Obiettivo 2: Distruggere Ezzat. Un fastidioso lich di nome Ezzat si è rifugiato nel livello 20 e Halaster vuole che gli avventurieri distruggano il lich e il suo filatterio. Halaster ha vincolato due geni (un dao e un marid) al livello 19 e li usa per aiutare gli avventurieri a completare questo obiettivo.

Obiettivo 3: Incutere Paura nel Cuore degli Eroi. Halaster vuole che meno avventurieri possibile si calino nel pozzo per infastidirlo e trafugare i suoi oggetti preziosi. A tale scopo, ha deciso di terrorizzare gli avventurieri e di metterli in fuga, affinché tornino a Waterdeep urlanti e raccontino le storie più terrificanti, in modo da scoraggiare altri potenziali esploratori di Sottomonte.

Obiettivo 4: Diventare il Lord Occulto di Waterdeep. Gli Shadowdusk erano nobili di Waterdeep che, dopo avere ceduto alla follia, si rifugiarono a Sottomonte. Halaster vuole che riconquistino il potere nella città di superficie al fine di usarli come burattini e governare Waterdeep da sottoterra come suo Lord Occulto. Gli avventurieri possono sventare il piano di Halaster distruggendo i capi della famiglia Shadowdusk e radendo al suolo la loro roccaforte sul livello 22.

Obiettivo 5: Trovare un Apprendista. Halaster è in cerca di uno o più apprendisti degni del suo tempo e dei suo insegnamenti. Sta già coltivando alcuni talenti nel livello 9, ma tiene d'occhio con attenzione anche gli altri incantatori arcani che entrano a Sottomonte. Ovviamente, una volta che un apprendista gli viene a noia, Halaster tende a fare ciò che ha fatto con tutti i suoi apprendisti precedenti: insegnare loro nuovi modi per mutilarsi e autodistruggersi.

Obiettivo 6: Rintracciare Jhesiyra. Da qualche parte in un angolo della sua mente contorta e paranoica, Halaster crede che Jhesiyra Kestellharp sia ancora viva e trami per distruggerlo. Non ha idea di dove possa trovarsi Jhesiyra, ma non avrà pace finché non avrà risolto il mistero della sua scomparsa e non l'avrà fatta di nuovo sua prigioniera. Halaster pensa di poter usare gli avventurieri per attirare Jhesiyra fuori dal suo nascondiglio, ma allo stesso tempo, Jhesiyra intende usare gli avventurieri per trovare e distruggere Halaster.

Espandere Sottomonte

Ogni livello del dungeon include alcuni tunnel che si spingono oltre i confini della mappa. Il DM può ignorare quei tunnel se non desidera espandere il dungeon. Se invece vuole aggiungere delle stanze di sua creazione, può collegare la sua sezione del dungeon a una mappa già esistente usando uno di quei tunnel di collegamento.

Rune Antiche

Le rune antiche sono simboli arcaici infusi di potere magico. Dopo vari anni di studio, una creatura in grado di lanciare l'incantesimo *simbolo* può apprendere una runa antica e aggiungerla alla selezione di simboli che può creare tramite quell'incantesimo. Halaster ha trascorso più di una vita a studiare le rune antiche, a inventarne di nuove e a imbrigliare la loro energia instabile e ha l'abitudine di disseminarle in tutto Sottomonte come azzardi.

L'appendice B presenta varie rune antiche su una serie di carte che il DM può fotocopiare e ritagliare per creare un Mazzo delle Rune Antiche. Quando le circostanze richiedono che compaia una runa antica, si pesca una carta da questo mazzo per determinare quale runa appare e cosa fa.

Le rune antiche funzionano come simboli lanciati tramite l'incantesimo *simbolo*, ma con le modifiche seguenti:

- Una runa antica ha due effetti possibili: uno vantaggioso (chiamato effetto benefico) e l'altro dannoso (chiamato effetto malefico). Il creatore della runa può scegliere quale effetto applicare o renderlo casuale, in modo da determinare con il tiro di un dado se si innescherà l'effetto malefico (risultato dispari) o l'effetto benefico (risultato pari).
- Una runa antica innescata bersaglia una o più creature entro 18 metri da essa, in base alle specifiche fornite dall'incantatore. Una volta che l'effetto si attiva, la runa antica scompare e l'incantesimo termina.

Una creatura non deve effettuare un tiro salvezza contro un effetto benefico di una runa antica. I tiri salvezza effettuati per resistere all'effetto malefico di una runa antica di Halaster hanno una CD pari a 22.

Portali

Halaster ha creato vari portali magici che gli permettono di spostarsi istantaneamente da un livello all'altro del dungeon. È anche in grado di creare dei portali che conducano dentro e fuori da Sottomonte, che utilizza principalmente per rifornire di mostri il dungeon. I suoi vecchi portali furono distrutti dalla Piaga Magica, ma Halaster li ha sostituiti con dei portali nuovi, quasi tutti collegati a destinazioni interne al dungeon. Questi portali non sono soggetti alle restrizioni elencate nella sezione "Alterazioni alla Magia".

Per aprire un portale di Sottomonte solitamente è necessario avere una chiave speciale, lanciare un incantesimo o compiere un qualche tipo di azione. Ad Halaster piace lasciare degli indizi per spronare gli avventurieri a risolvere il rompicapo di ogni portale. Anche un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia analoga può rivelare il modo giusto di aprire un portale.

Un portale aperto funziona come un portale a doppio senso e solitamente rimane aperto per 1 minuto dopo l'attivazione. Le creature che sbirciano dal portale aperto possono vedere la destinazione che li attende come se sbirciassero da una normale porta aperta in quel luogo.

Un portale non può aprirsi nell'area di un incantesimo *campo anti-magia* o di un effetto analogo. *Dissolvi magie* non ha effetto su un portale, ma un incantesimo *desiderio* può distruggere permanentemente un portale o mantenerlo aperto a viva forza per un massimo di 1 ora. Un portale non può essere danneggiato o distrutto in altri modi.

Halaster predilige tre tipi di portali:

Portale Arcuato. Questo portale ha l'aspetto di un arco incassato in una parete vuota. L'arco è alto 3 metri e largo 3 metri, se non sono specificate altre dimensioni. La maggior parte dei portali di Sottomonte è costituita da portali arcuati.

Portale Speculare. Questo portale consiste in uno specchio di forma rettangolare o ovale, montato su una parete e sorretto da una cornice di pietra scolpita. Lo specchio è alto 3 metri e largo 1,5 metri, se non sono specificate altre dimensioni. Tutti i portali che conducono al livello 10 o partono da quel livello sono portali speculari.

Portale Verticale. Questo portale si forma tra due pietre verticali o due colonne. Tranne dove specificato diversamente, queste colonne sono alte 4,5 metri e distanziate 3 metri l'una dall'altra, con un architrave di pietra che poggia orizzontalmente sopra di esse per creare un'apertura rettangolare. Dato che il portale non poggia a una parete, è possibile attraversarlo da entrambe le direzioni.

Rune Antiche sui Portali

Quando un portale si apre, una runa antica casuale compare sul suo piano verticale. Il DM pesca una carta dal Mazzo delle Rune Antiche per determinare quale runa compare. Halaster solitamente fa in modo che la runa bersagli la prima creatura che attraversa il portale aperto. Di tanto in tanto, per tenere i giocatori sulle spine, la runa potrebbe innescarsi quando la seconda o la terza creatura attraversa il portale. Una volta che una runa antica è stata innescata, scompare finché Halaster non lancia di nuovo l'incantesimo *simbolo* sul portale.

Illuminazione

Poiché le creature che in origine scavarono Sottomonte erano dotate di scurovisione e Halaster può illuminarsi il cammino magicamente, le aree del dungeon sono prive di illuminazione, tranne dove specificato diversamente.

Una Visita ad Alterdeep

Se gli avventurieri restano incapacitati o muoiono a Sottomonte, il DM ha a disposizione un'opzione insolita per mantenerli in vita e proseguire la campagna: i personaggi possono risvegliarsi in una versione alternativa del Portale Spalancato che fa parte di una simulazione di Waterdeep generata psionicamente, chiamata Alterdeep e creata dall'ulitharid al livello 17.

Se il DM sceglie questa opzione, i personaggi vengono stabilizzati, portati al livello 17 del dungeon dai mind flayer o dai loro servitori, e collocati in capsule chiamate psicogusci. Finché sono privi di sensi e intrappolati in questi psicogusci, i personaggi sono immersi nella realistica simulazione di Waterdeep creata dall'ulitharid. Col tempo noteranno delle incongruenze e sospetteranno di non trovarsi dove sembra che si trovino, e avranno varie opportunità di conversare con l'ulitharid nelle sue molte forme per convincerlo a lasciarli andare. Per ulteriori informazioni su Alterdeep e sull'ulitharid suo creatore, vedi il livello 17.



Livello 1: Il Livello del Dungeon

Il Livello del Dungeon è concepito per quattro avventurieri di 5° livello; i personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero guadagnare abbastanza PE da raggiungere il 6° livello.

Cosa Si Annida Qui?

Oltre a vari mostri famelici, in questo livello si è insediato un gruppo di banditi, come anche alcuni bugbear e goblin in combutta con il beholder signore del crimine noto come Xanathar.

I Becchini

Un gruppo di banditi umani neutrali malvagi, che si fanno chiamare i Becchini, approfitta degli avventurieri più ingenui ed esige un pedaggio di 10 mo per personaggio in cambio di un transito sicuro attraverso questo livello del dungeon. I banditi hanno preso il controllo delle aree dalla 6 alla 8 e hanno piazzato una spia a guardia dell'area 1 per essere avvertiti dell'arrivo di eventuali intrusi.

I banditi sono attori e cantori falliti che usano i loro trucchi per il camuffamento per apparire come vampiri. I loro travestimenti sono elaborati e convincenti (con tanto di parrucche, abiti di scena, trucco, zanne finte e unghie finte), ma gli avventurieri possono capire che si tratta di un inganno se effettuano con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

I capi della banda, Uktarl Krannoc e Harria Valashtar, un tempo erano amanti, ma la loro relazione di recente ha preso una brutta piega. Si sono stancati l'uno dell'altra e ognuno trama per eliminare il partner e assumere il controllo della banda. Harria è la probabile vincitrice di questo conflitto, poiché di recente è entrata in possesso di un golem di carne che girovagando è salito quassù dal livello 2. Impressionato dalla somiglianza di Harria alla sua creatrice, il golem è stato arruolato come servitore.

I Becchini sanno bene che i bugbear e i goblin li spiano (vedi "La Gilda di Xanathar" più sotto). Se incontrano degli avventurieri che non possono rapinare o sconfiggere, i banditi cercano di fomentare un conflitto tra gli avventurieri e i goblinoidi, nella speranza di sbarazzarsi di uno o anche di entrambi i gruppi.

La Gilda di Xanathar

Nove bugbear (cinque dei quali sotto il controllo dei divoracervelli) rappresentano la Gilda di Xanathar in questo livello. Hanno il compito di impedire agli avventurieri di scendere ai livelli inferiori affinché non interferiscano con gli affari della gilda. Con l'aiuto di vari goblin, i bugbear hanno allestito alcune postazioni di guardia della gilda nelle aree 23, 28 e 39.

I bugbear e i loro leccapiedi goblin tramano per rapire uno dei capi dei Becchini e portare quell'individuo a Skullport, dove un divoracervelli verrà innestato nel suo cranio perché Xanathar possa prendere il controllo dei banditi. I bugbear hanno spiato i banditi e presto inizieranno a collaudare le loro difese. Tuttavia, sono spaventati dal golem di carne e sono disposti a garantire un passaggio sicuro a quegli avventurieri che promettono di toglierlo di mezzo. I bugbear non hanno intenzione di mantenere la loro parola, ma i goblin sono disposti a farlo per puro spirito di sopravvivenza, se tutti i bugbear e i divoracervelli sono morti.

ERIC BELISLE

Mostri Erranti

I mostri erranti che vagano in questo livello vanno in cerca di cibo o di tesori. Queste creature includono vermiiena, ghoul, ragni giganti, goblin, grell, grick, melme di tutti i tipi, uccelli stigei e topi mannari. Se la sessione di gioco ha bisogno di uno scossone, il DM può provare a usare uno degli incontri seguenti o un incontro di sua creazione.

Goblin Cacciatori di Teschi

Pibble e Groin, due **goblin** litigiosi senza alcuna particolare affiliazione, si aggirano per il dungeon in cerca di teschi intatti da rivendicare come trofei. I loro costanti battibecchi possono essere uditi da un massimo di 18 metri di distanza; se si ritrovano a dover affrontare degli avventurieri, i goblin fuggono. Se uno o entrambi i goblin sono catturati, possono guidare gli avventurieri fino alla postazione di guardia della Gilda di Xanathar più vicina e descriverne le difese, dato che hanno osservato i goblinoidi della gilda andare e venire da ormai diverso tempo.

Guardiano Protettore

Il Livello del Dungeon ospita un **guardiano protettore** difettoso che si aggira per i corridoi convinto di essere l'apprendista di un mago, al punto di fingere di lanciare degli incantesimi. Il guardiano ha fatto ritorno a questo livello dopo che il mago suo padrone è perito nel corso dell'esplorazione del livello 4; l'amuleto del guardiano protettore si trova ancora laggiù (livello 4, area 16a). Una runa sulla testa dal guardiano protettore corrisponde a una runa incisa sul retro del suo amuleto.

Quando il guardiano protettore vede i personaggi, spreca le sue azioni per compiere deboli gesti che fanno pensare stia lanciando incantesimi dannosi contro di loro. Torna a sferrare attacchi normali solo se uno o più personaggi giungono entro portata ed effettuano attacchi in mischia contro di lui. Se i personaggi si tengono a distanza ed evitano di danneggiare il guardiano protettore, la creatura interrompe il suo "attacco" dopo qualche round e si allontana, in cerca di altri occupanti del dungeon da spaventare.

Vermiiena

Tre **vermiiena**, uno che striscia sul pavimento e due attaccati al soffitto, si avvicinano al gruppo e attaccano i primi avventurieri che giungono entro portata dei loro tentacoli ricoperti di muco. Se un vermeiena paralizza un personaggio con i suoi tentacoli, continua a effettuare attacchi con il morso contro quel personaggio nei round successivi mentre si nutre. I vermiiena sono troppo stupidi e affamati per fuggire di fronte a morte certa.

Esplorare Questo Livello

Tutte le descrizioni dei luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 1. I personaggi che scendono nel dungeon dal Portale Spalancato atterrano nell'area 1 e possono proseguire da lì.

1. Pozzo d'Ingresso

In fondo al pozzo d'ingresso del Portale Spalancato, si apre una buia stanza quadrata con lato di 12 metri con i tratti seguenti:

Uscite. L'unica uscita sembra essere quella di un tunnel che conduce a sud prima di curvare verso ovest (a nord c'è anche una porta segreta a senso unico).

Pavimento Sabbioso. Un sottile strato di sabbia ricopre il pavimento.

Scudi Appesi. Alcuni scudi intaccati e arrugginiti decorano le pareti, ricoperte a loro volta di graffiti.

Porta Segreta a Senso Unico

Una porta segreta a senso unico è stata costruita lungo la parete nord e non può essere aperta da sud senza l'aiuto di un incantesimo *scassinare* o di magie analoghe. Ogni personaggio che trova la porta segreta nota anche su di essa un foro del diametro di 2,5 cm all'altezza di 1,5 metri. Sul lato nord della porta segreta, un **bandito** umano origlia in silenzio, in attesa di nuovi arrivati che si calino dal pozzo o di rumori di altro tipo. Quando sente che una o più creature sono entrate nell'area, il bandito si ritira per avvertire i suoi compagni nelle aree 6, 8 e 9. I personaggi nella stanza riescono a sentire i passi felpati del bandito che si allontana, se effettuano con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20.

Sabbia

Setacciando la sabbia sul pavimento, gli avventurieri possono trovare alcuni oggetti scartati (due spuntoni di ferro, un otre vuoto, un acciarino con pietra focaia e un paio di pantaloni di taglia adatta a un umano adulto) e un oggetto insolito casuale lasciato cadere da un avventuriero spaventato. Il DM tira un dado percentuale e consulta la tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook* per determinare di quale oggetto insolito si tratta.

Scudi

Sessanta vecchi scudi sono appesi alle pareti. Vanno in pezzi non appena qualcuno li disturba in qualche modo. Sulla parete dietro a uno degli scudi, qualcuno ha scritto col sangue il seguente messaggio in Elfico:

> Il Mago Folle attende oltre le colonne ornamentali
> E lancia i suoi incantesimi da magici portali.

2. Sala delle Molte Colonne

All'estremità ovest di un corridoio largo 6 metri (area 2a), una scalinata scende di 3 metri fino a una sala piena di colonne (area 2b). Altre scalinate analoghe scendono fino alla stanza da altri tunnel larghi 3 metri che conducono a nord, a ovest e a sud.

2a. Bassorilievi Demoniaci

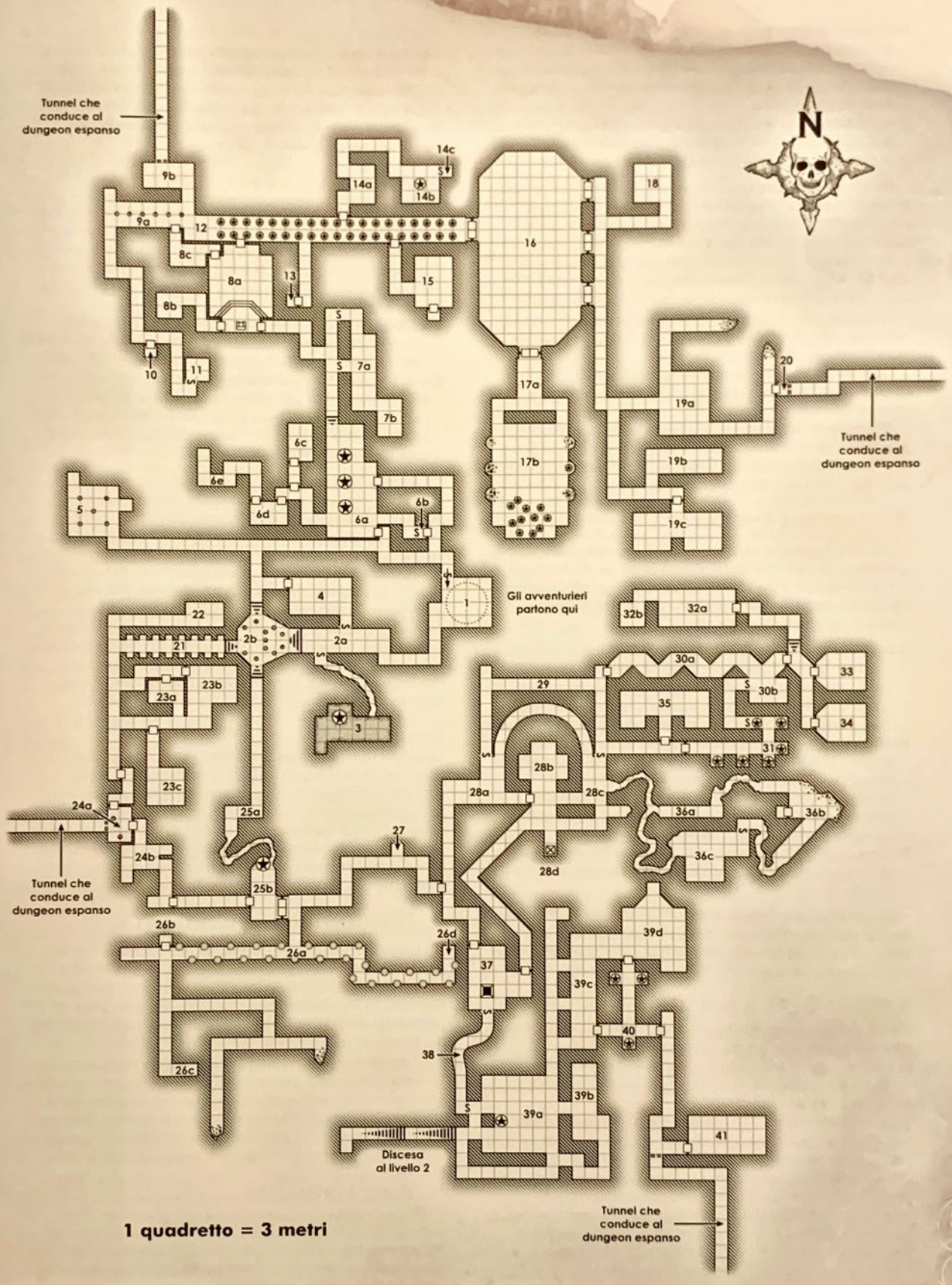
Bassorilievi. Ogni sezione di 3 metri della parete ospita un recesso a forma di porta alto 2,7 metri, largo 1,2 metri e profondo 7,5 cm contente l'immagine in bassorilievo di un demone. Ogni bassorilievo rappresenta un demone di tipo diverso (vedi più sotto).

Scheletro. Sul pavimento giace lo scheletro di un kenku, che con un braccio sottile indica il bassorilievo di un demone nalfeshnee lungo la parete sud (Halaster ha collocato lo scheletro in questo modo di proposito per aiutare gli avventurieri a trovare la porta segreta dell'area 3).

I bassorilievi sulla parete nord dell'area 2a raffigurano (da est a ovest) un balor, un barlgura, un chasme, un dretch, un glabrezu, un goristro e un hezrou. I bassorilievi sulla parete sud raffigurano (da ovest a est) una marilith, un nalfeshnee, un quasit, un demone d'ombra, un vrock e una yochlol. Il recesso che ospita il bassorilievo del nalfeshnee nasconde una porta segreta che conduce all'area 3. Quello che contiene il bassorilievo del dretch nasconde un'altra porta segreta che conduce all'area 4. Il bassorilievo del dretch è dotato di due piccoli fori per gli occhi che consentono di spiare sull'altro lato; un personaggio può individuarli quando scopre la porta segreta.

2b. Colonne Ornamentali

Bugbear. Due **bugbear** si nascondono dietro alle colonne (ogni bugbear è il corpo ospite di un **divoracervelli** nella sua cavità cranica).



Mappa 1: Il Livello del Dungeon

Scheletro Serpente. Lo scheletro di un serpente stritolatore gigante è arrotolato sulla metà superiore della colonna più a nord. Lo scheletro del serpente è innocuo e cade a pezzi se disturbato; i pezzi, cadendo a terra, fanno rumore.

Avvertimento. Lungo la parete sudest, sono state incise in Comune le parole "Da questa parte morte certa!", accanto a una freccia che indica l'uscita a sud.

I bugbear percepiscono l'arrivo degli avventurieri grazie al tratto Individuazione dei Senzienti dei divoracervelli e quindi non possono essere sorpresi. Quando qualche intruso si avvicina alla loro area, i bugbear si ritirano nel tunnel sud e si recano ad avvertire i goblinoidi nell'area 23. I bugbear sono al corrente dei pericoli nel tunnel ovest (area 21) e li evitano. Se un personaggio possiede un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore alle prove di Destrezza (Furtività) dei bugbear, nota i bugbear nascosti o in fuga.

Quando un bugbear scende a 0 punti ferita, il divoracervelli nel suo cranio si teletrasporta fuori per cercare un nuovo corpo ospite.

Scomparto Segreto. Ispezionando la colonna più a sud è possibile notare una pietra smossa alla sua base. Dietro la pietra c'è uno scomparto segreto, i cui contenuti sono già stati scoperti e saccheggiati molto tempo fa.

3. Camera Inclinata

Una porta segreta si apre per rivelare un vuoto cubicolo quadrato con lato di 3 metri, da cui parte un tunnel largo 1,5 metri di pietra grezza. Il tunnel scende gradualmente fino a giungere in una camera che puzza di fognatura e contiene gli elementi seguenti:

Allagamento. Il pavimento della stanza è inclinato: il suo lato ovest si trova a 1,8 metri più in basso rispetto all'estremità est. Il pavimento è coperto da acqua di fogna che sul lato est arriva a malapena a lambire la parete, ma si fa più profonda di 30 cm per ogni 3 metri procedendo verso ovest.

Statua. Una larga alcova lungo la parete nord ospita la statua a grandezza naturale di un sahuagin, sommerso fino al petto dall'acqua di fogna. La statua emana un debole bagliore violaceo, la testa è stata girata completamente all'indietro e una delle braccia è stata spezzata e non è visibile da nessuna parte.

Melma. Una **melma grigia** psichica si annida nell'acqua torbida a nord della statua (finché rimane sott'acqua è invisibile).

La melma usa l'opzione di azione Stritolamento Psichico (vedi il riquadro "Variante: Melma Grigia Psichica" alla voce "Melma" del *Monster Manual*) per attaccare chiunque si avvicini alla statua.

Statua

L'aura violacea attorno alla statua del sahuagin è innocua, ed è sufficiente lanciare *dissolvi magie* sulla statua per rimuoverla. Il braccio della statua si è rotto molto tempo fa e ora giace vicino alla parete ovest, immerso nell'acqua torbida.

La testa della statua è cava: due fori si aprono al posto degli occhi e un foro più grande nella bocca zannuta. Un'ulteriore ispezione rivela che il collo è un aggancio a vite e che la testa può essere rimossa. Gli avventurieri precedenti erano riusciti a svitarla per metà prima di essere messi in fuga dalla melma grigia. Una volta svitata e rimossa la testa, è possibile accedere a uno scomparto nascosto e annerito nel collo della statua, che contiene la cera fusa delle candele usate per illuminare la testa della statua come se fosse una zucca intagliata.

Acqua

L'acqua filtra tra le crepe del soffitto dell'alcova, cola lungo le pareti e si accumula sul lato ovest della stanza prima di riversarsi lentamente fuori attraverso una serie di piccole crepe sul pavimento. L'acqua è tiepida e non è buona da bere, a meno che qualcuno non lanci un incantesimo *purificare cibo e bevande* su di essa.

4. A Spada Tratta

La Spada nel Manichino. Un manichino per armature di legno è stato collocato al centro della stanza. Una spada lunga che emana un debole bagliore luminoso è stata piantata nel suo petto. Ai piedi del manichino giacciono i resti scheletrici di una mano, circondati da chiazze di sangue essiccato.

Voci Remote. Di tanto in tanto nella stanza echeggiano alcune voci remote, provenienti da condotti lunghi 25 cm e larghi la metà installati sul soffitto (vedi "Echi" più sotto).

Porta Segreta. Una porta segreta che conduce a sud è ben visibile da questo lato (non è richiesta alcuna prova di caratteristica). Su di essa si aprono due fori per gli occhi all'altezza di 1,5 metri per consentire a una creatura di sbirciare nell'area 2a sull'altro lato.

La spada lunga può essere facilmente rimossa dal manichino per armature, senza dover effettuare alcuna prova di caratteristica. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che la spada è magica. L'arma proietta luce fioca in un raggio di 3 metri, ma racchiude anche una maledizione che impedisce al suo possessore di lasciarla cadere. Se la spada viene strappata alla presa del suo possessore, si teletrasporta immediatamente nella sua mano. È possibile porre fine alla maledizione lanciando un incantesimo *rimuovi maledizione* o usando una magia simile sul possessore della spada, oppure amputando la mano che impugna l'arma. La mano scheletrica sul pavimento apparteneva all'orco che impugnò la spada per ultimo.

Echi

I condotti di ventilazione sul soffitto sono collegati agli scantinati di vari negozi nella città soprastante. Questi condotti diffondono le voci provenienti da Waterdeep, ma i suoni sono talmente distorti che le parole che provengono da un'estremità risultano indecifrabili all'estremità opposta. Se le griglie che coprono i condotti di ventilazione vengono rimosse, una creatura Minuscola o gassosa può strisciare all'interno di un condotto e fuggire da Sottomonte.

5. Nascondiglio dei Grell

Un lungo corridoio sfocia in una stanza quadrata con lato di 15 metri, dove si ergono cinque colonne fatte di ossa umanoidi cementate assieme e dipinte di nero. Due **grell** fluttuano in altrettante alcove separate a nord e a est. Il pavimento delle alcove è disseminato delle ossa rosicchiate dei loro pasti passati (per lo più goblin e grick).

Le alcove e le colonne nere forniscono copertura ai grell. Quando i personaggi giungono nella stanza, possono avvistare uno o entrambi i grell se effettuano con successo una prova contesa di Saggezza (Percezione) contro le prove di Destrezza (Furtività) dei mostri. I grell sono affamati e danno la caccia senza tregua alle prede in fuga. Non possiedono alcun tesoro.

6. Postazione di Guardia dei Becchini

Alcuni membri della banda dei Becchini si sono stabiliti in quest'area, mantenendo i loro travestimenti da vampiri. Se il **bandito** che teneva d'occhio l'area 1 attraverso la porta

segreta si è rifugiato quaggiù portando la notizia dell'arrivo degli avventurieri, quell'individuo va aggiunto alle forze schierate in quest'area (un **capo dei banditi**, sei **banditi** e due **doppelganger**). Una volta messe in allarme, queste forze si radunano nell'area 6a e aspettano che gli avventurieri arrivino, in modo da poter estorcere loro del denaro.

6a. Sala dei Tre Nobili

Statue. Questa stanza ospita tre statue alte 1,8 metri, piazzate su piedistalli di pietra e rivolte verso est, che raffigurano dei nobili di Waterdeep nelle loro armature complete da cerimonia.

Ossa e Bastone Spezzato. Alla base della statua centrale giacciono le ossa di un hobgoblin defunto da tempo e un bastone di legno bianco spezzato in due.

Sulla base di ogni statua è inciso un nome: Elyndraun (statua sud), Ruathyndar (statua centrale) e Onthalass (statua nord). Questi nomi sono stati cancellati col gesso; al di sotto di ogni nome, è stato aggiunto un nuovo nome in Goblin: rispettivamente Fondoschiena Puzzolente, Teschio Stupido e Nato Sdentato.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela dei deboli rimasugli di magia in entrambi i frammenti del bastone, che può essere riparato con un trucchetto *riparare*. La prima volta che il bastone intatto viene impugnato, lancia un gemito: "Aiuto! Ladro! Criminale!", prima che la sua magia svanisca per sempre. Se il gemito è lanciato in quest'area, le creature nelle aree 6b e 6c sentono il rumore e accorrono per indagare.

6b. Porta Segreta Manomessa

Contro il lato ovest di questa porta segreta, è stata collocata una pila di vecchi vassoi di ceramica che non è possibile notare dal lato opposto. I vassoi cadono e si rompono quando qualcuno apre la porta, mettendo in guardia gli eventuali banditi presenti nelle aree 6a, 6c e 6d.

6c. Camera di Uktarl

Banditi. Se gli avventurieri non li hanno già incontrati altrove, quattro membri dei Becchini se ne stanno seduti attorno a un decrepito tavolo di legno accanto alla porta: sono Uktarl Krannoc (NM **capo dei banditi** umano con Intrattenere +4), due **banditi** umani e un **doppelganger**, tutti camuffati da vampiri. Giocano a carte usando un mazzo truccato che Uktarl si porta dietro da tempo e ognuno ha davanti a sé una pila di monete.

Bassorilievo. L'intera parete nord è occupata da un vasto bassorilievo di pietra che raffigura un'erta montagna vuota all'interno, dove si aprono varie caverne contenenti minuscole statuette scolpite di nani. Da dietro la montagna, alcuni raggi scintillanti di luce solare scavati nella pietra si diramano verso i bordi della parete.

Vasca. Sotto il bassorilievo della montagna, è stata scavata nel pavimento una grossa vasca di pietra lunga 2,4 metri, larga 1,2 metri e profonda 60 centimetri.

Uktarl si diverte a mentire e a barare al gioco e non esita a incolpare gli altri per le sue mancanze come capo. Se subisce danni o se vede cadere uno dei suoi sottoposti, cede alla codardia e corre a rifugiarsi nell'area 7. Gli altri fuggono nell'area 8 e si uniscono agli eventuali banditi rimasti in quella stanza.

Se un personaggio ispeziona il bassorilievo di pietra ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13, scopre che la statuetta di un nano è la parte superiore di una chiave di pietra infilata in una cavità per nasconderne i denti. La chiave può facilmente essere rimossa dal bassorilievo e usata per aprire lo scrigno di pietra nell'area 14b. I banditi ignorano la presenza della chiave.

Uktarl custodisce il suo giaciglio nella vasca di pietra, assieme a un set di arnesi da scasso e refurtiva sufficiente a comporre una dotazione da esploratore.

Tesoro. Le pile di monete sul tavolo ammontano a un totale di 220 mr, 91 ma e 85 mo, con l'aggiunta di un anello d'argento (25 mo) su cui sono incisi i simboli nanici comunemente associati alla fertilità e alla potenza sessuale.

6d. Dormitori

Mobili. Otto giacigli sono stati stesi sul pavimento. La camera è illuminata da due lanterne a olio malridotte e arrugginite, anch'esse poggiate sul pavimento.

Banditi. Se non sono già stati incontrati altrove, quattro **banditi** umani dormono sui giacigli. Un **doppelganger** sta seduto su un altro giaciglio a fare la guardia.

Tesoro. Ogni bandito porta 1d6 mo in un borsello. Il doppelganger si disinteressa dei tesori e non possiede niente di valore.

7. Rifugio dei Vampiri

Queste camere un tempo erano la tana di un vero vampiro. Ora i Becchini usano la cripta per nascondersi da quegli abitanti del dungeon che non sono in grado di rapinare o uccidere.

Se un personaggio trova la porta segreta che conduce a quest'area, vi nota un foro di 2,5 cm scavato a pochi centimetri dal pavimento. Un tempo quel foro serviva all'antico vampiro per entrare e uscire dalla sua tana in forma gassosa.

7a. Sala della Ritirata

Se Uktarl (area 6) e Harria (area 8) sono costretti a ritirarsi in questa sala, si difendono fino all'ultimo, pur continuando a rimproverarsi a vicenda le loro mancanze. Questa sala presenta i seguenti elementi:

Giacigli. Circa dodici giacigli vuoti giacciono sparpagliati sul pavimento polveroso.

Affreschi. Alcuni affreschi sbiaditi che decorano le pareti raffigurano paesani e contadini terrorizzati da un pipistrello gigante.

7b. Cripta

Quest'area contiene una bara di legno ricoperta di ragnatele, adagiata su un blocco di pietra grigia alto 60 cm. La bara è intatta e presenta un vistoso foro del diametro di 2,5 cm sul pannello del lato dei piedi. Il coperchio della bara non è chiuso a chiave.

Sul fondo della bara è presente un sottile strato di terriccio appiattito, cosa che lascia credere che una creatura abbia dormito al suo interno. Sul terriccio è stata lasciata una fiala di acqua santa, ma per il resto, la bara è vuota.

8. Quartier Generale dei Banditi

Quest'area è dominata da una sala del trono (area 8a). Le camere laterali (le aree 8b e 8c) fungono da base per i membri dei Becchini, che indagano sui rumori forti provenienti dalla sala del trono.

8a. Sala del Trono di Ossa

Viverna Morta. Al centro della stanza giacciono le ossa, il teschio, i brandelli di ali membranose e il pungiglione di una viverna, mescolati a vari frammenti di cristallo trasparente.

Trono. L'estremità sud di questa stanza dal soffitto a volta alto poco più di 20 metri è occupata da scalini di marmo che formano un podio, sul quale si erge un grosso trono dall'alto schienale, fatto di ossa sbiancate e intrecciate. Le ossa di

entrambi i braccioli del trono sono scolpite per raffigurare un serpente zannuto (vedi "Trono di Ossa" più sotto).

Sostegni per Torce. Dalle pareti spuntano vari sostegni per torce fatti di bronzo scolorito e scanalato, ma sono vuoti.

Halaster aveva intrappolato la viverna in una sfera di cristallo fluttuante e l'aveva lasciata qui come guardiana, ma alcuni avventurieri liberarono e uccisero la creatura molto tempo fa. I resti della viverna giacciono tra i frammenti della sua prigione cristallina.

Trono di Ossa. Il trono è resistente a tutti i danni. Il suo cuscino di velluto funge da coperchio su cardini di uno scomparto segreto, che però è vuoto. Qualsiasi tesoro fosse nascosto nello scomparto, è stato trafugato da altri avventurieri molto tempo fa.

I braccioli a forma di serpente del trono si animano magicamente e mordono chiunque si sieda sul trono o sollevi il coperchio del sedile. Ogni serpente effettua un singolo attacco con arma da mischia (+8 al tiro per colpire) e infligge 3 (1d4 + 1) danni perforanti se colpisce. Ogni creatura morsa da un serpente deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se fallisce, subisce 24 (7d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Dopo che ogni serpente ha effettuato un attacco, i braccioli tornano alla loro forma inanimata finché qualcuno non li innesca di nuovo.

8b. Camera di Harria

Capo dei Banditi. A meno che non sia svegliata da qualche rumore forte, Harria Valashtar (NM **capo dei banditi** umana con Intrattenere +4) dorme su una brandina lungo la parete sud. È camuffata da vampira, ma non indossa le zanne finte quando dorme.

Golem. Un **golem di carne** sotto il controllo di Harria monta la guardia al centro della stanza.

Mobili. Il resto dell'arredamento include una lanterna accesa, poggiata su un baule di legno decorato con immagini di clown, un tappeto circolare sfilacciato e un paravento di legno. Il baule non è chiuso a chiave e contiene dei trucchi per il camuffamento, nonché una piccola collezione di costumi e accessori di scena.

Harria è una giovane donna avida, infida e vendicativa che si considera l'attrice e la cantante più sottovalutata del mondo. Non è in grado di controllare il golem una volta che quest'ultimo è entrato in berserk e si ritira nell'area 7 se le cose si mettono male.

8c. Maestri dei Travestimenti

Banditi. Cinque **banditi** umani (membri dei Becchini e tutti travestiti da vampiri) e un **doppelganger** (a sua volta travestito per apparire come un sesto vampiro umano) siedono attorno a un lungo tavolo di pietra.

Lanterne. Due lanterne a olio accese pendono da una catena appesa sopra il tavolo.

Scorte. Sul tavolo ci sono tre trucchi per il camuffamento e tre zaini. Ogni zaino contiene razioni per 11 giorni.

I banditi e il doppelganger, spacciandosi per vampiri, cercano di estorcere denaro agli avventurieri di passaggio. Se questo non funziona, attaccano gli intrusi finché non risulta chiaro che non ne sono all'altezza, nel qual caso fuggono nell'area 6 in cerca di rinforzi.

Tesoro. Ogni bandito porta 1d6 mo in un borsello. Il doppelganger possiede un borsello simile e in più una gemma occhio di tigre (10 mo) nascosta nello stivale.

9. Sale Saccheggiate

Questo angolo del dungeon non è molto trafficato, anche se in passato è stato saccheggiato da altri avventurieri.

9a. Colonnato

Colonne. Sei colonne, sulla cui superficie si aprono numerosi piccoli incavi, sono disposte lungo tutto il corridoio (gli incavi ospitavano delle gemme, che sono state trafugate molto tempo fa).

Alcova. In un'alcova nell'angolo nordovest sono stati accumulati i pezzi di un'armatura arrugginita (ciò che resta di un'armatura animata che fu distrutta anni fa da un gruppo di avventurieri).

9b. Cadavere Putrefatto

Il cadavere infestato dai vermi di un umano giace riverso a faccia in giù sul pavimento accanto a una scimitarra, una balestra leggera e un borsello abbandonati.

Nel corso di una battaglia per ripulire l'area 12 dai ragni giganti che la infestavano, i Becchini hanno perso uno dei loro uomini e hanno lasciato il cadavere qui a marcire. Una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10 effettuata con successo rivela che il bandito è morto a causa di vari morsi di ragno e del veleno inoculato con quei morsi. L'armatura di cuoio del bandito è squarciata in molti punti, ma le sue armi sono intatte. Il borsello è vuoto.

10. Cubicolo dei Teschi

Quando la porta di questa stanza quadrata con lato di 3 metri viene aperta, un cumulo di teschi si riversa nel corridoio. L'intera stanza è piena fino al soffitto dei teschi di avventurieri e altri umanoidi che hanno messo i bastoni tra le ruote ad Halaster. Migliaia di teschi sono stati accumulati qui; sono innocui, anche se piuttosto macabri. Il cubicolo non contiene altro.

11. Stanza dei Segreti

Elmo. Un elmo di rame verde con una visiera protettiva giace a terra, ricoperto di ragnatele.

Trono. Contro la parete di fondo, su un piedistallo di marmo, si erge un esile trono fatto a sua volta di rame verdastro e ricoperto di ragnatele.

Tesoro. Non c'è niente di particolare nel trono o nell'elmo di rame e nessuno dei due oggetti viene rilevato come magico. Se però un personaggio indossa l'elmo mentre si siede sul trono, uno scomparto a forma di tubo si apre sul soffitto soprastante e una *bacchetta dei segreti* cade sulla testa del personaggio (convenientemente protetta dall'elmo).

12. Corridoio degli Eroi

Statue. Alcune statue di granito a grandezza naturale di guerrieri umani sono state collocate su due file di piedistalli disposti lungo tutto il corridoio e rivolte verso l'interno.

Soffitto con Ragnatele. Il soffitto di questo lungo corridoio è alto 6 metri, arcuato e leggermente oscurato da un fitto strato di ragnatele.

Ragni Morti. Tre ragni giganti giacciono morti in vari punti del corridoio, crivellati da numerosi quadrelli di balestra (sono stati i Becchini a ucciderli).

Il corridoio contiene trentotto statue, disposte su due file da diciannove l'una. I nomi sui piedistalli sono stati scheggiati o rovinati da tempo, come anche molte delle loro fattezze.

Porta Est

Halaster ha collocato una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12) sulla doppia porta che conduce all'area 16, regolandola per innescarsi quando la porta si apre. Il

DM pesca una carta dal Mazzo delle Rune Antiche per determinare quale runa appare. La runa antica bersaglia una creatura casuale che si trovi in questo corridoio entro 18 metri dalla doppia porta.

13. Stanza Vuota

Questo corridoio termina con una porta che conduce a una stanza vuota quadrata con lato di 3 metri. Un effetto regionale potrebbe manifestarsi in questa stanza o nel corridoio esterno, a discrezione del DM (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311).

14. La Piccola Segreta degli Orrori

Halaster ha collocato alcune brutte sorprese in questo angolo del dungeon.

14a. Tunnel in Pendenza

Questa stanza è vuota. Il tunnel a nord scende gradualmente di 6 metri fino ad arrivare all'area 14b.

14b. Il Cuore nello Scrigno

Acido. Il soffitto a cupola della stanza è alto 4,5 metri ai bordi e 9 metri al centro. La cupola è piena di acido sfrigolante che sfida la gravità e fluttua a 4,5 metri dal pavimento.

Statua. Una statua alta 2,4 metri che raffigura un mostro acquatico a quattro braccia (un **sahuagin barone** pietrificato e privo di tridente) si erge al centro della stanza, rivolto verso nord. Tra le mani palmate stringe uno scrigno di pietra quadrato con lato di 30 cm, dotato di coperchio e serratura (vedi "Scrigno" più sotto).

Porta Segreta. All'estremità nord della parete est è situata una porta segreta.

L'acido che fluttua nella cupola che sovrasta l'area è mantenuto in aria magicamente. Chi apre lo scrigno senza usare la chiave giusta farà cadere l'acido. Quando l'acido cade, ogni creatura nella stanza subisce 11 (2d10) danni da acido. Ogni creatura che inizia il suo turno nell'acido subisce di nuovo gli stessi danni. L'acido inonda la stanza per una profondità di 1,5 metri e si riversa per 12 metri nel corridoio che riconduce all'area 14a, prima di defluire lentamente attraverso minuscoli fori nel pavimento, diminuendo la profondità di 30 cm ogni minuto.

Scrigno. È possibile aprire la serratura e il coperchio dello scrigno fintanto che la statua lo sorregge. Per strappare lo scrigno dalle mani della statua, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20, ma così facendo il sahuagin barone pietrificato si ritrasformerà in carne e attaccherà usando zanne e artigli.

La chiave dello scrigno è nascosta nell'area 6c. Lo scrigno può essere aperto anche con un incantesimo *scassinare*, oppure usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. L'apertura dello scrigno senza la chiave apposita, tuttavia, farà cadere la massa di acido.

Lo scrigno è rivestito internamente di sottili lamine di piombo per respingere certe forme di magia di divinazione, tra cui l'incantesimo *individuazione del magico*. Nello scrigno è custodito il cuore essiccato e avvizzito di un tiefling mago (vedi l'area 24b). Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di necromanzia attorno al cuore e un incantesimo *identificare* o una magia analoga rivela le sue proprietà magiche. Una creatura il cui corpo sia dotato di un cuore può entrare in sintonia con il cuore avvizzito come se fosse un oggetto magico. Quando lo fa, il cuore avvizzito si scambia di posto con il cuore vivente della creatura in sintonia, uccidendola all'istante. Poi il cuore vivente della creatura avvizzisce, muore e ottiene le stesse proprietà del cuore del tiefling, che gli consentono di essere tramandato allo stesso modo.

14c. Stanza Segreta

Questa stanza quadrata con lato di 3 metri è vuota.

15. Armeria

Rastrelliere. Questa stanza contiene lunghe file di vecchie rastrelliere per armi ricoperte di ragnatele, molte delle quali sono crollate sotto il loro stesso peso.

Ascia. Sulla porta della parete sud è piantata un'ascia.

Sebbene la sua presenza possa essere scambiata per un avvertimento, l'ascia è un'arma comune e non significa nulla. Può facilmente essere staccata dalla porta.

Camera Sud

Dietro la porta su cui è piantata l'ascia, si trova una stanza quadrata con lato di 3 metri con una mola di pietra spessa 30 cm e del diametro di 1,5 metri, incassata nel pavimento. Un tempo, premendo un pedale di pietra, la ruota iniziava a girare, ma i meccanismi sotto il pavimento si sono grippati col passare del tempo e la ruota non si muove più.

16. Covo delle Manticore

Manticore. Tre **manticore** hanno fatto la tana in quest'area. Attaccano immediatamente chiunque non sia Halaster o il suo "troll del cibo" (vedi l'area 18).

Giacigli Improvvisati. Tre grossi cumuli di tende e arazzi sporchi e strappati, mescolati a ossa di umanoidi e frammenti di pietra, fungono da giacigli per le manticore.

Occhio Scrutatore. Se i personaggi se ne vanno dopo avere ucciso le manticore e poi tornano, trovano uno degli occhi scrutatori di Halaster che fluttua al centro della stanza (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311). L'occhio studia i personaggi per un minuto o due, prima di scomparire senza emettere alcun rumore.

Tesoro

Frugando tra i nidi delle manticore è possibile trovare gli oggetti seguenti: un giaco di maglia, un mazzafrusto, un flauto di legno (2 mo), un borsello contenente 14 ma e 29 mr, un borsello con 21 mo e una collana d'argento con un pendente di eliotropia (250 mo).

17. Tempio di Pietra Affollato

Un ampio atrio (area 17a) conduce fino a un tempio profanato che assomiglia più a una tomba (area 17b).

17a. Atrio

Il cadavere essiccato di un basilisco particolarmente grande giace riverso sulla schiena al centro della stanza, con la lingua avvizzita che ancora pende tra i denti e tutte e sei le zampe protese verso il soffitto. Una delle zampe artigliate stringe un globo trasparente.

Il basilisco è stato ucciso da un gruppo precedente di avventurieri e lasciato sul posto. Chiunque ispezioni il cadavere apprende che il basilisco è morto a seguito di una serie di ferite inferte da armi e incantesimi distruttivi di vario tipo. All'interno del cadavere si annidano due **millepiedi giganti**. Se il basilisco viene disturbato in qualsiasi modo, i millepiedi escono e attaccano la creatura più vicina.

Tesoro. Il basilisco stringe nella zampa un *globo fluttuante*. L'artiglio della creatura va aperto a viva forza per liberare il globo.

17b. Tempio Profanato

Soffitto. Il soffitto è alto 18 metri.

Creature Pietrificate. Nella parte sud della stanza, sono state ammassate varie statue di elfi nelle pose più disparate (in realtà sono creature pietrificate).

Statue. Le alcove lungo le pareti un tempo ospitavano sei statue, ma cinque di esse sono state rovesciate e ora giacciono a pezzi sul pavimento. La sesta statua, situata nell'alcova centrale lungo la parete est, rimane intatta e sembra fatta di pietra nera luccicante (la lucentezza è in realtà dovuta al fatto che la statua è ricoperta da un **protoplasma nero**).

Il protoplasma nero possiede 120 punti ferita ed è tenuto in stasi dalla magia di Halaster. La stasi termina se il protoplasma viene toccato o danneggiato, nel qual caso la creatura attacca.

Le fattezze di pietra della statua sono impossibili da discernere finché il protoplasma nero la ricopre. Una volta che il protoplasma scivola via, i personaggi che superano una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 scoprono che la statua raffigura Gond, il dio delle invenzioni. Se un personaggio venera Gond, supera automaticamente la prova. Le cinque statue rovesciate raffiguravano un tempo altre divinità, ma ora che giacciono a terra in frantumi sono irriconoscibili.

L'assembramento di creature pietrificate include cinque sfortunati avventurieri (un umano, un mezzorco, un'elfa e due halfling maschi) e sei mostri altrettanto sfortunati (due coboldi, tre goblin e un vermeiena).

Tesoro. Una corona di rame con sei punte a forma di freccia fatte di malachiti (75 mo) pende da uno dei tentacoli pietrosi del vermeiena.

18. Covo del Troll

Questa lercia stanza quadrata con lato di 9 metri è situata alla fine di un lungo corridoio ed è pervasa da un putrido fetore che si riversa anche nel corridoio antistante.

Un **troll** affamato se ne sta chino nell'angolo sudovest della stanza e attacca gli intrusi a vista. Non può essere colto di sorpresa se gli avventurieri fanno rumore o si avvicinano con una fonte di luce scoperta.

Halaster ha affascinato il troll in modo che una volta al giorno sia obbligato a prendere del cibo dall'area 19a e a consegnarlo alle manticore nell'area 16. Un *dissolvi magie* lanciato con successo sul troll (CD 15) pone fine alla condizione di affascinato su di esso, ma non ha alcun effetto sul suo carattere bellicoso. Il troll insegue qualsiasi preda che tenti di fuggire.

19. Vecchie Sale dei Banchetti

Queste stanze hanno in comune i tratti seguenti:

Mobili. Due tavoli di pietra lunghi 6 metri e larghi 1,5 metri sono collocati al centro di ogni stanza, affiancati da varie panche di pietra.

Bastoni per Arazzi. In cima alle pareti, quasi all'altezza del soffitto, sono stati installati dei bastoni di ferro a cui appendere degli arazzi, i quali si sono sbriciolati in polvere già da tempo, lasciando soltanto i bastoni scoperti.

19a. Sala dei Banchetti della Servitù

In questa camera aleggia un pessimo fetore. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela alcune aure magiche di evocazione attorno ai tavoli. Ogni giorno all'alba, vari cumuli di carne putrefatta si materializzano sui tavoli grazie alla magia di Halaster. In un momento indeterminato tra l'alba e il tramonto, il troll nell'area 18 visita la stanza, passa un'ora a divorare metà della carne e poi consegna diligentemente ciò che rimane alle manticore nell'area 16.

19b. Sala dei Banchetti delle Guardie

Sotto un tavolo di questa stanza, è stato lasciato un boccale di rame con un coperchio su cardini (25 mo).

19c. Sala dei Banchetti Nobiliare

La porta di questa stanza non si apre facilmente. All'interno, il cadavere divorato dai vermi di una nana avventuriera giace accasciato contro la porta. Indossa una malridotta armatura di cuoio e una corrispondente calotta di cuoio. Stringe un pugnale in una mano scheletrica e un boccale vuoto nell'altra. Su una panca all'interno della stanza, è stata poggiata la sua dotazione da scassinatore, completa ad eccezione della lanterna schermabile e delle ampolle d'olio.

20. Oltre la Porta Verde

Lungo la parete di un tunnel che conduce a un vicolo cieco, è situata una porta fatta di legno verde. Sulla porta è stata montata una scultura in ghisa che riproduce un volto barbuto sorridente. Pur avendo un aspetto vagamente sinistro, la decorazione è innocua, come anche la porta.

Dietro la porta, si trova una camera quadrata vuota con lato di 3 metri oppure, se il DM desidera espandere il dungeon oltre questa stanza, un corridoio che conduce a un'altra sezione del livello 1.

21. Corridoio degli Specchi

Specchi. Lungo le pareti nord e sud, si aprono due file di nicchie, ognuna profonda 90 cm. Sul fondo di ogni nicchia, è appeso un grosso specchio di vetro ovale sorretto da una pesante cornice di pietra, per un totale di sedici specchi.

Mozzicone di Torcia. Il troncone annerito di una torcia consumata giace sul pavimento al centro del corridoio.

Cinque dei sedici specchi sono magici e irradiano un'aura magica di illusione se si trovano nell'area di un incantesimo *individuazione del magico*. Quando un umanoide passa tra i due specchi più a ovest, un duplicato d'ombra di quella creatura esce da ognuno di quegli specchi. Questi duplicati sono ostili nei confronti di tutte le creature, ma non tra loro. Un duplicato portato a 0 punti ferita o bersagliato da un incantesimo *dissolvi magie* scompare in uno sbuffo di fumo nerastro. Altrimenti, ogni duplicato scompare dopo 1 minuto. I duplicati usano le statistiche di un'**ombra**, con le modifiche seguenti:

- I duplicati sono costrutti senza allineamento di taglia simile alla creatura che li ha generati (i punti ferita di ogni duplicato rimangono gli stessi, a prescindere dalla taglia della creatura originale).
- Non possono creare ombre non morte.

Altri tre specchi (a scelta del DM) sono cornici vuote: il vetro che contengono è illusorio e inconsistente. Questi falsi specchi nascondono piccole mensole scavate nella parete retrostante. Se un personaggio lancia *dissolvi magie* su uno di questi specchi, l'illusione termine e rivela la mensola nascosta dietro di esso.

Tesoro

Due mensole sono vuote. Sulla terza è stata lasciata una maschera di bronzo plasmata per assomigliare al volto di Halaster (50 mo).

22. Stanza Vuota

Mozziconi di torcia consumati e bottiglie per pozioni scartate suggeriscono che quest'area di tanto in tanto dev'essere usata come area di sosta dagli avventurieri, forse per riposare. A parte questi pochi oggetti, la stanza è vuota.

23. Postazione di Guardia dell'Occhio del Worg

La Gilda di Xanathar controlla in quest'area una postazione di guardia, chiamata "Occhio del Worg" dai bugbear che la presidiano. I goblinoidi stanziati in questa postazione, due **bugbear** e quindici **goblin**, non possono essere sorpresi se sanno che sta per arrivare qualcuno. Se i due **bugbear** nell'area 2b sono riusciti ad arrivare fin qui, il DM dovrà aggiungerli alla lista dei nemici.

23a. Il Fato di Nimraith

Goblin. Sei **goblin** annoiati stanno giocando in quest'area: hanno trasformato uno scheletro umano in una marionetta appesa a una serie di corde collegate al soffitto, in modo da poterla far ballare per la stanza. I goblin cantano "Nimraith! Nimraith! Nimraith!" mentre lo scheletro trotterella qua e là.

Scudo Spaccato. Nell'angolo nordovest della stanza, giacciono le due metà di uno scudo di legno spaccato. Su ogni metà dello scudo spaccato compaiono delle lettere incise. Su una metà compare la scritta "Nimr" e sull'altra "aith."

I goblin obbediscono timorosamente ai bugbear dell'area 23b. Se i loro capi vengono uccisi, fuggono nell'area 28 (tramite le aree 24 e 25).

Lo scheletro ingiallito, sorretto da un groviglio di corde ammuffite, è tutto ciò che resta di Nimraith, un avventuriero umano che perì a Sottomonte oltre un secolo fa.

23b. Statua in Frantumi

Bugbear. Due **bugbear** montano la guardia. Ogni bugbear ospita un **divoracervelli** nella propria cavità cranica.

Rumore. I goblin nella stanza adiacente (area 23a) sono abbastanza rumorosi da essere sentiti fin quaggiù.

Statua in Frantumi. I resti di una statua in frantumi giacciono al centro della stanza (i bugbear cercano di ricomporla).

I bugbear percepiscono l'arrivo degli avventurieri grazie al tratto Individuazione dei Senzienti dei divoracervelli e quindi non possono essere sorpresi. Quando un bugbear scende a 0 punti ferita, il divoracervelli nel suo cranio si teletrasporta fuori per cercare un nuovo corpo ospite.

Questa statua non magica si è rotta in diciassette frammenti di pietra nera grandi quanto un pugno (i bugbear impiegheranno un mese a rimetterla assieme). Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, può determinare cosa raffigurava la statua: tre guerrieri umani in piedi su un tumulo di pietra, rivolti verso l'esterno e armati di spada.

23c. Covo dei Goblin

Se la postazione di guardia non è in stato di allerta, nove **goblin** dormono sul pavimento, tenendo armi e scudi a portata di mano.

I goblin obbediscono timorosamente ai bugbear dell'area 23b. Se i loro capi vengono uccisi, fuggono nell'area 28 (tramite le aree 24 e 25).

24. Sale della Disperazione

Ad eccezione dei goblin e dei bugbear di passaggio per queste stanze, nessuna creatura vive quaggiù.

24a. Vecchio Portale

Colonne. Due colonne di pietra separate da un arco largo 3 metri sorreggono il soffitto alto 6 metri.

Ossa degli Orchi. Alla base di ogni colonna giacciono i resti scheletrici di due orchi (altri avventurieri uccisero e depredarono questi quattro orchi molto tempo fa, non lasciando nulla di valore).

Un tempo le due colonne ospitavano uno dei portali magici di Halaster, ma fu distrutto dalla Piaga Magica. La distruzione del portale ha però generato un'aura persistente di magia selvaggia che può essere percepita grazie a un incantesimo *individuazione del magico*. Quando una creatura passa tra le colonne, il DM tira un d12 e consulta la tabella seguente per determinare cosa succede:

d12	Effetto
1–2	La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 contro la magia persistente; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni da forza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
3–7	Non accade nulla.
8–11	La creatura diventa invisibile per 1 ora, assieme a tutto ciò che indossa o trasporta. L'effetto termina se la creatura attacca o lancia un incantesimo.
12	Per le 24 ore successive, ogni arma non magica trasportata dalla creatura risplende di un debole bagliore violaceo e diventa un'*arma +1*.

24b. Mago Defunto

Ossa. Alcune ossa ammuffite sono state ammucchiate all'interno di un'alcova nella parete sud.

Prigioniero Defunto. In un'alcova nella parete est, lo scheletro di un tiefling è appeso con manette e catene arrugginite, ma è privo di gambe. Sul muro sopra lo scheletro compare la parola seguente, scritta con il sangue essiccato in Infernale: PARLAMI.

Un tiefling mago era stato espulso dal Nucleo del Dweomer, l'accademia segreta del livello 9: aveva trafugato alcuni incantesimi ed era sospettato di essere un agente della Confraternita Arcana (una società di maghi rinnegati con sede a Luskan). Halaster ha ucciso il tiefling per precauzione e ha appeso qui lo scheletro come macabra decorazione. Se qualcuno lancia *parlare con i morti* sullo scheletro, esso risponde a tutte le domande che soddisfino le condizioni dell'incantesimo e poi declama: "Cercate i nanetti sotto la montagna! Uno di loro custodisce la chiave del mio cuore!" Questo indizio si riferisce al bassorilievo di pietra dell'area 6c e al cuore magico dell'area 14b.

25. Sito degli Scavi

I goblin in combutta con la Gilda di Xanathar hanno scavato un tunnel per collegare un corridoio senza sbocco (area 25a) con una sala parzialmente crollata (area 25b).

25a. Goblin Morto

Goblin Morto. Un goblin morto giace sul pavimento (un bugbear gli ha sfondato il cranio perché si era addormentato sul lavoro).

Strumenti. Tre picconi e due badili sono stati appoggiati in cima a un cumulo di detriti all'imboccatura di un tunnel

alto 1,5 metri e largo altrettanto che si insinua tra le pietre crollate.

25b. Statua Decapitata

Tra i detriti all'estremità nord di questa sala parzialmente crollata, giace la statua senza testa di una donna nuda. Se i personaggi si mettono a sgombrare i detriti, trovano la testa della statua, che ha le fattezze di un cobra dalle zanne sguainate.

26. Tunnel Ripuliti

Questi tunnel sono alti 3 metri, hanno il soffitto piatto e vengono ripuliti regolarmente dal cubo gelatinoso che i personaggi incontrano per la prima volta nell'area 26c. Halaster ha inoltre collocato in questa zona un portale che conduce al livello 10 (vedi l'area 26d).

26a. Corridoio delle Molte Candele

Candele. Il corridoio è illuminato di luce intensa da una miriade di tremolanti candele di sego che fluttuano in piccole nicchie lungo le pareti. Le candele emanano calore, ma non fanno fumo.

Corridoio Pulito. Questo corridoio è vistosamente libero da ogni forma di polvere e di detriti.

Ognuna delle venticinque nicchie della stanza contiene due candele accese. Anche se la cera cola lungo i lati delle candele, non cade mai sulla nicchia e le candele non sembrano mai ridursi o consumarsi.

Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato su una qualsiasi candela spegne tutte le candele, che poi cadono a terra e si rompono all'impatto. Una candela rimossa dalla sua nicchia diventa una candela ordinaria che non fluttua e si consuma come una candela normale.

26b. Ripostiglio Vuoto

Dietro questa porta c'è una stanza quadrata con lato di 3 metri.

26c. Cubo delle Pulizie

Dietro quest'angolo si cela un **cubo gelatinoso**. Il primo personaggio che svolta l'angolo è sorpreso dal cubo, a meno che non possieda un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15.

26d. Portale Speculare per il Livello 10

Questo tunnel termina in un vicolo cieco. Sulla parete nord è montato un portale speculare per il livello 10 (vedi "Portali" a pagina 12). Nella cornice di pietra dello specchio, è stata scolpita l'immagine di un mago umano che impugna una bacchetta. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Il portale si apre per 1 minuto quando lo specchio viene toccato con una bacchetta magica a cui rimanga almeno 1 carica.
- Solo i personaggi di livello pari o superiore all'11° possono attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 8 del livello 10, nello spazio libero più vicino accanto all'identico portale che si trova in quell'area.

27. Semipiano Nascosto

Bassorilievo. Nella parete di fondo di questa alcova, è stata scavata una piccola nicchia che contiene il bassorilievo di un uomo nudo e muscoloso che suona un'arpa (vedi più sotto).

Mezza Asta. Sul pavimento dell'alcova giace la metà spezzata di un'asta da 3 metri.

Un esame ravvicinato del bassorilievo rivela l'iscrizione seguente incisa in Comune sull'arpa:

> Scrutami con una faccia di bronzo
> E i segreti ti rivelerò.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una forte aura magica di evocazione nell'alcova. Se un personaggio entra nell'alcova indossando la maschera di bronzo di Halaster trovata nell'area 21, viene trasportato su un semipiano (vedi "Semipiano" più sotto). Qualsiasi oggetto non magico che ancori il personaggio al Piano Materiale, come una corda o un'asta impugnata da un'altra creatura, viene spezzato o reciso non appena il personaggio varca la soglia.

Semipiano

Il semipiano ha l'aspetto di una stanza di pietra quadrata con lato di 9 metri e con i tratti seguenti:

Portale Nebbioso. Un portale aperto e colmo di nebbia riconduce all'alcova del dungeon sul Piano Materiale.

Mezza Asta. L'altra metà dell'asta di 3 metri spezzata giace sul pavimento appena oltre la soglia.

Ritratto. A una parete è appeso a testa in giù un alto ritratto incorniciato in legno di Halaster Blackcloak.

Simulacro. Su un seggio di legno di quercia e dall'alto schienale, di fronte al dipinto, siede un simulacro del Mago Folle in persona (creato dall'incantesimo *simulacro*).

Quando il simulacro di Halaster incontra un personaggio per la prima volta, dice: "Beh, non rimanere lì impalato come un babbeo. Fammi tre domande su Sottomonte. Due delle mie risposte saranno vere e una sarà falsa."

Il simulacro sa tutto ciò che sa Halaster e tiene fede alla sua promessa, rispondendo alla prima domanda con una menzogna e alla seconda e alla terza domanda dicendo la verità. Dopo avere risposto a tre domande, il simulacro si trasforma in poltiglia ed è distrutto. Il simulacro non fornisce alcuna informazione aggiuntiva e non può uscire dal semipiano, che permane anche dopo che il simulacro è stato distrutto.

La rimozione della maschera di Halaster non ha effetto sul semipiano. Lanciando la maschera oltre il portale nebbioso, un personaggio all'interno del semipiano può consentire agli altri di usarla per entrare nel semipiano dal Piano Materiale.

28. Postazione di Guardia dello Spuntino del Grick

La Gilda di Xanathar controlla in quest'area una postazione di guardia, chiamata "Spuntino del Grick" dai bugbear che la presidiano. Due bugbear e sei goblin sono stati stanziati in quest'area.

28a. Camera Ovest

Due **bugbear** montano la guardia in questa stanza vuota. Quando devono affrontare una qualsiasi minaccia, si ritirano lungo il tunnel curvo a nord che conduce all'area 28c, cercano rinforzi e organizzano le difese nell'area 28b.

Porta Segreta. Una porta segreta lungo la parete nord si apre su un tunnel che conduce a nord. I difensori della postazione di guardia non sanno della sua esistenza.

28b. Obelisco dell'Occhio

Obelisco. All'estremità nord di questa stanza si erge un obelisco di granito alto 4,2 metri. Sulla sua faccia rivolta a sud, vicino alla sommità, è stato scolpito un

occhio senza palpebre. La metà inferiore dell'obelisco è ricoperta di impronte di mani sporche e insanguinate.

Alcove. L'obelisco è circondato sui lati ovest, nord ed est da grandi alcove che contengono una dozzina di giacigli per i goblin, fatti di mucchi di stracci e pezzi di stoffa strappati (i giacigli non contengono nulla di valore).

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una debole aura magica di divinazione che circonda l'obelisco e i goblinoidi sono convinti (erroneamente) che Xanathar possa tenerli d'occhio attraverso l'occhio dell'obelisco.

Il primo personaggio che tocca l'obelisco a mani nude riceve il seguente messaggio telepatico in Comune: "Proietto il mio occhio nel futuro e vedo nel tuo una pericolosa discesa. A sud di qui, oltre un passaggio segreto, il Re a Due Teste attende. Guarda alla sua sinistra e vedrai il sentiero che sei destinato a intraprendere." Queste parole sembrano diffondersi dall'obelisco e vorrebbero sembrare suadenti, ma chi le sente riesce a cogliere una vena di follia trattenuta a stento, se effettua con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 (l'obelisco è stato creato da Halaster e parla con la sua voce). La "visione" dell'obelisco si riferisce al passaggio segreto dell'area 38, alla statua a due teste dell'area 39a e alla scalinata a ovest della statua, che scende fino al livello 2.

Lanciando *dissolvi magie* sull'obelisco, esso smette di funzionare. Per rovesciare l'obelisco, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25, nel qual caso l'obelisco cade sul pavimento e va in mille pezzi.

28c. Camera Est

Goblin. Se non sono stati attirati altrove, sei **goblin** se ne stanno rannicchiati dietro le due metà di un tavolo di pietra spaccato e rovesciato su un lato (sbirciano da oltre i bordi del tavolo e puntano i loro archi verso il tunnel di pietra irregolare che conduce a est).

Cadaveri. Sul tratto di pavimento tra i goblin nascosti e il tunnel, giacciono due goblin morti (uno è stato decapitato) e il cadavere di un grick trafitto dalle frecce dei goblin.

Porta Segreta. Una porta segreta lungo la parete nord si apre su un tunnel che conduce a nord e a est. I difensori della postazione di guardia ne ignorano l'esistenza.

I goblin hanno l'ordine di uccidere qualsiasi grick che emerga dal tunnel a est. Dopo avere perso vari compagni a causa dei grick dell'area 36, i goblin sono innervositi e temono per le loro vite.

28d. Fossa con Spuntoni Nascosta

La sezione di pavimento quadrata con lato di 3 metri alla fine di questo tunnel è in realtà il coperchio di una fossa profonda 9 metri e dotata di spuntoni di pietra acuminati sul fondo. Se una creatura che pesa 25 kg o più mette piede sul coperchio, quest'ultimo si spalanca e la creatura cade nella fossa, subendo 10 (3d6) danni contundenti dalla caduta e 11 (2d10) danni perforanti dagli spuntoni. Il coperchio rimane aperto per 1 ora, poi si richiude automaticamente e la trappola si ripristina.

Se un personaggio ispeziona il tunnel in cerca di trappole, nota la fossa effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Incastrando dei cunei tra il bordo del coperchio e le pareti circostanti è possibile impedire che la fossa si apra.

Goblin Morto. Un goblin è rimasto impalato alla testa da uno spuntone in fondo alla fossa. Il suo equipaggiamento giace nelle vicinanze. Una scimitarra, un arco corto e una faretra con 9 frecce giacciono accanto al cadavere. Il goblin defunto portava con sé anche un portafortuna: un pollice di nano essiccato.

29. L'Occhio Ti Vede!

Scudi Appesi. Sedici vecchi scudi, decorati con gli emblemi di regni umani, nanici ed elfici dimenticati da tempo, sono appesi alle pareti nord e sud di questo tunnel.

Occhio Scrutatore. Quando i personaggi attraversano il corridoio, un grosso occhio fluttuante circondato da scintille di luce appare davanti a loro. Questo è uno degli occhi scrutatori di Halaster (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311). L'occhio studia i personaggi per un minuto o due, prima di scomparire senza emettere alcun rumore.

30. Elementale Impazzito

Quest'area è composta da un corridoio a zig-zag (area 30a) e da una sala delle guardie (area 30b). Un **elementale dell'aria** impazzito è rimasto intrappolato in questa zona e i suoi ululati echeggiano per tutta l'area. Si presume che si trovi nell'area 30b quando i personaggi arrivano per la prima volta.

L'elementale percepisce se qualcuno apre la porta a un'estremità del corridoio a zig-zag o la porta segreta nella sala delle guardie. Non appena sente una porta aprirsi o avverte un leggero cambiamento nella pressione dell'aria, si precipita verso la porta aperta e attacca tutte le creature che incontra.

30a. Corridoio a Zig-Zag

Questo corridoio era stato concepito per contrastare i tiratori con l'arco, limitando la loro linea di vista. Al di là di qualche osso sparpagliato sul pavimento, non contiene nulla di interessante.

30b. Sala delle Guardie

Un elmo malconcio, un'armatura di cuoio malridotta, due metà di uno scudo di legno spaccato, una spada lunga arrugginita, una faretra marcita, varie frecce rotte e un arco lungo dalla corda strappata giacciono sul pavimento di questa stanza.

Una porta segreta nella parete ovest conduce a un tunnel impolverato che si collega all'area 31.

31. Corridoio degli Scavatori

Topo Mannaro. Un **topo mannaro** femmina di nome Sylvia Featherstone si aggira per il corridoio in forma di topo gigante.

Statue. Alcune statue di nani ricoperte di ragnatele si ergono su piedistalli alti 60 cm e situati all'interno di alcove (una delle statue più a nord è stata spinta da parte, lasciando dei solchi sul pavimento e aprendo il passaggio a una porta segreta che si affaccia su un tunnel collegato all'area 30b).

Se messa alle strette, Sylvia passa alla sua forma ibrida e afferma di essere alla ricerca di cibo. Se i personaggi la accusano di mentire, spiega che sta cercando tesori che le permettano di comprare del cibo a Skullport (ancora una volta una menzogna). In realtà, Sylvia è una spia di Xanathar e va alla ricerca di porte segrete che conducano ad aree inesplorate del dungeon, un'informazione che il beholder considera preziosa. Se minacciata, cerca di raggiungere il suo compagno nell'area 35. Se viene catturata, cerca di sfruttare ogni opportunità per fuggire. Non indossa armature, non porta armi e non ha niente di valore con sé. Conosce bene i livelli 1, 2 e 3 di Sottomonte, ma mente sui contenuti di quei livelli, a meno che non sia obbligata magicamente a dire la verità.

32. Alloggi degli Ospiti Importanti

I nani Melairkyn costruirono queste stanze per gli onorati ospiti delle Sale Sotterranee. La porta di questi appartamenti è decorata con l'immagine in bassorilievo di un severo nano guerriero che indossa un'armatura pesante e si erge in posizione difensiva dietro uno scudo.

32a. Camera da Letto Vuota

Ogni parete di questa stanza vuota è decorata con un affresco che la ricopre dal pavimento al soffitto e che riproduce la parete di una caverna, per dare l'impressione che la camera sia in realtà una caverna.

32b. Sala da Bagno

La metà sud di questa stanza contiene una vasca incassata nel pavimento con un canale di scolo a ovest e un tappo di pietra nelle vicinanze. Un pesante rubinetto di pietra spunta dalla parete sud, immediatamente sopra la vasca.

Inaspettatamente, la struttura funziona ancora. Girando il rubinetto, la vasca si riempie di acqua calda, proveniente da una sorgente naturale sotterranea.

33. Dormitorio Nord

Lungo le pareti, a 60 cm d'altezza dal terreno, sono stati scavati undici ripiani di nuda pietra che dovevano fungere da giacigli. Ogni ripiano è lungo poco più di 2 metri, profondo 90 cm e dotato di un soffitto ad arco alto 1,2 metri.

34. Dormitorio Sud

Questa stanza è identica all'area 33, ad eccezione di un dettaglio: su uno dei letti giace lo scheletro di un elfo ricoperto di ragnatele. Indossa un'armatura di pelle e stringe in mano un bastone ferrato di quercia, entrambi ancora utilizzabili.

35. Sala dei Topi

La porta di questa stanza è leggermente socchiusa e dall'interno giunge lo squittio di numerosi topi. La stanza ha i tratti seguenti:

Topi Giganti. Dieci **topi giganti** si aggirano per la stanza in cerca di cibo.

Topo Mannaro. Un topo gigante obeso dorme sul sedile di un trono di pietra decrepito, situato su un podio di fronte alla porta (la creatura è in realtà un **topo mannaro** che ha mutato forma di nome Flyndol Greeth).

Fontane. Dalla porta non sono visibili due fontane semicircolari collocate lungo il muro sud, una in ogni metà della stanza (vedi "Fontane" più sotto).

Flyndol Greeth è un pigro topo mannaro che serve Xanathar solo per paura, non per fedeltà. Attende che la sua compagna, Sylvia, faccia ritorno (vedi l'area 31). Se minacciato, Flyndol ordina ai topi giganti di coprire la sua fuga. Se fuggire non è possibile, si arrende, ma non fornirà ai suoi carcerieri alcuna informazione utile a meno che non lo affascinino. Non porta nulla di valore addosso.

Fontane

Ogni fontana è composta da una vasca di marmo blu delimitata da un bordo di pietra alto 30 cm e dotato di fori di scolo interni per evitare che l'acqua trabocchi. Sopra ogni vasca compare il bassorilievo del volto di un nano con la bocca spalancata. Un tempo l'acqua di un fiume sotterraneo sgorgava fuori dalla bocca e si riversava nella vasca, ma ora le fontane sono asciutte. Entrambe le vasche sono vuote e le barbe di pietra dei nani sono macchiate e scolorite.

36. Sale Perdute

Queste sale sono collegate tra loro da passaggi tubolari scavati nella roccia del diametro di 1,5 metri che salgono e scendono. L'aria all'interno delle sale è densa di polvere.

36a. Grick!

Grick. Due **grick** al centro di questo corridoio parzialmente crollato attaccano tutti coloro che entrano.

Detriti. Il pavimento è disseminato di sassi e detriti, statue infrante e frammenti di pietra abbastanza grandi da poter schiacciare il cranio di un uomo.

36b. Un Collega in Trappola

Grick. Cinque **grick** si nascondono nel corridoio diagonale che conduce a sud. Attaccano chiunque entri nel corridoio.

Avventuriero in Trappola. Da dietro una porta chiusa lungo la parete ovest (che si apre su un ripostiglio quadrato con lato di 3 metri) giunge un gemito. Al centro della porta si apre un piccolo foro.

Un gruppo di avventurieri chiamato i Grandi Amici di Daggerford si è calato a Sottomonte circa una decade fa. Uno dei suoi membri, un furfante chiamato Kelim il Furetto (NM umano **spia**) si è allontanato per esplorare questo angolo del dungeon, ha trovato un libro degli incantesimi abbandonato da un avventuriero defunto e ha inavvertitamente messo in allarme i grick. Poiché le bestie bloccavano la sua via di fuga, Kelim si è rinchiuso nel ripostiglio per evitare di essere divorato. Ha aperto un foro nella porta per sbirciare e ricevere un po' di aria fresca. Vorrebbe andarsene di soppiatto mentre i grick dormono o sono distratti, ma ha troppa paura per uscire. Sono ormai due giorni che non mangia e non beve.

Se viene salvato, Kelim offre ai suoi salvatori il libro degli incantesimi rubato in segno di gratitudine. Al di là di questo, è un codardo inaffidabile, pronto a tradire chiunque pur di salvarsi la pelle. Non sa dove sia il resto del suo gruppo di avventurieri (vedi il livello 2) e non sembra curarsene.

Tesoro. Il libro degli incantesimi rubato contiene gli incantesimi seguenti: *comprensione dei linguaggi*, *dissolvi magie*, *folata di vento*, *fulmine*, *inaridire*, *invisibilità*, *mani brucianti*, *morte apparente*, *scurovisione*, *sonno* e *vita falsata*.

Kelim porta con sé anche una dotazione da esploratore (le cui scorte consumabili sono quasi esaurite) e un borsello contenente 5 mp, 24 mo e 4 ma.

36c. Trono Capovolto

Grick Addormentato. Un **grick alfa** si è raggomitolato nella sezione più a sud della stanza e sembra che stia dormendo. La creatura di recente si è ingozzata di goblin e ora non ha fame. Se i personaggi si tengono ad almeno 3 metri di distanza da lui e non cercano di fargli del male, li ignora.

Gravità Invertita. Direttamente sopra il grick, sul soffitto alto 6 metri, è visibile un trono di pietra capovolto, su cui siede un minotauro mummificato con due gemme al posto degli occhi (vedi "Tesoro" più sotto). Un'ascia bipenne giace ai piedi del trono.

Detriti. Vari detriti giacciono disseminati sul pavimento e sul soffitto.

Porta Segreta. Questa porta segreta è nascosta nell'angolo est della parete nord. I grick non sono in grado di aprirla.

La metà superiore della stanza si trova sotto l'effetto di un incantesimo *inversione della gravità* permanente. L'effetto agisce su qualsiasi creatura o oggetto che si trovi a più di 3 metri d'altezza dal pavimento. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 18) pone fine all'effetto e fa precipitare a terra le creature e gli oggetti sul soffitto, se su di essi non c'è nulla a contrastare l'effetto della normale gravità.

Tesoro. La mummia è inanimata e la sua ascia bipenne non ha nulla di speciale. Una delle gemme negli occhi della mummia è un'agata striata (10 mo), l'altra uno zircone (50 mo).

37. Sala della Mappa

Quattro membri di un gruppo di avventurieri chiamato i Grandi Amici di Daggerford si sono riposati qui alcuni giorni fa. Nel corso di una discussione che è sfociata nella violenza, tre membri hanno ucciso il quarto e si sono sbarazzati di lui. La stanza ha i tratti seguenti:

Mappa. Una mappa larga 9 metri che va dal pavimento al soffitto è stata scolpita sulla parete ovest (vedi "Bassorilievo della Mappa" più sotto).

Fossa Aperta. Al centro della stanza, si apre una fossa quadrata con lato di 3 metri. Un **revenant** è intrappolato al suo interno e si agita nel tentativo di uscire, facendo rumore.

Porta Segreta. Nella parete sud si cela una porta segreta che si apre in un tunnel curvo (area 38).

Bassorilievo della Mappa

Questa elaborata immagine è una mappa in sezione verticale di Sottomonte, che include quelli che sono chiaramente Monte Waterdeep e la Città degli Splendori in alto e ventitré livelli di dungeon scavati nella pietra e disposti l'uno sull'altro al di sotto del monte. Ogni livello del dungeon è raffigurato in sezione con uno stile diverso, ma non include nomi o dettagli che possano suggerire come si chiami quel livello o cosa contenga. Si notano tuttavia tre elementi particolari:

- Accanto al terzo livello compare il bassorilievo di un teschio infuocato.
- Accanto al sedicesimo livello compare il bassorilievo di una cometa.
- Accanto al ventitreesimo livello (l'ultimo) compare il bassorilievo di una torre al di sopra della quale è incisa una minuscola runa.

Esaminati da vicino, il teschio infuocato, la cometa e la torre si rivelano essere dei pulsanti che possono essere premuti.

Teschio Infuocato. Questa incisione rappresenta Skullport. Ogni volta che questo pulsante viene premuto, una voce maschile magica disincarnata echeggia per la stanza e annuncia in Comune: "Il portale di accesso a Skullport è disattivato."

Cometa. Questa incisione rappresenta Porto Stellare, l'asteroide in orbita attorno a Toril collegato a un portale del livello 16. Ogni volta che questo pulsante viene premuto, una voce maschile magica disincarnata echeggia per la stanza e annuncia in Comune: "Il portale di accesso a Porto Stellare è agibile solo al livello 16."

Torre. Questa incisione rappresenta la torre extradimensionale di Halaster e il minuscolo glifo sopra di essa è la runa di Halaster. Ogni volta che questo pulsante viene premuto, una voce maschile magica disincarnata echeggia per la stanza e annuncia in Comune: "Il portale di accesso alla Torre di Halaster è agibile solo al livello 23."

Fossa

Questa fossa aperta un tempo era profonda 9 metri, ma ora gli ultimi 3 metri sono pieni di detriti pietrosi. Le pareti sono lisce e non è possibile scalarle senza l'aiuto della magia o di attrezzi da scalatore.

Revenant

Quando un mezzelfo chierico di Waukeen di nome Halleth Garke ha accusato i suoi compagni avventurieri di sottrarre di nascosto parte dei tesori, gli altri membri dei Grandi Amici di Daggerford (ad eccezione di Kelim nell'area 36b, che si era già allontanato) hanno malmenato Halleth a morte e gettato il suo cadavere nella fossa. Halleth si è "risvegliato" il giorno dopo come revenant, animato dal desiderio di trovare e uccidere i suoi tre assassini. Purtroppo per lui, non riesce a uscire dalla fossa e si agita sul fondo ormai da giorni.

Se i personaggi lo tirano su, Halleth indica loro la porta segreta lungo la parete sud e si offre di unirsi al gruppo finché non ritroverà i suoi "amici": un nano degli scudi di nome Copper Stormforge e due umani di nome Midna Tauberth e Rex il Martello. Halleth non può più accedere ai suoi incantesimi da chierico e i suoi compagni hanno rubato il suo equipaggiamento (incluso il suo simbolo sacro), assieme a una mappa completamente sbagliata del Livello del Sargauth (il livello 3). Halleth è disposto a cedere la mappa ai personaggi, dopo che lo avranno aiutato ad affrontare i suoi uccisori e a recuperarla. Crede che la mappa sia autentica e accurata. Quando i tre Grandi Amici muoiono, Halleth torna a essere un cadavere; se i personaggi lo hanno aiutato, guadagnano lo stesso ammontare di PE che avrebbero guadagnato sconfiggendo il revenant in combattimento. Vedi il livello 2 per ulteriori informazioni sugli assassini di Halleth.

38. Tunnel Segreto

Questo corridoio curvo è delimitato da due porte segrete e collega le aree 37 e 39. Le impronte nella polvere di vari umanoidi indicano che il passaggio è molto transitato.

39. Postazione di Guardia delle Grosse Orecchie

Queste camere ospitano la postazione di guardia principale della Gilda di Xanathar, chiamata "Grosse Orecchie" dai bugbear che la presidiano. Anziché piazzare qualcuno di vedetta, i difensori della postazione (tre **bugbear**, diciannove **goblin** e due **ettin**) si affidano a un **boleto stridente** per essere avvertiti dell'arrivo degli intrusi.

39a. Sala del Re a Due Teste

Probabilmente i personaggi entreranno in questa sala dalla porta segreta sulla parete ovest. Questa stanza è alta 9 metri e presenta i seguenti elementi:

Statua. Una statua deforme di granito si erge sul lato est di una grossa colonna di pietra, rivolta verso est.

Scalinata. A ovest della statua, una scalinata scende di 60 metri fino al livello 2 (queste scale non risultano immediatamente visibili ai personaggi che entrano dalla porta segreta).

Rumore. Le voci di alcuni goblin che litigano provengono da un tunnel che si dirige a nord.

La statua raffigura a grandezza naturale un re dei nani che si erge su un piedistallo di pietra alto 90 cm. Dal collo del re spunta una seconda testa deforme, quasi priva di lineamenti e dotata di una bocca oblunga e senza zanne. La scritta sul piedistallo si è ormai consumata fino a diventare illeggibile. Il nano indossa un diadema di pietra decorato di incisioni e stringe nelle grosse mani un martello da guerra di pietra, la cui testa poggia a terra ai suoi piedi.

Halaster ha usato *scolpire pietra* per creare la seconda testa della statua e cancellare la scritta sul piedistallo. Tuttavia, nemmeno il Mago Folle sa che la statua nasconde un segreto. Se un personaggio esamina la statua ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota che il martello da guerra del re è un pezzo di pietra separato che può essere ruotato. Quando il martello da guerra viene girato in modo che il lato posteriore dell'arma sia rivolto in avanti, il piedistallo sale di altri 90 cm per rivelare una cavità aperta in cui è custodito un diadema magico identico a quello indossato dalla statua, ma fatto d'oro anziché di pietra.

Tesoro. Il diadema d'oro è un *diadema incandescente*.

39B. Covo dei Bugbear

Tre **bugbear** se ne stanno seduti sul pavimento al centro della stanza, a mangiare i topi e gli uccelli stigei contenuti in un sacco. Uno di loro ospita nel suo cranio un **divoracervelli**, che lo controlla come una marionetta. I bugbear percepiscono l'arrivo degli avventurieri grazie al tratto Individuazione dei Senzienti del divoracervelli e quindi non possono essere sorpresi. Quando il bugbear controllato scende a 0 punti ferita, il divoracervelli nel suo cranio si teletrasporta fuori per cercare un nuovo corpo ospite.

39C. Corridoio dei Goblin

Goblin. All'interno di questo lungo corridoio, diciannove **goblin** rumorosi e affamati litigano per contendersi pochi rimasugli di cibo ammuffito.

Goblin Morto. Un ventesimo goblin giace a terra senza vita, vittima di una discussione finita male.

39D. Vecchia Forgia

Ettin. Due **ettin**, una femmina di nome Krung-Jung e un maschio di nome Bokk-Nokkin, vivono in questa stanza immersi nel fetore. Sulla fronte di entrambi è stato impresso a fuoco il simbolo di Xanathar: un cerchio con dieci raggi equidistanti che si irradiano dalla circonferenza e con un punto al centro.

Forgia. La parete nord è occupata per buona parte da una forgia annerita. La magia che un tempo alimentava la forgia si è esaurita molto tempo fa. Gli ettin vi custodiscono all'interno il loro tesoro (vedi "Tesoro" più sotto). Un'incudine di ferro è stata poggiata su un piedistallo di pietra circolare alto 90 cm, davanti al focolare.

Martello. Sopra l'incudine, appeso a un groviglio di robuste catene di ferro, pende un martello di pietra lungo 3 metri, largo 2,4 metri e del peso di 3.500 kg. Su un lato della sua testa di pietra, compaiono le rune Naniche che simboleggiano la terra e l'acqua, mentre sul lato opposto, sono state incise le rune analoghe che rappresentano l'aria e il fuoco.

Trofei. Una lastra di pietra larga 3 metri, lunga 6 metri e alta 60 cm occupa l'angolo sudest della forgia. Gli ettin hanno steso su di essa i loro ultimi trofei, due vermiiena morti e putrefatti.

Gli ettin vivevano nell'Underdark prima che i servitori di Xanathar li trovassero. Il marchio che portano in fronte indica che sono servi del beholder.

Tesoro. Dietro la forgia sono stati nascosti due grossi sacchi: uno contiene 1.400 mr e 350 ma; l'altro contiene 120 lingotti di ferro del valore di 5 ma ciascuno. Ogni lingotto pesa 500 grammi e porta impresso il simbolo di un martello su un lato e di un'incudine sull'altro.

40. Una Terribile Imitazione

Statue. Questo corridoio a forma di T ospita tre alcove, due a nord e una a sud. Ogni alcova contiene una statua di granito finemente scolpita raffigurante un elfo guerriero alto 2,4 metri che indossa un elmo e brandisce una lancia.

Mimic. Dietro la statua dell'alcova a sud è stato ammassato un cumulo di detriti. La lancia impugnata da questa statua sembra fatta d'oro (sia la statua che la lancia sono in realtà un **mimic** e la creatura usa la finta lancia d'oro come esca).

Il mimic è un esemplare Grande con 75 (10d10 + 20) punti ferita. Ha abbattuto la statua originale e ha ammassato i frammenti in fondo all'alcova, per poi assumere la forma della statua.

41. Soffitto Crepato

Uccelli Stigei. Una crepa larga 1,5 metri, lunga 9 metri e profonda 13,5 metri si è aperta al centro del soffitto di questa stanza alta 9 metri, riversando vari detriti sul pavimento. Venti uccelli stigei hanno fatto il nido all'interno di quella crepa.

Strumenti. Vari picconi e badili sono stati radunati in due carriole che occupano l'angolo nordovest.

Gli uccelli stigei stanno appesi come pipistrelli all'interno della fessura sul soffitto e planano in massa per cibarsi delle creature che fanno troppo rumore o che proiettano una luce nella loro direzione. I bugbear si recano in questa stanza di tanto in tanto per catturare e uccidere gli uccelli stigei, di cui si cibano.

Conseguenze

La sconfitta dei Becchini significa che i gruppi di avventurieri successivi possono esplorare questo livello del dungeon senza dover pagare alcun pedaggio. La rimozione della banda, tuttavia, consente anche ai bugbear, ai goblin, ai topi mannari e agli altri agenti della Gilda di Xanathar di piazzare nuove postazioni di guardia nei vecchi nascondigli dei banditi.

La distruzione degli avamposti della Gilda di Xanathar rende questo livello un luogo molto più sicuro per qualche tempo, ma significa anche che le forze che tenevano a bada i grell, i grick e gli altri mostri predatori ora non sono più presenti. Queste creature iniziano a espandere il loro territorio, imbattendosi di tanto in tanto le une nelle altre, con risultati prevedibilmente sanguinari.

Ciò che non cambia mai è il costante afflusso di nuovo sangue dal Portale Spalancato. In qualsiasi momento, un altro gruppo di avventurieri potrebbe calarsi a Sottomonte in cerca di fortuna. Uno di questi gruppi, che i personaggi potrebbero incontrare mentre fanno ritorno a Waterdeep, potrebbe accogliere i personaggi come rivali amichevoli o come concorrenti da eliminare.



Livello 2: Le Stanze Arcane

Questo livello di Sottomonte è concepito per quattro avventurieri di 6° livello. I personaggi che superano le sfide di questo livello dovrebbero guadagnare abbastanza PE da raggiungere il 7° livello.

Cosa Si Annida Qui?

Una tribù di goblin ha preso il controllo di molte stanze di questo livello e ha aperto un bazar. Questi goblin si oppongono alla Gilda di Xanathar e al beholder che la comanda. Il resto del dungeon è infestato da esperimenti magici senzienti e sopravvissuti a quei giorni in cui gli apprendisti di Halaster usavano questo livello come laboratorio. I personaggi potrebbero incontrare anche un drow fastidioso, una banda di topi mannari e i membri di un gruppo di avventurieri poco fortunati.

I Goblin

La tribù dei goblin Rustbone ha rivendicato una vecchia sala del trono (area 1) e l'ha trasformata in un bazar. La Gilda di Xanathar vuole chiudere il mercato prima che attiri troppi abitanti di superficie e i goblin lottano perché questo non accada. L'ingresso al bazar dei goblin è gratuito, ma chi non è un goblinoide viene strettamente sorvegliato.

Il capo dei goblin, Yek, di recente ha trovato un diadema magico che lo ha trasformato in umano (vedi l'area 1f). Una volta superata la sorpresa iniziale, Yek ha gradito la trasformazione (dopotutto, è diventato più alto), ma gli altri goblin odiano l'idea di prendere ordini da un umano e vorrebbero che Yek tornasse alla normalità. A tale scopo potrebbero tramare con gli avventurieri, offrendo loro il diadema come ricompensa se ponessero fine alla "maledizione" di Yek.

La Gilda di Xanathar

La Gilda di Xanathar desidera mettere in sicurezza questo livello, saccheggiarlo fino in fondo e riportare gli oggetti di valore a Skullport per venderli, rinvigorendo l'economia barcollante di quel paese. Questo livello ospita due postazioni di guardia della Gilda di Xanathar, ognuna comandata da un capo: un drow di nome Shunn "Occhi di Ragno" Shurreth presidia la postazione di guardia nord nell'area 9, mentre una berserker umana di nome Nadia l'Indomita presidia la postazione di guardia sud nell'area 20.

Alcuni topi mannari hanno recentemente rubato una chiave di pietra dall'avamposto sud. Shunn crede che la chiave serva ad aprire qualcosa di importante (anche se non sa di preciso cosa) e vuole recuperarla. Ha intenzione di catturare un topo mannaro e di chiedere in riscatto la chiave. Offre 50 mo a chiunque gli consegni un topo mannaro prigioniero o gli indichi l'ubicazione del nascondiglio dei topi mannari (area 14).

Il Drow e la Banda di Topi Mannari

Un drow mago in combutta con gli Zhentarim ha stabilito una base nascosta su questo livello (area 14), si chiama Rizzeryl e può contare su otto topi mannari al suo servizio. La Gilda di Xanathar sa della presenza dei topi mannari, ma non del drow che li comanda.

Rizzeryl è in possesso della chiave che i topi mannari hanno sottratto alla Gilda di Xanathar. Pensa che possa aprire una cripta segreta dei Melairkyn, nascosta da qualche parte su questo livello, ma si sbaglia. In realtà, la chiave apre un portale magico collegato ai livelli 6 e 8 di Sottomonte. Il drow è pronto a cedere questa chiave in cambio della sua vita, o come ricompensa a chi distruggerà gli avamposti della Gilda di Xanathar su questo livello.

©DeR TheGo Ebooks

Grandi Amici di Daggerford

Esplorando questo livello, i personaggi potrebbero imbattersi in tre membri dei Grandi Amici di Daggerford, un gruppo di avventurieri malvagi. Se il revenant Halleth (vedi il livello 1, area 37) accompagna i personaggi, usa il tratto Inseguitore Vendicativo per guidare il gruppo fino ai suoi vecchi compagni e vendicarsi del loro tradimento. I tre "Grandi Amici" sono:

- Copper Stormforge, un nano ladro che mette l'oro al di sopra di qualsiasi cosa. È stato catturato dai goblin e imprigionato nell'area 1e.
- Midna Tauberth, una sacerdotessa di Shar umana, convinta di poter fare ogni cosa da sola. I pericoli di questo livello l'hanno costretta a rifugiarsi nell'area 11b.
- Rex il Martello, un combattente umano in cerca di fortuna e gloria e disposto a calpestare chiunque pur di ottenerle. I personaggi lo trovano alla mercé del mezzoloth nell'area 13g.

Apprendisti Mutati

Halaster aveva ceduto questo livello ai suoi discepoli più zelanti, quasi tutti impazziti nel corso dei loro studi e mutati dalle magie che avevano scatenato. Ora sono diventati fauci gorgoglianti o nothic, tutti asserviti da un mezzoloth evocato tempo fa dai Piani Inferiori per fungere da assistente di un mago.

Mostri Erranti

Alcuni mostri vagano per questo livello di Sottomonte in cerca di cibo o di tesori. Tali mostri includono vermiiena, grick, mephit, orsigufo e spectator. Se la sessione di gioco ha bisogno di uno scossone, il DM può provare ad aggiungere uno o più di questi mostri a un incontro di sua creazione.

Esplorare Questo Livello

Tutte le descrizioni dei luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 2.

1. Bazar dei Goblin

Quaranta goblin vivono in questo mercato mostruoso. Metà sono guardie e l'altra metà sono mercanti. Il capo dei goblin e il suo seguito sono insediati nell'area 1e.

1a. Entrata Laterale del Bazar

Detriti. Il pavimento di questa stanza è disseminato di rifiuti e detriti.

Bassorilievi. Le pareti sono decorate con bassorilievi che un tempo raffiguravano una fila di nani che trasportava delle scorte. I volti dei nani sono stati rimossi a colpi di scalpello e sostituiti con rozze teste di goblin disegnate a carboncino.

Rumore. Da nord proviene una cadenza regolare di colpi secchi (i goblin nell'area 1b stanno costruendo un palcoscenico di legno in quell'area).

1b. Sala delle Aste

I goblin stanno costruendo un palcoscenico contro la parete nord di questa camera alta 6 metri, usando il legname sottratto in altre aree di Sottomonte. Una volta completato il palcoscenico, hanno intenzione di usarlo per esporre gli schiavi e le altre merci di valore. Quando sarà finito, il palcoscenico sarà piuttosto grande, ma per ora è solo nelle fasi preliminari di montaggio. Un cumulo di legname ricavato da vari mobili spaccati giace nell'angolo nordovest dell'area.

In questa stanza si trovano sette **goblin**. Tre usano dei martelli di pietra per piantare chiodi arrugginiti nelle assi di legno decrepite del palcoscenico. Gli altri si sono raggruppati al centro della stanza per consultare una pergamena su cui è stato disegnato il rozzo progetto del palcoscenico. Se attaccati, questi goblin si ritirano nell'area 1d, altrimenti non prestano attenzione agli sconosciuti.

Tesoro. I goblin portano con loro un totale di 27 mr e 15 ma.

1c. Gabbie e Sbobba

Quattro gabbie di ferro pendono da altrettante catene appese al soffitto alto 3 metri. Le gabbie sono vuote, ad eccezione di una che contiene una **goblin** gemente di nome Glom.

Glom è stata sorpresa a rubare del cibo destinato a Yek, il capo dei goblin. Non mangia da due giorni e offre volentieri informazioni e i suoi servigi come guida in cambio della libertà e di un po' di cibo. Sa del diadema magico che ha trasformato Yek in un umano e sa anche dove il capo dei goblin ha nascosto il resto dei suoi tesori (area 1f).

Glom conosce a grandi linee la planimetria di questo livello di Sottomonte, l'ubicazione degli avamposti della Gilda di Xanathar e della scalinata che scende al livello 3, ma è pronta a tradire i suoi liberatori senza pensarci due volte, se qualcuno le offre più cibo e le promette una vita migliore.

La serratura sulla gabbia di Glom può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15; altrimenti, può essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20 o colpendola energicamente con un'arma.

1d. Sala del Mercato

Soffitto. Il soffitto di questa stanza è molto alto, arriva a 18 metri di altezza ed è sorretto da due file di colonne di pietra.

Goblin Venditori. Il centro della camera è occupato da otto bancarelle dei venditori. Ventidue **goblin** si trovano in questa sala, suddivisi in sedici venditori (due per bancarella) e sei guardie che sorvegliano a coppie le uscite verso le aree 1e, 1f e 8.

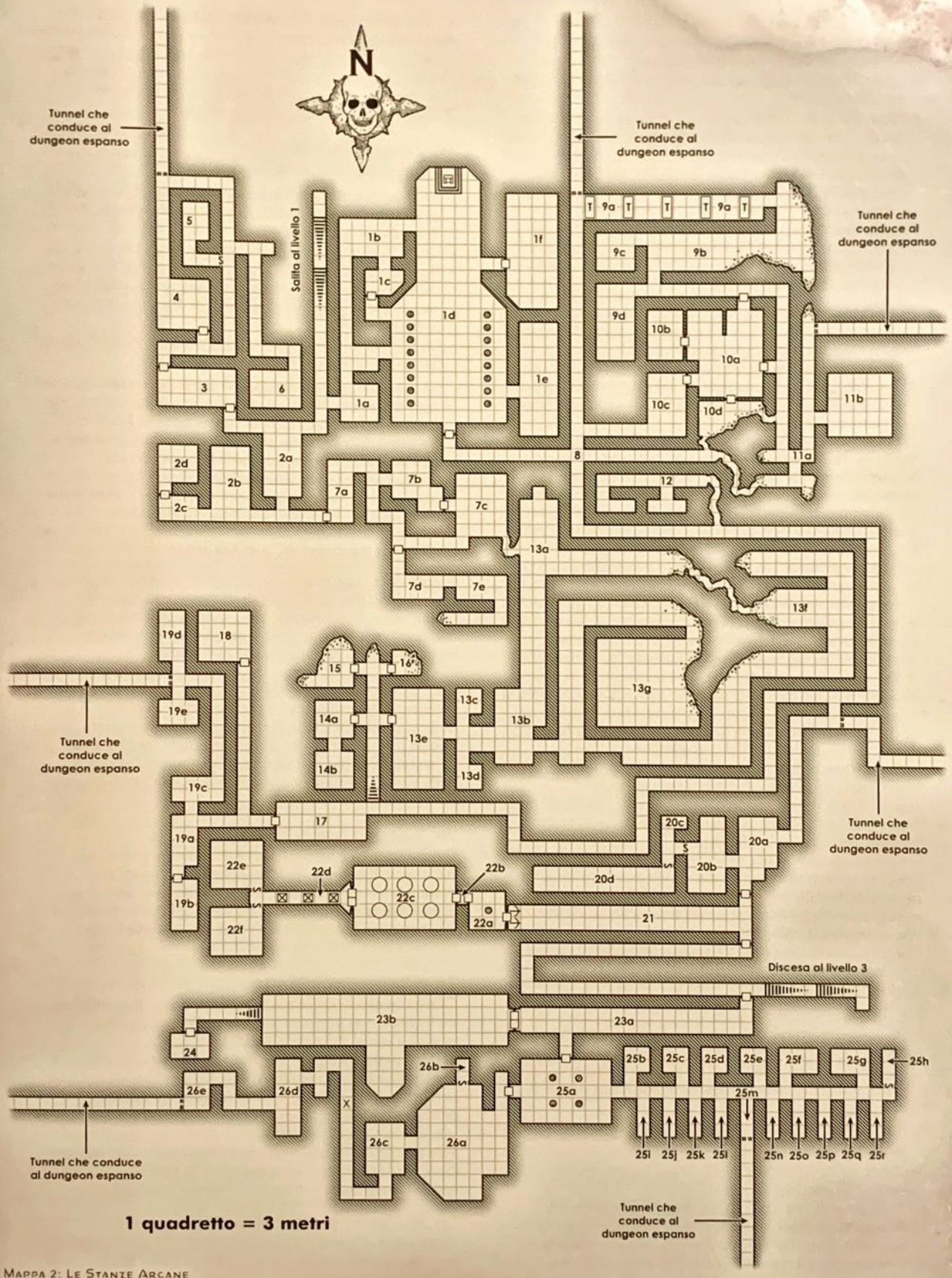
Trono. Un trono di granito si erge lungo la parete nord, in cima a un podio di pietra rettangolare.

I goblin venditori comprano e vendono merce rubata, tra cui gli oggetti elencati nel capitolo 5 del *Player's Handbook* e, in particolare, armature, scudi, armi, equipaggiamento d'avventura, strumenti, merci, cibo e bevande. I goblin comprano la merce a metà del prezzo normale e la rivendono a tre volte il prezzo normale. Il loro cibo è di pessima qualità, ma commestibile. Se un personaggio supera una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 12, può far dimezzare il prezzo di un oggetto contrattando con un goblin.

I goblin di guardia hanno l'ordine di mantenere la pace. Se scoppia una rissa o un combattimento, attaccano per tramortire i visitatori più turbolenti. I visitatori neutralizzati dalle guardie vengono trascinati fuori dal mercato fino all'area 8 e privati delle armi e dei tesori che possiedono (gli eventuali tesori confiscati dai goblin finiscono nell'area 1f).

Trono. Yek siede sul trono quando si degna di presiedere le attività del mercato. Il trono è coperto di pelli di animali e addobbato con teschi di mostri e carabattole di poco valore appese tutt'intorno.

Tesoro. I goblin di guardia possiedono un totale di 25 mr e 20 ma. Ogni goblin venditore porta con sé un grosso borsello con 3d6 mo, 3d8 ma e 3d10 mr.



Mappa 2: Le Stanze Arcane

1e. Yek l'Altissimo

Torce. Questa stanza è illuminata da tremolanti torce inserite su sostegni di ferro alle pareti.

Bugbear. Quattro **bugbear** montano la guardia agli angoli della stanza.

Goblin. Un uomo di bell'aspetto che indossa un diadema dorato (Yek l'Altissimo, un **goblin capo** in forma alterata) se ne sta steso su uno strato di cuscini all'estremità nord della stanza, mentre mangia una mela. Attorno a lui, dieci **goblin** (i leccapiedi di Yek) sono seduti su cuscini ammuffiti.

Prigioniero. Un nano che indossa un'armatura di cuoio è stato incatenato alla parete sud e imbavagliato. Ha i capelli color rame, ma qualcuno gli ha rasato la barba (vedi "Nano Rasato" più sotto).

I bugbear lavorano per Yek in cambio di denaro. Se un bugbear viene corrotto con almeno 5 mo, abbandona Yek e torna a casa sua a Skullport (dal livello 3).

Se Yek ordina ai goblin di combattere, i goblin lo fanno con riluttanza. Se almeno la metà dei goblin resta uccisa o incapacitata, gli altri fuggono. I goblin fuggono anche se qualcuno uccide Yek.

Yek indossa un diadema dorato (vedi "Tesoro" più sotto) che lo ha trasformato in un umano adulto di bell'aspetto. In questa forma, la sua taglia è Media. Se i personaggi si mostrano umili al cospetto di Yek e fanno leva sulla sua vanità, vengono trattati con cortesia. Se tentano di rubargli qualcosa o hanno fatto del male a un suo sottoposto, Yek li condanna a morte e ordina ai suoi leccapiedi goblin e ai bugbear di attaccare. Yek si unisce allo scontro solo se deve difendersi.

Se i personaggi e Yek si lasciano in buoni rapporti, tre dei leccapiedi goblin di Yek cercano di parlare con i personaggi successivamente, a debita distanza dal goblin capo. Supplicano i personaggi di porre fine alla "maledizione" di Yek rubando il diadema che lo ha trasformato in umano. Non sanno come fare e sperano che i personaggi riescano a concepire un piano. I leccapiedi possono fare in modo che tutti gli altri goblin escano dalla sala, ma non hanno modo di controllare le guardie del corpo bugbear di Yek.

Nano Rasato. Il nano rasato è Copper Stormforge, un membro del gruppo di avventurieri chiamato i Grandi Amici di Daggerford. Il suo odio per i goblin si è decuplicato quando gli hanno tagliato la barba e, se viene liberato, cerca di ucciderli tutti.

Come ricompensa per essere stato liberato, Copper offre ai suoi salvatori quella che ritiene essere un'autentica mappa del Livello del Sargauth (il livello 3). Copper ha ripiegato la mappa fino a farne un minuscolo pacchetto e l'ha stretta tra le chiappe per nasconderla ai carcerieri. Non sa che la mappa è falsa e totalmente priva di valore.

Copper è un nano degli scudi **esploratore**, con le modifiche seguenti:

- Copper è neutrale malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Parla il Comune e il Nanico. La sua velocità base sul terreno è di 7,5 metri. Possiede scurovisione entro un raggio di 18 metri, vantaggio ai tiri salvezza contro veleno e resistenza ai danni da veleno.
- È privo di armi.

Tesoro. I goblin agli ordini di Yek portano con loro un totale di 60 mr e 25 ma. Ogni bugbear ha con sé un grosso borsello che contiene 15 mo.

Il diadema di Yek è un oggetto magico non comune chiamato *diadema della perfezione umana*. Soltanto un umanoide può entrare in sintonia con questo oggetto, che lo trasforma in un umano di bella presenza, con peso e altezza nella media. Il diadema sceglie le caratteristiche fisiche della forma, come l'età, il sesso, il colore della pelle, il colore dei capelli e la voce. Solo la taglia del possessore cambia: le statistiche e i tratti razziali non cambiano, e nemmeno gli altri oggetti da lui indossati o trasportati. Rimuovendo il diadema, l'effetto termina.

1f. Tesoro di Yek

Questa stanza contiene il tesoro seguente:

- Un macabro diorama composto dai cadaveri impagliati di un beholder e sei goblin, tutti in posa da battaglia e decorati con gioielli di scena.
- Una scacchiera in avorio su un tavolino di pietra.
- Un dipinto incorniciato, alto 2,7 metri e largo 90 cm, in cui Yek è raffigurato nella sua regale forma umana e si erge orgogliosamente, sfoggiando il diadema dorato che porta sul capo.
- Un solido forziere di legno rinforzato con bande di ferro e dotato di anelli di ferro come maniglie.

Se i personaggi saccheggiano il diorama, trovano quindici gioielli di scena del valore di 1 mo ciascuno. La scacchiera in avorio vale 25 mo. Il forziere di legno contiene 2.000 ma.

Il dipinto di Yek non ha alcun valore, ma un personaggio ingegnoso potrebbe riuscire a venderlo per 50 mo, spacciandolo per il ritratto di un'importante figura storica presso un compratore ingenuo; per farlo dovrà effettuare con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 13.

2. Camere di Kalabash

Kalabash era uno degli apprendisti di Halaster, pur non essendo uno dei sette originali. È rimasto intrappolato in una sacca dimensionale per centinaia di anni e ora è impazzito definitivamente. I personaggi potrebbero incontrarlo mentre esplorano le sue stanze.

2a. Pompa dell'Acqua

Il centro di questa stanza è occupato da una pompa a mano di ferro arrugginita e da una profonda vasca di pietra. La pompa trae acqua da una sorgente situata tra i livelli del dungeon. Se si usa un'azione per manovrare la pompa, nella vasca si riversa una quantità di acqua potabile pari a (1d4 + 1) x 4 litri.

2b. Laboratorio Abbandonato

Questa camera è piena di tavoli e calderoni polverosi. Il focolare di pietra è freddo e spento. Sui tavoli sono accumulati strumenti alchemici di vario tipo, invecchiati al punto di essere inutilizzabili. Chi disturba la quiete del laboratorio in qualsiasi modo mette in allarme lo spettro nell'area 2c.

2c. Cucina del Mago

Questa cucina decrepita contiene un forno, un lavandino, un focolare con una pentola chiusa da un coperchio e vari scaffali carichi di pentole, padelle e utensili.

Uno **spettro** si è nascosto nella pentola: ne esce se qualcuno solleva il coperchio o se è disturbato da qualche rumore nell'area 2b. Lo spettro può comandare quattro pentole e padelle nelle vicinanze e manovrarle a suo piacimento; questi oggetti vanno considerati come **spade volanti** che infliggono danni contundenti anziché taglienti. Se lo spettro è sconfitto, le pentole e le padelle cadono a terra sferragliando e tornano a essere inanimate.

2d. Camera da Letto di Kalabash

Sulla porta di questa camera è appeso un cartello scritto in Comune, che recita: "Camera di Kalabash. Non

entrate se non vi chiamate Halaster." La camera contiene quanto segue:

Mobili. Un letto impolverato è disposto con la testata contro la parete nord. Ai piedi del letto, c'è un baule di legno chiuso a chiave (vedi "Baule con Trappola" più sotto). Su una scrivania nell'angolo sudest, sono stati accumulati vecchi tomi ammuffiti (vedi "Tesoro" più sotto).

Cerchio di Evocazione. Un vecchio tappeto intessuto di simboli arcani copre il centro della stanza (sul pavimento di pietra sotto il tappeto, è stato dipinto un cerchio di evocazione del diametro di 3 metri, ora parzialmente cancellato).

Il cerchio di evocazione sotto il tappeto emana un'aura magica di abiurazione se esaminato con un incantesimo *individuazione del magico*, ma tre dei suoi glifi di attivazione sono stati cancellati. Se un personaggio esamina il cerchio ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano o Indagare) con CD 15, può ricostruire il cerchio e usare una pittura o il sangue per ricostruire i glifi mancanti nel giro di 1d10 minuti.

Una volta completato, il cerchio evoca immediatamente Kalabash (CM **mago** umano Calishita; per le statistiche consultare il *Monster Manual*). Kalabash appare al centro del cerchio e attacca ogni creatura che vede. È ubriaco e subisce gli effetti della condizione avvelenato finché non torna sobrio o finché un incantesimo *ristorare inferiore* o un'altra magia analoga non pone fine alla condizione. Cancellando parte del cerchio completato, Kalabash viene trascinato di nuovo nella sua sacca dimensionale.

L'unico oggetto di valore in possesso di Kalabash è il suo libro degli incantesimi, che contiene gli incantesimi da lui preparati. Porta inoltre con sé un fiasco di vino vuoto.

Baule con Trappola. Il baule di legno è costruito solidamente e la sua serratura d'acciaio è protetta da una trappola magica. Per scassinare la serratura, è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15. Se quella prova non ha successo, o se qualcuno cerca di rompere o forzare la serratura, dal meccanismo si sprigiona un piccolo fulmine che infligge 10 (3d6) danni da fulmine alla creatura che tenta di manometterlo (senza tiri salvezza). Il forziere è vuoto, se si eccettua un biglietto scritto in Comune che recita: "Fondi per la vecchiaia. Non spenderli tutti in birra, Kalabash!"

Tesoro. Sulla scrivania sono poggiati circa venti vecchi libri. Ogni libro è vuoto e può essere venduto per 10 mo.

3. Marionetta di Halaster

Entrambe le porte di questa stanza sono difficili da aprire poiché vari mobili sono stati ammassati sul lato opposto. Effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15 è possibile aprire una porta a viva forza. Oltre a queste rozze barricate, la stanza contiene quanto segue:

Automa. Una marionetta animata di Halaster Blackcloak a grandezza naturale sta lavorando alacremente a un esperimento. La marionetta è fatta per buona parte di legno e di stoffa e ha un malridotto mantello grigio drappeggiato sulle spalle. Dozzine di occhi di stoffa sono stati cuciti sul mantello.

Tavolo. La marionetta è china su un tavolo di pietra ricoperto di attrezzature alchemiche impolverate e fiale piene di varie sostanze solide o liquide, ma nessuno di questi oggetti ha valore o è pericoloso.

La marionetta reagisce a qualsiasi movimento entro 6 metri da essa e minaccia ogni creatura che si avvicini ulteriormente, gridando con la voce di Halaster: "Che la magia ti infligga una morte terribile e dolorosa! Palle di fuoco e fulmini! Vattene!" Parla e capisce il Comune, ma non pronuncia altro che vuote minacce e il desiderio di continuare il suo "lavoro" indisturbato. Se qualcuno gli chiede a cosa stia lavorando, grida: "Magia!" e ridacchia. Se un personaggio osserva la marionetta al lavoro ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10, nota che la marionetta non fa altro che mescolare sostanze innocue tra loro e borbottare paroloni senza senso.

La marionetta è un costrutto Medio con CA 10, 8 punti ferita, una velocità base sul terreno di 6 metri, immunità ai danni psichici e da veleno e punteggi di caratteristica pari a 10. Non può essere affascinata o spaventata e non è soggetta all'indebolimento. Parla e capisce il Comune, non ha attacchi e cade a pezzi se scende a 0 punti ferita o se qualcuno lancia con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 15) su di essa. All'interno della marionetta, è nascosta un'ampolla di fuoco dell'alchimista che si frantuma quando la marionetta cade in pezzi, incendiando i suoi resti. L'ampolla non infligge alcun danno alle creature vicine quando si spezza.

Se la marionetta è distrutta, la voce di Halaster grida magicamente: "Auugh! Ora chi troverà la cura per la febbre lurida?!", poi cala il silenzio.

4. Accampamento Abbandonato

La Gilda di Xanathar aveva allestito un campo base in quest'area, ma è stata costretta ad abbandonarlo dopo uno scontro con i Grandi Amici di Daggerford.

Questa stanza è disseminata di scorte alimentari andate a male e di ciò che resta di un fuoco da campo. I cadaveri di tre bugbear e quello di un divoracervelli sono ammassati nell'angolo nordest. Se i personaggi perquisiscono i cadaveri, trovano un frammento di pergamena con la frase seguente scritta in Comune: "Tanti quante sono le stelle nel cielo." Questa è la frase di riconoscimento per entrare senza problemi nell'avamposto della Gilda di Xanathar nell'area 9.

5. Portale Arcuato per il Livello 4

Questa camera polverosa è nascosta dietro una porta segreta costruita per apparire come una normale sezione della parete.

Al centro della parete nord della stanza, è incassato un arco di pietra la cui struttura è decorata con le immagini di una pioggia di monete. Sulla chiave di volta dell'arco compare una sottile fessura. Questo è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Inserendo una moneta d'oro nella fessura della chiave di volta, la moneta scompare e il portale si apre per 1 minuto. Le altre monete inserite nella fessura scompaiono ma non aprono il portale.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'8° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 11c del livello 4, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

6. Musica dei Morti

Nel corridoio che conduce a questa camera echeggia la melodia struggente di un clavicembalo. Questa stanza contiene quanto segue:

Clavicembalo. Il centro della stanza è occupato da un clavicembalo composto interamente di ossa: perfino la tastiera è fatta di ossa di dita umane, naniche, ogre

e halfling. Dal clavicembalo si diffonde una melodia melanconica.

Incisione. Sulla parete nord, è incisa una singola battuta di note musicali, sbiadite e difficili da leggere.

Il clavicembalo d'ossa è stato incantato per suonare da solo, ma si ferma quando una creatura vivente arriva a meno di 3 metri. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno al clavicembalo e un'aura magica di necromanzia più piccola emanata da qualcosa al suo interno.

Qualsiasi personaggio dotato di competenza in uno strumento musicale può suonare correttamente sul clavicembalo di ossa le note raffigurate. Ogni altro personaggio che tenta di farlo deve effettuare una prova di Intelligenza (Intrattenere) con CD 20. In caso di successo, un teschio decorativo appeso sopra i tasti si sgancia e rivela il tesoro (vedi "Tesoro" più sotto). In caso di fallimento, il suonatore deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni necrotici e la carne delle sue mani viene consumata: le mani diventano bianche e scarnificate, ma continuano a funzionare.

Tesoro. All'interno del clavicembalo, è stata nascosta una *pergamena magica* di *rianimare morti*. Suonando le note musicali giuste, si apre uno scomparto nascosto che contiene la pergamena. Se il clavicembalo viene sfondato o spaccato, la pergamena resta danneggiata ed è inutilizzabile.

7. Scoperte Folgoranti

Alcune camere utilizzate un tempo per immagazzinare le attrezzature da scavo e il rame grezzo estratto dai giacimenti sono ora state trasformate in laboratori sperimentali di elettricità e necromanzia. Trenzia, una dei nuovi apprendisti di Halaster, conduce qui le sue ricerche.

7a. Officina di Trenzia

Questa officina ben tenuta puzza di carne putrefatta e di ozono. I tavoli sono carichi di strani strumenti di metallo concepiti per misurare l'elettricità e di alcuni pezzi di pergamena pieni di appunti con termini come "velocità di decomposizione" e "accumulazione di cariche".

Annotazione del Diario. Ispezionando nel dettaglio la camera, i personaggi troveranno un pezzo di carta che apparteneva al diario di Trenzia, con la seguente annotazione: "Giorno 1: Halaster mi ha concesso questa miniera di rame abbandonata all'interno delle Stanze Arcane. Finalmente potrò accedere alle componenti che mi servono per i miei esperimenti." Tutto ciò che segue questa frase si è scolorito fino a diventare illeggibile.

7b. Barili dei Ghoul

Barili. Dodici barili di legno sigillati e coperti di polvere sono stati allineati lungo le pareti. Tre sono vuoti, tre contengono frammenti di rame grezzo grandi quanto un pugno (per un valore di 50 mo in rame per ogni barile) e ognuno degli ultimi sei contiene un **ghoul** rannicchiato. Se uno qualsiasi di questi barili viene disturbato, tutti e sei i ghoul saltano fuori e attaccano.

Amaca. Un'amaca carica di coperte è stata appesa a due ganci lungo la parete nord (vedi "Annotazione del Diario" più sotto).

Porta Placcata di Rame. Una porta placcata di rame è situata nell'angolo sudest.

La porta placcata di rame è collegata alla griglia folgorante dell'area 7c. Se le creature nell'area 7c non sono state distrutte, la porta emana un debole ronzio quando qualcuno si avvicina. Se una creatura tocca la porta ronzante, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se una creatura indossa un'armatura di metallo, subisce svantaggio al tiro salvezza.

Annotazione del Diario. Tra le pieghe delle coperte ammuffite sull'amaca, c'è un'altra pagina del diario di Trenzia. L'unica parte leggibile del testo recita: "Giorno 3. Non mi fido più degli altri apprendisti. Quello che loro considerano misticismo in realtà è scienza, lo so bene! Non sopporto più le loro formule e il loro brusio. Se qualcuno di loro tenta di nuovo di intrufolarsi nel mio laboratorio, resterà... folgorato da una bella sorpresa!"

7c. Laboratorio di Trenzia

Trenzia ha trasformato il suo laboratorio in una gigantesca trappola folgorante, spingendosi fino al punto di sacrificare se stessa pur di costruirlo.

Piastrelle di Rame. Il pavimento è ricoperto di piastrelle di rame.

Teschio Folgorante. Il teschio placcato di metallo di una mezzelfa (Trenzia) fluttua nella stanza, emanando un brontolio crepitante ed elettrificando il pavimento con una serie di raggi folgoranti (vedi "Trenzia" più sotto).

Golem. Un **golem di carne** si erge al centro della stanza, tra tavoli distrutti, cumuli di vetri rotti e attrezzature da scavo arrugginite.

Scivolo. Uno scivolo largo 1,5 metri e alto altrettanto si apre nell'angolo sudest e scende di 6 metri incurvandosi fino all'area 13a (lo scivolo contiene appigli per le mani e i piedi in abbondanza e non è richiesta alcuna prova di caratteristica per scendere).

Trenzia. Dopo essere impazzita a furia di condurre esperimenti scientifici e necromantici, Trenzia convinse Halaster a trasformarla in un **teschio infuocato**, con le modifiche seguenti:

- Il teschio possiede resistenza ai danni da fuoco e immunità ai danni da fulmine.
- Ha preparato l'incantesimo *fulmine* al posto di *palla di fuoco*.
- Il suo attacco Raggio di Fuoco è sostituito dall'opzione d'attacco Raggio Folgorante, che infligge danni da fulmine invece di danni da fuoco.

A ogni suo turno, il teschio usa la sua azione per elettrificare il pavimento ricoperto di rame con i suoi raggi folgoranti. Il pavimento rimane elettrificato fino all'inizio del turno successivo del teschio. Finché il pavimento è elettrificato, ogni creatura che mette piede sulle piastrelle di rame o inizia il proprio turno a contatto con le piastrelle subisce 10 (3d6) danni da fulmine. Invece di subire danni, il golem di carne recupera 10 punti ferita ogni volta che inizia il proprio turno sul pavimento elettrificato.

Se il teschio è distrutto e ringiovanisce successivamente (vedi il tratto Ringiovanimento del teschio infuocato), riprende a elettrificare il pavimento e a difendere la stanza, con o senza il golem.

Golem di Carne. Il golem di carne ha l'ordine di uccidere tutti gli intrusi e di non uscire mai dalla stanza. Obbedisce a questi ordini e agli altri ordini del teschio finché non entra in uno stato di berserk. Se il golem attacca il teschio di Trenzia mentre è in berserk, il teschio usa la sua azione successiva per tentare di calmare il golem. Mentre tenta di calmare il golem, il teschio non può elettrificare il pavimento.

7d. Disastri Minerari

Tre **ghast** si sono rannicchiati dietro la porta che conduce a quest'area, in attesa di attaccare.

Questa stanza contiene ciò che resta di un'operazione mineraria. Il pavimento è disseminato di picconi e martelli,

nonché delle ossa rosicchiate, delle vesti nere strappate e degli stivali di gomma di una mezzelfa maga. Il teschio della mezzelfa è visibilmente assente (le ossa e le vesti appartenevano a Trenzia: Halaster gettò il suo corpo in pasto ai ghast).

7e. Vena di Rame

Vena di Rame. Un tratto di pietra della parete è attraversato da una vena di rame allo stato grezzo.

Rifiuti. Un pezzo di carta giace sul pavimento.

Il pezzo di carta è un altro frammento del diario di Trenzia che recita: "Giorno 10. Grazie ai fulmini e ad alcuni cavi di rame, ho creato un branco di ghoul, ma Hal non ne è rimasto impressionato. Dice che non sono pronta per il Nucleo del Dweomer e i suoi segreti arcani. Gli dimostrerò il contrario. Il suo golem di carne mi ha dato un'idea per una trappola più insidiosa di qualsiasi trappola che Hal potrebbe mai concepire. I fulmini... esiste qualcosa che non possano fare?"

8. Crocevia degli Affreschi

Gli affreschi alle pareti di questo quadrivio raffigurano alcuni nani degli scudi al lavoro. Le immagini sono animate magicamente: i nani fanno rotolare i barili e li impilano, scolpiscono blocchi di pietra, bevono da boccali di pietra e così via. Quando i personaggi si incamminano lungo un determinato corridoio, i nani li salutano con la mano e di tanto in tanto fanno l'occhiolino. Questi affreschi animati sono innocui.

9. Postazione di Guardia di Occhi di Ragno

La Gilda di Xanathar controlla questo angolo del dungeon. Shunn Shurreth, un esule drow che gode del favore del beholder signore del crimine, comanda le forze stanziate in quest'area.

9a. Corridoio con Trappole

Bugbear. Due **bugbear** montano la guardia all'estremità est di questo lungo corridoio, nel punto in cui si restringe fino a misurare 3 metri di larghezza.

Trappole dei Dardi. La parete nord nasconde cinque trappole dei dardi avvelenati, innescate dalle piastre a pressione sul pavimento contrassegnate con la T sulla mappa 2.

I bugbear Bolgus e Bulkar disattivano le trappole dei dardi quando i membri della Gilda di Xanathar si avvicinano. Quando da ovest arrivano delle creature sconosciute, Bolgus grida loro di fermarsi e Bulkar chiede: "Quanti occhi ha Xanathar?" La risposta esatta è: "Tanti quante sono le stelle nel cielo." Se qualcuno risponde in modo sbagliato, i bugbear lo invitano a farsi avanti ma non disattivano le trappole.

Se i personaggi arrivano dall'area 9b senza una scorta della Gilda di Xanathar, i bugbear li attaccano.

Dardi Avvelenati. Le cinque trappole dei dardi avvelenati sono inserite nelle pareti a nord delle piastre a pressione. Se un personaggio cerca potenziali trappole all'interno del corridoio ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, avvista la piastra a pressione più vicina e i fori dei dardi nella parete a nord di essa.

Quando un peso superiore a 10 kg si trova su una piastra a pressione, quattro dardi vengono scagliati dalla parete nord. Ogni dardo effettua un attacco a distanza (+8 al tiro per colpire) contro un bersaglio casuale sopra la piastra a pressione. Se un dardo colpisce, infligge 2 (1d4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Ogni trappola può essere innescate tre volte prima che la sua riserva di dardi si esaurisca.

Leva Nascosta. Una leva, nascosta da una finta sezione del muro di pietra accanto alla postazione dei bugbear, consente di attivare e disattivare le trappole dei dardi avvelenati. Se un personaggio ispeziona l'area, trova la falsa pietra e la leva effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

9b. Banda di Shunn

Lanterne. Alcune malridotte lanterne a olio sono state appoggiate sui blocchi di pietra rovesciati nella stanza, illuminando questa sala parzialmente crollata.

Mobili. Varie casse, barili e sette brandine di legno sono state allineate lungo le pareti.

Gilda di Xanathar. Sette membri della Gilda di Xanathar (NM **malviventi** umani) e il loro capo Shunn "Occhi di Ragno" Shurreth (vedi "Shunn Shurreth" più sotto), si sono radunati attorno a un fuoco da accampamento al centro della sala. Due **divoracervelli** si sono innestati nei crani di due membri della Gilda di Xanathar. Le creature usano il loro tratto Individuazione dei Senzienti per percepire telepaticamente le creature intelligenti in arrivo.

Shunn e i suoi malviventi non possono essere sorpresi se i divoracervelli percepiscono gli intrusi in avvicinamento. Se il corpo ospite di un divoracervelli resta ucciso, la creatura cerca di trovarne un altro.

Shunn Shurreth. Shunn ha deluso una drow sacerdotessa di Lolth, che ha scagliato su di lui una maledizione e lo ha esiliato. La maledizione lo ha trasformato parzialmente in un ragno, dotandolo di otto occhi rossi da aracnide, una bocca piena di zanne e un'ispida peluria nera che ricopre i suoi arti snelli. Un incantesimo *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* può restituire a Shunn la sua forma naturale, ma il drow non vuole che la maledizione sia rimossa. Il suo aspetto mostruoso incute paura nei cuori dei suoi compagni d'armi e gli ha procurato il favore di Xanathar. Shunn crede che se tornasse alla sua forma normale, la sua influenza sulla banda si indebolirebbe, come anche il suo prestigio presso la Gilda di Xanathar.

Shunn è un **drow combattente scelto**, con le modifiche seguenti:

- Shunn è legale malvagio.
- Finché è maledetto con le fattezze di un ragno, può scalare le superfici più difficili e muoversi anche sui soffitti, senza dover effettuare una prova di caratteristica.

Shunn si muove e conversa con insolita eleganza e predilige la diplomazia alla violenza quando ha a che fare con gli avventurieri. Se i personaggi sembrano interessati a una tregua, Shunn offre loro 50 mo in cambio della chiave rubata dai topi mannari che infastidiscono la sua banda. La banda di Shunn aveva trovato la chiave di pietra su questo livello di Sottomonte e sta ancora cercando la serratura che essa può aprire.

Se Shunn o i suoi sgherri vengono attaccati, il drow chiama in aiuto i bugbear dell'area 9d. In qualsiasi conflitto, l'obiettivo di Shunn è catturare i suoi nemici e trascinarli a Skullport come trofei. Una volta laggiù, i prigionieri vengono deportati all'Isola del Teschio e lasciati alle amorevoli cure del Comandante Sundeth (vedi "Skullport" a pagina 303).

Scorte. I barili e le casse di quest'area contengono acqua e cibo essiccato sufficienti per il sostentamento di un singolo individuo per 600 giorni o della banda di Shunn per 30 giorni.

Tesoro. I malviventi portano con loro un totale di 14 mo in monete. Shunn porta appesa a un cordino nero attorno al collo una chiave d'argento (5 mo) che apre il forziere placcato in argento dell'area 9c.

9c. Tesoro della Banda

Barili. Alcuni ripiani di pietra lungo le pareti sono carichi di barili talmente vecchi e marciti che cadono a pezzi non appena qualcuno tenta di maneggiarli (la birra e l'acqua che contenevano sono evaporate ormai da tempo).

Tavolo e Forziere. Un grosso tavolo di pietra ricoperto di ragnatele occupa il centro della stanza, con sopra un forziere di legno placcato in argento.

Tesoro. Il forziere è protetto da una serratura che può essere aperta con la chiave d'argento di Shunn Shurreth, ma può anche essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Il forziere contiene 100 mo, che Shunn usa per pagare la sua banda.

9d. Dormitori dei Bugbear

Dieci **bugbear** dormono sul pavimento polveroso di questa stanza. Accorrono a indagare qualora sentano dei rumori sospetti nell'area 9b.

10. Tempio delle Melme

Queste quattro stanze compongono un tempio dedicato all'acqua e alle melme. Tutte le porte che conducono a queste stanze sono decorate con vari simboli acquatici e ogni porta, una volta chiusa, forma un ambiente sigillato a tenuta stagna.

10a. Il Teschio nel Cubo

Stanza Pulita. Questa stanza dal soffitto alto 9 metri è perfettamente pulita e priva di qualsiasi traccia di polvere o di detriti.

Affreschi. Sulle pareti sono stati dipinti vari affreschi, che raffigurano orrende città ciclopiche di pietra nera sommerse dalla furia del mare.

Melma Gigante. Un **cubo gelatinoso** con spigolo di 9 metri è intrappolato all'interno della stanza. Il mostro si trova nell'angolo nordest quando i personaggi arrivano nella stanza per la prima volta. Al centro della creatura fluttua il teschio di un nano ricoperto di vetro. Se un personaggio effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, capisce che il teschio non sta levitando, ma che è sospeso all'interno di un enorme cubo gelatinoso.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno al teschio, che apparteneva a un duergar. Halaster ha preservato nel teschio la capacità magica dei duergar di ingrandirsi. Ora il teschio ha il potere di ingrandire il cubo gelatinoso e il suo rivestimento in vetro lo protegge dall'acido digerente del cubo. La rimozione del teschio dal cubo gelatinoso fa sì che il cubo torni alla sua taglia normale (con spigolo di 3 metri). Il teschio è privo di proprietà magiche, se si eccettua la sua capacità di ingrandire i cubi gelatinosi (e forse le altre melme, a discrezione del DM).

Finché è ingrandito dal teschio del duergar, il cubo gelatinoso possiede le seguenti statistiche modificate:

- Il cubo è Mastodontico e può contenere fino a nove creature Grandi o fino a trentasei creature di taglia Media o inferiore contemporaneamente.
- Può effettuare fino a quattro attacchi con uno Pseudopode nel suo turno e dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.
- Quando il cubo torna alla sua taglia normale, le creature che non può più contenere vengono espulse negli spazi liberi attorno ad esso.

10b. Stanza Allagata

Questo laboratorio dal soffitto alto 6 metri è completamente riempito da una quantità di acqua salata pari a 24.000 cubi con spigolo di 30 cm e generata da un incantesimo di cui è stato perduto il controllo. Se qualcuno apre la porta, l'acqua si riversa nell'area 10a. Le creature entro 6 metri dalla porta aperta sono investite dalla massa d'acqua e devono effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 12. Ogni creatura che fallisce il tiro salvezza cade a terra prona e subisce 5 (1d10) danni contundenti.

Una volta che l'acqua è uscita, riempie entrambe le stanze alla profondità di poco più di un centimetro. Assieme all'acqua, viene riversato nell'area 10a il cadavere marcescente di un mago umano che indossa una tunica verde e viola. Questo è tutto ciò che resta di Salamanth, uno dei più avventati apprendisti di Halaster.

Tesoro. Se i personaggi ispezionano la stanza trovano alcuni tavoli rovesciati, libri corrosi dall'acqua salata e una bacchetta di vetro (il focus arcano del mago defunto) del valore di 25 mo.

10c. Altare di Juiblex

Falso Altare. Al centro di questa stanza alta 6 metri, è situato un altare in pietra calcarea sormontato da un cumulo deforme d'oro, che sembra quasi sia stato riversato sull'altare in forma fusa e abbandonato sul posto finché non si è raffreddato e indurito (in realtà, è un'**ameba paglierina** dal colore insolito, intrappolata in una stasi magica).

Bassorilievi. Una muffa nera penzola dagli occhi senza palpebre e dalle bocche spalancate scolpite sulle pareti (i bassorilievi sulle pareti rappresentano il signore dei demoni Juiblex, eternamente affamato; anche se inquietanti, le immagini sono innocue).

Un esame ravvicinato dell'altare rivela un'iscrizione in Abissale che recita: "Un dono di carne ceduto volontariamente può placare la nostra fame eterna." Se un personaggio ispeziona il "cumulo d'oro", può cogliere la sua vera natura effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 12. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno all'ameba paglierina, che suggerisce la presenza di un campo di stasi.

Il campo di stasi immobilizza la melma, ma la rende anche resistente ai danni. Questa magia viene dissolta quando la creatura entra in contatto con la carne o è bersagliata da un incantesimo *dissolvi magie* (CD 17) lanciato con successo. Una volta liberata dalla stasi, l'ameba paglierina attacca.

10d. Stanza Crollata

Questa stanza è parzialmente crollata, ma qualcuno ha scavato dei tunnel attraverso le sezioni che hanno ceduto, per accedere ai corridoi del dungeon situati più a sud e a est. Il pavimento è ricoperto di polvere e di detriti, ma la stanza non contiene nulla di interessante.

11. Tana di Midna

Un'apprendista di Halaster si impossessò di quest'area e ne fece il suo laboratorio alcuni secoli fa, usando la sua padronanza dell'incantesimo *servitori inosservati* per creare vari aiutanti invisibili. I servitori inosservati rimasero nell'area anche dopo la sua morte, in attesa del suo ritorno. Midna Tauberth, una dei Grandi Amici di Daggerford, di recente si è intrufolata in questa sala e ora la usa come area di riposo.

11a. Corridoio della Degenerazione

Le pareti di questo passaggio sono decorate con le immagini di maghi che cedono alla follia e vengono trasformati in nothic. Un'immagine particolarmente vivida mostra dei fasci di luce verde che si sprigionano da un libro di incantesimi e trasformano un mago in una fauce gorgogliante.

11b. La Signora degli Inosservati

La luce tremolante proiettata da alcuni incantesimi *fiamma perenne* si riversa fuori da questa stanza fin nel corridoio. Questa camera dal soffitto a volta alto 4,5 metri contiene quanto segue:

Luce. Su quattro sostegni di ferro per torce installati agli angoli della stanza sono stati lanciati altrettanti incantesimi *fiamma perenne*.

Midna. Midna Tauberth (NM **sacerdotessa** di Shar umana) si rilassa su una delle grosse poltrone situate al centro della stanza, servita e riverita da nove **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A). Porta al collo due simboli sacri: uno a forma di moneta dorata (il simbolo di Waukeen, dea del commercio) e l'altro di disco nero orlato di viola (il simbolo di Shar, dea dell'oscurità e della perdita).

Mobili. Vari tavoli e scaffali vuoti sono stati allineati lungo le pareti. Lungo la parete sud è situato invece un lungo tavolo da banchetto carico di cibo fresco su vassoi di rame e brocche di rame colme di vino fino all'orlo. Il ritratto di un Halaster sorridente è appeso alla parete sopra il tavolo.

Ogni giorno all'alba i vassoi e le brocche del tavolo si riforniscono magicamente di cibo e vino fresco, grazie alla magia di Halaster. L'effetto produce cibo e vino a sufficienza per dodici persone. La magia permane fintanto che il tavolo rimane in questa stanza e ci sono piatti e vasellame a sufficienza da contenere il cibo.

Midna Tauberth. Midna non gradisce l'idea di condividere la tana che ha appena scoperto con qualcun altro. Consiglia ai personaggi di andarsene, altrimenti subiranno la collera dei suoi servitori invisibili. Se i personaggi non se ne vanno subito, Midna ordina ai servitori di malmenarli fino a tramortirli. Se sembra che i servitori stiano per perdere lo scontro, li richiama all'ordine e, a puro scopo di sopravvivenza, si scusa per la sua arroganza e concede ai nuovi arrivati di usufruire del cibo e del vino sul tavolo.

Se il revenant Halleth (vedi il livello 1, area 37) è presente, cerca di uccidere Midna e di recuperare il suo simbolo sacro di Waukeen. Midna lo aveva rubato dal cadavere di Halleth e, se si ritrova di fronte al revenant, indietreggia e ordina ai suoi servitori inosservati viventi di difenderla. Se Midna muore e il simbolo sacro di Waukeen è restituito ad Halleth, la sete di vendetta del revenant è placata e sia Halleth che il simbolo sacro si sbriciolano in polvere.

Servitori Inosservati Vivi. I servitori inosservati obbediscono agli ordini di Midna perché la donna assomiglia alla loro creatrice. Seguono Midna e possono uscire dalla stanza per esaudire ogni suo desiderio. Midna non ha modo di distinguere un servitore dall'altro, il che significa che quando impartisce un ordine, tutti i servitori obbediscono a quell'ordine. Non può impartire un ordine a un singolo servitore senza che gli altri si mettano a svolgere quello stesso compito.

Tesoro. Il simbolo sacro di Shar che Midna indossa è un piccolo disco di ossidiana appeso a una catenella d'argento. Il simbolo sacro di Waukeen è un piccolo disco d'oro su cui è impresso di profilo il volto della dea. I simboli sacri valgono 25 mo ciascuno.

Il ritratto di Halaster sorridente è largo 90 cm e alto 1,5 metri. È privo di proprietà magiche, ma vale 25 mo; tuttavia, è scomodo da trasportare.

12. Strumenti dei Nani

Lungo questi corridoi, sono disposti numerosi tavoli e scaffali di pietra fatiscenti su cui poggiano pesanti incudini, mole, pinze, martelli, scalpelli e altri strumenti di fattura nanica.

Portale Arcuato per il Livello 5

Nella parete all'estremità del corridoio ovest, è incassato un portale arcuato (vedi "Portali" a pagina 12). Un'ispezione ravvicinata rivela l'immagine di un albero morto incisa sulla sua chiave di volta. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Toccando l'arco con un ramo o un rametto morto, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'8° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 3b del livello 5, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

13. Apprendisti Mutati

Questa sezione del dungeon, un tempo una miniera nanica di mithral, ospita gli apprendisti che cercarono di scoprire i segreti della Trama e furono trasformati in fauci gorgoglianti e in nothic.

13a. Altare di Dumathoin

Fauce Gorgogliante. Una **fauce gorgogliante** si aggira per il corridoio a est, attaccando a vista ogni creatura.

Equipaggiamento. Carrelli minerari rovesciati e attrezzature da scavo inutilizzabili di vario tipo giacciono sul pavimento.

Altare. Un altare di pietra rossa macchiato da una miriade di piccole impronte digitali occupa l'alcova sul lato nord.

L'altare è un blocco di pietra oblungo di colore rosso scuro, alto 90 cm e del peso di 250 kg. È decorato con incisioni in Nanico che riproducono una serie di preghiere a Dumathoin, il Custode dei Segreti sotto la Montagna. L'altare è ricoperto di impronte delle dita unte dei goblin, cosa che ogni nano considererebbe un sacrilegio. Se un personaggio dedica del tempo a ripulire l'altare, ottiene il dono magico seguente: tutte le porte segrete gli risulteranno chiaramente visibili per le 24 ore successive. Un personaggio che profana volontariamente l'altare in questo modo e poi lo ripulisce non ottiene questo dono (le divinità naniche sono poco indulgenti).

Tesoro. Sotto uno dei carrelli minerari rovesciati sono nascosti quattro frammenti di mithral allo stato grezzo; ognuno vale 25 mo e pesa 5 kg.

13b. Muro di Ossa e Ruggine

Questa stanza è divisa in due da un muro alto 2,4 metri e spesso 60 cm, composto da scheletri di hobgoblin e armature arrugginite; resta solo un varco di 60 cm tra la cima del muro e il soffitto. Una creatura Minuscola può passare attraverso le varie esili aperture che si aprono nel muro. Per scalarlo è necessario effettuare con successo

una prova di Forza (Atletica) con CD 12. Il muro può essere sfondato o abbattuto facilmente, ma il crollo genera un forte rumore e attira i nothic che si trovano nell'area 13e.

13c–13d. Sale da Bagno Vuote

Ognuna di queste stanze contiene una pompa arrugginita (guasta), vasche e latrine di pietra separate da sottili divisori di ardesia.

13e. "Nothic Qualcosa di Strano?"

Un incantesimo *serratura arcana* è stato lanciato sulla porta ovest. Rizzeryl, il drow mago (vedi l'area 14) può passare attraverso la porta. Le altre creature devono aprire la porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

Nothic. Quattro **nothic** si annidano in questa stanza (vedi sotto).

Equipaggiamento. Alcuni bassi ripiani di pietra lungo le pareti sono carichi di numerose paia di stivali nanici malridotti. Ai pioli piantati sulle pareti soprastanti sono appesi elmi nanici arrugginiti e occhialoni impolverati dalle cinghie di cuoio sdrucite.

I nothic sono impazziti e attaccano quasi tutte le creature che incontrano, ma si lasciano spaventare facilmente e rapidamente da uno sfoggio di magia. Quando capiscono di essere in presenza di uno o più incantatori, i nothic diventano leggermente più collaborativi. Sanno che varie creature bipedi simili a topi si sono rintanate dall'altro lato della porta ovest, e che il loro padrone è un "mago elfo dalla pelle viola, gli occhi rossi e i capelli bianchi".

13f. Miniera Gorgogliante

Le pareti di questa sezione parzialmente crollata del dungeon sono attraversate da vene di rame. Tre **fauci gorgoglianti** si sono radunate qui e iniziano a farfugliare quando qualche altra creatura si avvicina. Combattono fino alla morte.

13g. Colpo Grosso

I personaggi sentono il rumore di una battaglia mentre attraversano il corridoio che conduce a questa stanza alta 3 metri, che è parzialmente crollata e presenta i seguenti elementi:

Luce. La stanza è illuminata da una singola lanterna poggiata al centro del pavimento.

Equipaggiamento. I carrelli minerari all'interno della stanza contengono vari cumuli di rame allo stato grezzo.

Battaglia. Un combattente ferito di nome Rex il Martello (LM **campione** umano Illuskan a cui rimangono 22 punti ferita; vedi l'appendice A) si trova nell'angolo sudest ed è stato messo alle strette da un feroce **mezzoloth** e da due **nothic**. Tre nothic senza vita (uccisi da Rex) giacciono a terra lì accanto.

Il mezzoloth è stato evocato e vincolato a Sottomonte da Halaster. Ha il compito di impedire agli intrusi di saccheggiare il dungeon. Usa la telepatia per controllare i nothic, che lo servono soltanto perché ne hanno paura.

Rex il Martello. Rex era il fondatore e il capo del gruppo di avventurieri malvagi noto come i Grandi Amici di Daggerford. Sebbene avesse sentito parlare dei pericoli di Sottomonte, Rex credeva (basandosi sui successi conseguiti da Durnan e da altri abili esploratori) che i Grandi Amici avrebbero tolto di mezzo in un batter d'occhio i mostri che si annidavano all'interno. Ma si sbagliava di grosso. Come spesso capita nei gruppi malvagi, i Grandi Amici avevano un grosso problema di coesione. Stanco dei litigi dei suoi compagni, Rex decise di mettersi in proprio. Stava setacciando questa stanza in cerca di bottino quando il mezzoloth e i nothic lo hanno assalito alle spalle, precludendogli ogni via di fuga.

Se i personaggi giungono in suo soccorso, Rex esprime la sua gratitudine prima di bere la pozione di guarigione nel suo zaino (vedi "Tesoro" più sotto). In apparenza si comporta in modo amichevole, sembra sicuro di sé e impaziente di scoprire i segreti di Sottomonte. È più che disposto a unirsi al gruppo in cambio di una parte equa dei bottini recuperati. Una volta tornato in piena salute (o comunque abbastanza in salute), tuttavia, Rex abbandona la sua facciata amichevole e cerca di obbligare i personaggi a obbedire ai suoi ordini con la forza, insultando e minacciando chiunque osi sfidarlo. La situazione non fa che peggiorare finché Rex non viene cacciato dal gruppo a viva forza o il gruppo stesso si scioglie.

Tesoro. Accanto a uno dei carrelli della miniera, c'è lo zaino di Rex, che contiene una spada corta argentata, un rotolo di corda di canapa lungo 9 metri, 2 giorni di razioni, un'ampolla d'olio, un borsello contenente 13 mo e una *pozione di guarigione*. Anche la lanterna a olio al centro della stanza appartiene a Rex.

I carrelli della miniera contengono circa un migliaio di frammenti di rame allo stato grezzo; ognuno pesa 5 kg e vale 1 mo. I carrelli sono talmente vecchi che i loro assali si sono piegati e arrugginiti e sono ormai inutilizzabili.

14. Base della Resistenza

Un drow mago di nome Rizzeryl ha preso il controllo di queste due camere, assieme al quasit suo servitore e a otto topi mannari. Almeno per ora, Rizzeryl e i topi mannari sono fedeli alleati.

Rizzeryl lavora per due gruppi: la Casata Auvryndar, una casata drow di basso rango di Menzoberranzan che lentamente e segretamente sta consolidando il suo potere a Sottomonte, e gli Zhentarim, che sperano di scacciare la Gilda di Xanathar da Skullport. I suoi legami con la Rete Nera hanno fatto di Rizzeryl un nemico della Gilda di Xanathar, che attualmente controlla Skullport e cerca di consolidare il suo controllo sui livelli superiori di Sottomonte.

Rizzeryl ha iniziato a sabotare le attività della Gilda di Xanathar a questo livello con l'aiuto della banda di topi mannari provenienti da Skullport. Il drow mago e i topi mannari non hanno motivo di comportarsi ostilmente con gli avventurieri, se questi li lasciano stare.

14a. Nascondiglio di Rizzeryl

Sul lato esterno di questa porta, è stato dipinto un murale che raffigura un mantoscuro in procinto di assalire un ignaro nano intento a esaminare una gemma scintillante. Sulla porta è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana*. Il drow mago Rizzeryl e la sua banda di topi mannari possono attraversare la porta, mentre le altre creature devono forzarla con la magia o effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

La stanza contiene quanto segue:

Drow. Il **drow mago** Rizzeryl (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) è seduto su una sedia nell'angolo sudovest, immerso in una trance. Se sente qualcuno arrivare dalla porta est, lancia *invisibilità superiore* su se stesso.

Tavolo. Su un tavolo di legno al centro della stanza, è stata costruita una mappa usando pietre e sassi per formare porte e pareti (vedi "Mappa sul Tavolo" più sotto).

A Rizzeryl piace restare invisibile e intrattenere una conversazione con gli intrusi, nella speranza di scoprire le loro intenzioni. Un eventuale forte rumore in questa stanza mette in allarme i topi mannari nell'area 14b, che restano nascosti finché Rizzeryl non li chiama.

Rizzeryl offre agli avventurieri una ricompensa se distruggono entrambi gli avamposti della Gilda di Xanathar su questo livello (aree 9 e 20) e gli portano le teste di entrambi i capi della gilda, di cui fa i nomi: Nadia l'Indomita e Shunn Shurreth. Rizzeryl non rivela la natura della ricompensa, ma si limita a dire che renderà l'esplorazione di Sottomonte più facile per il gruppo. Se i personaggi gli consegnano le teste di Nadia e Shunn, Rizzeryl porge loro una chiave di pietra custodita in questa stanza (vedi "Scomparto Segreto" più sotto). Se i personaggi lo attaccano, Rizzeryl chiama i topi mannari in sua difesa ed evoca un **quasit**. Se gli avventurieri sconfiggono queste forze, Rizzeryl cede la chiave di pietra in cambio della vita.

Rizzeryl conosce la strada che porta a Skullport attraverso il livello 3 e può condividere questa informazione con un gruppo di avventurieri amichevoli che lo abbia aiutato. Si rifiuta di divulgare la sua affiliazione alla Casata Auvryndar, ma può rivelare quella agli Zhentarim, se uno o più personaggi si identificano come membri di quella fazione. Se i personaggi hanno bisogno di assistenza, Rizzeryl li incita a contattare Bosskyn Gorrb, un tiefling membro della Rete Nera che lavora a Skullport. Rizzeryl informa inoltre i personaggi che i servitori di Xanathar consentono di passare a chiunque esibisca apertamente il simbolo di Xanathar (vedi sotto).

Scomparto Segreto. Una pietra del pavimento sotto la sedia di Rizzeryl è rimuovibile e nasconde uno scomparto segreto che può essere trovato effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Lo scomparto contiene tre oggetti: il libro degli incantesimi rilegato in cuoio di Rizzeryl (con tutti gli incantesimi che ha preparato, più *serratura arcana* e *inviare*), una chiave di pietra lunga 30 cm, una bacchetta di legno di relitto lunga 30 cm sulla cui estremità è inciso il simbolo di Xanathar (un cerchio con dieci raggi equidistanti che si irradiano dalla circonferenza). Rizzeryl usa questa bacchetta non magica per oltrepassare il guardiano nell'area 20a e raggiungere Skullport senza fastidi.

La chiave di pietra pesa 5 kg e mostra la seguente iscrizione in Nanico: "Incontrami sul Livello Perduto. Trova il mio gemello nella Palude Strisciante." Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno alla chiave, che apre un portale magico collegato ai livelli 6 e 8 di Sottomonte (vedi il livello 6, area 34b, e il livello 8, area 3, per ulteriori informazioni su ogni portale). Rizzeryl sa che i livelli 6 e 8 di Sottomonte sono chiamati rispettivamente il Livello Perduto e la Palude Strisciante, ma non ha esplorato né l'uno né l'altro.

Mappa sul Tavolo. I topi mannari hanno disposto le pietre sul tavolo in modo da formare una mappa accurata di questo livello di Sottomonte; la mappa, tuttavia, non include le camere nascoste dietro le porte segrete (le aree 5, 20c, 20d, 22e, 22f, 25h e 26b). Non c'è modo di trasportare questa mappa altrove senza scombinare le pietre che la compongono, cosa che la renderebbe inutilizzabile.

14b. Dormitori dei Topi Mannari

Otto **topi mannari** in forma umana dormono su lerce brandine in questa stanza. Sono fedeli agli Zhentarim e determinati a spingere la Gilda di Xanathar fuori da Skullport e da Sottomonte.

I topi mannari sono umani sporchi e trasandati di varie età, dagli arti sottili e dagli occhi luccicanti, scossi da vari tic nervosi e con indosso luridi abiti puzzolenti e sformati. Il loro capo è una volgare donna di mezza età di nome Zilitsa Ilvarren. Ha un carattere astioso, ma mantiene un buon rapporto con Rizzeryl, di cui ammira l'intelligenza. Gli altri sono un branco di squinternati degenerati endogamici che hanno passato troppi anni sottoterra e hanno paura della luce. I maschi si chiamano Frek, Henk e Kozrik e le femmine si chiamano Arreth, Elabbor, Kreena e Sybilee.

Tesoro. Lungo la parete sud è stato collocato un forziere di legno che non è chiuso a chiave e contiene 30 mo, un boccale di rame simile a quelli trovati nell'area 22a (5 mo), uno scettro d'argento sporco e ossidato, sormontato da una runa Nanica che simboleggia la "giustizia" (25 mo) e tre dozzinali romanzi d'appendice dalle pagine sgualcite, intitolati *Fuga dall'Inferno, Volumi 1, 2 e 3* (una serie libertina che narra gli amori di un tiefling).

15. Trono Polveroso

Rovine. Buona parte di questa stanza è crollata molto tempo fa e ciò che resta è ricoperto di polvere.

Impronte. Sul pavimento polveroso sono visibili le impronte lasciate dai topi mannari in forma umana, che si dirigono in varie direzioni.

Trono. Uno spartano trono di pietra è stato collocato lungo la parete sud. Oltre di esso sono visibili alcuni cumuli di detriti e un tunnel crollato.

Un'ispezione del trono e della stanza circostante non consente di trovare nulla di valore. I topi mannari dell'area 14 hanno già setacciato a fondo la stanza.

16. Stanza Parzialmente Crollata

La parte posteriore di questa stanza è crollata, coprendo il pavimento di polvere e detriti. Nessuno è più stato qui da secoli e non rimane nulla di valore.

17. Rugginofagi Affamati

Questa vecchia sala delle feste ha un soffitto arcuato alto 9 metri e contiene quanto segue:

Rugginofagi. Al centro di questa stanza, due **rugginofagi** si contendono un elmo d'acciaio arrugginito, facendolo rotolare qua e là ogni volta che si sferrano un colpo l'un l'altro.

Decorazioni. Le pareti sono decorate con bassorilievi raffiguranti dei nani che cantano e bevono. Lungo le pareti nord e sud sono stati installati dodici sostegni per torce di ferro a intervalli di 3 metri.

I rugginofagi non riescono a trovare abbastanza metalli ferrosi per placare la loro fame. L'elmo costituisce una distrazione temporanea che i personaggi possono sfruttare per attraversare la sala senza pericoli la prima volta che passano da questa parte. La volta successiva che giungono qui, tuttavia, i rugginofagi li stanno aspettando.

I sostegni per torce piantati nelle pareti sono oltre la portata dei mostri, ma costituiscono uno spuntino irresistibile se gettati in pasto alle creature. Per strappare un sostegno per torce, è necessario usare un'azione ed effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Un sostegno è sufficiente a distrarre i rugginofagi per 1d6 minuti.

18. Deposito Congelato

I nani Melairkyn usavano questa camera per conservare le loro scorte grazie al freddo, ma Halaster l'ha trasformata in una trappola. La stanza ha i tratti seguenti:

Freddo. Nella stanza aleggia un freddo intenso.

Runa Splendente. Le pareti della stanza salgono per 3 metri, poi si ripiegano verso l'interno per formare un tetto piramidale il cui apice arriva a 12 metri d'altezza. Sul muro inclinato del lato nord, è incisa una runa Nanica alta 3 metri che emana una debole luce azzurra.

Ogni personaggio che conosce il Nanico sa che la gigantesca runa sul muro nord è un antico simbolo che significa "freddo". Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno alla runa. La magia della runa abbassa la temperatura della stanza fino a –18 gradi.

Quando in questa stanza viene lanciato un incantesimo (inclusi quelli lanciati dagli oggetti magici), la runa gigante lampeggia e infligge 36 (8d8) danni da freddo a tutte le creature nella stanza. Una volta sprigionata questa energia fredda, la runa non può rifarlo prima di 1 ora.

19. Nido dei Ragni Giganti

Quest'area ospita una tana di ragni giganti, nonostante gli innumerevoli tentativi effettuati da vari gruppi di avventurieri per sterminarli.

19a. Aracnide Abbattuto

Rifiuti. Alcuni stretti sentieri si snodano tra i cumuli di mobili rotti e di spazzatura.

Lampadari. Due lampadari di ferro, un tempo ancorati al soffitto alto 6 metri, sono caduti a terra quando le corde che li sostenevano sono state recise. Uno si è schiantato su un cumulo di detriti, mentre l'altro ha schiacciato un ragno gigante, uccidendolo.

19b. Vecchia Camera da Letto

Ragno Morto. La parete est è occupata da un letto di legno sfondato e lì accanto giace il corpo senza vita di un ragno gigante, crivellato da numerose frecce e bruciato da una vampata di fuoco.

Armadio. Contro la parete sud è visibile un armadio di legno coperto di ragnatele.

Tesoro. L'armadio contiene i resti scheletrici di un halfling avventuriero intrappolato all'interno dai ragni giganti e morto di fame. Lo scheletro indossa un giaco di maglia e su un dito ossuto ha un *anello del nuotare*. Se i personaggi ispezionano l'armadio, trovano anche una dotazione da esploratore (meno l'acqua e le razioni).

19c. Ragnatele Viscose

Questa stanza è piena di fitte ragnatele viscose (vedi "Pericoli dei Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Le ragnatele coprono tutto il tratto che va fino alle aree 19d e 19e.

Se qualcuno strattona o brucia le ragnatele in quest'area, mette in allarme i ragni giganti nell'area 19d, che strisciano lungo il corridoio per indagare.

19d. Cunicoli dei Ragni

Cinque **ragni giganti** hanno fatto la tana in quest'area e attaccano qualsiasi intruso.

19e. Dispensa dei Ragni

Anche questa stanza è piena di fitte ragnatele (vedi l'area 19c per le relative regole). All'interno delle ragnatele sono appesi sei bozzoli. Cinque contengono i cadaveri essiccati di quattro goblin e un nothic. Il sesto contiene uno **sciame di insetti (ragni)** che si riversa all'esterno e attacca non appena il bozzolo viene squarciato.

Tesoro. Il nothic senza vita è privo di tesori. Un'ispezione dettagliata dei cadaveri dei goblin frutta 20 mr, 18 ma, 5 mo e un pugnale argentato.

20. Postazione di Guardia degli Occhi Morti

Le forze della Gilda di Xanathar stanziate in queste stanze includono cinque malviventi umani, otto bugbear e il loro capo, Nadia l'Indomita. Anche uno zombi beholder fa parte delle forze di sicurezza.

20a. Zombi Beholder

L'Osservatore. Uno **zombi beholder** fluttua nei pressi del soffitto di questa stanza (alto 6 metri) oltre la portata degli attacchi in mischia. Attorno al suo occhio centrale, è stato dipinto in bianco un cerchio con dieci raggi equidistanti che si irradiano dalla circonferenza (il simbolo di Xanathar).

Rumore. Dal tunnel a ovest, che conduce all'area 20b, giunge il rumore di una battaglia simulata.

Lo zombi beholder attacca chiunque entri nella stanza senza brandire o indossare il simbolo di Xanathar. Nel caso di un combattimento in questa stanza, arrivano rinforzi dall'area 20b.

20b. Dormitori della Postazione di Guardia

Gilda di Xanathar. A meno che il rumore di un combattimento non le abbia attirate verso l'area 20a, questa stanza ospita le creature seguenti, impegnate ad allenarsi: una donna alta più di due metri, dalla corporatura possente, dai capelli neri scomposti e dalla pelle pallida, di nome Nadia l'Indomita (NM **berserker** umana Illuskan), cinque **malviventi** umani (tre donne e due uomini) e cinque **bugbear**.

Cerchio di Sangue. Al centro del pavimento, è stato tracciato con il sangue un cerchio del diametro di 3 metri con dieci raggi equidistanti che si irradiano dalla circonferenza (il simbolo di Xanathar).

Amache. Quindici amache di cuoio sono appese a una serie di staffe di pietra che spuntano dalle pareti a intervalli regolari.

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete ovest conduce all'area 20c.

Se Nadia l'Indomita è presente, si trova al centro del cerchio insanguinato, armata di un'asta di 3 metri: la usa per buttare a terra i suoi sottoposti, che cercano invece di spingerla fuori dal cerchio. Nadia apprezza ogni occasione di combattere per uccidere e si scaglia in battaglia assieme alle sue forze senza pensarci due volte.

20c. Portale Arcuato per il Livello 6

Lungo questo corridoio si aprono tre alcove:

- Le due alcove più a sud contengono le porte segrete che conducono rispettivamente alle aree 20b e 20d.
- Sul fondo dell'alcova a nord, è incassato un arco sulla cui chiave di volta è stata incisa l'immagine di un rugginofago.

Portale Arcuato. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Le forze della gilda di Xanathar nelle vicinanze sanno della sua esistenza, ma non sanno come attivarlo. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Toccando l'arco con un oggetto non magico fatto interamente di metallo ferroso (come uno spuntone

di ferro), l'oggetto in questione si sbriciola in polvere rugginosa e il portale si apre per 1 minuto.

- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 24 del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

20d. Armeria Segreta

Questa stanza alta 6 metri è celata oltre una porta segreta e contiene quanto segue:

Bugbear. Tre **bugbear** si sono separati dal gruppo principale dell'area 20b per setacciare questa stanza in cerca di tesori. Si sono fatti strada fino all'estremità est della stanza e non si aspettano di trovare problemi.

Rastrelliere. Alcune rastrelliere per armi e armature sono state disposte come se fossero scaffali di una libreria al centro della stanza, formando corsie polverose e coperte di ragnatele tra una fila e l'altra.

Mola. Una mola del diametro di 1,8 metri e dello spessore di 30 cm per affilare le lame è incassata nel pavimento. Un pedale di pietra a poca distanza fa girare la ruota quando qualcuno lo preme.

Uno dei bugbear sta frugando tra un cumulo di morning star naniche, gettando quelle inutilizzabili sul pavimento. Gli altri due stanno litigando per contendersi uno scudo arrugginito decorato con il simbolo in rilievo di un cranio di goblin stilizzato.

La stanza contiene dozzine di armature complete, corazze di scaglie e cotte di maglia, nonché decine di scudi, asce da battaglia, morning star, martelli da guerra, picconi da guerra e giavellotti. Molti di questi oggetti si sono deteriorati al punto di risultare inutilizzabili e irreparabili. La ruggine ha divorato il metallo e l'umidità ha fatto marcire le cinghie di cuoio e i legacci degli scudi e delle armature.

21. Baliste Animate

Luce. Il soffitto arcuato alto 9 metri di questo lungo corridoio è tempestato di cristalli rossi luminosi che proiettano luce fioca (se rimossi dai loro incavi, i cristalli si spengono).

Baliste Animate. Davanti alla porta dell'area 22a, sono state collocate due baliste animate.

Ogni balista animata è un costrutto Grande fatto di legno e di ferro che possiede CA 15, 50 punti ferita, una velocità base sul terreno di 9 metri, immunità ai danni da veleno e i seguenti punteggi di caratteristica: Forza 14, Destrezza 10, Costituzione 10, Intelligenza 3, Saggezza 3 e Carisma 1. Possiede inoltre vista cieca entro 36 metri ed è cieco oltre quella distanza. Non può essere accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato o spaventato e non può raddrizzarsi se cade a terra prono. Con un'azione può scagliare un dardo magico di fuoco (+6 al tiro per colpire) contro un bersaglio che possa percepire, infliggendo 16 (3d10) danni da fuoco; non può però attaccare una creatura situata direttamente sopra di esso. Ogni balista va considerata come un mostro con un grado di sfida pari a 2 (450 PE).

Le baliste non possono percepire (e quindi ignorano) le creature che restano nella sezione di 18 metri più a est del corridoio. Una volta rilevata la presenza di intrusi, tuttavia, le baliste avanzano barcollando sulle loro gambe a cardini per accorciare le distanze. Se una balista non ha niente da attaccare nel suo turno, torna alla sua posizione di partenza.

22. Birreria di Garrux

Questo complesso fu costruito da un nano di nome Garrux, che prestava servizio come Mastro Birraio e Approvvigionatore per i nani Melairkyn.

22a. Dispensatore di Birra

Colonna. Da una colonna di pietra che si erge al centro della stanza, spuntano sei rubinetti di rame disposti in cerchio, a 90 cm di altezza dal pavimento.

Bassorilievi. Le pareti sono decorate con venti bassorilievi raffiguranti dei nani ubriachi in pose di ogni genere. La mano di ogni nano sporge dal muro e a tre di quelle mani è ancora appeso un boccale di rame.

La colonna di pietra è attraversata internamente da tubi di rame collegati alle cisterne dell'area 22c. Quando la birreria era in funzione, i nani potevano attingere alla birra dalla colonna, riempire i loro boccali e placare la sete.

Ora, quando cinque dei sei rubinetti vengono aperti, non accade nulla. Dal sesto esce invece una chiazza di fanghiglia verde (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

Tesoro. Un tempo venti boccali di rame pendevano dai bassorilievi alle pareti, ma quasi tutti sono scomparsi col passare degli anni (uno si trova nell'area 14b). I tre boccali rimanenti valgono 5 mo a testa.

22b. "Riservato ai Birrai!"

Tra le aree 22a e 22c si trova una stanzetta quadrata con lato di 3 metri e alta 3 metri. Su una targa d'ottone inchiodata alla porta ovest compare la seguente scritta in Nanico: "RISERVATO AI BIRRAI! Accesso vietato a tutti gli altri! Per ordine di Garrux, Mastro Birraio e Approvvigionatore."

22c. Cisterne di Birra

Cisterne. Sei cisterne di pietra, disposte in due file da tre, occupano buona parte di questa stanza alta 6 metri.

Porte e Barili. Ai lati di una doppia porta lungo la parete ovest sono stati accumulati alcuni vecchi barili (vedi "Barili" più sotto). Sulle ante della porta, sono state dipinte le immagini di due nani di profilo, rivolti l'uno verso l'altro e in piedi su due barili rovesciati sul fianco.

I nani Melairkyn custodivano la loro birra in queste cisterne. Ogni cisterna è un cilindro di pietra cavo, leggermente rigonfio, alto 3 metri, del diametro di 3 metri e dai bordi spessi 15 cm. Un rubinetto di rame è stato installato sui lati delle cisterne rivolti verso la parete più vicina, all'altezza di 90 cm. Una stretta scalinata di pietra sale curvando lungo la superficie esterna di ogni cisterna e conduce fino alla cima, dove si trova un coperchio di rame montato su cardini. L'interno di ogni cisterna è placcato in rame e contiene sul fondo un tubo che corre sotto il pavimento e si collega al dispensatore di birra dell'area 22a.

Quattro cisterne sono vuote: i loro contenuti sono evaporati o sono stati consumati molto tempo fa. La cisterna sudovest contiene uno **zombi beholder**, che esce e attacca se viene disturbato in qualsiasi modo.

Barili. Nella stanza ci sono trenta barili vuoti, tutti fatti di legno di zurkh (un fungo legnoso) e rinforzati in ferro. Molti sono talmente malridotti da non poter più contenere alcun liquido senza perdite, ma i personaggi più ingegnosi potrebbero usarli per superare le trappole delle fosse nell'area 22d.

22d. Scivolo dei Barili

Oltre un pianerottolo di 3 metri, parte un corridoio che scende gradualmente verso ovest.

Le porte segrete all'estremità ovest del corridoio conducono rispettivamente alle aree 22e e 22f. Un tempo i nani riempivano di birra i barili e li facevano rotolare lungo questo corridoio per poi custodirli nelle stanze segrete.

Fosse. I nani Melairkyn costruirono tre fosse profonde 6 metri lungo il corridoio in pendenza per proteggere le loro scorte di birra. La copertura delle fosse si mimetizza alla perfezione con il pavimento circostante, ma effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 è possibile individuare ogni fossa.

Quando una creatura di peso pari o superiore a 25 kg si trova sulla copertura di una fossa, la copertura si spalanca come una botola, facendo cadere nella fossa sottostante la creatura, che subisce 2d6 danni contundenti dalla caduta. La copertura è dotata di una molla che la fa richiudere di scatto non appena la creatura è caduta. Per forzare la copertura, è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 20. Un personaggio nella fossa può tentare di disattivare il meccanismo a molla usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, purché riesca a raggiungere il meccanismo e sia in grado di vedere al buio.

Incastrando almeno due spuntoni di ferro tra il coperchio della fossa e il pavimento circostante blocca il coperchio e la fossa può essere oltrepassata senza rischi. Il coperchio può anche essere chiuso magicamente da un incantesimo *serratura arcana* o una magia simile. I nani avevano costruito i coperchi delle fosse in modo da non aprirsi quando si faceva rotolare un oggetto su di esse. Un personaggio può aggirare le trappole infilandosi in un barile vuoto e rotolandosi giù per il corridoio, oppure piazzandosi in piedi su un barile e rimanendo in equilibrio su di esso mentre rotola giù per il corridoio, ma in questo caso dovrà effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 20 per riuscirci.

22e. Magazzino della Birra Nord

Questa camera è celata da una porta segreta.

Le pareti della stanza salgono per 3 metri, poi si inclinano verso l'interno per formare un soffitto piramidale che all'apice ha un'altezza di 9 metri. Al centro della stanza, sono stati accumulati centoquaranta barili in legno di zurkh rinforzati in ferro. I barili formano una piramide alta poco più di 6 metri, la cui base è composta da un quadrato di sette barili per lato. Sul coperchio di ogni barile, è impresso un glifo magico che emana un'aura magica di abiurazione se esaminato attraverso un incantesimo *individuazione del magico*.

Tesoro. Ogni barile contiene 160 litri di birra nanica conservata magicamente nell'arco dei secoli. Rimuovendo il coperchio di un barile o spaccando il barile, il glifo scompare e l'incantesimo di conservazione di quel barile ha termine. Se la birra viene immessa sul mercato col nome di "Birra Melairkyn", "Birra di Sottomonte" o qualcosa del genere, i personaggi possono vendere ogni barile al costo di 40 mo a Waterdeep. Un barile pieno di birra pesa circa 200 kg.

22f. Magazzino della Birra Sud

Questa stanza è identica all'area 22e, con la differenza che la piramide di barili è crollata. La maggior parte dei barili si è spaccata cadendo a terra. Cinquantanove barili restano intatti e la loro birra si è conservata. Altri tre sembrano intatti, ma sono in realtà tre **mimic** collocati in questa stanza da Halaster. I tre si nascondono entro 3 metri l'uno dall'altro e combattono assieme.

23. Tempio Nanico in Rovina

Queste stanze un tempo formavano un tempio dedicato al dio nanico Dumathoin, il Custode dei Segreti sotto la Montagna, ma Halaster lo ha distrutto e ha rimpiazzato buona parte dei contenuti originali.

23a. Nani Sfregiati

Luce. Le pareti salgono per 4,5 metri, poi si inclinano verso l'interno per formare un soffitto inclinato alto 9 metri alla sommità. Nel soffitto inclinato sono stati incastonati dei cristalli rossi luminosi che proiettano luce fioca in tutto il corridoio (se rimossi dai loro incavi, i cristalli si spengono).

Decorazioni. La parte più bassa delle pareti un tempo era decorata con incisioni raffiguranti una fila di nani che spingevano i loro carrelli minerari verso ovest, ma queste opere sono state sfregiate e in alcuni punti sostituite da tentacoli di pietra che si protendono dalle pareti.

Porte delle Guardie Naniche. Una doppia porta alta 6 metri è situata all'estremità ovest della sala. La porta è chiusa e ai suoi lati sono state scolpite le figure in bassorilievo di due nani corazzati, le cui barbe fluenti escono da sotto l'elmo che cela i loro lineamenti.

Halaster ha usato la magia per deformare le decorazioni delle pareti fino a renderle quasi irriconoscibili e per creare delle sporgenze simili a tentacoli che non facevano parte delle decorazioni originali. I tentacoli si agitano ogni volta che una creatura passa nelle vicinanze, ma si tratta solo di un effetto innocuo creato dal Mago Folle.

23b. Sala dei Draghi Morti

Soffitto. Il soffitto a volta alto 9 metri di questa stanza è sorretto a intervalli di circa 6 metri da solidi archi di pietra.

Esibizione di Scheletri. All'interno della sala sono esposti gli scheletri di quattro draghi Enormi, le cui ossa sono tenute assieme da cavi e collante. Alcuni pezzi di ogni drago hanno ceduto e sono caduti a terra. Lo scheletro di un quinto drago, in condizioni altrettanto precarie, occupa un'alcova a sud.

Questa sala contiene gli scheletri inanimati e messi in posa di cinque draghi adulti: un drago di ottone, uno di bronzo, uno di rame, uno d'oro e uno d'argento. Lo scheletro del drago d'oro occupa l'alcova a sud, mentre gli altri sono disposti in fila nella sala principale. Gli scheletri sono innocui.

24. Avventuriero Defunto

Quello che un tempo era un santuario nanico è ora la tomba di un avventuriero morto da tempo.

I resti scheletrici di un tiefling che indossava un'armatura di cuoio, ormai putrefatta, giacciono su una panca di pietra spezzata, al centro della stanza. Lo scheletro stringe in mano un bastone ferrato divenuto friabile col passare degli anni. Uno zaino malridotto contiene alcuni oggetti da avventuriero ormai putrefatti o arrugginiti.

Se un personaggio lancia un incantesimo *parlare con i morti* sullo scheletro, apprende che il tiefling, Savir, era un monaco che fu assalito da un manto assassino. Lo spirito di Savir non sa cosa sia accaduto ai suoi compagni avventurieri o al manto assassino. Se gli viene chiesto di Sottomonte, lo spirito di Savir rivela che nelle vicinanze c'è una tomba elfica con una porta segreta sulla parete nord, e che né lui né i suoi amici riuscirono ad aprirla (lo spirito si riferisce all'area 26a, ma non ricorda come arrivarci).



25. Magazzino delle Creature

Halaster usa queste stanze come magazzino per le creature che ha catturato e pietrificato. Le ritrasforma in carne usando la magia elfica dell'area 25a.

25a. Cariatidi del Ripristino

Cariatidi. Il soffitto è alto 6 metri ed è sorretto da quattro colonne di marmo bianco, ognuna scolpita per riprodurre le fattezze di una stoica elfa avvolta in una tunica fluente che stringe al petto un ramo fiorito. Queste cariatidi sono rivolte verso l'interno.

Modron. Un **quadrone** pattuglia il cerchio di cariatidi in senso antiorario, impugnando un arco. Mentre cammina emette un ticchettio e un debole rumore di ingranaggi.

Bassorilievi. Le pareti sono decorate con bassorilievi che raffigurano unicorni e alberi dai rami spogli.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno alle colonne. Se qualcuno tocca una colonna pronunciando la parola d'ordine giusta ("Magia degli elfi!"), genera una luce pallida che pervade l'area tra le quattro colonne e pone fine alle seguenti condizioni su una creatura in quell'area: accecato, assordato, avvelenato, pietrificato e stordito. Questo effetto magico può essere attivato quattro volte, una per ogni colonna toccata. Le colonne recuperano la loro magia all'alba successiva.

Le cariatidi perdono la loro magia se anche una sola colonna viene distrutta o rovesciata. Una cariatide possiede CA 17, 90 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Può essere rovesciata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30.

Quadrone. Halaster ha trovato questo modron solitario, ha deciso di adottarlo e gli ha dato un nome: Halastron. Il modron considera Halaster suo amico ed esegue i suoi ordini al meglio delle proprie possibilità. I suoi ordini sono i seguenti:

- Ricordare il suo nome.
- Difendersi.
- Attaccare qualsiasi cosa che cerchi di danneggiare o rovesciare le cariatidi.
- Camminare in senso antiorario attorno alle cariatidi quando non deve difendere se stesso o le colonne.

Il quadrone parla e capisce solo il linguaggio dei Modron. Sa che le cariatidi possono ritrasformare in carne le creature pietrificate, in quanto le ha viste funzionare e ha sentito Halaster pronunciare la parola d'ordine per attivarle. Le sue istruzioni non gli impediscono di comunicare con gli sconosciuti o di condividere informazioni con loro. Non sa quasi nulla su Sottomonte e si disintegra se scende a 0 punti ferita.

25b–25r. Statue Realistiche

Qui sono custodite le creature che sono state trasformate in pietra da Halaster, come riassunto nella tabella "Creature Pietrificate". Ognuna può essere ritrasformata in carne tramite un incantesimo *ristorare superiore* o una magia analoga. Una creatura ritrasformata in carne agisce in base alla sua natura. Per esempio, un grick nell'area 25c tenderà ad attaccare tutte le altre creature, spinto dalla fame. Quando Halaster vuole ritrasformare in carne una creatura pietrificata, usa un incantesimo *telecinesi* per trasportarla nell'area 25a, poi si affida alla magia delle colonne in quell'area.

Area 25h. Questa stanza è nascosta dietro una porta segreta e contiene una statua a grandezza naturale di Halaster. Lanciando un incantesimo *ristorare superiore* sulla statua o sottoponendo la statua alla magia delle cariatidi nell'area 25a, si innesca un incantesimo *bocca magica* lanciato sulla statua, che esclama: "Stolti!"

Area 25m. Se il DM ha deciso di espandere il dungeon a sud, una parete illusoria dietro il mind flayer pietrificato nasconde il tunnel d'accesso alla zona espansa. La parete illusoria è incorporea e le creature possono attraversarla senza pericoli.

Area 25r. Il topo mannaro pietrificato ha l'aspetto di un giovane muscoloso che brandisce una spada corta. Questo topo mannaro non fa parte della banda di Rizzeryl (vedi l'area 14), ma cercherà di unirsi ad essa se ne avrà l'opportunità. Il suo nome è Zarn Kassifax.

Creature Pietrificate

Area	Creatura/e	Area	Creatura/e
25b	4 **bullywug**	25k	1 **kenku**
25c	3 **grick**	25l	1 **lucertoloide**
25d	2 **drow**	25m	1 **mind flayer**
25e	4 **rugginofagi**	25n	1 **nothic**
25f	5 **trogloditi**	25o	1 **orco capotribù guerriero**
25g	6 **capre**	25p	1 **tasso gigante**
25i	1 **cinghiale**	25q	1 **quaggoth**
25j	1 **serpente stritolatore**	25r	1 **topo mannaro** (forma umana)

26. Antica Tomba Elfica

Queste stanze sono molto più antiche delle camere circostanti scavate dai nani, come dimostrano le pareti diroccate, i pavimenti inclinati e la sottile pioggia di polvere che scivola tra le crepe del soffitto incurvato. Halaster ha trasformato questa tomba elfica in una serie di camere delle prove che poi sono state abbandonate.

26a. Non Date da Mangiare agli Orsigufo!

Orsigufo. Due **orsigufo** lasciati qui da Halaster sono affamati e attaccano chiunque entri in questa stanza.

Sarcofagi. Dodici sarcofagi elfici disposti lungo le pareti di questa stanza polverosa sono stati ridotti in macerie.

Bassorilievi. Il tempo e l'incuria hanno praticamente distrutto i bassorilievi murari che raffiguravano una serie di elfi a cavallo di alci che sfilavano per la foresta, mentre le stagioni cambiavano attorno a loro.

Porta Segreta. Una porta segreta sulla parete nord conduce all'area 26b.

Tesoro. I personaggi che ispezionano la stanza in cerca di tesori trovano un vaso d'argilla del peso di 5 kg in mezzo a un cumulo di detriti vicino alla parete sud. Il vaso è decorato con le immagini dipinte di un elfo druido a piedi nudi che guida una schiera di piccoli cespugli sradicati che sembrano camminare di loro spontanea volontà.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno al vaso, che in realtà è un oggetto meraviglioso comune chiamato *vaso del risveglio*. Se qualcuno pianta un normale arbusto nel vaso e lo lascia crescere per 30 giorni, l'arbusto si trasforma magicamente in un **cespuglio risvegliato** alla fine di quel periodo. Quando il cespuglio si risveglia, spacca il vaso e lo distrugge, ma è amichevole nei confronti di chiunque lo abbia piantato. In assenza di comandi dal suo creatore, non fa nulla.

26b. Tomba Segreta

Al centro di questa tomba polverosa, è visibile un sarcofago di alabastro del peso di 3.750 kg situato sopra un blocco di granito alto 30 cm. Il coperchio del sarcofago è scolpito in modo da raffigurare le fattezze di un regale elfo dall'età e dal sesso indeterminati, con un gatto che sbadiglia accovacciato sul petto. Il gatto fa parte della scultura del coperchio e non è una scultura separata.

Un personaggio che ispeziona attentamente il sarcofago ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17 capisce che si tratta di un blocco solido di alabastro dotato di un finto coperchio per sembrare apribile, una falsa tomba costruita per confondere gli aspiranti cacciatori di tesori.

26c. Occhio Schiacciante di Halaster

Tavoli Distrutti. Tre tavoli di pietra giacciono rovesciati nella stanza, circondati da frammenti di ceramica che un tempo erano urne funerarie (gli orsigufo nell'area 26a sono responsabili di questa distruzione).

Corridoio in Pendenza. Un corridoio largo 3 metri e alto altrettanto si inoltra verso sud salendo gradualmente fino all'area 26d e contiene una trappola della sfera rotolante.

La sezione di pavimento quadrata con lato di 3 metri contrassegnata con la X sulla mappa 2 è una piastra a pressione. Quando 10 o più chilogrammi di peso premono su questa piastra, una sfera di pietra del diametro di 3 metri, dipinta per sembrare un bulbo oculare iniettato di sangue, esce da un'alcova in cima al corridoio in pendenza e rotola lungo il passaggio, verso l'area 26c. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, un personaggio che cerca trappole nel corridoio può notare la piastra a pressione. Infilando quattro o cinque spuntoni di ferro o oggetti analoghi sotto la piastra a pressione è possibile impedire alla trappola di attivarsi.

Quando la sfera viene liberata, tutte le creature presenti tirano per l'iniziativa e la sfera tira per l'iniziativa con un bonus di +8. Al suo turno, la sfera si muove in linea retta finché non arriva a un angolo, poi cambia direzione per seguire il tunnel in pendenza finché non arriva nell'area 26c, dove si ferma. La sfera può muoversi attraverso gli spazi delle altre creature e le creature possono muoversi attraverso il suo spazio, considerandolo terreno difficile. Ogni volta che la sfera entra nello spazio di una creatura o una creatura entra nel suo spazio mentre la sfera sta rotolando, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subirà 55 (10d10) danni contundenti e cadrà a terra prona.

Una creatura entro 1,5 metri dalla sfera può tentare di rallentarla usando un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 20. In caso di successo, la velocità della sfera è ridotta di 4,5 metri. Nel corridoio in pendenza, questa riduzione dura soltanto fino alla fine del turno successivo della sfera. Se la velocità della sfera scende a 0 su una superficie piana, la sfera smette di muoversi e non è più una minaccia.

26d. Camera del Sanguinamento

Questa stanza alta 3 metri contiene una fila di sei tavoli di pietra inclinati che avevano lo scopo di raccogliere il sangue da utilizzare nei rituali. Ogni tavolo è dotato di catene arrugginite e cinghie di cuoio. Sotto il lato inferiore di ogni tavolo, è stata incassata nel pavimento una bassa vasca di pietra circolare dove raccogliere il sangue.

26e. Studio Abbandonato

Scrivania Improvvisata. Il coperchio di un sarcofago di pietra poggia su due blocchi di pietra deformi, per formare una scrivania di fortuna all'estremità sud della stanza. Dietro la scrivania c'è una sedia dallo schienale alto, fatta di legno bruciacchiato e a cui manca un bracciolo.

Nicchie delle Pareti. Oltre la scrivania e la sedia, lungo la parete sud, si apre una serie di nicchie cariche di volumi polverosi. Nicchie simili lungo le altre pareti contengono alte urne funerarie di alabastro ricoperte di polvere e di ragnatele (diciassette in tutto).

Tesoro. Le urne di alabastro sono crepate e scheggiate e non hanno alcun valore. Non contengono altro che polvere... per la maggior parte. In mezzo alla polvere di una delle urne, è nascosto un minuscolo sacchetto bianco che contiene *polvere della sparizione*.

I libri trattano di alchimia, storia elfica e nanica, ingegneria, lavorazione delle gemme, meteorologia e studio dei mostri. Cadono tutti a pezzi, ma in mezzo ai libri comuni è stato nascosto un libro degli incantesimi bruciacchiato di un mago che contiene ancora gli incantesimi seguenti: *comprensione dei linguaggi*, *corona di follia*, *disco fluttuante di Tenser*, *forma gassosa*, *raggio di infermità*, *rimuovi maledizione*, *scurovisione* e *servitore inosservato*.

Conseguenze

Se i goblin sono stati indeboliti ma non sradicati, iniziano a costruire varie trappole attorno al perimetro del loro mercato, per meglio proteggersi dagli avventurieri aggressivi e dai vicini ostili. Prediligono i crolli del tetto, le reti in caduta e i dardi avvelenati (vedi "Esempi di Trappole" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). I goblin addestrano e schierano inoltre dei topi giganti, che usano come cani da guardia. Alcune di queste creature potrebbero essere in realtà i topi mannari di Rizzeryl nella loro forma di topo, inviati a infiltrarsi nella tana dei goblin per spiare gli avventurieri che si fanno strada fino al loro bazar.

La distruzione dei due avamposti della Gilda di Xanathar consente ai goblin di espandere il loro territorio. A meno che anche i goblin non siano stati spazzati via, le pattuglie dei goblin si fanno più frequenti in tutto questo livello del dungeon.



Livello 3: Il Livello del Sargauth

Il Livello del Sargauth è concepito per quattro avventurieri di 7° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero guadagnare abbastanza PE da raggiungere l'8° livello. Questo livello di Sottomonte è collegato all'insediamento sotterraneo di Skullport tramite una serie di tunnel e il Fiume Sargauth vero e proprio (vedi "Skullport" a pagina 303). Ancora più antico di Skullport è il paese di Stromkuhldur, le cui rovine giacciono semisepolte nel cuore del Livello del Sargauth. I goblinoidi e i drow si contendono il controllo di queste rovine, in precedenza abitate dai Netheresi e dai nani Melairkyn.

Cosa Si Annida Qui?

Il paese sotterraneo di Stromkuhldur è stato separato in vari frammenti dai cedimenti di alcuni antichi tunnel, che hanno messo in fuga i suoi abitanti originari. Da allora, molte fazioni si sono contese il controllo di questo avamposto. Attualmente i drow della Casata Auvryndar e i goblinoidi della Legione di Azrok sono in procinto di dichiararsi guerra aperta, un conflitto che sia Halaster che la Gilda di Xanathar cercano di fomentare.

Casata Auvryndar

Una drow sacerdotessa di Lolth, di nome T'rissa Auvryndar, ha preso il controllo assieme al suo seguito di una sezione di Stromkuhldur (area 20) e ha convertito un tempio una volta dedicato a Dumathoin in un nido di ragni giganti. Sotto il comando di T'rissa, i drow hanno iniziato a condurre una serie di esperimenti segreti, usando gli umanoidi come incubatori per le uova di ragno gigante.

Legione di Azrok

Azrok, il figlio di un signore della guerra hobgoblin, è nato cieco. Una sventura del genere solitamente avrebbe segnato la sua fine nella società degli hobgoblin, ma la madre di Azrok era una stregona che si rifiutò di lasciare che il destino di suo figlio fosse segnato da quella disgrazia. Fabbricò un *pugnale della vista cieca*, che il giovane Azrok usava per difendersi e percepire l'ambiente circostante. Il pugnale consentì ad Azrok di diventare il potente soldato e condottiero che era destinato a essere e presto il giovane hobgoblin scalò i ranghi della carriera militare fino ai vertici. Gli altri goblinoidi credevano che fosse stato benedetto da Maglubiyet, il grande dio della guerra. Azrok nascose saggiamente la fonte della sua "vista divina" per alimentare questo mito.

Invecchiando, Azrok divenne più saggio e sviluppò il desiderio di conquistare un suo dominio. Condusse le sue forze a Stromkuhldur e ripulì quel luogo dai grimlock e dai troglodita che lo infestavano, poi generò un erede per assicurarsi che il retaggio delle sue imprese perdurasse anche nelle generazioni future. Suo figlio, Azrokkog, detestava la natura sedentaria del padre e presto partì per combattere in altri conflitti di sua scelta. Fece poi ritorno a Sottomonte con un nuovo nome, Dominio Incoronato, e un nuovo obiettivo (vedi "Livello 14: Il Dominio di Arcturia" a pagina 179).

La Legione di Azrok, che ha vissuto a Stromkuhldur per tre decenni, è ora in subbuglio. Azrok di recente è stato costretto a cedere una parte del suo dominio all'avanzata dei drow, e l'ha fatto opponendo minima resistenza. Questo ha sconvolto i soldati della sua legione. Cosa ha provocato questo cedimento nel coraggioso condottiero di un tempo? L'età alla fine ha lasciato il segno nella sua mente?

In realtà, una banda di ladri duergar spacciatisi per mercanti ha sottratto di recente il *pugnale della vista cieca* di Azrok e si è data alla fuga sfruttando l'invisibilità di quella razza. La

notizia del furto è giunta ai drow della Casata Auvryndar e li ha spronati a conquistare la sezione orientale di Stromkuhldur. Lurkana, moglie di Azrok nonché il capitano più forte della sua legione, ha tentato di celare la cecità di suo marito, ma i suoi sforzi sono stati vanificati da un mind flayer che si spacciava per un ambasciatore di Skullport. Questo mind flayer ha recentemente piazzato i suoi divoracervelli nei crani di alcuni goblin alla corte di Azrok, i quali hanno divulgato la verità riguardo alla cecità di Azrok in lungo e in largo, per minare la sua reputazione e demoralizzare le sue truppe.

Gli hobgoblin al comando di Azrok restano fedeli al loro signore, ma molti goblin e bugbear sono fuggiti a Skullport per unirsi alla Gilda di Xanathar. Alle sventure di Azrok e Lurkana si aggiunge la prospettiva di un altro imminente attacco da parte della Casata Auvryndar, intenzionata a conquistare ulteriore territorio. Anche il timore di un'offensiva della Gilda di Xanathar in arrivo da Skullport tormenta i pensieri di Azrok. Nel frattempo, Lurkana è in cerca di qualcuno che la aiuti a rintracciare i ladri duergar che hanno rubato il *pugnale della vista cieca* e che glielo restituisca.

Megere Marine del Sargauth

Allo scopo di spazzare via i drow che infestano il suo dungeon, Halaster ha evocato una congrega di megere marine dalle gelide acque del Fiume Sargauth. Le megere hanno radunato un gruppo di seguaci che include vari grimlock e trogloditi per opporsi ai drow.

Missione Secondaria: Recuperare il Pugnale di Azrok

Gli avventurieri che entrano a Stromkuhldur ovest (area 21) sono condotti al cospetto di Azrok e Lurkana (nell'area 21n) come prevede il protocollo. Dopo che Azrok ha garantito la loro sicurezza all'interno dell'insediamento, Lurkana li prende da parte e offre loro una ricompensa per il ritrovamento del pugnale magico di suo marito. Sottolinea che senza il pugnale, gli invasori drow e la Gilda di Xanathar potrebbero conquistare Stromkuhldur e incrementare il loro potere a dismisura. Ricorda agli avventurieri che la Legione di Azrok non ha mai minacciato Waterdeep, ma che i drow o la gilda potrebbero cogliere l'occasione per farlo molto presto.

Lurkana sa che i ladri che hanno rubato il pugnale sono duergar del Clan Ironeye e crede che possano nascondersi a Skullport. Se i personaggi fanno qualche domanda con discrezione a Skullport, possono apprendere che un grosso contingente di duergar del Clan Ironeye si è rifornito a Skullport e si è fermato a bere birra a una taverna locale chiamata il Boccale Nero prima di spingersi ai livelli inferiori di Sottomonte. Il proprietario della taverna, Droon Stonedark, è un duergar taciturno che nega ogni cosa. I personaggi possono raggiungere i duergar del Clan Ironeye al livello 6.

Se i personaggi accettano la missione, Lurkana suggerisce che il primo posto dove cercare il pugnale è Skullport e indica loro la direzione giusta (oltre l'area 23). Suggerisce inoltre ai personaggi di parlare con l'ambasciatore di Skullport a Stromkuhldur (il mind flayer nell'area 21g) per scoprire se sa qualcosa, ma li avverte di non fargli del male in alcun modo, onde non peggiorare ulteriormente i rapporti.

Ricompensa. In cambio del pugnale, Lurkana è disposta a pagare 1.000 mo consegnate in un forziere chiuso a chiave, con tanto di chiave. Se i personaggi chiedono di più, è disposta a salire fino a 1.500 mo e ad aggiungere due bugbear e cinque goblin come guardie del corpo ed esploratori. All'insaputa di Lurkana, due dei goblin hanno un divoracervelli innestato nel cranio e fungono segretamente da spie di Xanathar. I bugbear e gli altri goblin servono gli avventurieri a dovere, ma essendo malvagi e avidi, diventano gradualmente più difficili da gestire man mano che il tempo passa.

Esplorare Questo Livello

Tutte le descrizioni dei luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 3. Man mano che ci si avvicina al Fiume Sargauth, l'eco delle sue acque si fa più forte.

1. Catacombe

Queste catacombe fanno parte di un complesso di templi che in passato era dedicato al dio nanico Dumathoin, patrono delle miniere e delle esplorazioni e protettore dei defunti nanici. Le catacombe hanno i tratti seguenti:

Incisioni. Sulle pareti lisce della stanza, sono state incise le immagini di montagne attraversate da vene di minerali scintillanti. Il pavimento è invece incrostato di polvere.

Tombe. Lungo le pareti sono state scavate anche delle nicchie simili a ripiani, disposte in file verticali da tre. Ognuna di queste tombe scoperte ospita le ossa ricoperte di polvere di un nano defunto da tempo.

I nani sepolti in quest'area erano tutti veneratori di Dumathoin. Se i personaggi esaminano ogni ripiano, trovano anche dei frammenti metallici di armatura talmente vecchi che si sbriciolano non appena toccati e alcune minuscole perle di pietra attraversate da un foro. Se un personaggio esamina le perle ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20, ricorda che gli antichi nani usavano queste perle per decorare le trecce delle barbe dei loro defunti.

2. Esploratore Defunto

I resti parzialmente marciti di un umano giacciono in un angolo di questa caverna. Ciò che resta del volto è paralizzato in un urlo silenzioso.

Effettuando con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 13, un personaggio nota alcune macabre ferite sul cadavere, tra cui una al collo in cui la pelle è inarcata verso l'esterno, come a indicare che qualcosa è uscito dall'interno. Questo umano è morto quando alcune uova di ragno si sono schiuse all'interno del suo corpo e le creature sono uscite sciamando.

3. Imboscata dei Grick

Tre **grick** si nascondono in fondo a questo tunnel nel tentativo di tendere un'imboscata ai personaggi.

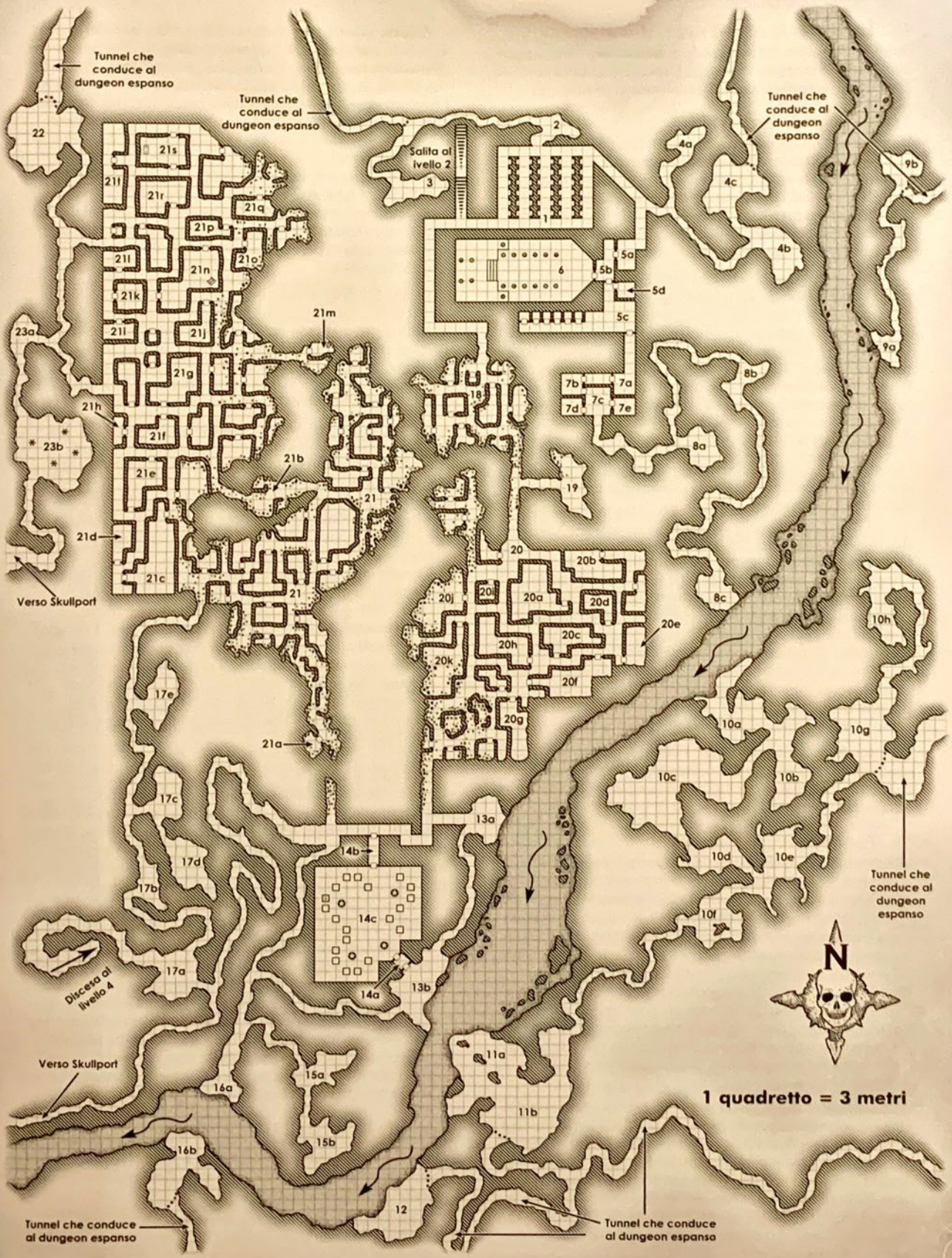
4. Tunnel delle Ragnatele

Questi tunnel sono occlusi di ragnatele destinate a invischiare le creature, se prima non vengono tagliate o bruciate. I volti spettrali che si intravedono tra le ragnatele sono in realtà dei semplici effetti ottici generati dai vari strati di ragnatela.

Le aree ricoperte di ragnatele sono considerate terreno difficile, ma le ragnatele non sono abbastanza forti da trattenere una creatura. Un personaggio può usare un'azione per bruciare un cubo di ragnatele con spigolo di 1,5 metri con una torcia o per lanciare un incantesimo che infligga danni da fuoco, nel qual caso l'area dell'incantesimo è interamente sgombrata dalle ragnatele.

4a. Quaggoth Vaganti

Tre **quaggoth** che fungono da guardie per i drow pattugliano quest'area alta 3 metri. Quando avvistano qualche intruso, uno cerca di raggiungere di corsa l'area 5 per dare l'allarme, mentre gli altri due attaccano. Nel secondo round di combattimento, il frastuono attira i ragni nell'area 4b.



Mappa 3: Il Livello del Sargauth

4B. Tana dei Ragni-Fase

Quattro **ragni-fase** si annidano in questa caverna alta 6 metri. Se sentono arrivare i personaggi, si spostano sul Piano Etereo e cercano di tendere un'imboscata ai personaggi.

4C. Goblin Inglobati

Ragnatele. Questa caverna è piena di ragnatele, in mezzo alle quali penzolano alcuni bozzoli lunghi 90 cm.

Strano Volto. I ragni hanno tessuto un gigantesco ritratto di Halaster fatto di ragnatele, che osserva la stanza dal soffitto alto 6 metri con occhi vuoti.

Pavimento Macchiato. Il pavimento irregolare è sporco di macchie color rosso ruggine.

I drow gettano i goblin che sorprendono a vagare in pasto ai ragni-fase. Se un personaggio supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12, nota che uno dei bozzoli si agita leggermente, infatti contiene un **goblin** di nome Greech, che è stato mutilato dai ragni e prosciugato di buona parte del sangue. Il goblin possiede 3 punti vita e ha perso la lingua. Cerca disperatamente di contrattare per avere salva la vita grugnendo e gesticolando selvaggiamente.

5. Casata Auvryndar

Quest'area al di fuori del vecchio tempio di Dumathoin segna l'inizio dell'insediamento drow. Tutte le camere hanno un soffitto piatto alto 3 metri.

5A. Comitato di Benvenuto

Guardie. Quattro **quaggoth** fanno la guardia a questo ingresso. Se qualche quaggoth è fuggito dall'area 4a, ora attende cui assieme a un **drow mago** di nome Ilnor Telenna (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), giunto per indagare.

Ragnatele. Un fitto strato di ragnatele tese tra le pareti forma all'altezza del soffitto una specie di tetto, da cui penzolano centinaia di minuscoli ragni appesi a filamenti setosi.

Bozzoli di Ragnatela. Due grossi bozzoli di seta di ragno sono situati accanto alla porta d'ingresso.

I bozzoli di seta sono viscosi, ma possono essere squarciati senza troppe difficoltà, per rivelare le statue di due robusti nani, uno che brandisce un piccone e l'altro uno scalpello e un martello.

5B. Trogloditi Sciocchi

Minatori. Alcune scintillanti vene d'oro attraversano le pareti di questa sala. Questi minerali erano stati preservati dai nani dei tempi antichi per la loro bellezza naturale, ma ora quattro **trogloditi** (schiavi dei drow) stanno scavando nel giacimento armati di picconi (se i trogloditi sentono il rumore di un combattimento nell'area 5a, lasciano cadere i picconi e fuggono verso l'area 6).

Ragnatele. Il soffitto è ricoperto di ragnatele in cui si cela un **ragno gigante**, che attacca gli avventurieri dall'alto.

Porta. La porta ovest verso l'area 6 è decorata con un bassorilievo in bronzo che riproduce una montagna con al centro un incavo grande quanto un pugno. La porta è chiusa a chiave.

Bassorilievo della Porta di Bronzo. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 13, nota che il bassorilievo assomiglia al simbolo di Dumathoin, ma è privo di una gemma. Collocando una qualsiasi gemma nell'incavo, la serratura della porta si apre. La porta può essere aperta anche con un incantesimo *scassinare* o una magia analoga, oppure da un personaggio che usi gli arnesi da scasso ed effettui con successo una prova di Destrezza con CD 20.

Tesoro. Le venature d'oro sono in realtà pirite (l'oro degli sciocchi), cosa che un personaggio può determinare effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 13. Il minerale è bello a vedersi, ma di scarso valore. I trogloditi hanno estratto venti frammenti di pirite dal peso di mezzo chilogrammo ciascuno (del valore di 5 ma l'uno).

5C. Prigione

Celle. All'estremità ovest di questa sala, si trovano sei celle dalle porte fatte di sbarre di ferro arrugginite.

Grimlock. Sei **grimlock** terrorizzano i prigionieri delle celle allungando le loro clave di osso oltre le sbarre e minacciando di percuoterli (non possiedono le chiavi per aprire le celle).

T'rissa Auvryndar (vedi l'area 6) è in possesso delle chiavi delle celle. La serratura di ogni cella può essere scassinata se un personaggio usa gli arnesi da scasso ed effettua con successo una prova di Destrezza con CD 10. Le sbarre arrugginite possono essere strappate dalla porta effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 21. Gli occupanti delle celle sono i seguenti:

- Geldax Breer (NB mezzelfo **popolano**) occupa la cella più a est. È un lampionaio di Waterdeep che è stato rapito alcune notti fa dai drow (ed è destinato a essere sacrificato a Lolth, se non fugge).
- Lurrash, un **hobgoblin** disarmato, occupa la cella successiva. È fedele al Signore della Guerra Azrok e i drow intendono interrogarlo per strappargli più informazioni possibile.
- La cella successiva è occupata dal cadavere infestato di vermi di un grell, che è morto di fame in prigionia.
- Le tre celle più a ovest sono occupate da tre maschi **drow** armati, di nome Quave, Narlros e T'mek. I tre sono stati messi alla prova da T'rissa Auvryndar, impaziente di trovare un nuovo consorte. I drow sono malnutriti e piagati dai segni di varie frustate. A ognuno di loro restano 8 punti ferita. Finché sono rinchiusi in cella, attaccano gli intrusi che sono in grado di vedere con le loro balestre a mano.

5D. Elfa del Sole

La porta di questa camera è sbarrata dall'esterno. All'interno della stanza è rinchiusa una prigioniera di nome Marta Moonshadow. Affascinata dalla cultura drow, Marta aveva sperato di unirsi ai ranghi della Casata Auvryndar, ma è stata invece catturata e rinchiusa. Ora è in cerca di un'opportunità per dimostrare il suo valore ai drow.

Marta è un'elfa del sole **maga** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), con le modifiche seguenti:

- Marta è neutrale malvagia.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Parla il Comune, il Draconico, l'Elfico, il Nanico e il Sottocomune. Possiede scurovisione entro un raggio di 18 metri. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinata e non può essere addormentata tramite la magia. La lista dei suoi trucchetti conosciuti include *raggio di gelo*.
- Il suo libro degli incantesimi e il suo focus arcano le sono stati sottratti (i personaggi possono trovarli nell'area 20b).

6. Tempio di Dumathoin

Questo antico tempio di Dumathoin è stato convertito in un infame nido di ragni giganti da T'rissa Auvryndar e dai suoi seguaci. Contiene quanto segue:

Podio. T'rissa Auvryndar, una **drow sacerdotessa di Lolth**, occupa un podio rialzato in fondo alla sala da cui presiede un gruppo di quattro **drow** (due femmine di

nome Ardulace e Dhessril e due maschi di nome Izzatlab e Yriltorn) e tre **ragni giganti**. Se i personaggi non hanno incontrato il **drow mago** nell'area 5a, anch'esso è presente.

Ragni. Dozzine di **ragni** giganti appena dischiusi, delle dimensioni di una tarantola, strisciano e si arrampicano in tutta la stanza (se non vengono distrutti, quasi tutti matureranno fino a raggiungere la piena taglia di un ragno gigante nel giro di poche settimane).

Bozzoli di Ragnatela. Il soffitto arcuato della sala, alto 9 metri, è sorretto da una serie di colonne di pietra, ma è celato da un fitto strato di ragnatele. Tra le colonne e i bassorilievi, raffiguranti torreggianti nani e che sporgono dalle pareti, sono stati appesi alcuni cadaveri umanoidi avviluppati in bozzoli di seta.

Sacrificio. La parete di fondo del tempio è decorata con il maestoso bassorilievo di una montagna. Un **drow** imbavagliato è immobilizzato contro la montagna da uno strato di ragnatele viscose. Il drow tenta invano di liberarsi, mentre varie sacche di uova di ragno pendono dal suo corpo.

T'rissa è malevola quanto la dea demoniaca che venera e si rifiuta di parlare (e tanto meno di negoziare) con chiunque non sia un drow. T'rissa stabilizza i personaggi morenti affinché possa inoculare nei loro corpi delle uova di ragno (vedi "Uova di Ragno" più sotto).

Il drow appeso al muro si chiama Krenrak ed era il consorte di T'rissa, prima che quest'ultima si stancasse di lui. Se liberato, combatte contro T'rissa e gli altri drow, ma 2 round dopo essere stato liberato, una nidiata di ragni neonati prorompe dal suo petto e lo uccide.

T'rissa porta con sé un anello di chiavi di ferro che possono aprire le celle dell'area 5d e una chiave di ferro separata che consente di accedere all'area 20d.

Prigionieri Defunti

I cadaveri che pendono dalle ragnatele sono i gusci essiccati dei prigionieri usati come incubatori (e successivamente come pasti) dai ragni che ora infestano la stanza. Oltre ai goblin, agli hobgoblin e ai grimlock senza vita, sono visibili anche i cadaveri di vari umani, nani, halfling, tiefling e gnomi rapiti da Skullport e Waterdeep. Mostrano tutti ferite analoghe, in cui la pelle è rivolta verso l'esterno.

Uova di Ragno

Se il gruppo è sconfitto, i personaggi stabilizzati si risvegliano dopo 1d4 ore e si ritrovano avviluppati da un bozzolo viscoso di ragnatele sospeso a 3 metri d'altezza. Nel loro corpo sono state inoculate numerose uova di ragno. Un personaggio in un bozzolo è trattenuto e può usare la sua azione per tentare di fuggire effettuando con successo una prova di Forza con CD 15.

Le uova di ragno inoculate in un corpo ospite si schiudono in 2d12 ore, uccidendo il corpo ospite non appena i ragni neonati si fanno strada all'esterno. Questa infestazione funziona come una malattia: un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia analoga lanciati sul corpo ospite distrugge le uova di ragno e pone fine alla minaccia.

7. Dolore e Piacere

T'rissa Auvryndar ha convertito i dormitori del tempio in sale delle torture. Le urla dei drow nelle aree 7d e 7e echeggiano in tutta questa zona.

7a. Ingresso

Questa stanza è vuota, ma le urla di dolore che si levano nella stanza adiacente giungono fin qui da oltre la porta chiusa.

7b. Sala delle Torture Inutilizzata

Alle pareti di questa stanza, è appesa una lunga fila di fruste arrotolate, pugnali e altri strumenti minacciosi. Su un tavolino al centro, è appoggiato un lenzuolo di seta bianca, ancora immacolato.

7c. Sala d'Attesa

Guardie. Quattro femmine **drow** di nome Balwiira, Olorgyl, Restryn e Ulraelle montano la guardia agli angoli della stanza e si godono le urla che provengono dalle aree 7d e 7e.

Cerchio. Al centro del pavimento, è stato tracciato un cerchio di budella del diametro di 3 metri circondato da una macabra scritta tracciata con il sangue (vedi "Cerchio Abissale" più sotto).

Mobili. Quattro poltroncine, fabbricate in legno scuro e dotate di cuscini imbottiti di seta di ragno, sono state disposte lungo i bordi della stanza.

Tunnel. Dalle profondità del tunnel naturale che si apre al centro della parete sud, proviene un inquietante ululato del vento.

Le drow di guardia hanno l'ordine di uccidere a vista chiunque non sia un drow, inclusi i drider che non riescono a obbedire ai dettami del loro esilio. Le torturatrici nelle aree 7d e 7e accorrono a indagare sugli eventuali rumori di un combattimento in questa zona, lasciando i prigionieri legati nelle loro stanze.

Cerchio Abissale. La scritta attorno al cerchio è in Abissale. Chiunque capisca quel linguaggio ed effettui con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 può capire che il cerchio ha lo scopo di inviare i drow nell'Abisso come parte di un rituale noto col nome di Prova di Lolth. Quei drow che falliscono la prova fanno ritorno dall'Abisso orrendamente trasformati in drider e ricevono l'ordine di fuggire dal tunnel sud e di non fare mai più ritorno, altrimenti saranno uccisi. I drow che superano la prova fanno ritorno in questa stanza com'erano alla partenza, accompagnati dalla benedizione di Lolth e nient'altro.

7d. Tortura dell'Acqua

Narizmar. Un **drow** nudo di nome Narizmar Do'ett è legato a un solido tavolo posizionato sotto un barile d'acqua da 320 litri sospeso sopra di lui. La testa è coperta da un cappuccio di seta di ragno (le sue armi, i suoi abiti e la sua armatura sono stati gettati nell'angolo nordest della stanza).

Sylkress. Se non è stata attirata nell'area 7c dal rumore di un combattimento, una **drow combattente scelta** di nome Sylkress Auvryndar sta in piedi all'estremità opposta del tavolo e impugna un paio di corde che fanno inclinare il barile e rovesciano l'acqua quando vengono tirate.

Sylkress è convinta che Narizmar abbia giurato fedeltà a un'altra drow e vuole apprendere l'identità della rivale che tenta di accaparrarsi le attenzioni di Narizmar. In realtà, è stato lo stesso Narizmar a mettere in circolazione le voci della tresca, affinché Sylkress lo torturasse e potesse quindi vedere di persona il suo valore. In breve, ognuno dei due se la spassa a spese dell'altro.

Se deve, Narizmar può liberarsi dalle cinghie di cuoio effettuando con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 15. Una volta libero, cerca di armarsi. Obbedisce a Sylkress prima di chiunque altro ed è più che disposto a sacrificarsi pur di salvarle la vita.

Sylkress si difende, ma se scende a metà dei suoi punti ferita o meno, invoca pietà e fornisce ai personaggi le informazioni seguenti in cambio della libertà:

- L'invasione dei drow nel Livello del Sargauth è soltanto un preludio a un attacco in grande scala contro Skullport.

- La sorella maggiore di Sylkress, T'rissa, sta allevando dei ragni giganti per potenziare le forze dei drow su questo livello (vedi l'area 6). T'rissa crede che il suo nuovo metodo di incubazione sperimentale possa creare dei ragni più grandi e potenti.
- La sorella gemella di Sylkress, Melith, ha guidato un piccolo gruppo nelle Caverne Contorte (il livello 4) per stabilire una presenza su quel livello.

7e. Sala delle Fustigatrici

Se un eventuale combattimento nell'area 7c non ha attirato la loro attenzione, due femmine **drow** di nome Pellanonia Auvryndar e Ghirith Nhilran sono impegnate in un atto consensuale di tortura in questa stanza, che ha i tratti aggiuntivi seguenti:

Drow. Una grossa piattaforma rotante dotata di cinghie di cuoio occupa buona parte della stanza. Pellanonia è legata alla piattaforma, mentre Ghirith la prende a scudisciate.

Equipaggiamento. Su una sedia nell'angolo nordest, sono state appoggiate l'armatura e le armi di Pellanonia.

Pellanonia e Ghirith sono amanti. Se deve, Pellanonia può liberarsi dai legacci effettuando con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 15. Una volta libera, cerca di armarsi. In quanto figlia della Casata Auvryndar, cerca di farsi scudo della sua posizione nella casata, dichiarando di essere più preziosa da viva che da morta. Se catturata o messa alle strette, è disposta a divulgare le seguenti informazioni in cambio della libertà:

- La principale roccaforte della Casata Auvryndar a Sottomonte si trova all'Ordalia di Muiral (il livello 10) ed è comandata direttamente da sua madre, Vlonwelv.
- La sua sorella maggiore, T'rissa, ha ricevuto dalla madre l'ordine di mettere in sicurezza il Livello del Sargauth come preludio a un attacco in grande scala contro Skullport.
- Un'altra delle sue sorelle maggiori, Melith, ha stabilito un avamposto nelle Caverne Contorte (il livello 4) e guida una violenta campagna contro i kuo-toa di quel livello.

8. Tunnel Gementi

Quei drow che falliscono la Prova di Lolth (vedi l'area 7c) e vengono trasformati in drider sono poi esiliati in questi tunnel. L'empia magia della dea demoniaca Lolth genera in questi passaggi delle folate di vento gemente che imitano gli ululati di angoscia dei drow che non hanno superato la prova divina.

8a. Ragnatele al Vento

Qui i venti sono più forti e le fitte ragnatele che riempiono la caverna, agitate dalle raffiche di vento, sembrano quasi delle forme spettrali.

8b. Drider Impazzito

Un **drider** reso pazzo dai venti gementi si copre le orecchie nel futile tentativo di scacciare il rumore. Quando i personaggi entrano nella stanza, inizia a urlare: "Fatelo smettere!" in Elfico. Se i personaggi lanciano un incantesimo *silenzio* attorno al drider, la creatura si gode quegli istanti di sollievo e consente ai personaggi di attraversare la caverna senza pericoli. Altrimenti, li attacca in preda alla furia e alla follia.

8c. La Poesia del Pirata

Questa caverna si affaccia sulle cupe acque del Fiume Sargauth ed è piena di ragnatele agitate dal vento urlante. Dietro la cortina di ragnatele, sulla parete ovest, è stata incisa una vecchia poesia piratesca:

Se è a Skullport che vuoi attraccare,
Dalle acque del Sargauth fatti guidare.
Ma se hai il bottino dei pirati in mente,
Cerca la tomba del capitano controcorrente.

Seguendo la Corrente. I personaggi che seguono la corrente del fiume verso sudovest prima o poi arrivano a Skullport.

Controcorrente. La corrente del fiume non è particolarmente forte e i personaggi possono facilmente risalire il fiume fino all'area 9 per trovare il "bottino dei pirati".

9. Tomba del Capitano

Un tempo Skullport era un porto piratesco. Una volta un pirata si spinse fin quassù per nascondere il suo tesoro... ma morì poco dopo a causa di un barile di birra avvelenato.

9a. Riva del Fiume

In questa caverna lungo la riva del fiume è possibile trovare lo zaino consunto di un avventuriero che è andato incontro a una macabra fine nell'area 9b. Un piede di porco e un rotolo di 15 metri di corda di canapa sono legati all'esterno dello zaino, che contiene cinque torce troppo umide per essere accese, un martello, acciarino e pietra focaia, una padella, un otre d'acqua semivuoto e sette giorni di razioni andate a male.

9b. Tesoro Sorvegliato dai Demoni

Due **barlgura** si sono fatti strada dall'Underdark fin quassù e hanno stabilito il loro rifugio in quest'area. Se le eventuali luci o gli echi dei passi in arrivo li mettono in allarme, diventano invisibili e aspettano di tendere un'imboscata ai nuovi venuti.

Tesoro. Contro la parete ovest giace lo scheletro ammuffito di un pirata umano che stringe una spada corta arrugginita in una mano e un boccale di legno nell'altra. Un barile di legno spaccato giace a terra a poca distanza. Un attento esame del muro sopra lo scheletro rivela una fessura scavata nella pietra che ha la stessa larghezza e la stessa profondità della lama arrugginita del pirata. Se questa spada corta o un'altra simile viene inserita nella fessura, una pietra instabile del soffitto cade a terra e un vecchio forziere ammuffito cade assieme ad essa. Il forziere si spacca quando cade a terra, riversando all'esterno i suoi contenuti: 500 ma, un borsello in pelle di squalo che contiene cinque agate muschiate (10 mo ciascuna), un paio di dadi d'osso (1 mo), una bottiglia d'ossidiana alta 15 cm e scolpita a forma della torre di un mago con il tetto che è un tappo rimuovibile (50 mo), una collana di perle (250 mo) e la testa avvizzita di un elfo del mare che tiene una *pozione del respirare sott'acqua* stretta in bocca (con il tappo della fiala che sporge).

10. Caverne della Congrega del Fiume

Tutte le caverne di quest'area sono fredde e umide: l'acqua che gocciola dal soffitto forma basse pozzanghere dappertutto.

10a. Caverna della Ghiaia Nera

Questa caverna alta 2,4 metri si affaccia sul Fiume Sargauth. Il pavimento è ricoperto da uno strato di umida ghiaia nera che stride quando qualcuno la calpesta. Il rumore dei passi sulla ghiaia è sufficiente a mettere in allarme i grimlock nell'area 10b.

10b. Grimlock

Dieci **grimlock**, che finora sono riusciti a sfuggire ai drow, si rintanano in fondo a questa caverna alta 3 metri. I grimlock si nutrono dei pesci che pescano dal Fiume Sargauth e combattono solo se devono difendersi.

10c. Congrega delle Megere Marine

Da questa caverna naturale alta 9 metri proviene un forte odore di alghe e salsedine. La caverna è la dimora di una congrega di tre **megere marine** in combutta con Halaster Blackcloak. Ogni megera possiede un **granchio gigante** come animale da compagnia, che la segue e obbedisce ai suoi comandi. Gli altri tratti della caverna sono i seguenti:

Rumore. Lo spruzzo di alcuni geyser (vedi l'area 10d) echeggia in tutta l'area.

Pozze. Il pavimento è irregolare e include molte pozze poco profonde, piene di acqua sporca. Le megere usano queste pozze per bagnarsi e per nascondersi se vedono delle luci avvicinarsi o se sentono i passi di qualcuno che non riconoscono.

Decorazioni. Le pareti viscide e ricoperte di alghe sono decorate con una distesa di conchiglie incastonate nella pietra.

Se i personaggi hanno incontrato in precedenza Anderian Dusk, il mercante di lanterne di Skullport, le megere marine sanno già chi sono grazie al pendente *occhio della megera* che Dusk indossa. In questo caso, si rivolgono ai personaggi con tono familiare e chiedono loro se hanno avuto il tempo di gustare qualche birra artigianale di Skullport. Altrimenti, si presentano cortesemente come Corallo Nero, Salsedine Gorgogliante e Caldra Dita di Seppia.

Finché tutte e tre le megere sono vive, ottengono il tratto Incantesimi Condivisi, descritto nel riquadro "Congreghe di Megere" alla voce "Megera" del *Monster Manual*. Le megere preferiscono non combattere contro chi non è un drow, in quanto Halaster le ha incaricate esclusivamente di ripulire il Livello del Sargauth dagli elfi oscuri. Le megere tengono nascosta la loro affiliazione ad Halaster e fingono di essere innocue collezioniste di conchiglie, prive di nemici. Usano gli avventurieri affinché facciano il lavoro sporco al loro posto, promettendo loro non solo un transito senza rischi attraverso le caverne, ma anche alcune informazioni (che li spingeranno a combattere i drow). Nel corso della conversazione, forniscono ai personaggi le informazioni seguenti:

- "Una sacerdotessa drow ha profanato un antico tempio nanico sull'altro lato del fiume, trasformandolo in un sacrilego allevamento di abomini ragniformi."
- "I drow rapiscono gli abitanti della città soprastante. Chi non viene gettato in pasto ai ragni viene offerto in sacrificio all'infame divinità demoniaca che essi venerano."
- "I drow si sono già infiltrati a Skullport e hanno scoperto che le sue difese sono carenti. Un'invasione è imminente. La conquista di Skullport fornirà ai drow una solida base da dove lanciare un assalto al cuore di Sottomonte. E poi? Toccherà a Waterdeep?"

10d. Geyser

Alcuni piccoli geyser sbuffano lungo tutta questa caverna alta 6 metri, innalzando getti di acqua salmastra che infradiciano il soffitto.

10e. Calderone di Pietra

Calderone. Al centro di questa caverna alta 6 metri, il pavimento si rigonfia per formare un calderone di pietra del diametro di 1,5 metri.

Decorazioni. Il sartiame e le vele lacerate di una nave pendono dal soffitto come se fossero un groviglio di ragnatele e tende strappate.

Il calderone di pietra, creato da Halaster, è pieno fino all'orlo di acqua torbida e contiene sul fondo cinque chiavi arrugginite (sono le chiavi che aprono le manette nell'area 10g). Il calderone possiede CA 17, 60 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se ridotto a 0 punti ferita, il calderone si crepa e si distrugge. Le megere marine usano il calderone come focus per i loro incantesimi *scrutare*.

La prima volta che una creatura che non sia una megera marina disturba l'acqua o danneggia il calderone, una runa antica si materializza al di sopra di esso (vedi "Rune Antiche" a pagina 12). Il DM pesca una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B) per determinare quale runa appare. La runa antica bersaglia una creatura casuale entro 18 metri da essa.

Ogni creatura che beve almeno mezzo litro d'acqua dal calderone deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti sarà avvelenata per 1 ora per ogni mezzo litro consumato.

10f. Ossa Rosicchiate

Lungo le pareti di questa caverna sono state impilate meticolosamente le ossa dei goblin, degli hobgoblin, dei troglodìti e dei ragni giganti che le megere marine hanno spolpato accuratamente.

10g. Dispensa

Le megere marine incatenano le loro prede quaggiù. Le vecchie catene fissate alle pareti terminano con cinque paia di manette arrugginite, le cui chiavi sono nascoste nel calderone dell'area 10e. Un personaggio dotato di arnesi da scasso può scassinare ogni serratura effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Quando i personaggi arrivano in quest'area, trovano due prigionieri incatenati: un **goblin** disarmato di nome Lerk e un ragazzo di 13 anni di nome Delvin Stormshore (CB **popolano** umano Illuskan privo di armi).

Le megere hanno catturato Delvin dopo che lui e un suo amico avevano "preso in prestito" una barca a remi per esplorare le caverne marine nei pressi di Skullport. Quando le megere marine hanno attaccato, l'amico di Delvin è saltato giù dalla barca ed è riuscito ad allontanarsi a nuoto, ma Delvin non è stato altrettanto fortunato. È talmente infreddolito e spaventato che balbetta quando tenta di parlare.

Per puro divertimento, il perfido goblin tormenta Delvin minacciando di mangiarlo prima che le megere ritornino. Dato che il ragazzo non riesce a vedere al buio, pensa che il goblin prepotente sia il suo carceriere e non un altro prigioniero. Se viene salvato, Delvin insiste perché i personaggi lo chiamino Del e si offre di portare il loro equipaggiamento.

Come la maggior parte dei goblin, Lerk fa il prepotente ma in realtà è un codardo. Muore di fame e supplica i personaggi di concedergli un po' di cibo e la libertà.

10h. Tesoro delle Megere

Soffitto. Questa caverna ha un soffitto irregolare alto 9 metri.

Relitti. Un cumulo alto 6 metri di barche a remi marcite occupa gli ultimi 12 metri di questa umida caverna. Dal cumulo spuntano come se fossero aghi numerosi pali spezzati e ricoperti di cozze e mitili, quelli che un tempo erano gli alberi maestri delle imbarcazioni. Sulla sommità del cumulo di relitti, svetta una coffa che contiene il tesoro delle megere marine (vedi "Tesoro" più sotto).

Decorazioni. Dozzine di timoni recuperati dalle navi affondate sono stati appesi alle pareti con una serie di spuntoni di ferro e decorati con vari teschi.

Polena. La polena di una nave, scolpita con le fattezze di una banshee urlante, è appoggiata alla parete sud.

Il cumulo di relitti delle barche a remi è considerato terreno difficile e varie sezioni rischiano di crollare da un momento all'altro. Ogni creatura che termina il proprio

turno sui relitti deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cade a terra prona.

La polena infradiciata è alta 2,4 metri e pesa 600 kg. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno ad essa. Lanciando *dissolvi magie* sulla polena, l'oggetto cessa di essere magico. Se la sua magia non viene dissolta, la polena della banshee lancia un grido terrificante quando una qualsiasi creatura che non sia una megera marina si avvicina a meno di 3 metri dalla coffa. Il gemito della banshee echeggia per tutta la caverna e può essere sentito fin dall'area 10c. Se le megere sono ancora vive, radunano rinforzi dalle aree 10a e 10b e si affrettano a difendere il loro prezioso tesoro.

Tesoro. La coffa contiene 2.000 mr all'interno di un forziere di legno privo di coperchio, 250 ma in un'urna di latta, un ombrello, strumenti da tessitore, un bastone da passeggio d'ebano con un'impugnatura in peltro a forma di piovra (25 mo) e un cannocchiale rotto (250 mo).

11. Il Recluso

Un drider vive in quest'area. Le megere marine dell'area 10 lo usano come guardia dell'"ingresso principale" della loro tana.

11a. Il Principe Pietrificato

Fauci. Questa caverna spalancata assomiglia alle fauci di un pesce gigantesco. Una fila di colonne naturali di pietra sorregge il soffitto alto 9 metri.

Statua. Al centro della caverna si erge la statua semidiroccata di un umano dal portamento regale che indossa un'armatura completa e brandisce una spada in posizione di guardia.

Tanto tempo fa in queste caverne viveva una medusa, prima che un gruppo di avventurieri avesse la meglio su di lei. La statua semidiroccata è ciò che resta di una delle sue vittime.

11b. Foresta di Bozzoli

Drider Incantatore. Un **drider** si nasconde nella caverna più piccola a nord e ne esce per affrontare gli intrusi che vi entrano tramite l'area 11a. Questo drider possiede il tratto Incantesimi descritto nel riquadro che compare alla voce "Drider" del *Monster Manual*.

Statue. La caverna principale è alta 12 metri ed è piena delle vittime pietrificate di una medusa che un tempo viveva in quest'area. Il drider ha avviluppato quelle statue in un fitto strato di ragnatele, creando una strana foresta di bozzoli grigi. Da un bozzolo all'altro si stendono dei filamenti di ragnatela che rendono quest'area terreno difficile.

Il drider scala le pareti per sottrarsi alla portata delle armi da mischia, mentre lancia incantesimi o tira con il suo arco lungo. Quando attacca, ripete in continuazione in Elfico: "La regina è infuriata... è infuriata con me. Non potrebbe essere più infuriata di così."

Se i personaggi strappano i bozzoli di ragnatele o li incendiano, scoprono le creature pietrificate al loro interno. Tali creature includono vari drow, kuo-toa e trogloditi, assieme ad alcuni nani minatori e pirati umani. Tutti sono pietrificati in una posa da combattimento e il loro volto è paralizzato in un'espressione spaventata.

12. Cacciatori di Tesori

La forma di questa caverna fluviale assomiglia a un'ostrica. I **fantasmi** di tre pirati umani chiamati Algarr Grimtide, Liddie "Lingua Strascicata" Peddlekant e Fishbone Jim entrano ed escono dalle rocce alla ricerca di un tesoro sepolto. Attaccano le creature che scambiano per potenziali concorrenti, ma ignorano tutte le altre.

I fantasmi non avranno pace finché non troveranno un tesoro nascosto. I personaggi possono attirare l'attenzione dei fantasmi offrendosi di guidarli fino a un tesoro nascosto (come quello nell'area 9b) o in un luogo presso il fiume dove i personaggi stessi hanno sepolto un tesoro. I fantasmi possono seguire il gruppo o possedere i personaggi, ma non possono allontanarsi di più di 30 metri dal Fiume Sargauth. Una volta trovato ciò che cercavano, ridacchiano e danzano follemente di gioia, poi svaniscono per sempre. I personaggi che consegnano i fantasmi al riposo in questo modo riceveranno lo stesso ammontare di PE che guadagnerebbero sconfiggendoli in combattimento.

13. Caverne Fluviali

Queste caverne contengono delle imbarcazioni che i personaggi possono usare per spostarsi lungo il Fiume Sargauth.

13a. Zattere dei Drow

I drow usano le zattere per spostarsi sul Fiume Sargauth. Contro le pareti sono state appoggiate due zattere quadrate con lato di 3 metri, fatte di tronchi di zurkh legati assieme con spessi cordoni di ragnatela. Accanto alle zattere giacciono sei aste di 3 metri che i drow usano per sospingere le zattere su e giù per il fiume.

13b. Il Riposo del Traghettatore

Questa caverna alta 6 metri si affaccia sul Fiume Sargauth e ha i tratti seguenti:

Porta. Una porta di pietra decorata si apre lungo la parete nordovest; ai suoi lati sono visibili dei bassorilievi di nani che indossano l'elmo, ma il cui volto è stato sfregiato da qualche vandalo. Anche un'iscrizione incisa sulla cornice della porta è stata danneggiata e resa illeggibile.

Traghetto. Una gondola nera, sul cui scafo sono stati incisi due occhi maligni, è ormeggiata in riva al fiume. A bordo della gondola, uno **scheletro** tiefling avvolto in una veste nera impugna un'asta di 3 metri, che usa per condurre l'imbarcazione.

Sia la gondola che il traghettatore scheletrico sono creazioni di Halaster. La gondola, che può ospitare fino a sette creature Medie assieme al loro equipaggiamento, è un oggetto Grande con CA 11, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Lo scheletro tiefling capisce il Comune e l'Infernale, ma non può parlare. Solca le acque del Fiume Sargauth nella direzione desiderata dai suoi passeggeri. Quando i personaggi giungono a destinazione, il tiefling tende una mano ossuta nella loro direzione, aspettandosi un pagamento di una moneta per passeggero. Se non riceve il pagamento adeguato, sia lui che la barca svaniscono. I personaggi possono distruggere lo scheletro o usare contro di esso un effetto che scaccia i non morti per impossessarsi della gondola, ma senza il suo nocchiere ufficiale, l'imbarcazione viene attaccata ogni volta che entra in una sezione del fiume contrassegnata con una freccia ondulata. Il DM tira un d6 e consulta la tabella seguente per determinare la natura degli attaccanti:

d6	Creature
1–2	Quattro **scheletri minotauri** che emergono dal fondo del fiume.
3–4	Sette **ombre** che strisciano a bordo dell'imbarcazione.
5–6	Quattro **fuochi fatui** che si materializzano sopra la barca.

14. Sala degli Scultori

I nani Melairkyn avevano trascinato fin qui vari blocchi di pietra grezza da cui ricavare porte, statue e altre forme.

14a. Entrata Sud

Un blocco quadrato di pietra con lato di 1,2 metri è caduto dal soffitto di questa sala e si è spaccato in due sul pavimento. Il blocco è stato sganciato quando qualcuno ha messo un piede su una piastra a pressione nascosta sul pavimento (la trappola non è riuscita a colpire il bersaglio in questione e ora non costituisce più un pericolo per nessuno).

Porta Interna. Ai lati di questa solida porta di pietra sono visibili dei bassorilievi che raffigurano nani i cui volti e le cui barbe sono state sfregiate. Un nano può aprire la porta, ma nessun'altra creatura può farlo, se non usando un incantesimo *scassinare* o altre magie simili. La porta possiede CA 15, 75 punti ferita e immunità a tutti i danni tranne i danni da forza e quelli inferti dalle armi di adamantio.

14b. Entrata Nord

Al centro del corridoio, sotto un blocco di pietra quadrato con lato di 1,2 metri che è caduto dal soffitto, giace un goblin di cui sono visibili solo le gambe smagrite (il goblin ha calpestato una piastra a pressione che ha provocato la caduta del blocco e ora la trappola non costituisce più un pericolo).

Porta Interna. Questa solida porta di pietra ha lo stesso aspetto e le stesse proprietà di quella nell'area 14a.

14c. Sala della Pietra

Il Grande Xorn. Uno xorn insolitamente grosso, alto 3 metri e largo altrettanto, dorme placidamente al centro della stanza. Quando la creatura dorme rimane in piedi, ma tiene gli occhi e la bocca chiusi e le braccia penzolano lungo i fianchi, con le nocche che sfiorano il pavimento.

Cubi di Pietra. Venti cubi di solido granito con spigolo di 2,4 metri sono stati disposti in giro per la stanza. Un cubo lungo la parete ovest, contrassegnato con una X sulla mappa 3, è finto (vedi "Cubo Finto" più sotto).

Statue. La stanza ospita quattro statue incomplete, circondate da uno strato di schegge di pietra attorno alle basi.

Prima di sfuggire alla cattività e di nascondersi quaggiù, lo xorn era uno degli animali da compagnia prediletti di Halaster, svezzato con una robusta dieta di gemme magiche per aumentarne drasticamente la taglia. Va e viene attraversando le pareti e si gode la tranquillità e la solitudine che questa camera gli offre. Effettuando con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 16, una creatura può attraversare la stanza in silenzio senza svegliare lo xorn, ma la prova subisce svantaggio se la creatura porta su di sé delle monete o delle gemme, in quanto lo xorn riesce a individuare questi tesori tramite l'olfatto anche quando dorme. Se scopre degli intrusi nella sua tana, si infuria e li attacca.

Lo **xorn** possiede un grado di sfida pari a 8 (3.900 PE) e le modifiche seguenti alle statistiche:

- Lo xorn è Grande e possiede 103 (9d10 + 54) punti ferita.
- La sua Forza è pari a 20 (+5) e i suoi attacchi con arma da mischia beneficiano di un bonus di +8 al tiro per colpire. I suoi attacchi con artigli hanno una portata di 3 metri e infliggono 9 (1d8 + 5) danni taglienti se colpiscono; il suo attacco con il morso infligge 22 (5d6 + 5) danni perforanti se colpisce.

Cubo Finto. Anche se a prima vista è simile agli altri blocchi di granito, questo cubo con spigolo di 2,4 metri è cavo e i lati sono fatti di stucco spesso 7,5 cm. Un nano che si trovi entro 3 metri dal cubo può capire con un'occhiata la natura del cubo, come anche un personaggio che picchietti sul cubo con un martello o uno strumento simile. Qualsiasi creatura che pesi più di 25 kg e si trovi sopra il cubo cade al suo interno in quanto lo stucco cede sotto il peso.

Il cubo contiene un trono di alabastro scheggiato di fattura elfica, solido nella struttura ma allo stesso tempo elegante nella forma. È stato finemente cesellato per sembrare fatto di rami e foglie intrecciate, con un minuscolo usignolo appollaiato a un'estremità dello schienale. In passato sullo schienale c'erano cinque usignoli, ma quattro si sono rotti o sono andati perduti.

Il trono fu scolpito dagli elfi di Illefarn, un antico regno del Nord. Scomparve dalla capitale (situata nell'area dove oggi sorge Waterdeep) poco prima della distruzione del regno, avvenuta circa 2.500 anni fa. I nani Melairkyn lo ritrovarono in condizioni danneggiate e decisero di offrirlo in dono agli elfi dopo averlo riparato. In seguito, un gruppo di nani avventurieri lo trovò e lo nascose nella speranza di tornare sul posto con un modo per portarlo fuori dal dungeon, ma non fecero più ritorno. Se i personaggi trovano il trono e informano Volo della sua ubicazione, completano una missione (vedi "Il Trono del Coronal" a pagina 8).

Essendo una delle più antiche reliquie esistenti di Illefarn, il trono è inestimabile. Possiede due proprietà magiche minori:

- Una creatura seduta sul trono non può mentire.
- Il trono è sorprendentemente leggero per le sue dimensioni e pesa soltanto 250 kg.

Statue Incomplete. Queste quattro statue incomplete, ottimi esempi della pregiata lavorazione della pietra dei nani, sono rappresentate dalle icone delle statue sulla mappa 3. Da nord a sud, nell'ordine, sono:

- Una statua quasi completata di una nana sacerdotessa che impugna un incensiere di pietra.
- Una statua completata a metà di una giovane nana sorridente portata sulle spalle dal padre raggiante, la cui parte inferiore del corpo non è ancora stata scolpita.
- Una porta di pietra completata a metà, decorata con l'immagine di un nano pesantemente corazzato che incrocia la sua ascia con quella di un minotauro.
- Un blocco di pietra a malapena lavorato, da cui emerge parzialmente la forma di un braciere di pietra decorato.

15. Strada per il Bosco di Wyllow

I drow hanno messo alle strette e ucciso vari trogloditi in queste caverne dopo che quelle creature si sono rifiutate di farsi schiavizzare.

15a. Teatro della Battaglia

Il pavimento di quest'area è macchiato di sangue e disseminato di una dozzina di quadrelli scagliati da balestre a mano. Se un personaggio esamina i quadrelli ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15, trova sui quadrelli tracce di veleno drow, che ha ormai perso efficacia.

15b. Trogloditi Putrefatti

Fetore. Questa caverna alta 3 metri è satura di un orrendo fetore proveniente dai cadaveri putrefatti di tre trogloditi crivellati di quadrelli da balestra. Un esame più ravvicinato rivela anche letali ferite perforanti (inferte dalle spade corte avvelenate dei drow).

Portale Arcuato per il Livello 5. Nella parete sudest è incassato un arco in pietra: sulla chiave di volta e sulle due pietre alla base compaiono le incisioni di un vecchio uomo che impugna un bastone.

Questo è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Toccando l'arco con la punta di un qualsiasi bastone per tre volte, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'8° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 6i del livello 5, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

16. Caverne del Fuoco Incrociato

Quattro sentinelle drow montano la guardia in quest'area, per avvistare eventuali incursioni provenienti da Skullport via fiume, e tirano con le loro balestre sui nemici che passano tra le due caverne.

16a. Sporgenza Nord

Due maschi **drow** si nascondono su questa sporgenza, a 1,8 metri di altezza rispetto all'acqua. Sono due fratelli chiamati Varaun e Veszdar. Se uno viene ucciso, l'altro fugge e mette in allarme i drow nell'area 20.

16b. Sporgenza Sud

In cima a questa sporgenza alta 2,4 metri, si nascondono due maschi **drow** di nome Molkoth e Quilolvir e una femmina, una **drow combattente scelta** di nome Meridin Helvirae, che ha il comando di questa postazione di guardia. Porta con sé un rotolo di corda di seta di ragno lungo 9 metri legato a un rampino, che i drow usano per attraversare il fiume.

Una caverna laterale contiene alcune tracce di un vecchio accampamento e i resti scheletrici di un halfling avventuriero che è stato derubato e ucciso dai suoi compagni. Qui non rimane alcun tesoro da trovare.

17. Sentieri Pericolosi

Queste caverne separano l'insediamento dei drow da quello dei goblinoidi di questo livello.

17a. Caverna Contesa

Guardie. Undici **hobgoblin** e un **hobgoblin capitano** sono stanziati in questa caverna alta 6 metri.

Sangue. Alcune macchie di sangue sul pavimento suggeriscono che questo luogo deve essere stato teatro di violente colluttazioni in passato.

Tunnel in Discesa. Un tunnel verso ovest scende gradualmente verso l'area 1 del livello 4.

La Casata Auvryndar e la Legione di Azrok si contendono il controllo di questa caverna da mesi. La fazione che controlla questa caverna controlla anche l'accesso al livello 4 di Sottomonte. Attualmente sono i goblinoidi del Signore della Guerra Azrok ad averne il controllo e hanno l'ordine di difenderla dalle incursioni dei drow. Il capitano, Kliyuse lo Spaccateschi, ha anche l'istruzione di indirizzare gli avventurieri verso nord, fino all'insediamento dei goblinoidi (area 21), negando loro l'accesso al livello 4 finché non avranno incontrato Azrok e Lurkana. Se i personaggi accettano di andare dove viene loro indicato, Kliyuse li fa accompagnare da due hobgoblin per assicurarsi che raggiungano l'insediamento rapidamente e senza pericoli.

17b. Sentinelle Bugbear

Sei **bugbear** se ne stanno rannicchiati a rosicchiare vecchie ossa lungo la parete est di questa caverna alta 4,5 metri. Hanno l'ordine di attaccare chiunque non sia un goblinoide e si trovi a passare in quest'area senza una scorta.

17c. Custodi del Verme Purpureo

Questa caverna laterale alta 4,5 metri è per buona parte vuota, se si eccettuano due **goblin** rintanati nell'estremità nord. I goblin, Dribblespit e Zob, hanno trovato un tesoro nascosto tra le rovine di Stromkuhldur (vedi "Tesoro" più sotto) e l'hanno portato qui per esaminarlo in maggior dettaglio. I goblin ignorano i pericoli che si annidano nelle vicinanze (vedi l'area 17d) e non rinunceranno al tesoro appena rinvenuto tanto facilmente.

Tesoro. Ogni goblin è in possesso della metà di una statuetta alta 15 cm che raffigura un verme purpureo, ricavata da una pietra purpurea lucida. Se le due metà vengono riunite usando un trucchetto *riparare*, la statuetta può essere venduta per 125 mo. La statuetta pesa 2,5 kg.

17d. Nerozar lo Sconfitto

Al centro di questa caverna alta 9 metri fluttua uno zombi beholder di nome Nerozar assieme a tre **spore gassose** che gli somigliano molto. Un personaggio in grado di vedere le spore gassose può discernere la loro vera natura effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15.

Nerozar possiede le statistiche di uno **zombi beholder**, ma il suo Raggio di Disintegrazione è stato sostituito dal raggio seguente:

Raggio Telecinetico. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti lo zombi lo muove di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. La creatura è trattenuta dalla presa telecinetica del raggio fino all'inizio del turno successivo dello zombi o finché lo zombi non è incapacitato.

Se il bersaglio è un oggetto di peso pari o inferiore a 150 kg che non è indossato o trasportato, viene mosso di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. Lo zombi può anche esercitare un controllo di precisione sugli oggetti tramite questo raggio, come per esempio manipolare un semplice strumento o aprire una porta o un contenitore.

Nerozar usa il Raggio Telecinetico per spingere le spore gassose lungo una rotta di collisione con gli intrusi. Il veleno delle spore gassose non ha alcun effetto sullo zombi beholder.

Nerozar aveva sfidato Xanathar per il controllo di Skullport ed era stato sconfitto. Il mind flayer che funge da ambasciatore di Skullport (vedi l'area 21g) ha portato il cadavere animato di Nerozar con sé fino a Stromkuhldur, ma Azrok non ha permesso allo zombi beholder di restare nell'insediamento, quindi il mind flayer l'ha lasciato quaggiù, dove Nerozar ha generato le spore gassose.

17e. Tana dell'Otyugh

Questa caverna laterale alta 3 metri contiene un cumulo di rifiuti e di cadaveri putrefatti, sotto cui si nasconde un **otyugh**. L'otyugh è un amico dei goblin, degli hobgoblin e dei bugbear della Fortezza di Azrok (area 21), che gli forniscono carogne in abbondanza. Normalmente non attacca i goblinoidi o chiunque sia scortato da un goblinoide, ma non esita ad attaccare qualsiasi creatura che si metta a frugare nel suo cumulo di rifiuti.

I cadaveri nel cumulo di rifiuti sono ciò che resta di vari drow, quaggoth, bugbear, goblin e hobgoblin che sono rimasti uccisi nel corso delle schermaglie tra la Legione di Azrok e la Casata Auvryndar. I corpi sono stati spogliati di tutte le armature, le armi e gli oggetti preziosi e ad alcuni mancano anche dei brandelli di carne (l'otyugh ha già iniziato a banchettare).

18. Caverna Abbandonata

Questa caverna alta 9 metri ospita parte dell'antico insediamento di Stromkuhldur. Gli edifici a un piano di quest'area sono diroccati e deserti, i loro tetti hanno ceduto e gli interni sono stati completamente razziati. Alcuni tratti

del soffitto della caverna mostrano segni di cedimento e sul pavimento sono già cadute alcune rocce.

19. Tana della Chimera

Una **chimera**, l'animale da compagnia prediletto di T'rissa Auvryndar, se ne sta appollaiata su un cumulo di monete nella metà sud di questa caverna alta 4,5 metri. La chimera può essere placata con un'offerta in cibo o in monili luccicanti; altrimenti, attacca tutti gli avventurieri che si avvicinano troppo al suo tesoro.

Il cumulo della chimera contiene 600 me, 2.000 ma e 10.000 mr.

20. Il Paese dei Drow

Un antico terremoto fece crollare varie sezioni di Stromkuhldur, dividendo il paese in molteplici caverne più piccole. Dopo avere scacciato la Legione di Azrok da questa caverna orientale, i drow della Casata Auvryndar ne hanno assunto il controllo. La caverna presenta i seguenti elementi:

Rovine. Questa caverna alta 9 metri è un silenzioso e letale labirinto di edifici in pietra diroccati, molti dei quali sono parzialmente crollati. Le pareti degli edifici sono alte 3 metri e quasi tutti i tetti hanno ceduto.

Ragnatele e Ragni. Molte ragnatele penzolano tra un edificio e l'altro, ma non sono abbastanza spesse da ostacolare i movimenti. Nove **ragni giganti** si aggirano per i vicoli tra gli edifici, in cerca di prede.

I ragni giganti si aggirano per il paese in gruppi da tre. Le altre forze stanziate nell'area includono un maschio drow combattente scelto di nome Ranaghax Auvryndar, dodici maschi drow, tre grimlock e tre quaggoth. Se qualcuno dà l'allarme, queste forze raggiungono i ragni giganti e partono alla ricerca degli intrusi da distruggere.

Gli edifici a cui non corrisponde una voce sulla mappa devono essere considerati vuoti. Gli altri sono descritti di seguito.

20a. Cucina

Odore. Da questo edificio proviene un intenso profumo di stufato.

Guardie e Servitori. All'interno, un **bugbear** ammanettato e tre **goblin** incatenati l'uno all'altro alle caviglie preparano da mangiare sotto l'occhio vigile di tre maschi **drow** chiamati Raelphar, Rizryn e Xebyl, che montano la guardia.

Mobili. La stanza contiene alcuni banconi di pietra. Un grosso calderone è stato appeso sopra un fuoco nell'angolo sudovest.

Raelphar è in possesso della chiave delle manette del bugbear e Rizryn porta con sé un anello di chiavi che aprono le catene dei goblin. Senza queste chiavi, è possibile aprire ogni serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Se liberati dalla prigionia, i goblinoidi si armano di armi improvvisate e fuggono verso l'area 17a usando il tunnel sud. Il bugbear si chiama Blarg. I goblin si chiamano Globby, Bootlick ed Earstabber.

Cosa c'è per Cena? Il calderone che bolle sul fuoco contiene un saporito stufato di funghi bucciaruvida e carne di troglodita.

20b. Alloggi di T'rissa

Due maschi **drow** di nome Krivven e Yazdriirn montano la guardia fuori dalla porta: negano l'accesso a tutti tranne a T'rissa e attaccano immediatamente gli intrusi. L'edificio contiene quanto segue:

Teste Impagliate. Alle pareti sono state appese le teste impagliate di vari bugbear, hobgoblin e goblin.

Forziere. Un forziere chiuso a chiave in legno scuro, scolpito con le fattezze di un ragno con cristalli rossi al posto degli occhi, occupa l'alcova ovest (la chiave del forziere è nascosta nella bocca della testa impagliata di un goblin lì vicino).

Mobili. Un letto a baldacchino con tende fatte di ragnatele occupa l'alcova est. Gli altri mobili includono un comò e una specchiera con una cornice vuota al posto dello specchio.

La serratura del forziere può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15; in alternativa, può essere aperta con un incantesimo *scassinare* o una magia analoga.

Tesoro. Gli otto occhi di cristallo rossi possono essere staccati dal forziere e valgono 5 mo ciascuno. Il forziere contiene tre mensole impilate verticalmente.

Su quella superiore sono custoditi la statuina di un ragno in onice (25 mo), otto bastoncini di incenso (1 mo ciascuno) e un pugnale con un piccolo serbatoio ricavato nell'elsa che può contenere fino a tre dosi di un veleno liquido.

Sulla mensola centrale si trova una tunica in seta di ragno ripiegata e tinta di nero, tempestata di minuscoli ragni dorati (90 mo). Tra le pieghe della tunica è stata nascosta una *pozione di guarigione* in una fiala di cristallo.

Sulla mensola inferiore sono custoditi una bacchetta in legno di betulla (un focus arcano) e un libro degli incantesimi rilegato in cuoio che appartengono a Marta Moonshadow (vedi l'area 5d). Il libro contiene gli incantesimi seguenti: *arma magica*, *armatura magica*, *cono di freddo*, *controincantesimo*, *dardo incantato*, *dissolvi magie*, *globo cromatico*, *identificare*, *individuazione del magico*, *ingrandire/ridurre*, *inviare*, *invisibilità superiore*, *metamorfosi*, *palla di fuoco*, *passo velato*, *scudo*, *suggestione*, *tempesta di ghiaccio* e *volare*.

20c. Covo dei Quaggoth

Tre **quaggoth**, tra cui un quaggoth thonot (vedi il riquadro specifico alla voce "Quaggoth" del *Monster Manual*), si stanno abbuffando a un trogolo al centro di questa stanza. Il trogolo è pieno di viscere insanguinate di un troglodita e altre frattaglie più difficili da identificare. Ogni intruso che non sia un drow viene attaccato a vista.

20d. Specchio Demoniaco

La porta di questo edificio è chiusa a chiave e T'rissa Auvryndar (vedi l'area 6) è in possesso dell'unica chiave. La serratura è vecchia e può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 12.

L'edificio è pieno di ragnatele e alla parete ovest è appeso uno specchio ovale alto 90 cm. Sulla cornice di pietra sono scolpiti dei ragni stranamente realistici che sembrano quasi muoversi e strisciare. Quando una creatura si avvicina a 1,5 metri dalla propria immagine riflessa nello specchio, quell'immagine scompare per essere sostituita dal muso indistinto di un ragno gigante oscurato dal fumo.

La creatura nello specchio è la proiezione di un demone, una yochlol al servizio della madre di T'rissa, Vlonwelv. Se la figura davanti allo specchio è T'rissa o qualcuno che simula con esattezza le sue fattezze, il ragno offre un caloroso benvenuto in Elfico facendo ticchettare le sue mandibole ed esige di sapere perché ha avuto inizio un'operazione per conquistare le Caverne Contorte (il livello 4) quando Stromkuhldur e Skullport devono ancora essere conquistati.

Se una creatura palesemente diversa da T'rissa si presenta davanti allo specchio o se la yochlol capisce di essere stata ingannata, il demone assume la sua vera forma cerea, fissa l'intruso con il suo unico occhio rosso e grida in Abissale: "Io so chi sei!" Poi lo specchio crolla a terra in frantumi.

20E. Il Tesoro a Valle del Fiume

Fiume Pescoso. Una vena di turchese attraversa diagonalmente la parete est e sembra quasi un fiume. Nel granito della vena è stata incisa l'immagine di un banco di trote.

Vasca di Pietra. Una grossa vasca vuota è incassata nel pavimento all'estremità nord della stanza.

La vena di turchese corre dall'angolo in alto a destra della parete est fino a quello in basso a sinistra, scendendo verso la vasca vuota. Le incisioni delle trote sembrano nuotare controcorrente, come per allontanarsi dalla vasca. Un esame ravvicinato di queste incisioni rivela che i pesci possono essere fatti ruotare. La prima volta che tutti i pesci vengono ruotati in modo da sembrare che seguano il corso del fiume, una valvola nascosta nella vasca si apre e riempie il contenitore con 200 litri di acqua fresca. Nell'acqua nuota un minuscolo pesce di smeraldo.

Tesoro. Il pesce di smeraldo nuota nella vasca finché non viene estratto dall'acqua effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10, nel qual caso si trasforma in una *gemma elementale* (acqua). L'acqua rimane nella vasca anche dopo che il pesce è stato rimosso e non scorre via. Se le incisioni delle trote vengono fatte ruotare di nuovo non accade nulla.

20F. Alloggi Vuoti

Undici giacigli imbottiti sono sparsi per tutta la stanza, stesi su lastre di pietra. A ogni letto è abbinato un piccolo baule che funge anche da comodino. I bauli non sono chiusi a chiave e contengono delle semplici vesti nere.

20G. Dormitori dei Drow

Dodici giacigli sono stati stesi sul pavimento di questa stanza. Sei maschi **drow** fuori servizio e un **drow combattente scelto** si riposano qui, ma afferrano rapidamente le loro armi al primo segno di problemi. I drow si chiamano Alybbrin, Chasmas, Jarkorl, K'yordred, Szorth e Xebrek. Il drow combattente scelto, Ranaghax Auvryndar, intrattiene gli altri drow esibendosi nel rifacimento del duello che ha combattuto con un capitano hobgoblin della Legione di Azrok, conclusosi con la lama avvelenata di Ranaghax che affondava nel collo del capitano. Ranaghax racconta la storia a voce talmente alta da essere udito anche da quei personaggi che ascoltano dall'altro lato della porta.

Ranaghax, il fratello maggiore di T'rissa, è subordinato a lei e a tutte le altre femmine della casata drow. Sa stare al suo posto e aspetta con impazienza l'opportunità di conquistare il resto di Stromkuhldur quando T'rissa finalmente darà l'ordine di farlo.

Tesoro. Ranaghax indossa una spilla di ossidiana a forma di scarabeo su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo) e conserva 35 mo in un borsello di ragnatela.

20H. Vecchia Sala da Pranzo

Lanterne. Quattro lanterne di ferro spente sono state appese alle travi del soffitto tramite corte catene.

Mobili. Un solido tavolo di pietra occupa il lato ovest della stanza. Il tavolo è a misura di nano e ha le gambe più corte rispetto agli altri. Lungo entrambi i lati del tavolo sono state disposte delle panche di pietra, mentre alle due estremità più corte sono situati dei seggi di pietra.

20I. Latrina

Un maschio **drow** di nome Balok è seduto su un secchio usato come latrina in questa stanza ed è imbarazzato dal fatto di essere stato colto in una posizione tanto compromettente. Se i personaggi lo attaccano, lancia il secchio contro uno di loro come diversivo e fugge verso l'area 20g (il secchio va considerato un'arma improvvisata che non infligge danni, ma contamina il bersaglio con fetida lordura se lo colpisce).

20J. Torma di Trogloditi

Questa camera emana un orrendo fetore. Il pavimento è coperto di pietre smosse.

Dodici **trogloditi** catturati sono stati confinati in questi alloggi, ma la guardia assegnata a sorvegliare la porta dall'esterno si è defilata per raggiungere l'area 20i. Se qualcuno che non sia un drow apre la porta, i trogloditi colgono l'occasione per scappare. Nel loro turno, si fanno strada a spintoni verso la libertà e fanno abbastanza rumore da destare l'allarme. I trogloditi che riescono a fuggire si dirigono a sud e scompaiono nelle acque buie del Fiume Sargauth.

20K. Raduno dei Grimlock

Fetore. Questa camera emana un forte puzzo di morte e putrefazione.

Grimlock. Tre **grimlock** si stanno ripulendo i denti da brandelli di carne al centro della stanza.

Detriti. La stanza è disseminata di pietre, cumuli di armature spaccate e armi rotte (le armature e le armi sono state rimosse dai goblinoidi uccisi; nessuno di questi oggetti è riutilizzabile).

Quei personaggi che si lasciano guidare dal fetore scoprono un cumulo di teste mozzate di goblin e hobgoblin nascosto dietro una parete di pietra all'estremità sud della stanza.

21. Fortezza di Azrok

La più grande sezione agibile di Stromkuhldur è controllata dalla Legione di Azrok ed è chiamata la Fortezza di Azrok. Man mano che le voci sulla cecità di Azrok si diffondono con discrezione in tutto l'insediamento, il timore di un attacco imminente da parte dei drow di Stromkuhldur o da Skullport si fa sempre più forte. Sebbene l'insediamento sia solitamente turbolento, un'aura di malumore e ansietà incombe su tutti gli occupanti. L'insediamento ha i tratti seguenti:

Rovine. La caverna alta 9 metri è un labirinto fatto di edifici di pietra a un piano, molti dei quali sono parzialmente crollati. La maggior parte degli edifici è composta da mura alte 3 metri, ma è priva di tetti.

Strade. Le strette "strade" che serpeggiano tra gli edifici sono disseminate di liquame e spazzatura. Topi innocui sciamano in ogni angolo dell'insediamento.

Stendardi. Da alcune strutture pendono gli stendardi gialli e sfilacciati che raffigurano il simbolo di Azrok, l'impronta di una mano insanguinata all'interno di un triangolo rosso vuoto.

Pattuglie. Quattro bande di hobgoblin pattugliano la Fortezza di Azrok. Ogni pattuglia è composta da tre **hobgoblin** e da un **hobgoblin capitano**, che interroga i visitatori e intima loro di favorire i documenti d'identità.

I visitatori che arrivano alla Fortezza di Azrok sono accolti da due **bugbear**. I drow vengono attaccati a vista, mentre le altre creature possono entrare nella Fortezza di Azrok e circolare all'interno, purché siano dotati dei documenti d'identità adeguati. I visitatori privi di documenti vengono scortati dai bugbear all'area 21c per essere registrati.

Una volta che ogni membro del gruppo è in possesso dei documenti, i bugbear portano i personaggi al cospetto di Azrok nell'area 21n. Questo incontro è obbligatorio, in quanto gli ospiti devono rendere omaggio all'hobgoblin signore della guerra in cambio della sua ospitalità. Fatto questo, i personaggi possono circolare liberamente per la Fortezza di Azrok e andare e venire come preferiscono (i

visitatori dovranno registrarsi di nuovo solo se perdono i loro documenti). Se i personaggi si aggirano per le strade per conto loro, il DM userà la tabella "Incontri Casuali alla Fortezza di Azrok" come necessario.

Incontri Casuali alla Fortezza di Azrok

d10	Incontro
1	Occhio scrutatore di Halaster (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311), che osserva i personaggi in silenzio per un minuto prima di scomparire.
2	Un goblin bambino (non combattente) che mangia un topo morto.
3	Un **goblin** che trascina un secchio di rifiuti verso l'area 17e.
4	1d4 **goblin** dotati di badili, che scavano tra i detriti o si dirigono a un'area di scavo.
5	1d3 **bugbear** che ringhiano e fanno commenti ostili al passaggio dei visitatori.
6	Un **bugbear** con un **divoracervelli** nel cranio che cerca di attirare i personaggi nell'area 21f.
7	Preeta Kreepa (vedi l'area 21m).
8–10	Tre **hobgoblin** e un **hobgoblin capitano** che mantengono l'ordine e controllano i documenti d'identità dei visitatori.

Un combattimento in un'area interna probabilmente non fa scattare alcun allarme, ma un eventuale tafferuglio rumoroso nelle strade rischia di mettere in stato d'allerta l'intero insediamento. Il caso vuole che le truppe della Legione di Azrok siano state assottigliate dalle recenti schermaglie contro i drow. Gli attuali difensori della Fortezza di Azrok includono otto bugbear, trentadue goblin, venti hobgoblin, quattro hobgoblin capitani (inclusa Lurkana), l'hobgoblin signore della guerra Azrok e due worg. Queste forze non includono i goblinoidi in combutta con la Gilda di Xanathar o gli altri visitatori, e nemmeno i non combattenti come i bambini.

Gli edifici a cui non corrisponde una voce sulla mappa devono essere considerati vuoti. Gli altri sono descritti di seguito.

21a. "Krek"

In fondo a una strada delimitata quasi interamente da edifici crollati, è visibile una porta storta al cui fianco è stata appesa la marionetta di un bugbear. Sullo stipite della porta, è incisa la parola "Krek" (un termine Goblin che significa "questo per quello" o "scambio").

Le pareti del negozio sull'altro lato della porta hanno ceduto e lo spazio che resta è pieno di cumuli di cianfrusaglie e di equipaggiamento da avventurieri consunto. Il proprietario del negozio è un **oni** camuffato da un vecchio hobgoblin di nome Kinrob. Se un personaggio desidera procurarsi un oggetto sulla tabella "Equipaggiamento d'Avventura" o sulla tabella "Strumenti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*, esiste una probabilità del 25 per cento che Kinrob possieda l'oggetto in questione e sia disposto a scambiarlo con uno o più oggetti di valore pari o superiore.

La vera natura di Kinrob è un "segreto" ben noto presso la Legione di Azrok e il timore dell'oni ha trasformato l'isolato circostante in un insediamento fantasma. Azrok placa l'oni offrendogli dei goblin appena nati di cui nutrirsi. La prima volta che i personaggi fanno visita a Kinrob, un **bugbear** entra per consegnare un neonato goblin in un canestro, poi si allontana in silenzio. Kinrob mette il pasto da parte finché non finisce di fare affari con i personaggi, poi li accompagna cortesemente alla porta.

Bambola "Principessa". Uno degli oggetti nel cumulo di cianfrusaglie di Kinrob è una bambola di pezza con dei bottoni per occhi e una corona di stoffa dorata tempestata di minuscole gemme (2 mo). I personaggi possono scambiare questo oggetto come ogni altro, per restituirlo alla sua legittima proprietaria (vedi l'area 21b).

21b. La Povera Huggybug

Huggybug, una goblin bambina, è seduta a terra in un passaggio disseminato di detriti e piange disperata. Tra un singhiozzo e l'altro, spiega che un goblin più vecchio le ha rubato la sua bambola "principessa", per poi scambiarla con un badile dal "Goblin Mangione". Se i personaggi le chiedono dove è stato portato il giocattolo, la piccola goblin li conduce nell'area 21a, ma ha paura e si rifiuta di entrare.

Tesoro. Se i personaggi restituiscono la bambola a Huggybug, la piccola goblin regala loro la statuina di un delfino fatta di turchese (25 mo) per ringraziarli.

21c. Centro di Registrazione

Impiegati. Sei **goblin** dotati di pennini e calamai siedono a una fila di scrivanie improvvisate, pronti a trascrivere i nomi dei visitatori su registri spiegazzati e a fornire documenti di identità. Sopra ogni scrivania risplende una lanterna a olio appesa con una catena al soffitto.

Direttore. Un **hobgoblin** che porta degli occhiali a mezzaluna crepati sta seduto davanti a un leggio di pietra e accoglie tutti quelli che entrano, indirizzando ogni nuovo arrivo verso uno dei goblin impiegati disponibili.

I visitatori sono tenuti a portare con sé i documenti di identità per tutto il tempo in cui rimangono alla Fortezza di Azrok. I goblin alle scrivanie interrogano i visitatori, disegnano un rozzo ritratto di ognuno di loro e compilano dei moduli annotando il nome, la razza, l'età, l'altezza, il colore degli occhi, il mestiere e la città di provenienza del soggetto. Le stesse informazioni vengono trascritte anche in un grosso registro. Le eventuali richieste di informazioni sugli altri visitatori ottengono come risposta un'occhiataccia seguita da un silenzio, in quanto i goblin hanno l'ordine di non rivelare alcuna informazione al riguardo.

Una volta che tutti i personaggi sono stati registrati e sono in possesso dei documenti d'identità, l'hobgoblin al leggio suona un campanello e due **bugbear** arrivano per scortare i visitatori all'area 21n, dove saranno tenuti a rendere omaggio al Signore della Guerra Azrok.

21d. Armeria

Due **hobgoblin** sorvegliano alcune rastrelliere cariche di armi comuni.

21e. Dormitori degli Hobgoblin

La vecchia mobilia di questa camera è stata portata via per fare spazio a trentadue brandine di legno. Cinque **hobgoblin** riposano in questa stanza tra un turno di pattuglia e l'altro.

21f. Canile dei Cani-Cervello

Il mind flayer ambasciatore (vedi l'area 21g) di tanto in tanto attira dei goblinoidi in questo edificio per innestare dei divoracervelli nei loro crani. Questa camera presenta i seguenti elementi:

Legname. Il pavimento è disseminato di mobili e casse fatti a pezzi.

Goblin. Due **goblin** e un **goblin capo** se ne stanno seduti al centro della stanza a mangiare dei topi; ognuno di essi ha un **divoracervelli** innestato nel cranio.

Cani-Cervello. Altri due **divoracervelli** si nascondono tra il legname. Bersagliano gli eventuali intrusi con la loro opzione di azione Divorare il Cervello.

21g. Ambasciatore di Xanathar

Questa è la residenza di un **mind flayer** di nome Ulquess, che funge da ambasciatore per Skullport. Già da tempo Ulquess ha iniziato a innestare dei divoracervelli nei crani dei goblinoidi per trasformarli in spie fedeli a Xanathar. Se questo complotto viene smascherato, il mind flayer non ha altra scelta che chiamare a sé telepaticamente i suoi servitori dall'area 21f per uccidere chiunque abbia scoperto il suo segreto (nasconderà i cadaveri nell'area 22).

Al centro della stanza sono state collocate due eleganti poltrone fatte di legno pietrificato e disposte su un tappeto circolare. Tra le due poltrone è stato collocato uno stretto tavolino su cui poggia un'improvvisata scacchiera a tre livelli di Scacchi dei Draghi, messa assieme usando i pezzi di una miriade di altre serie. Il mind flayer discute di affari qui, solitamente seduto con disinvoltura su una delle poltrone.

Se i personaggi incontrano l'ambasciatore su insistenza di Lurkana (vedi "Missione Secondaria: Recuperare il Pugnale di Azrok" a pagina 44), il mind flayer cerca di dissuaderli cortesemente dal recarsi a Skullport, spiegando che non è sicuro per gli avventurieri. Rivela inoltre loro un segreto di Sottomonte, nella speranza che siano attirati da quel mistero. Il DM pesca una carta dal Mazzo dei Segreti (vedi l'appendice C).

Tesoro. Una meticolosa ispezione della stanza rivela un forziere di ferro che non è chiuso a chiave e che contiene 100 mo. L'ambasciatore usa questo denaro per corrompere coloro che non riesce a persuadere con altri metodi.

21h. Covo dei Goblin

La porta di questa struttura è socchiusa e dall'interno proviene un forte russare. Dodici **goblin** dormono ammassati in un angolo della stanza a nord. Le loro armi e scudi giacciono accatastati in un angolo a sud. I goblin combattono controvoglia e si lasciano intimidire facilmente da una dimostrazione di forza. Se un gruppo di aggressori li massacra, i sopravvissuti fuggono verso l'area 23a.

21i. Alloggi dei Visitatori

Quei visitatori che sono in buoni rapporti con Azrok e Lurkana possono riposare in questo alloggio. La porta è priva di serratura e la camera contiene letti sufficienti a ospitare otto persone.

21j. Magazzino della Birra

Azrok compra una marca di birra a poco prezzo dalla Distilleria di Gyudd a Skullport e la immagazzina qui. La porta è chiusa dall'interno ed è dotata di una finestrella a sbarre. Per aprire la porta a viva forza è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 22. All'interno della stanza, un **hobgoblin** dotato di un corno monta la guardia ai barili. Se qualcuno cerca di fare irruzione nel magazzino, usa un'azione per suonare il corno e dare l'allarme.

La stanza contiene trenta barili da 20 litri. Otto sono pieni di Wyrmwizz, una brodaglia fangosa, mentre tutti gli altri sono vuoti.

21k. Dormitori dei Capitani

La mobilia di questa stanza è stata sgombrata per fare spazio a nove brandine di legno. Due **hobgoblin capitani** riposano qui tra una pattuglia e l'altra.

21l. Alloggi dei Visitatori

Questa camera è identica all'area 21i.

21m. Preeta Kreepa

Questo tugurio di pietra, ricavato in una sezione di Stromkuhldur quasi interamente crollata, si trova in una caverna illuminata da incantesimi *fiamma perenne* lanciati in alcuni vecchi calderoni sparsi tra i detriti.

Dalla porta socchiusa del tugurio, entra ed esce un continuo flusso di topi innocui, poiché all'interno una maga di nome Preeta Kreepa dà loro dei gustosi pezzetti di muschio da mangiare. Preeta era un'assistente di Arcturia, una degli apprendisti di Halaster, prima che la trasformasse in un orrendo mostro. Preeta ha l'aspetto di una vecchia donna, dai cui bulbi oculari si protendono due tentacoli oculari di beholder. La bocca, grande almeno il doppio rispetto al normale, è irta di sottili zanne acuminate. Indossa la pelle scuoiata, viscida e trasparente di un kuo-toa come mantello.

La Legione di Azrok ha lasciato in pace Preeta per anni, ma ora che le ostilità con i drow si intensificano, Azrok ha deciso di chiedere il suo aiuto. Preeta capisce la minaccia costituita dai drow e usa i suoi incantesimi *animare morti* per animare i cadaveri dei drow e creare delle forze che Azrok possa usare per potenziare le sue difese. Tiene questi combattenti non morti rinchiusi nell'area 21q.

Preeta è una **maga** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), con le modifiche seguenti:

- Preeta è caotica neutrale.
- Possiede scurovisione entro un raggio di 36 metri e parla il Comune, il Goblin, il Nanico e il Sottocomune.
- Come azione bonus o reazione, può scagliare uno dei raggi oculari seguenti su un bersaglio che si trovi entro 36 metri da lei e che lei sia in grado di vedere:

Raggio di Paura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è spaventato per 1 minuto. Può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Raggio Paralizzante. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è paralizzato per 1 minuto. Può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Se i personaggi promettono di non farle del male, Preeta condivide con loro due segreti di Sottomonte. Il DM determina ogni segreto pescando una carta dal Mazzo dei Segreti (vedi l'appendice C).

Tesoro. Preeta porta con sé un libro degli incantesimi rilegato in pelle di lucertola che contiene tutti gli incantesimi che ha preparato, più *animare morti*, *animare oggetti* e *fabbricare*.

21n. Palazzo di Azrok

Due **hobgoblin** montano la guardia all'esterno di questo edificio, ognuno di fronte a una porta diversa. Consentono ai visitatori registrati di entrare solo dopo avere controllato i loro documenti d'identità.

Questa struttura un tempo ospitava una fucina nanica, come è facile intuire dalle decorazioni ancora visibili, e contiene quanto segue:

Missione Secondaria: Liberare Alussiarr

Preeta Kreepa sa che Arcturia usa il sangue di un "uomo magico" di nome Alussiarr come componente materiale nei suoi orridi rituali di trasformazione. Suggerisce ai personaggi di liberare quell'uomo per impedire ad Arcturia di creare nuovi abomini. Preeta sa che Alussiarr è prigioniero nel Dominio di Arcturia, il quattordicesimo livello di Sottomonte, ma non sa che Alussiarr è in realtà un rakshasa.

Azrok e Lurkana. Nella parte nordest della stanza, l'**hobgoblin signore della guerra** Azrok siede su un trono di teschi sbiancati, poggiando un piede su un'incudine di ferro e una mano sul pomolo del suo spadone. Indossa un elmo che copre buona parte della faccia e gli oscura gli occhi. Sua moglie Lurkana, una formidabile **hobgoblin capitana**, siede al suo fianco e gli sussurra all'orecchio.

Goblinoidi. Due **bugbear**, quattro **hobgoblin** e sei **goblin** fungono da assistenti del signore della guerra. Uno dei bugbear ha un **divoracervelli** nascosto nel cranio e finge di essere fedele ad Azrok, ma in realtà è una spia di Xanathar.

Worg. L'angolo sudovest della stanza è occupato da due **worg** fedeli ad Azrok e Lurkana, impegnati a rosicchiare delle ossa umanoidi.

Gli avventurieri che si presentano al cospetto di Azrok sono tenuti a offrire un tributo. L'hobgoblin signore della guerra è più interessato a un giuramento di fedeltà che a un dono tangibile, ma accetterà tutto ciò che gli viene offerto. Se i personaggi non rimediano una magra figura, Azrok concede loro la sua protezione per la durata della loro permanenza nell'insediamento. Ogni personaggio che interagisce con lui ed effettua con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 17 si rende conto che l'hobgoblin signore della guerra è cieco, ma tiene nascosto questo fatto non guardando mai nessuno direttamente in faccia. I personaggi notano inoltre che porta appeso al collo un macabro pendente, un dito umano reciso con un anello con sigillo di platino (vedi "L'Anello di Lord Rosznar" più sotto).

Quando i personaggi hanno finito di parlare con Azrok, Lurkana li conduce da parte e offre loro una missione (vedi "Missione Secondaria: Recuperare il Pugnale di Azrok" a pagina 44). Se i personaggi rifiutano, Lurkana si rabbuia e li butta fuori.

Se si giunge a un combattimento, gli hobgoblin stanziati all'esterno danno immediatamente l'allarme generale e tutte le forze fedeli ad Azrok convergono nell'area.

L'Anello di Lord Rosznar. L'anello che Azrok porta appeso al collo mostra il simbolo della Casata Rosznar di Waterdeep: un falco bianco in picchiata su un campo blu. Sul lato interno dell'anello, è stata incisa la frase: "A Kres: Vola in alto e tuffati fulmineo." L'anello vale 25 mo.

Il dito che porta l'anello un tempo apparteneva a Kressando Rosznar, che giunse alla Fortezza di Azrok dopo avere tentato invano di concludere un accordo con la Gilda di Xanathar a Skullport. Il giovane nobile voleva avviare una tratta degli schiavi a Sottomonte, consegnando gli schiavi catturati a Waterdeep, per versare i proventi della loro vendita nei forzieri della Casata Rosznar e nei forzieri di guerra di Azrok.

Azrok era interessato alla proposta, ma trovò Kressando arrogante e uccise il nobile per avergli mancato di rispetto. Il cadavere sventrato di Kressando è stato gettato in pasto all'otyugh nell'area 17e, ma Azrok ha conservato il dito come trofeo. Se i personaggi vogliono recuperare l'anello per completare una missione (vedi "Alla Ricerca di Kressando Rosznar" a pagina 8), dovranno uccidere Azrok, affascinarlo e farselo offrire o rubarlo mentre l'hobgoblin è incapacitato, altrimenti il signore della guerra non se ne separerà.

Trattenetevi un Po'. Se i personaggi sono in cerca di un luogo sicuro dove riposare e sono in buoni rapporti con Azrok, Lurkana ordina a uno dei goblin di scortarli all'area 21i o 21l. Dopo avere mostrato ai personaggi i loro alloggi, il goblin indica loro dove possono comprare equipaggiamento d'avventura (area 21a) e razioni (area 21t).

21o. Orfanotrofio dei Goblin

Dalle crepe sulle pareti di questo edificio, filtrano le grida di numerosi goblin bambini. All'interno, due **goblin capi** si prendono cura di venti goblin bambini (non combattenti). Insegnano ai bambini più grossi a fare i prepotenti con quelli più piccoli, spintonandoli e insultandoli. I goblin capi rimangono in questa stanza anche se altrove nell'insediamento suona l'allarme.

Oggetto Insolito. Vari giocattoli rotti giacciono sparpagliati sul pavimento. Una ricerca meticolosa fornisce un oggetto insolito intatto (il DM tira sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*).

21p. Portale Arcuato per il Livello 6

Lungo la parete ovest di questa camera (altrimenti vuota), è incassato un arco in pietra che conduce al livello 6 (vedi "Portali" a pagina 12). La chiave di volta di questo arco è scolpita in forma di cucciolo di drago d'oro con la bocca spalancata. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Mettendo nella bocca del drago una gemma del valore di almeno 100 mo, la testa del drago si anima e inghiotte la gemma (distruggendola), e il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 36c del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

21q. Obitorio

Nove **zombi** drow se ne stanno in piedi perfettamente immobili al centro di questa stanza, occlusa da ragnatele, detriti e macerie. Gli zombi obbediscono a Preeta Kreepa (vedi l'area 21m) e attaccano chiunque altro si avvicini troppo.

21r. Alloggi di Azrok e Lurkana

Un **goblin** stanco di nome Naso Salato, così chiamato perché il suo grosso naso è punteggiato di lentiggini bianche, monta la guardia davanti alla porta di questa stanza. Ha subito tre livelli di indebolimento e cerca di tenere ferma un'asta di 3 metri, ma gli tremano le mani. In cima all'asta è appeso il vessillo di Azrok: l'impronta di una mano insanguinata all'interno di un triangolo rosso vuoto su un lembo di pelle tinta di giallo.

Lurkana usa il vessillo come forma di punizione; ordina ai sottoposti disobbedienti o incompetenti di rimanere fuori dall'alloggio per ore o addirittura per giorni di seguito, senza cibo, senza acqua e in compagnia del solo vessillo. Naso Salato ha rovesciato un vassoio di cibo sulle ginocchia di Azrok e teme che passerà quel poco di vita che gli rimane in questa posizione. Se i personaggi gli mostrano compassione, si guadagnano la sua fiducia e il goblin indica loro dove trovare ciò che

cercano alla Fortezza di Azrok. Se i personaggi sono in cerca di informazioni, Naso Salato suggerisce loro di parlare con Preeta Kreepa, una strana creatura che vive a Stromkuhldur da prima dell'arrivo dei goblinoidi (vedi l'area 21m).

L'edificio è vuoto, se si eccettua un grosso letto coperto di pellicce. Azrok e Lurkana lo usano per riposare.

21s. Forziere di Guerra di Azrok

Due **hobgoblin** montano la guardia fuori da questa camera, ognuno davanti a una porta diversa.

Quello che un tempo era un santuario delle divinità naniche ora funge da tesoreria di Azrok. La stanza contiene quanto segue:

Idoli Rovesciati. Dozzine di idoli di pietra che raffiguravano le varie divinità naniche sono stati scalzati dai loro piedistalli e giacciono in pezzi sul pavimento.

Altare. Un basso altare lungo la parete ovest è sporco di sangue essiccato. Attorno all'altare è stato ammassato un cumulo di spade corte, balestre a mano, scudi e teschi di drow.

Statuina. Sull'altare è stata lasciata una statuina alta 17,5 cm di Maglubiyet, il dio della guerra dei goblin, ricavata da una pietra color rosso sangue. Non ha alcun valore.

Forzieri. Ai lati dell'altare ci sono due forzieri di ferro privi di serrature che contengono il tesoro di Azrok (vedi "Tesoro" più sotto).

Se il tesoro di Azrok viene trafugato, il signore della guerra è privato dei fondi necessari per garantirsi la fedeltà delle truppe. La notizia del furto induce la maggior parte dei bugbear e dei goblin e la metà degli hobgoblin ad abbandonare la Fortezza di Azrok per cercare lavoro come mercenari a Skullport.

Tesoro. Un forziere di ferro contiene 180 mo, 450 ma e 600 mr. L'altro contiene un cornetto acustico nanico fatto di ottone (1 mo), un candeliere placcato in oro e scolpito a forma di colonna di fiamme (25 mo), tre scarabei d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo ciascuno) e un fiasco con un tappo di sughero che contiene una *pozione di amicizia con gli animali*.

21t. Razioni

Su un cartello di legno appeso sopra la porta di questo edificio è dipinta l'immagine di un goblin che mangia un panino di topo. All'interno, tre **goblin** sono indaffarati a preparare pacchi di razioni fatti di funghi cotti, carne di topo essiccata, gallette di muschio secco e altre sostanze sotterranee commestibili. Le razioni vengono immagazzinate sugli scaffali e i visitatori possono acquistare un pacchetto contenente razioni per 1 giorno al costo di 5 ma.

Tesoro. I goblin custodiscono i loro proventi in uno scrigno di legno. Le monete vengono riversate nel forziere di guerra di Azrok (vedi l'area 21s) alla fine di ogni giorno. Al momento lo scrigno contiene 35 ma.

22. Giardino di Funghibarile

Spore. Quest'area è satura di spore innocue e vagamente luminescenti che fluttuano nell'aria.

Funghi. Questa caverna ospita un immenso giardino di funghibarile (vedi "Fungobarile" a pagina 59).

Giardinieri. Tre **goblin** si prendono cura del giardino e uccidono i ragni, i topi e gli altri parassiti che lo infestano. Questi goblin si tengono alla larga da qualsiasi scontro con gli avventurieri.

23. Strada per Skullport

Ora che la Legione di Azrok è stata indebolita dai drow, il timore di un'incursione da Skullport è alto. Azrok ha piazzato varie sentinelle su questa strada per avvistare ogni possibile pericolo.

23a. Caverne di Bucciaruvida

Guardie. Cinque **hobgoblin** montano la guardia al centro di questa caverna alta 6 metri.

Funghi. Un fungo della staffa simile a una massa di carne putrefatta cresce lungo la parete nord. Il fungo è chiamato bucciaruvida (vedi "Bucciaruvida" a pagina 60).

Se i personaggi arrivano da sud e si dirigono verso la Fortezza di Azrok (area 21), gli hobgoblin esigono di sapere il motivo della loro visita, ma li lasciano passare, se le intenzioni del gruppo non sono ostili. Se invece il gruppo include uno o più drow, gli hobgoblin attaccano. I personaggi in partenza dalla Fortezza di Azrok non vengono interrogati, ma sono avvertiti di non disturbare i boleti stridenti nell'area 23b.

23b. Boleti Stridenti Immaturi

Soffitto Conico. Questa enorme caverna ha un soffitto conico che arriva a 15 metri d'altezza al suo apice.

Spore e Giardini. Quest'area è satura di spore innocue e vagamente luminescenti che fluttuano nell'aria, formando nubi attorno ai giardini di muschio e funghi.

Boleti Stridenti. Tra gli altri funghi crescono quattro **boleti stridenti** Piccoli (alti 90 cm) con 7 (2d6) punti ferita ciascuno. Le loro posizioni sono indicate dagli asterischi sulla mappa 3.

Quei personaggi che hanno già incontrato un boleto stridente in passato possono notare i piccoli boleti in quest'area effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) o di Saggezza (Percezione) con CD 11. Ogni boleto stridente lancia un grido quando una creatura o una luce intensa giunge entro 9 metri da lui, mettendo in allarme le guardie nell'area 23a.

Conseguenze

Se le forze della Casata Auvryndar sono sconfitte ma la Legione di Azrok persiste, i goblinoidi rivendicano e fortificano le loro caverne perdute (le aree dalla 18 alla 20). Se accade il contrario e la Legione di Azrok viene spazzata via, i drow si impossessano del resto di Stromkuhldur. Se entrambe le fazioni sono sconfitte, il livello diventa un campo di gioco a disposizione degli esploratori di Skullport.

La buona sorte che può arridere alla Legione di Azrok è comunque di breve durata, in quanto sempre più goblinoidi cadono sotto l'influsso di Xanathar. Una volta che il beholder ha innestato dei divoracervelli nei crani di Azrok e Lurkana, usa la Legione di Azrok come baluardo per arrestare l'avanzata dei drow verso Skullport e le megere marine del Fiume Sargauth uniscono le forze a quelle di Xanathar per respingere i drow.



Livello 4: Le Caverne Contorte

Questo livello di Sottomonte è concepito per quattro avventurieri di 8° livello e contiene PE sufficienti a consentire ai personaggi di un gruppo del genere di arrivare a metà strada per il 9° livello. Nelle Caverne Contorte vive un aboleth, un mostro leggendario. Il DM dovrà leggere la sezione "Aboleth" del *Monster Manual* prima di condurre questo livello del dungeon, al fine di poter gestire il mostro efficacemente.

Cosa Si Annida Qui?

Un aboleth e una tribù di kuo-toa si contendono il controllo di questo livello. I drow della Casata Auvryndar osservano questo conflitto attentamente e attendono di vedere chi ne uscirà vincitore prima di fare la loro mossa. Altre specie dell'Underdark lottano a loro volta per assicurarsi uno spazio in queste caverne.

Aboleth

L'aboleth Illuun, assieme ai suoi chuul prediletti e ai trogloditi suoi schiavi, ha preso il controllo della caverna del lago (area 16) e ha messo in fuga i kuo-toa che la occupavano. La sua presenza ha contaminato il fiume sotterraneo, uccidendo i pesci e le altre creature fluviali di cui i kuo-toa si nutrivano. Illuun intende prendere il controllo di tutto il livello, per poi fare altrettanto con il resto di Sottomonte e infine con Waterdeep.

È raro che l'aboleth lasci la sua tana acquatica: si affida ai suoi servitori per la cattura di nuovi schiavi.

Casata Auvryndar

Un contingente di drow guidato da una drow sacerdotessa di Lolth si è rintanato nelle aree 11 e 12. Queste forze fanno rapporto a T'rissa Auvryndar sul livello 3 e si preparano a sfidare chiunque emergerà vittorioso dal conflitto tra l'aboleth e i kuo-toa. Questi drow controllano l'accesso a uno dei portali magici di questo livello.

Kuo-toa

I kuo-toa di questo livello sono stati scacciati dalla caverna del lago (area 16) e dalle loro caverne del nido (area 24) dall'aboleth. Si sono rifugiati nelle aree 20 e 21, mentre il gran sacerdote dei kuo-toa, Noolgaloop, lavora alla creazione dell'idolo di un nuovo dio, perché spera che il dio prenderà vita e distruggerà l'aboleth. Noolgaloop usa vari oggetti e parti del corpo delle altre creature per creare l'idolo.

I kuo-toa non si fidano dei drow e li attaccano a vista, ma tollerano quegli avventurieri che non sono drow e che si offrono di aiutarli per infondere vita all'infame dio di Noolgaloop o sono disposti ad affrontare l'aboleth in battaglia.

Funghi

Le caverne a nordovest (le aree dalla 1 alla 7) ospitano varie specie di funghi. Molti di questi funghi sono commestibili o hanno proprietà utili. Tra le varie specie di funghi presenti su questo livello e altrove a Sottomonte, si distinguono le seguenti.

Fungobarile

Un fungobarile è un fungo dalla forma vagamente simile a quella di un barile e può essere aperto per attingere

alle riserve d'acqua che contiene. Un singolo fungobarile contiene una quantità di acqua fresca pari a (1d4 + 4) x 4 litri e la sua scorza fornisce una quantità di cibo pari a (1d6 + 4) x 0,5 kg.

Cappello Azzurro

Il cappello azzurro, soprannominato "il grano dell'Underdark", è un fungo alto ed esile dal cappello azzurro chiaro a forma di campana. Sebbene i cappelli azzurri non siano commestibili, le loro spore possono essere macinate per produrre una nutriente farina insapore. Il pane ricavato dalla farina del cappello azzurro è noto come pane di spore o pane azzurro. Una pagnotta equivale a 0,5 kg di cibo.

Bucciaruvida

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

Timmask

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

Trillimac

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

Lingua della Follia

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

Zurkh

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

Esplorare Questo Livello

I luoghi seguenti fanno riferimento alla mappa 4. Un affluente del Fiume Sargauth chiamato il Fiume delle Profondità entra a Sottomonte in questo livello e scende fino al livello 5.

Tranne dove specificato diversamente, tutti i tunnel di questo livello sono alti 6 metri e le caverne sono alte tra i 9 e i 15 metri. Molti pavimenti di questo livello sono irregolari e ricoperti di sporcizia o di sterco di pipistrello. Questo terreno soffice fornisce vantaggio a tutte le prove di Saggezza (Sopravvivenza) effettuate per seguire le tracce delle creature su questo livello.

1. Foresta di Funghi

Funghi. Alcuni sentieri muscosi serpeggiano tra le grosse macchie di trillimac e una foresta di torreggianti zurkh i cui cappelli sfiorano il soffitto alto 12 metri.

Radure. Questa caverna è disseminata di piccole radure là dove i funghi sono stati strappati dal terreno muscoso.

Se i personaggi cercano delle tracce ed effettuano con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10, trovano grosse impronte di piedi nudi lasciate dall'ettin che si reca regolarmente in questa caverna per sfamarsi con i funghi.

2. Jibber-Jabber

Ettin. Un **ettin** vive in questa umida caverna.

Stalattiti. Numerose stalattiti aguzze come aghi scendono dal soffitto alto 9 metri.

Funghi. Funghibarile, cappelli azzurri e bucciaruvida crescono a macchie irregolari in tutta la caverna.

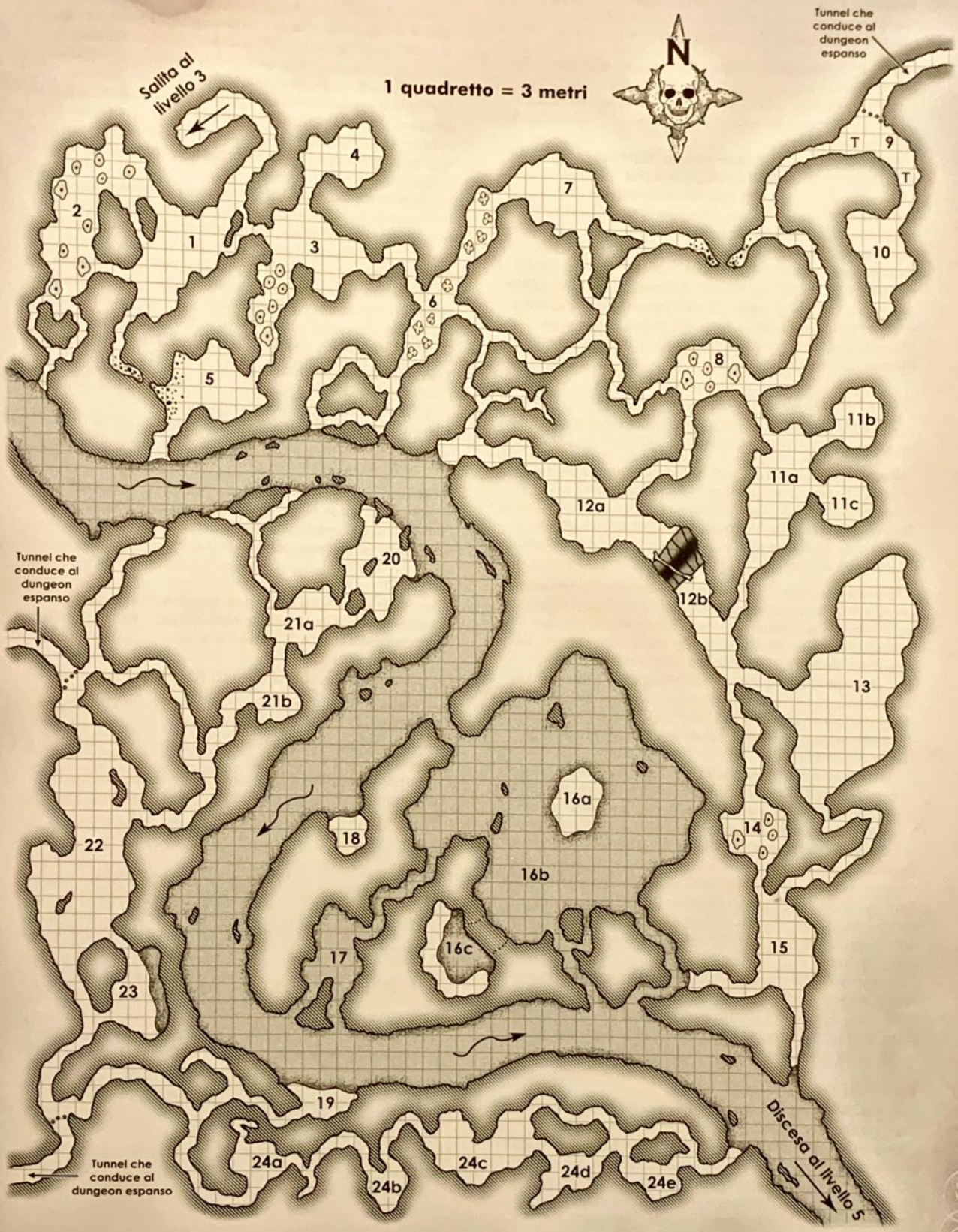
Le teste dell'ettin si chiamano Jibber e Jabber e vanno d'accordo, cosa insolita per un ettin. Questo potrebbe essere dovuto al fatto che l'ettin vive in una dimora comoda e ha a portata di mano tutto il cibo di cui ha bisogno. L'ettin è in buoni rapporti con il suo vicino di casa, l'Alchimista (vedi l'area 4), che gli fornisce una mistura che trasforma l'acqua dei funghibarile in sidro. L'unica cosa che manca nella vita semplice di Jibber-Jabber è un tesoro su cui vagheggiare. Se i personaggi gli offrono monete, gemme e oggetti d'arte luccicanti per un valore pari almeno a 50 mo, l'ettin permette loro di attraversare il suo territorio e perfino di raccogliere dei funghi, se lo desiderano. Jibber-Jabber può anche fornire le seguenti informazioni utili:

- Gli "uomini ragno" (i drow) vivono nelle caverne a est. Sono arrivati da poco.
- Gli "uomini pesce" (i kuo-toa) e le "lucertole puzzolenti" (i troglodìti) sembrano agitati e si spostano più del solito (l'ettin non ha ancora incontrato l'aboleth e non sa nulla del suo conflitto con i kuo-toa).
- L'acqua del fiume inizia ad avere un cattivo sapore (l'ettin non è ancora stato avvelenato dall'acqua, che l'aboleth ha contaminato con la sua presenza).

Se sembra che i personaggi abbiano bisogno di più aiuto, l'ettin suggerisce loro di parlare con l'Alchimista e li indirizza a est. Jibber-Jabber descrive l'Alchimista come un tipo "intelligente, bello e piccolo, ma con un grande sorriso".

3. Morte dall'Alto

Funghi. Questa caverna è piena di funghibarile, cappelli azzurri, timmask e trillimac. Tra una chiazza di funghi e l'altra, serpeggiano dei sentieri che conducono alle varie uscite.



TIM HARTIN

Mappa 4: Le Caverne Contorte

Cuspidi Letali. Il soffitto del vasto tunnel che conduce a sud (verso l'area 5) è coperto di stalattiti, tra cui si nascondono otto **cuspidi letali.**

Se un personaggio cerca tracce lungo un sentiero, può effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza). Con un risultato pari o superiore a 20, il personaggio trova le tracce che vanno e vengono di vari bugbear, di un troll e di un orrore uncinato.

I personaggi dotati di scurovisione o di fonti di luce abbastanza intense da illuminare il soffitto possono evitare le cuspidi letali in caduta tenendosi alla larga dalle formazioni di stalattiti; in questo caso, i loro tentativi hanno successo automaticamente. Se non viene fatto alcun tentativo del genere, una singola cuspide si lascia cadere sulla prima creatura portatrice di una luce che attraversa la caverna. Che colpisca o manchi il bersaglio, quella cuspide non può attaccare di nuovo finché non completa una lunga e lenta risalita sul soffitto. Dopo la caduta della prima cuspide, evitare le formazioni di stalattiti della caverna diventa immediato.

4. L'Alchimista

In questa caverna, vive uno **slaad verde** che si spaccia per un alchimista umano e la cui tana ha i tratti seguenti:

Fiaschi. Lungo le pareti, sono disposti alcuni ripiani a varie altezze, carichi di numerosi fiaschi, molti dei quali contengono degli elisir alchemici falliti.

Blocco di Pietra. Un blocco di pietra irregolare situato al centro della caverna funge da tavolo ed è coperto di scorte da alchimista.

Quasi un anno fa, lo slaad verde fu attirato a Sottomonte, privato della sua gemma del controllo e poi sguinzagliato nel dungeon da Halaster. La creatura ha esplorato vari livelli nel tentativo di ritrovare la gemma. Al momento, ha assunto le fattezze di un giovane distratto e trasandato che, per motivi che non desidera divulgare, ha allestito un laboratorio da alchimista in questa caverna. Lo slaad fa riferimento a se stesso solo come "l'Alchimista" e afferma di essere stato rapito da Halaster in un luogo che non riesce a ricordare.

L'Alchimista contratta con le creature per ottenere i materiali che gli servono, cedendo pozioni in cambio di funghi ed equipaggiamento. Ciò che cerca veramente è la sua gemma del controllo, in quanto percepisce che si trova nelle vicinanze (vedi l'area 21a). Tuttavia, non desidera aiuto per ritrovare la gemma, in quanto teme che il tesoro possa cadere nelle mani sbagliate e che qualcuno tenti di usarla per prendere il controllo. Se i personaggi recuperano la gemma e la consegnano all'Alchimista, questi esulta, diventa invisibile e fugge assieme alla gemma.

Se i personaggi sembrano interessati a saperne di più sulle Caverne Contorte, lo slaad li avverte dei fustigatori nell'area 6. Ha inoltre stretto amicizia con il "gigante a due teste" nell'area 2 e incoraggia i personaggi a parlare con lui, dato che vive su questo livello da molto tempo.

Pozioni in Vendita

L'Alchimista è ben lieto di cedere le sue pozioni in cambio di provviste. Per una pozione chiede 10 kg di funghi commestibili e cinque lingue della follia (che i personaggi possono raccogliere dalle caverne circostanti), più un assortimento di equipaggiamento da avventura per un totale di 50 mo. All'Alchimista non interessano monete, gemme, oggetti d'arte o oggetti magici. Ogni volta che i personaggi fanno visita all'Alchimista, ognuna delle pozioni descritte di seguito è disponibile per uno scambio. Ogni pozione è un oggetto magico comune. L'Alchimista porta quelle pozioni con sé e un personaggio furtivo potrebbe provare a sottrarne una effettuando con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) contrapposta alla prova di Saggezza (Percezione) dello slaad.

Pozione della Comprensione. Quando un personaggio beve questa pozione, ottiene l'effetto di un incantesimo *comprensione dei linguaggi* per 1 ora. Questo liquido è una mistura trasparente in cui turbinano dei granelli di sale e di fuliggine.

Pozione del Riposo Vigile. Quando un personaggio beve questa pozione, ottiene i benefici seguenti per le 8 ore successive: non può essere addormentato tramite la magia e può rimanere sveglio durante un riposo lungo ottenendone comunque i benefici. Questa dolce mistura ambrata non ha alcun effetto sulle creature che non hanno bisogno di dormire, come gli elfi.

5. Caverna dei Cristalli

Xorn. Tre **xorn** si stanno cibando di cristalli vicino all'estremità ovest della caverna, mentre alcuni pipistrelli innocui svolazzano sotto il soffitto alto 9 metri.

Terreno Difficile. Il terreno di quest'area è coperto da un denso miscuglio di fango e sterco di pipistrello ed è considerato terreno difficile.

Gli xorn proteggono i loro giacimenti di cibo cristallino. Se uno xorn perde più di metà dei suoi punti ferita, si disimpegna dal combattimento nel turno successivo e sprofonda nel terreno, per non tornare più.

Tesoro

Una volta che gli xorn sono stati sconfitti, i personaggi possono recuperare quaranta cristalli delle dimensioni di un pugno e del valore di 10 mo ciascuno.

6. Groviglio di Fustigatori

Fustigatori. Questa caverna alta 9 metri ospita una foresta di stalagmiti, alcune delle quali sono state spezzate. Due **fustigatori** si annidano tra di esse e tendono imboscate a chiunque passi nei paraggi.

Pavimento Irregolare. Il pavimento dissestato è coperto di frammenti d'ossa e di armature masticati, con qualche moneta di rame o d'argento sparsa qua e là.

Tesoro

Ogni fustigatore ha 1d4 gemme (100 mo ciascuna) incastrate nell'esofago, che i personaggi possono squarciare una volta che il fustigatore è morto. Possono anche raccogliere un totale di 32 mr e 11 ma sparpagliate sul pavimento.

7. Il Rifugio della Maga Impazzita

Una maga umana, l'unica sopravvissuta di una spedizione nell'Underdark, si è rifugiata in questa caverna alta 9 metri che contiene quanto segue:

Luce. Le chiazze di muschio fosforescente che crescono sulle pareti proiettano luce fioca nell'intera caverna.

Funghi. Distese di funghibarile, bucciaruvida, timmask e lingue della follia crescono in tutta l'area.

Maga. Un'esile donna che indossa una veste grigia a brandelli e un paio di pantaloni neri se ne sta seduta su un fungo velenoso alto 60 cm vicino alla parete nord. Porta i lunghi capelli neri legati con una striscia di stoffa grigia strappata dalla sua tunica e tiene sulle ginocchia un **quasit** in forma di rospo.

Darribeth Meltimer

La donna è Darribeth Meltimer (CB **maga** umana Chondathan; per le statistiche consultare il *Monster Manual*) e ha lanciato su se stessa l'incantesimo *scurovisione*, che ha preparato al posto di *suggestione*. Un tempo era un'avventuriera, ma un incontro con alcuni demoni nell'Underdark l'ha fatta uscire di senno. È necessario un incantesimo *ristorare superiore* o una magia analoga per restituirle la ragione, altrimenti Darribeth è soggetta ad allucinazioni e paranoia. Se i personaggi si avvicinano a lei con calma, Darribeth sorride e dice al rospo sulle sue ginocchia: "Guarda, Teeha! Te l'avevo detto che non sono demoni. Chissà se li ha mandati Urgala."

Darribeth vuole disperatamente tornare da sua moglie Urgala, che non vede da un decennio. L'ultima volta che sono state assieme, Urgala e Darribeth vivevano ad Amphail, un paese a nord di Waterdeep. Negli anni successivi, Urgala si trasferì più a nord, nel paese di frontiera di Triboar, dove rilevò la gestione di una modesta locanda chiamata Casa dello Scudo del Nord (vedi l'avventura *Il Tuono del Re delle Tempeste* per ulteriori informazioni su Urgala Meltimer e la sua locanda).

Se la sua sanità mentale è ripristinata, Darribeth torna a essere se stessa, vale a dire una donna curiosa e gentile, appassionata di magia, a cui non importa aggirare qualche regola in nome di un bene superiore. Parla il Comune, l'Halfling, il Nanico e il Sottocomune.

Darribeth possiede una *corda per scalare* che apparteneva a un collega perito nell'Underdark. La offre come ricompensa ai personaggi se la riporteranno in superficie. Inoltre, se tra i suoi salvatori ci sono dei maghi, consentirà loro di copiare incantesimi dal suo libro degli incantesimi (vedi "Tesoro" più sotto).

Una volta che ha recuperato la ragione ed è stata ricondotta sana e salva a Waterdeep, Darribeth si organizza per fare ritorno ad Amphail. Laggiù apprende che ne è stato di sua moglie e si riunisce a Urgala a Triboar. Se i personaggi scortano Darribeth e tutto è bene quel che finisce bene alla Casa dello Scudo del Nord, Urgala è talmente entusiasta della gentilezza che hanno dimostrato che offre loro vitto e alloggio gratuiti fintanto che la locanda resterà in piedi. Urgala e Darribeth rimangono amiche dei personaggi per tutta la vita da quel momento in poi.

Quasit

Darribeth non ricorda bene quando e dove ha incontrato il suo rospo parlante nel corso delle sue esplorazioni nell'Underdark. Il quasit, che Darribeth chiama Teeha, non ha ancora rivelato la sua vera forma alla donna, ma resta sempre in forma di rospo e la tormenta presentandole false speranze di fuga che poi sopprime spietatamente. Per esempio, ha detto a Darribeth che nella zona circolano dei demoni hezrou per evitare di farla uscire da questa caverna. Se attaccato o smascherato, il quasit diventa invisibile e fugge.

Tesoro

Il libro degli incantesimi di Darribeth contiene gli incantesimi seguenti: *armatura magica, cono di freddo, controincantesimo, dardo incantato, individuazione del magico, invisibilità superiore, linguaggi, palla di fuoco, passo velato, respirare sott'acqua, saltare, scudo, scurovisione, suggestione, tempesta di ghiaccio* e *volare*.

Oltre al suo libro degli incantesimi, Darribeth porta con sé uno zaino a cui manca una cinghia e in cui custodisce le componenti materiali per i suoi incantesimi, un borsello contenente 11 mo, un pugnale, una borraccia e una coperta consunta. Allo zaino è legato un rotolo di *corda per scalare*.

8. Crocevia

Il soffitto di questa caverna alta 9 metri è tempestato di stalattiti e il pavimento è talmente irregolare da essere considerato terreno difficile. Un'ispezione della caverna non rivela nulla di pericoloso, né di valore.

9. Sistema d'Allarme

Soffitto in Pendenza. Il soffitto è alto 9 metri all'estremità nordovest della caverna e scende gradualmente fino all'altezza di 6 metri nel punto in cui la caverna si restringe in un passaggio che conduce all'area 10.

Cavi Tesi. Il pavimento di roccia irregolare è disseminato di piccole stalagmiti, tra cui sono tesi dei cavi invisibili fatti di ragnatele. Questi fili di ragnatela fanno scattare delle trappole nascoste di rocce in caduta.

I drider dell'area 10 hanno teso dei sottili fili di ragnatela tra alcune delle stalagmiti, che fungono da cavi tesi di innesco. Se una creatura entra in un quadretto contrassegnato con una T sulla mappa, ha una probabilità del 50 per cento di spezzare un filo e innescare una trappola che fa cadere una pioggia di rocce da una crepa nascosta sul soffitto. Se una trappola si innesca, tutte le creature che occupano il quadretto della trappola devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti saranno colpite da una roccia in caduta e subiranno 5 (1d10) danni contundenti. Inoltre, il rumore delle rocce in caduta mette in allarme i drider nell'area 10.

Un personaggio adiacente a un quadretto che contiene una trappola o in un quadretto che contiene una trappola può notare i cavi tesi effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17, per poi seguire i cavi sottili fino al punto del soffitto dove le rocce sono nascoste. Una volta avvistata, una trappola delle rocce in caduta può essere disattivata se una creatura nel quadretto della trappola effettua con successo una prova di Destrezza con CD 12; se questa prova fallisce, la trappola si innesca.

Tunnel per il Dungeon Espanso

Se il DM desidera espandere il dungeon a nord o a est di quest'area, basta presumere che il tunnel lungo la parete nord sia nascosto dietro un muro di rocce spesso 30 cm e tenuto in piedi da una rete di ragnatele e uno strato d'argilla; i personaggi possono individuare la falsa parete effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, per poi sfondarla con facilità.

10. Tana dei Drider

Drider e Ragni. La metà nord della caverna ospita due **drider** e cinque **ragni giganti.** I drider si nascondono nell'alcova naturale a nord dell'entrata, mentre i ragni strisciano tra le fitte ragnatele che riempiono i 3 metri più alti sotto il soffitto alto 9 metri.

Arco Nascosto. La metà sud della caverna è piena di ragnatele fitte e appiccicose (queste ragnatele nascondono un arco incassato nel muro all'estremità sud della caverna, rendendolo non visibile dall'entrata della caverna).

I drider ingannano il tempo durante il giorno intagliando statuine in legno di zurkh e scrivendo poesie sui cappelli dei trillimac in Sottocomune. Di seguito è riportato un semplice haiku.

Regina Ragno,
La tua tela mi abbraccia,
Gemma abissale.

Portale Arcuato per il Livello 6

Un personaggio che entra nella caverna attraverso il portale arcuato resta automaticamente invischiato nelle ragnatele (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

Nell'arco sono state scavate sei nicchie di pietra, ognuna delle quali contiene una statuina di pietra del peso di mezzo chilogrammo. Le statuine rappresentano un drago nero, un unicorno, un umber hulk, un orsogufo, un minotauro e una manticora. Nella parete all'interno dell'arco è stata incisa l'immagine stilizzata di una montagna con il simbolo della luna piena sopra di essa. Un'ispezione ravvicinata della luna rivela al centro un foro del diametro di poco più di un centimetro.

L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se il corno della statuina dell'unicorno viene inserito nel foro al centro del simbolo della luna, il portale si apre per 1 minuto. Nessun'altra statuina ha una protuberanza che si adatti al foro.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 27 del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Tesoro

Un drider possiede un set di scorte da calligrafo. L'altro drider porta con sé un set di strumenti da intagliatore e tre statuette di Lolth intagliate in legno di zurkh (1 mo ciascuna).

11. Avamposto Drow

I drow della Casata Auvryndar hanno stabilito questo avamposto dopo avere scoperto il portale arcuato nell'area 11c. In totale, quest'area ospita una drow sacerdotessa di Lolth di nome Melith Auvryndar, una drow maga di nome Thirza Helviiryn (la consorte di Melith), due femmine drow combattenti scelte di nome Balryn e Talafaere, e quattro maschi drow di nome Altonrel, Kalanszar, Rezz e Tsabalin.

11a. Caverna Principale

Drow. Due maschi **drow** (Altonrel e Rezz) e una **drow combattente scelta** (Balryn) montano la guardia in cima a un costone di roccia naturale al centro di questa caverna alta 9 metri.

Funghi. Vari funghibarile e bucciaruvida crescono in piccole macchie attorno al costone.

Scorte. Alcuni cumuli di provviste ed equipaggiamento sono stati disposti ordinatamente lungo le pareti e un piccolo vaso di ferro è stato appoggiato sulle pietre di un'alcova.

Se i personaggi si fanno avanti in modo pacifico, le guardie si mostrano prudenti ma sono disposte a mandare a chiamare i loro capi affinché parlino direttamente con loro. Se i personaggi si presentano con ostilità, la drow combattente scelta dà l'allarme con uno singolo fischio e chiama rinforzi dalle aree 11b e 11c. Se la battaglia volge al peggio per i drow, un secondo fischio richiama sul posto i **quaggoth** dell'area 12b.

Tesoro. Balryn indossa uno scarabeo di ossidiana su cui compare il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo).

Le provviste custodite in questa caverna includono un set di strumenti da falegname, un set di strumenti da conciatore, cinque paia di manette e abbastanza razioni da sfamare un umanoide per 90 giorni o l'intero contingente drow (inclusi i drow nell'area 12a) per 9 giorni.

11b. Un Po' di Riservatezza

Drow. Melith, la **drow sacerdotessa di Lolth** che ha il comando di questo avamposto, medita e prega di fronte a un santuario di Lolth, mentre la sua consorte, la **drow maga** Thirza, siede a una scrivania in legno di zurkh e legge il suo libro degli incantesimi.

Mobili. La caverna contiene due giacigli e un forziere in legno di zurkh. Un mantoscuro impalato è stato messo a cuocere su un braciere di bronzo a forma di ragno, riempito di carboni ardenti.

Se potesse fare a modo suo, Melith lancerebbe un assalto in grande scala contro i kuo-toa, li spazzerebbe via e poi si occuperebbe dell'aboleth. Allo stato attuale delle cose, deve fare affidamento su sua sorella T'rissa Auvryndar (vedi il livello 3), per ricevere soldati e T'rissa non approva una tale strategia. Quindi, avendo a disposizione soltanto un piccolo manipolo, Melith è costretta ad aspettare e stare a guardare mentre l'aboleth e i kuo-toa si annientano a vicenda.

Melith è ben lieta di lasciare che gli avventurieri si immischino nella guerra tra gli aboleth e i kuo-toa. Se i personaggi la contattano pacificamente, suggerisce un'alleanza temporanea che torni a beneficio di entrambi. Melith sa che l'unica via che collega questo livello di Sottomonte a quello sottostante è il fiume sotterraneo. Se i personaggi uccidono l'aboleth o il gran sacerdote kuo-toa e tornano da lei con la prova di questa uccisione, Melith promette di fornire loro una zattera che potranno usare per navigare il fiume sotterraneo e proseguire la loro discesa a Sottomonte. Questa zattera è custodita nell'area 14 e Melith tiene fede alla sua promessa.

Anche se prova grande affetto per Melith, Thirza ritiene che un'alleanza con i personaggi sia un'ottima opportunità per mettersi in mostra agli occhi della madre di Melith, Vlonwelv. Dopo che Melith ha concluso i suoi affari con i personaggi, Thirza prepara e lancia un incantesimo *inviare* per contattare Vlonwelv e avvertirla che Melith ha lasciato andare un gruppo di avventurieri che aveva catturato, invece di ucciderli. Dopo avere ringraziato Thirza per l'informazione, Vlonwelv maledice sua figlia per la sua stoltezza e si prepara per l'arrivo degli avventurieri.

Tesoro. La drow sacerdotessa indossa due braccialetti d'argento incastonati di onici (25 mo ciascuno). Porta con sé un'ampolla di vino e la chiave del forziere in legno di zurkh presente nella stanza, che contiene 500 mo. La serratura sul forziere può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, oppure può essere aperta con un incantesimo *scassinare* o una magia analoga. Il santuario di Melith contiene una statuina in ossidiana del peso di 0,5 kg che raffigura la dea demoniaca Lolth in forma di ragno (25 mo) e otto bastoncini d'incenso (5 mo ciascuno). Ogni bastoncino arde per un massimo di 8 ore e diffonde un odore malsano.

Thirza porta con sé una *pergamena magica* di *forma gassosa* in una custodia impermeabile in legno di zurkh, 25 mp in un borsello di seta di ragno e il suo libro degli incantesimi, la cui copertina in cuoio nero è decorata con filamenti di ragnatela dorati. Il libro contiene gli incantesimi seguenti: *alterare se stesso, armatura magica, dardo incantato, dardo stregato, fulmine, inviare, invisibilità superiore, movimenti del ragno, nube mortale, passo velato, ragnatela, scudo, sonno, tentacoli neri di Evard* e *volare*.

11c. Portale Arcuato per il Livello 2

Drow. Due maschi **drow** (Kalanszar e Tsabalin) e una **drow combattente scelta** (Talafaere) riposano in quest'area.

Portale Arcuato. Un arco di pietra, la cui struttura è decorata con le immagini di una pioggia di monete, è incassato nella parete di fondo. Sulla chiave di volta dell'arco compare una sottile fessura.

Giacigli. Sei giacigli giacciono sparpagliati per la stanza.

Questo è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Inserendo una moneta d'oro nella fessura della chiave di volta, la moneta scompare e il portale si apre per 1 minuto. Altre monete inserite nella fessura scompaiono, ma non aprono il portale.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 6° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 5 del livello 2, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Tesoro. Talafaere indossa uno scarabeo d'ossidiana con il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo).

12. Caverna dei Pipistrelli

I drow e i loro quaggoth di recente hanno preso il controllo di questa caverna, che ospita centinaia di pipistrelli.

12a. Sentinelle Drow

Soffitto Inclinato. Il soffitto di quest'area è alto 15 metri, ma scende fino a 9 metri sul lato sudest.

Drow. Dalle pareti sporgono vari costoni e strette cornici naturali, ad altezze variabili tra i 3 e i 9 metri. Sulle cornici a 3 metri d'altezza, si nascondono tra le ombre due **drow combattenti scelti** (Ryld e Llauzdrar).

Pipistrelli. Alcuni pipistrelli innocui svolazzano per l'area, disturbati dalla presenza dei drow.

Tronconi. Il pavimento è disseminato di tronconi dei gambi di zurkh recisi e di carcasse dei pipistrelli trafitti da un quadrello di balestra drow.

Ryld e Llauzdrar usano i pipistrelli per le loro sessioni di tiro al bersaglio con le balestre, ma l'arrivo di eventuali intrusi offre loro una gradita opportunità di fare pratica nei combattimenti in mischia. Se lo scontro volge al peggio, Ryld e Llauzdrar usano i loro incantesimi *oscurità* per coprirsi la ritirata verso l'area 8. Da lì si dirigono all'area 11a per organizzare un'ultima, disperata difesa. A questi drow non interessa parlare; se vengono catturati, però, accettano di condurre i loro carcerieri fino all'area 11 per parlare con la drow sacerdotessa che li comanda.

Tesoro. Ogni drow combattente scelto indossa uno scarabeo d'ossidiana con il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo).

12b. Ponte di Legno di Zurkh

Crepaccio. Un crepaccio largo 6 metri e profondo 12 metri taglia in due il pavimento di quest'area. Il tronco marcito di uno zurkh attraversa la voragine.

Quaggoth. Sui costoni di pietra naturali che sporgono all'interno del crepaccio, vivono otto **quaggoth** che servono i drow.

I quaggoth possono uscire dal crepaccio scalandone le pareti senza dover effettuare una prova di caratteristica, come anche qualsiasi altra creatura dotata di una velocità di scalare naturale. Negli altri casi, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

Per muoversi sul tronco senza scivolare o cadere, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10. In caso di fallimento, la creatura scivola e cade prona sul ponte improvvisato, ma se fallisce la prova di 5 o più, precipita nel crepaccio.

13. Bosco di Zurkh

Soffitto. Questa immensa caverna è alta 15 metri.

Funghi. Una foresta di zurkh cresce sul terreno di questa caverna, coperto di muschio e di sterco. Il fungo più antico e più alto misura oltre 12 metri d'altezza. Tra i funghi svettanti, ne giacciono anche alcuni abbattuti, assieme a parecchi tronconi recisi.

Mostri. Un **vermeiena** solitario se ne sta accovacciato ai margini della foresta, a cibarsi della carcassa di un duergar. Il cuore della foresta è sorvegliato da quattro zurkh risvegliati (si usano le statistiche degli **alberi risvegliati**).

Fino a qualche mese fa, questo bosco era abitato da uno svirfneblin druido. Con l'arrivo dell'aboleth, il druido si sentì minacciato e decise di seguire il Fiume delle Profondità per tornare nell'Underdark. Prima di andarsene, il druido lanciò degli incantesimi *risveglio* su sette zurkh nel bosco, tre dei quali furono abbattuti dalle asce e dagli incantesimi nocivi dei duergar. I quattro che rimangono non sono distinguibili dagli zurkh normali, almeno finché rimangono immobili. Gli zurkh risvegliati cercano di uccidere o di scacciare le creature che vogliono danneggiare il bosco. Capiscono lo Gnomesco, ma non possono parlarlo.

Il duergar, Iktarve Unsuttir, aveva risalito il fiume assieme ad alcuni compagni per abbattere gli zurkh e rivenderne il legname, ma non si aspettava che il bosco contrattaccasse. È stato ucciso dagli zurkh risvegliati e il suo corpo è rimasto sul posto. La corazza di maglie del duergar non è riutilizzabile.

Il vermeiena ha intenzione di passare le prossime ore a divorare in tranquillità il suo pasto. Attacca le creature che giungono entro 3 metri dal cadavere del duergar, ma altrimenti si accontenta di essere lasciato in pace.

Tesoro

Un esame del cadavere di Iktarve e dell'area circostante rivela un piccone, tre giavellotti piantati in uno zurkh reciso e un'ampolla tempestata di lapislazzuli vuota (50 mo).

Setacciando meticolosamente il bosco ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza) con CD 15, è possibile trovare la vecchia capanna dello gnomo druido: un cumulo di sterco di pipistrello indurito simile a un igloo. Al suo interno, i personaggi trovano una vecchia coperta cenciosa tra le cui pieghe sono nascoste due *pozioni di guarigione* dentro a fiaschi con tappo a sughero, ma gli zurkh risvegliati sono pronti ad attaccare quei personaggi che saccheggiano la dimora abbandonata del druido.

14. Zattere Drow

Mantiscuri. Il soffitto alto 9 metri di questa stanza è coperto di stalattiti. Due **mantiscuri** camuffati da stalattiti rimangono immobili fino al momento in cui attaccano.

Zattere. Due zattere quadrate con lato di 3 metri sono state appoggiate contro la parete ovest. Le zattere sono fatte di tronchi di zurkh legati assieme con spessi cordoni di ragnatela. Accanto alle zattere giacciono sei aste da 3 metri che i drow usano per sospingere le zattere su e giù per il fiume.

Sebbene i mantiscuri siano affamati, se scendono a metà dei loro punti ferita o meno, fuggono.

I drow usano le zattere per solcare le acque del Fiume delle Profondità. Ogni zattera è costruita per trasportare sei umanoidi Medi e il loro equipaggiamento, ma in caso di emergenza fino a dodici passeggeri possono stringersi su una zattera.

15. Pendio Scivoloso

Fetore. In questa caverna alta 9 metri aleggia un tremendo fetore.

Cadaveri Viscidi. Il pavimento ricoperto di fanghiglia digrada verso un fiume sotterraneo. Nella fanghiglia giacciono i cadaveri imputriditi di tre kuo-toa e quattro trogloditi.

Proiezione dell'Aboleth. Quando i personaggi si fanno strada lungo il tunnel che conduce a ovest, un aboleth striscia fuori dall'acqua e li affronta. Questo aboleth è una proiezione magica creata da Illuun per intimidire i personaggi.

L'aboleth Illuun riesce a percepire la presenza dei personaggi e genera una proiezione magica di se stesso per interagire con loro. La proiezione dura fintanto che l'aboleth mantiene la concentrazione, come se si stesse concentrando su un incantesimo. Sebbene la proiezione sia intangibile, appare, suona e si muove come un aboleth.

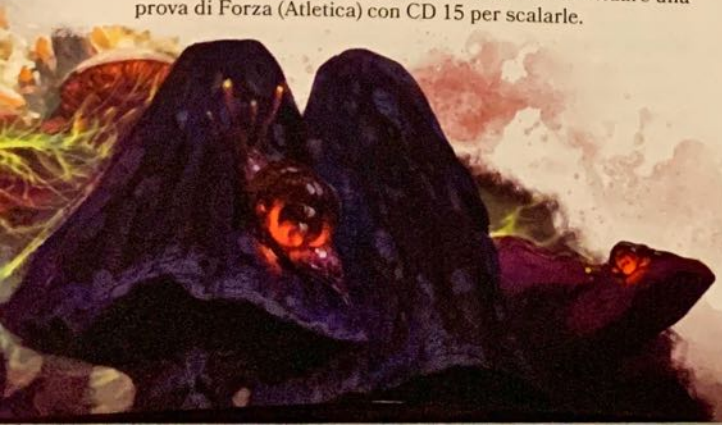
Illuun può percepire, parlare e usare la telepatia dalla posizione della proiezione come se fosse presente in quel luogo. Se la proiezione subisce danni, scompare. L'aboleth ha già avuto a che fare con altri avventurieri in passato e non è stata un'esperienza piacevole, quindi ora nutre una sana dose di timore nei confronti della categoria. Usa la sua proiezione per avvertire i personaggi che nessuna incursione nel suo dominio sarà tollerata e ordina loro di ritirarsi, altrimenti sarà costretto a distruggerli. Suggerisce ai personaggi di prendere il passaggio sud per arrivare al fiume e poi di seguire la corrente finché non scenderanno al Bosco di Wyllow (il livello 5). Lasciare che raggiungano i livelli inferiori di Sottomonte non è un problema per lui, dal momento che intende conquistare personalmente anche quei livelli, prima o poi.

Se i personaggi sembrano intenzionati a farsi strada nella tana dell'aboleth, Illuun ordina telepaticamente ai diciotto **trogloditi** nell'area 24 di aggirare i personaggi (usando il passaggio che entra nell'area 15 da sud) mentre lui li trattiene conversando. Allo stesso tempo, chiama a sé i tre **chuul** dell'area 16 affinché si avvicinino ai personaggi da ovest e li intrappolino nel tunnel. Non appena i chuul e i trogloditi arrivano e lanciano il loro attacco, la proiezione dell'aboleth scompare.

16. Grotta della Follia

L'aboleth Illuun ha trasformato questa caverna allagata in un covo. La caverna è difesa anche da tre chuul caduti sotto l'influsso dell'aboleth.

La profondità dell'acqua varia dai 6 ai 15 metri e il soffitto a cupola della caverna si trova a 9 metri dalla superficie dell'acqua. Le pareti sono ricoperte di fanghiglia, ma offrono numerosi appigli, ed è necessario effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 15 per scalarle.



16a. L'Isola Perduta di Bulba-Slopp

Dall'acqua emerge un isolotto roccioso dove i kuo-toa hanno eretto un santuario dedicato al loro antico dio.

Chuul. Un **chuul** pattuglia il perimetro dell'isola e attacca chiunque tenti di mettervi piede.

Otyugh Pietrificato. Al centro dell'isola, è visibile un otyugh pietrificato che indossa una rozza rete come mantello. I kuo-toa lo hanno adottato come dio e gli hanno dato il nome di Bulba-Slopp. Un tesoro è stato accumulato attorno alle tre tozze gambe della statua.

Prima che i kuo-toa arrivassero, l'isola era abitata da un otyugh. Halaster lo pietrificò e attirò i kuo-toa nella grotta, ben sapendo che i folli uomini-pesce avrebbero venerato l'otyugh pietrificato come un dio. I kuo-toa gli diedero il nome di Bulba-Slopp e lo servirono come una divinità finché non entrò in scena l'aboleth. Quando Bulba-Slopp non riuscì a proteggere i kuo-toa, il gran sacerdote Noolgaloop decise di creare un nuovo dio e la venerazione di Bulba-Slopp giunse al termine.

Tesoro. Tra le zampe pietrificate dell'otyugh sono state accumulate 3.300 mr, 670 ma e 350 mo.

La rete drappeggiata sull'otyugh è tempestata di conchiglie e ossa di nessun valore, e ad essa sono legati due oggetti insoliti (il DM tira due volte sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*), un guanto d'arme arrugginito, uno stivale di cuoio e un amuleto fatto di legno e di ferro. L'amuleto e lo stivale sono magici:

- Lo stivale appartiene a un paio di *stivali elfici*. Un singolo stivale non serve a nulla senza il compagno. L'altro stivale è stato portato via dalla corrente del fiume e in seguito è stato trovato da un goblin pipistrello mannaro di nome Vool (vedi il livello 5, area 17).
- L'amuleto controlla il guardiano protettore che vaga per il livello 1 (vedi "Guardiano Protettore" a pagina 14). La runa incisa sul retro dell'amuleto corrisponde alla runa che compare sul costrutto.

16b. Lago dell'Aboleth

Mostri. L'**aboleth** Illuun e due **chuul** si nascondono nell'acqua, che è buia, fangosa e contaminata dalla presenza dell'aboleth.

Tunnel Sommerso. Un tunnel alto 3 metri e largo 6 metri si snoda sott'acqua e collega questa caverna all'area 16c.

L'aboleth e i chuul preferiscono combattere sott'acqua. L'aboleth utilizza inoltre le sue azioni di tana su questo livello del dungeon. Sebbene l'aboleth sia alla ricerca di ulteriori schiavi, difendere se stesso per lui è più importante. Se le sue guardie del corpo chuul restano uccise, l'aboleth evoca telepaticamente due chuul dell'area 17 e si ritira nell'area 16c, dove organizza un'ultima, disperata difesa.

L'acqua nella metà nordest della caverna è profonda 15 metri. Man mano che ci si sposta verso la parete sudovest, la profondità del lago si riduce a 6 metri.

16c. Cumulo del Tesoro

Un passaggio sommerso conduce a questa caverna alta 9 metri. Qui l'acqua è fangosa e contaminata dalla presenza dell'aboleth e tutte le superfici della caverna sono ricoperte di fanghiglia.

Un **kuo-toa esecutore** e due **kuo-toa** montano la guardia lungo una spiaggia di sassolini disseminata di granchi morti, pesci putrefatti e tesori. Questi kuo-toa sono stati asserviti magicamente dall'aboleth e, finché restano asserviti, rimangono in contatto telepatico costante con l'aboleth, ma non possono effettuare reazioni. Ogni volta che un kuo-toa asservito subisce danni, può effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 per liberarsi dal

controllo dell'aboleth. Se lo supera, il kuo-toa fugge fino al fiume sotterraneo seguendo il percorso più diretto e si nasconde laggiù.

Tesoro. Setacciando meticolosamente la spiaggia è possibile trovare 600 mo, un calice di rame (1 mo), una caraffa d'argento ammaccata e ossidata (5 mo), un bracciale di cuoio marcito con tre peridoti incastonati (500 mo ciascuno) e una bottiglia tappata che contiene una *pergamena magica* di *arma magica*.

17. I Chuul e il Piccone

Acque Sporche. Questa caverna e i tunnel collegati sono allagati dalle acque fangose contaminate dalla presenza dell'aboleth e profonde 3 metri.

Chuul. Due **chuul** si nascondono nelle acque torbide. Se i chuul sono sconfitti, un aboleth entra nella caverna dal passaggio nordest: si tratta di una proiezione magica creata da Illuun per spaventare gli invasori (la proiezione è simile a quella dell'area 15).

Piccone Arrugginito. Le pareti e il soffitto alto 9 metri di questa caverna sono ricoperti di fanghiglia. Un piccone da minatore arrugginito è piantato nella parete ovest, appena sopra la superficie dell'acqua.

Il piccone del minatore può essere liberato con una prova di Forza (Atletica) con CD 13: non possiede alcuna proprietà speciale ed è in pessime condizioni.

18. Alcova Fangosa

Fanghiglia. Il pavimento di quest'umida alcova si trova a poco più di 2 metri al di sopra del livello dell'acqua. La sua superficie è completamente ricoperta di fanghiglia.

Barca a Remi Danneggiata. Sul retro dell'alcova c'è una barca a remi con un foro del diametro di 30 cm nello scafo (un incantesimo *riparare* può tappare la falla). L'imbarcazione è abbastanza grande da ospitare quattro personaggi e il loro equipaggiamento. Tuttavia, i remi della barca sono scomparsi.

19. Spiaggia

Questa spiaggia fangosa è disseminata di pesci e granchi morti (uccisi dalle acque contaminate dall'aboleth). Quei personaggi che setacciano la spiaggia trovano anche due reti da pesca abbandonate qui dai kuo-toa.

20. Rifugio dei Kuo-toa

Fanghiglia. Ogni superficie di questa caverna alta 9 metri è rivestita di fanghiglia.

Kuo-toa. Due **kuo-toa esecutori**, venti **kuo-toa** adulti e dieci kuo-toa giovani (non combattenti Piccoli) risiedono qui. Un esecutore monta la guardia in riva al fiume mentre gli altri riposano sui giacigli. Tutti i kuo-toa sono stati avvelenati avendo mangiato pesci andati a male.

Triboli. La riva del fiume è disseminata di triboli fatti di ossa acuminate (i triboli hanno lo scopo di scoraggiare l'aboleth dall'occupare la spiaggia; i personaggi possono notarli ed evitarli facilmente).

La presenza dell'aboleth ha contaminato il fiume sotterraneo e avvelenato i pesci. Non avendo fonti di cibo alternative, i kuo-toa sono stati costretti a mangiare i pesci e ne sono stati avvelenati. In queste condizioni, combattono solo per difendersi.

Se i personaggi si presentano ai kuo-toa amichevolmente e offrono loro cibo o cure, i kuo-toa esecutori li conducono al cospetto del gran sacerdote Noolgaloop nell'area 21a.

21. Alloggi del Gran Sacerdote

Queste caverne sono rivestite di fanghiglia.

21a. La Creazione di un Dio

Kuo-toa. Noolgaloop, un **kuo-toa gran sacerdote**, sta costruendo una statua al centro di questa caverna alta 9 metri sotto lo sguardo perplesso di due **kuo-toa esecutori**.

Cadaveri Putrefatti. Le carcasse di vari mostri mutilati sono accumulate lungo il perimetro della stanza ed emanano un orrido fetore.

Noolgaloop è fermamente determinato a riconquistare il suo santuario sacro (area 16), quando invece la prudenza suggerirebbe di guidare i kuo-toa della tribù verso una nuova dimora lontana dall'aboleth e dai suoi servitori. Se i personaggi cercano di parlare con il gran sacerdote in una lingua che non sia il Sottocomune, Noolgaloop lancia l'incantesimo *linguaggi* in modo da poter conversare. Esige che i personaggi lo aiutino a completare la statua recuperando gli oggetti seguenti:

- Le zampe e il pelo di un ragno gigante, che serviranno a fabbricare le ali.
- Abbastanza legno da costruire un carro (una grossa zattera o un fungo zurkh dovrebbe bastare).
- Un'arma degna di un dio dei kuo-toa.

Se i personaggi si rifiutano di aiutarlo, il gran sacerdote li proclama agenti dell'aboleth e tenta di ucciderli tutti con l'aiuto delle sue guardie del corpo e dei kuo-toa nell'area 21b. Se i personaggi radunano quello che serve per completare la statua, Noolgaloop li ringrazia, ma decide per capriccio di sostituire l'attuale testa della statua (una lanterna arrugginita) con la testa di uno dei personaggi. Noolgaloop si aspetta, senza nutrire alcun dubbio, che il personaggio compia questo sacrificio per il bene della tribù dei kuo-toa.

Statua del Dio. Il gran sacerdote ha già impartito un nome al suo nuovo dio: Klaabu. Questo "dio" è steso sul pavimento fangoso ed è composto per buona parte da una statua decapitata in pietra calcarea che raffigura un elfo del mare a torso nudo. Le mani sono state sostituite dagli artigli di un troglodita e gli sono state fornite braccia aggiuntive usando quelle recise di un bugbear. Le lame di un paio di spade corte arrugginite spuntano dal petto e i fianchi sono cinti da una gonna di muschio verde. La testa del dio è una lanterna arrugginita, al cui interno vibra una gemma verde grande quanto un pugno (la gemma del controllo dello slaad verde nell'area 4). Qualsiasi personaggio che lanci *identificare* sulla gemma ne apprende la funzione.

Le parti aggiunte della statua sono tenute assieme dalla stessa colla che i kuo-toa applicano ai loro scudi.

Carcasse dei Mostri. I kuo-toa hanno radunato più carcasse di quelle che servono al gran sacerdote. Questa collezione di cadaveri putrefatti include un mantoscuro avvolto in una rete, la testa recisa e il torso di un bugbear, un orrore uncinato e un vermeiena decapitato che brulica di vermi.

21b. Carnefici Kuo-toa

Fetore. L'aria di questa caverna è satura di un fetore insopportabile.

Kuo-toa. Quattro **kuo-toa** avvelenati montano la guardia in quest'area. Due di loro stanno usando le lance per rimuovere la testa e gli artigli dal corpo senza vita di un chuul. Gli altri due si stanno cibando del cadavere di un kuo-toa (un loro compagno).

Cadaveri dei Trogloditi. Nella caverna giacciono le carcasse puzzolenti di cinque trogloditi, a uno dei quali sono stati amputati gli artigli.

I kuo-toa sono ostili nei confronti degli sconosciuti. Se due o più di loro restano uccisi o incapacitati, i sopravvissuti si ritirano nell'area 21a.

All'inizio di ogni turno, ogni creatura che non sia immune al fetore dei trogloditi deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti diventa avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Un incantesimo *folata di vento* o una magia simile può ripulire l'aria nella caverna per 1 minuto, mentre la rimozione delle carcasse dei trogloditi ripulisce l'aria definitivamente.

22. Territorio degli Orrori Uncinati

Tratti della Caverna. Il pavimento di questa caverna è irregolare e la sua distanza dal soffitto, anch'esso irregolare, può variare dai 9 ai 15 metri. Le pareti umide sono delimitate da vari costoni naturali e decorate da splendide cortine di formazione calcarea create dalle infiltrazioni dell'acqua.

Funghi. Sui cumuli di sterco di pipistrello crescono torreggianti zurkh e qualche chiazza di funghibarile, cappelli azzurri e trillimac.

Rumore. Un inquietante ticchettio tradisce la presenza di sette **orrori uncinati.**

Gli opportunistici orrori uncinati cercano di catturare i kuo-toa, i trogloditi o gli avventurieri più isolati e di trascinarli via per divorarli. Col tempo hanno imparato a evitare gli scontri con i gruppi più numerosi e bene armati. Un gruppo di avventurieri che attraversa le caverne con una fonte di luce è sufficiente a farli desistere, e si limiteranno a ticchettare e cinguettare tra loro nelle ombre in modo inquietante.

È solo una questione di tempo prima che l'aboleth schiavizzi gli orrori uncinati o li metta in fuga, infatti essi non hanno ancora incontrato l'aboleth e quindi ignorano il pericolo che esso costituisce.

23. Dispensa degli Orrori Uncinati

Imboscata. Un **orrore uncinato** aggrappato a una sporgenza alta 4,5 metri attende di lanciare un'imboscata a chiunque entri nell'area. La sporgenza è situata lungo la parete ovest, tra le due entrate del tunnel.

Ossa. Sul pavimento giacciono le ossa di vari trogloditi mescolate ai resti dei kuo-toa e di altri umanoidi non meglio identificati. Se i personaggi frugano tra le ossa, trovano un tesoro nascosto (vedi "Tesoro" più sotto).

Funghi. Varie macchie di funghibarile, bucciaruvida, timmask e lingue della follia crescono nei pressi dell'acqua che ha formato uno stagno lungo la parete est.

Tesoro

Tra le ossa giace un oggetto meraviglioso comune chiamato *pipa dei mostri di fumo*. Quando il possessore fuma questa pipa, può usare un'azione per esalare uno sbuffo di fumo che assume la forma di una singola creatura, come un drago, un flumph o un froghemoth. La forma deve essere abbastanza piccola da entrare in un cubo con spigolo di 30 cm. La forma si dissolve dopo pochi secondi, tornando a essere un normale sbuffo di fumo.

24. Avamposto dei Trogloditi

Ogni superficie di queste caverne è rivestita di fanghiglia. I rumori si diffondono facilmente attraverso queste caverne, ma man mano che ci si sposta verso il centro del complesso, gli echi che provengono dal fiume sotterraneo diventano meno invadenti.

Diciotto trogloditi vivono in queste caverne e reagiscono con prontezza al rumore di qualsiasi battaglia. Questi trogloditi asserviti non possono effettuare reazioni. Ogni volta che un troglodita asservito subisce danni, può effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 per liberarsi dal controllo dell'aboleth. Se lo supera, il troglodita combatte per la propria sopravvivenza e non per difendere l'aboleth. Istintivamente, tenta per prima cosa di darsi alla fuga, se ne ha la possibilità.

24a. Sentinelle del Lato Ovest

Tre **trogloditi** asserviti sorvegliano questa caverna alta 9 metri. Scudi infranti, lance spezzate e reti strappate (i trofei sottratti ai kuo-toa) giacciono ammassati contro le pareti. Nessuno di questi oggetti è riutilizzabile.

24b. Ossa di Kuo-Toa

Questa caverna alta 9 metri è disseminata delle ossa di quattro kuo-toa. Tutte le ossa sono state masticate e spolpate con cura e perfino il midollo è stato succhiato.

24c. Alloggi Generici

Trogloditi. Se non sono stati attirati altrove, dodici **trogloditi** asserviti si riposano in cima a delle stalagmiti con la punta appiattita al centro di questa caverna alta 12 metri.

Pittogrammi. Le pareti sono decorate con i pittogrammi dei kuo-toa che si prostrano davanti a una creatura che assomiglia a un otyugh (un mostro bulboso a tre zampe, dotato di lunghi tentacoli e di fauci spalancate).

24d. Nido Abbandonato

I kuo-toa usavano questa caverna alta 9 metri per svezzare i loro piccoli. La caverna è rimasta vuota da quando i kuo-toa sono stati costretti a evacuarla. Il pavimento è disseminato di minuscole lische di pesce.

24e. Sentinelle del Lato Est

Qui il rumore del fiume sotterraneo giunge più forte. Tre **trogloditi** asserviti fanno la guardia a questa caverna alta 9 metri.

Conseguenze

Questo livello può essere alterato drasticamente dalle azioni dei giocatori.

La morte dell'aboleth consente ai kuo-toa sopravvissuti di riconquistare la loro grotta (area 16). La vittoria dei kuo-toa, tuttavia, ha breve durata, in quanto i drow iniziano ad attaccarli poco dopo. Questi attacchi proseguono finché i kuo-toa non vengono spazzati via o costretti a ritirarsi risalendo il fiume. Una volta conquistata la grotta, i drow sottomettono i trogloditi e li usano per coltivare le aree 3 e 5. Nel frattempo, i drow trasferiscono i tesori della grotta in un luogo più sicuro, come per esempio la roccaforte della Casata Auvryndar al livello 10.

Se l'aboleth sopravvive, sottomette o uccide i kuo-toa rimanenti nelle settimane che seguono. L'aboleth sottomette anche l'ettin dell'area 2 e la sua fanghiglia avvelena e uccide i funghi di tutte le Caverne Contorte, distruggendo il loro delicato ecosistema. I drow sfidano l'aboleth vittorioso, ma non riescono a sconfiggerlo con le loro forze, poiché ricevono dalla Casata Auvryndar soltanto un sostegno limitato. Vari quaggoth che un tempo erano fedeli ai drow diventano servitori dell'aboleth. La situazione di stallo che ne segue rende i drow disperatamente bisognosi di aiuto, da qualsiasi fonte possibile.



Livello 5: Il Bosco di Wyllow

Il Bosco di Wyllow è concepito per quattro personaggi di 8° livello. Chi sconfigge i mostri di questo livello dovrebbe ottenere abbastanza PE da raggiungere il 9° livello. In certi casi, è possibile sconfiggere un mostro senza ucciderlo. Se i personaggi stipulano una tregua con una creatura, ottengono gli stessi PE che otterrebbero sconfiggendola in combattimento.

I personaggi probabilmente arriveranno qui seguendo il Fiume delle Profondità, che hanno incontrato per la prima volta sul livello 4. I personaggi che seguono il fiume dovranno superare alcune rapide e piccole cascate prima di arrivare al Bosco di Wyllow. Oltre questo livello, il Fiume delle Profondità inizia la sua lunga e tumultuosa discesa nell'Underdark, un viaggio a cui nessuna barca o zattera può sopravvivere.

La Magia del Bosco di Wyllow

Oltre alle sue caverne oscure, questo livello contiene foreste di alberi simili a quelle che crescono in superficie. Queste foreste temperate furono create magicamente da Halaster e il cielo che le sovrasta potrebbe ingannare gli avventurieri e indurli a pensare di essere fuggiti da Sottomonte ed essere tornati in superficie. Uccelli, insetti e mammiferi arboricoli vivono qui assieme agli abitanti più feroci del Bosco di Wyllow.

Le foreste sono reali e sono alimentate dalla magia. Halaster le ripopola regolarmente con uccelli, insetti, roditori e mammiferi più grandi. Le caverne principali sono alte 30 metri e i loro soffitti sono celati da illusioni che non possono essere dissolte. Queste illusioni partono a 9 metri d'altezza dal terreno e creano l'impressione di un cielo aperto là dove dovrebbero trovarsi pareti e soffitti. Le illusioni riproducono alla perfezione il sole, la luna, le stelle e le nuvole, anche se nessun vento o brezza attraversa il livello. Di giorno, è possibile percepire il calore del sole e, di notte, la temperatura scende come ci si aspetta che faccia. Nonostante le apparenze, le pareti e i soffitti sono ancora al loro posto e un incantesimo *visione del vero* o una magia analoga li rivela.

Un calendario magico di pietra nell'area 6k consente di cambiare l'ora del giorno, il tempo atmosferico e la stagione del Bosco di Wyllow. L'arcidruida Wyllow (vedi "Cosa Si Annida Qui?" più sotto) è l'unica che ha il permesso di usare il calendario di pietra. Quando i personaggi arrivano su questo livello per la prima volta, il Bosco di Wyllow è immerso in un tiepido autunno, la stagione preferita di Wyllow.

Cosa Si Annida Qui?

Un'arcidruida di nome Wyllow vive in una torre su questo livello del dungeon (nell'area 6), anche se spesso vaga per i boschi. I suoi vicini includono un drago verde soggetto a una crisi d'identità e un villaggio di goblin pipistrelli mannari.

Wyllow

Wyllow è un'elfa della luna druida dagli occhi verdi come smeraldi. Nella sua lunga chioma nera, fanno il nido le farfalle e attorno ai suoi piedi strisciano piccoli insetti.

Oltre duecento anni fa, Wyllow si innamorò di Yinark, un mago in combutta con Halaster, e tornò con lui a Sottomonte. La sua felicità scomparve in fretta quando il dungeon si dimostrò ben diverso dai boschi della sua dimora. Con l'intento di trattenere Wyllow a Sottomonte, Halaster usò vari incantesimi *desiderio* per creare una foresta magica per lei, ma nemmeno quel dono è stato sufficiente a lenire

ZULIAN ROSCS

la malinconia della druida. Quando Yinark le proibì definitivamente di tornare in superficie, Wyllow cedette alla disperazione e alla fine il loro rapporto degenerò e sfociò nella violenza: una raffica di incantesimi scatenata da entrambe le parti provocò la morte di Yinark; una volta placata la sua furia, Wyllow cadde preda di un dolore eterno e di una follia incombente. Rimane a Sottomonte per obbedire al desiderio di Yinark, prigioniera del suo senso di colpa.

Ora Sottomonte è la dimora di Wyllow e ogni ricordo del mondo di superficie è scomparso dalla sua mente. Si comporta in modo distaccato ma cortese con coloro che attraversano il suo dominio senza infliggere danni, ma cede alla violenza ogni volta che la sua foresta o i suoi pacifici abitanti sono minacciati. Prima di intervenire per distruggere gli intrusi, raduna il drago verde e i pipistrelli mannari, usandoli per indebolire i suoi avversari. Può anche evocare dalla foresta sei alberi risvegliati con un semplice fischio.

Il compagno di Wyllow è una belva distorcente di nome Crissann, che trae il suo nome da un umano mercenario con cui l'elfa aveva fatto amicizia molti anni fa. Prima che da quell'amicizia potesse nascere un amore, Halaster intervenne e usò la magia per ritorcere il nuovo amico di Wyllow contro di lei. Alla druida si spezzò il cuore: uccise Crissann nei boschi con l'aiuto di alcune creature della foresta e giurò che nessun altro mortale avrebbe mai più toccato il suo cuore così profondamente.

Wyllow prova sentimenti conflittuali nei confronti di Halaster. Gli è grata per averle fornito una dimora e avere mantenuto in vita il Bosco di Wyllow con la sua magia, ma lo incolpa della morte di Yinark. Inoltre, lo compatisce, in quanto ritiene che anche il Mago Folle sia intrappolato in una prigione di sua stessa creazione. Wyllow crede che non sia più umano, bensì un'entità immortale fatta di pura magia, quindi ha rinunciato a ogni speranza di potersi sbarazzare di lui.

Statistiche di Wyllow

Wyllow è un'elfa della luna **arcidruida** (vedi l'appendice A), con le modifiche seguenti:

- Wyllow è caotica neutrale.
- Possiede i tratti razziali seguenti: La sua velocità base sul terreno è di 10,5 metri. Possiede scurovisione entro un raggio di 18 metri. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinata e non può essere addormentata tramite la magia. Parla il Comune, il Druidico e l'Elfico.

Valdemar (Tearulai)

Questo drago verde giovane era un tempo legale malvagio, ma fu sottoposto a un cambiamento di allineamento e di personalità quando un avventuriero gli trafisse il cranio con una *spada affilata* senziente, con la lama di smeraldo, di nome Tearulai. Il drago ora si fa chiamare Tearulai e il suo allineamento è quello della spada lunga, neutrale buono. Dorme su una piattaforma che sovrasta il Fiume delle Profondità e vigila sul suo tesoro.

Wyllow un tempo inviava gli avventurieri contro Valdemar nella speranza di distruggere il drago malvagio, ma il suo cambiamento di allineamento l'ha indotta a rivedere il suo rapporto con la creatura. Ora che Valdemar e Tearulai sono una cosa sola, l'arcidruida considera il drago parte dell'ecosistema del Bosco di Wyllow e i due coesistono pacificamente.

Goblin Topi Mannari

A sud della torre di Wyllow si erge un vasto complesso di eleganti edifici di pietra che un tempo ospitavano un culto di Malar, il Signore delle Bestie. Wyllow aveva consentito a questi umani malvagi di cacciare nella foresta, ma essi abusarono di questo privilegio... e così l'arcidruida e il drago verde suo alleato sterminarono i cultisti.

Il villaggio e l'area circostante rimasero vuoti per anni, finché una congregazione di goblin topi mannari non si insediò nelle caverne attorno agli edifici. I pipistrelli mannari preferiscono le umide caverne agli edifici, che sono rimasti per buona parte abbandonati. Wyllow consente ai pipistrelli mannari di nutrirsi di parassiti e di qualche avventuriero smarrito. Queste creature, dal canto loro, riconoscono l'arcidruida come signora della foresta e lasciano stare sia i suoi animali che il suo alleato drago.

Mostri Erranti

Il Bosco di Wyllow è un ecosistema rigoglioso. La foresta offre di che sostentarsi a cespugli risvegliati, alberi risvegliati, pipistrelli, orsi, cani intermittenti, cinghiali, daini, alci, roditori, piccoli uccelli e altre creature delle foreste temperate. Di tanto in tanto anche qualche vermeiena, ettercap, ragno gigante e orsogufo fa qualche incursione nei boschi.

Se la sessione di gioco ha bisogno di uno scossone, il DM può provare a usare uno degli incontri seguenti o un incontro di sua creazione.

Orsi e Ricorsi

Un **orso nero** timido pedina i personaggi, nella speranza di rimediare un'offerta di cibo succulenta. Se i personaggi gli danno da mangiare, l'orso li segue come un compagno e si aspetta di essere nutrito regolarmente.

Verdi Credenti

Mentre gli eroi attraversano la foresta, due **alberi risvegliati** li interrogano in Comune ed esigono di sapere il motivo della loro intrusione. Se i personaggi cercano riparo, un passaggio sicuro verso i livelli inferiori di Sottomonte o informazioni, gli alberi si offrono di scortarli fino alla torre di Wyllow (area 6).

Vool il Reietto

A seguito di una serie di attacchi contro i daini della foresta, Wyllow era in procinto di agire contro i goblin pipistrelli mannari che vivono nelle vicinanze, ma poi fu rivelato che il colpevole degli spargimenti di sangue era un singolo goblin **pipistrello mannaro** (vedi l'appendice A) di nome Vool. Per placare l'arcidruida, gli altri pipistrelli mannari hanno scacciato Vool dal loro villaggio. Il goblin ha trovato una caverna isolata nelle vicinanze (vedi l'area 17) e si è rifugiato laggiù. Si avventura all'esterno una volta al giorno per nutrirsi, ma evita ogni contatto con i suoi simili.

Se Vool intravede il gruppo, cerca di cibarsi di un membro isolato. Se catturato o messo alle strette, si scusa per la sua incontrollabile sete di sangue e si offre di fare ammenda prestando servizio come guida fedele. Si sente solo ed è sinceramente bisognoso di compagnia, ma è privo di onore e di dignità. Nel tentativo di conquistarsi il favore dei personaggi e di distrarli dalle sue mancanze, Vool cerca di aizzarli contro Wyllow, descrivendo l'arcidruida come una creatura di pura follia e malevolenza. Allude inoltre alla presenza di "grandi tesori" nascosti nella torre di Wyllow.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi del Bosco di Wyllow fanno riferimento alla mappa 5.

1. Fiume delle Profondità

Le acque scure e torbide di questo fiume sono popolate di grossi pesci ciechi. Il fiume defluisce dal livello 4 e, una volta

attraversato questo livello, si riversa nell'Underdark tuffandosi in una serie di cascate a intervalli di circa 1,5 chilometri.

La profondità del fiume può variare da poco più di un metro a un massimo di 9 metri in certi punti. Se i personaggi setacciano il letto del fiume alla ricerca di tesori, possono trovare qualche strano gioiello di poco valore qua e là, o qualcosa di più pericoloso come un'idra addormentata.

Lungo vari punti del fiume compaiono rozzi cartelli di legno, su cui compare la parola "Underdark" in Goblin assieme a una freccia che indica la direzione in cui scorre il fiume.

2. Foresta

La foresta e il fiume sotterraneo sono separati da stretti tratti di spiagge di ghiaia dove Wyllow ha piantato dei cartelli di legno con il seguente avvertimento scritto in Comune, Draconico ed Elfico: AMMIRATE IL BOSCO DI WYLLOW. NON FATE DEL MALE E NON VE NE SARÀ FATTO.

I tratti generali della foresta sono riassunti nel riquadro "Tratti della Foresta". Le regioni specifiche sono descritte nelle sezioni seguenti.

2a. Foresta in Riva al Fiume

Gli alberi che crescono lungo il fiume sono tra i più grandi del Bosco di Wyllow. I loro rami contorti formano un tetto di fogliame che fa ombra sulle spiagge di ghiaia. Gli orsi si recano fino alle rive del fiume per pescare, i daini e le alci lo fanno per abbeverarsi o bagnarsi.

2b. Foresta degli Ettercap

Gli alberi in questa parte della foresta sono ricoperti di un fitto strato di ragnatele e dai loro rami pendono numerosi animali morti avvolti in bozzoli di seta. Cinque **ettercap** e dieci **ragni giganti** vivono tra gli alberi e attaccano tutti gli intrusi. Wyllow considera queste creature parte dell'ecosistema naturale del Bosco di Wyllow, ma proibisce loro di spingersi oltre le passerelle di marmo a ovest e a sud.

2c. Foresta Gemente

I personaggi che attraversano questo tratto di foresta possono scorgere la torre di Wyllow (area 6) tra gli alberi e sentono uno strano gemito provenire da nordovest (la fonte del gemito incessante è il manto assassino dell'area 4e).

2d. Vecchia Tomba

Dal fitto fogliame di questa vecchia foresta, filtrano dei sottili raggi di sole o di luna che illuminano i tronchi coperti di muschio.

Di notte, un **fuoco fatuo** attira gli avventurieri verso una tomba al centro di questa caverna, circondata da un boschetto di alberi senza vita anneriti dalle fiamme. Sulla lapide è incisa una scritta che recita, in Comune: "Qui giace Crissann, amico e compagno umano." La cima della lapide è scolpita a forma di rosa. Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato nelle vicinanze rivela una fonte magica di invocazione nascosta sottoterra (vedi "Tesoro" più sotto).

Il fuoco fatuo è lo spirito disincarnato di Crissann. Di giorno, si mantiene invisibile e rimane a fluttuare sopra la tomba, sussurrando in Comune: "Prendi la mia bacchetta, usala per distruggere Wyllow, l'elfa strega!" Se i personaggi recuperano la bacchetta dalla tomba, il fuoco fatuo cerca di guidarli alla torre di Wyllow e di provocare uno scontro con l'arcidruida. Se i personaggi si rifiutano di vendicare Crissann, il fuoco fatuo li attacca, altrimenti li considera suoi alleati. Se Wyllow è sconfitta, il fuoco fatuo è sopraffatto dalla disperazione e si rivolta contro il gruppo, combattendo fino alla distruzione.

Tesoro. Se i personaggi riesumano la bara, trovano uno scheletro umano avvolto in una veste stracciata e una *bacchetta delle palle di fuoco* al massimo delle cariche.

Tratti della Foresta

Il Bosco di Wyllow include sia alberi a foglie caduche che sempreverdi, oltre a cespugli di bacche e arbusti di vario tipo. Al suo interno crescono fiori di ogni genere, ad eccezione delle rose, che a Wyllow non piacciono.

Molti alberi sono maturi e raggiungono un'altezza che può variare dai 9 ai 15 metri. Ai loro piedi, si snodano vari sentieri e ogni personaggio che effettua con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15 per cercare tracce può notare le esili impronte di un umanoide solitario (un'elfa) tra le tracce lasciate dagli altri abitanti della foresta.

La foresta è attraversata da passerelle diroccate, alte 6 metri e sorrette da arcate di marmo bianco ricoperte d'edera che poggiano su solide colonne anch'esse di marmo bianco. Alcuni tratti delle passerelle hanno ceduto a seguito dell'usura del tempo o dell'attività sismica.

I personaggi sono liberi di raccogliere bacche, rametti caduti, ghiande e pigne e di riposare sui tronchi ricoperti di muschio. Abbattere un albero, appiccare un incendio, uccidere un animale o altri atti di distruzione simili non saranno tollerati. Wyllow dispone di molte spie nella foresta, pronte a raggiungere la sua torre e a riferire dei misfatti del gruppo. Quando viene a sapere dell'accaduto, Wyllow interviene rapidamente per sopprimere i trasgressori.

2e. Foresta Occidentale

La foresta prosegue oltre la mappa e segue il fiume sotterraneo per varie centinaia di metri. Il terreno della foresta è disseminato di statue di uccelli e animali di vario tipo, le creature pietrificate da un **basilisco** che si aggira in questi boschi.

3. Postazioni di Guardia

Due piccole strutture in pietra prive di finestre e dal tetto conico di tegole si ergono al centro della foresta, dove convergono varie passerelle soprelevate. Gli edifici sorgono su due alture all'interno della foresta e le loro porte di pietra non sono chiuse a chiave.

3a. Postazione di Guardia Nord

Su una lanterna arrugginita appesa a una trave, è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*. La lanterna proietta luce intensa in una stanza umida che contiene quattro letti di legno dotati di materassi ammuffiti. Ai piedi di ogni letto, è visibile un baule vuoto e rovesciato.

3b. Postazione di Guardia Sud

Ogni porta di questa postazione di guardia è sigillata e barricata dall'interno: per aprirla a viva forza è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Dietro le porte, sono state accumulate varie sedie rotte, panche spezzate e bauli vuoti. All'interno dell'edificio, i personaggi trovano quanto segue:

Arco. Al centro della parete est, è incassato un arco di pietra decorativo che contiene un tratto di parete vuota (vedi "Portale Arcuato per il Livello 2" più sotto).

Mobili. Un tavolo di legno su cavalletti giace riverso su un fianco al centro della stanza. Un lampadario di ferro dalle candele di cera ormai sciolte è appeso a una trave sopra il tavolo, sorretto da una corda legata a un uncino accanto alla porta nord.

Halfling Morto. Dietro una stufa di ferro nell'angolo nordest della stanza, è stato nascosto il cadavere di un halfling che indossa un'armatura di cuoio e il cui volto è stravolto da un'espressione terrorizzata.

L'halfling avventuriero Haddon Fleetfoot si era rifiutato di servire il fuoco fatuo dell'area 2d e si era barricato in questa postazione di guardia, convinto che un atto del genere potesse impedire al fuoco fatuo di raggiungerlo. Un esame del cadavere e una prova di Saggezza (Medicina) con CD 12 effettuata con successo rivela che è morto a seguito di ripetute scariche di fulmini.

Portale Arcuato per il Livello 2. L'arco di pietra è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). La struttura di pietra è stata scolpita per assomigliare a dei tronchi d'albero e un'ispezione ravvicinata rivela l'immagine di un albero morto incisa sulla chiave di volta. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Toccando l'arco con un ramo o un rametto morto, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 6° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 12 del livello 2, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Tesoro. Il cadavere di Haddon indossa un'armatura di cuoio a misura di halfling che può essere riutilizzata. Haddon stringe in una mano una spada corta argentata e nell'altra un troncone di torcia consumato. Una perquisizione del corpo rivela una dotazione da avventuriero, le cui razioni sono ormai andate a male e con 5 torce rimanenti, e un borsello contenente 4 mo.

4. Covo dei Manti Assassini

Un conclave di manti assassini ha preso il controllo di questa serie di caverne. Wyllow ha cercato di spaventarli per metterli in fuga, ma fino ad ora non ha avuto molto successo. Un gemito inquietante e persistente proviene dall'area 4e ed echeggia attraverso tutto questo complesso e buona parte della foresta circostante.

4a. Cancello Est

Una saracinesca di ferro alta 4,5 metri è incassata nella parete di pietra all'imboccatura di un lungo tunnel. Appena dentro al tunnel, una scalinata di pietra irregolare sale fino alla cima del muro, delimitato da una fila di merli di pietra. In cima alle mura o dietro la saracinesca non è presente alcuna guardia. La carrucola che consente di sollevare la saracinesca si trova all'interno del tunnel, appena oltre il cancello. La saracinesca può essere sollevata anche effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

4b–c. Caverne Laterali

Due **manti assassini** si annidano in quest'area, ognuno in una caverna diversa, ma pronti a unire le forze contro gli intrusi. Se uno dei due viene ucciso, l'altro si ritira nell'area 4e e si unisce al manto assassino di quell'area. Le caverne sono prive di mobili e di tesori.

4d. Cancello Ovest

Questo cancello è simile a quello dell'area 4a, con la differenza che si affaccia sull'area 4e.

4e. Caverna di Cristallo

Decorazioni di Cristallo. Le pareti di questa caverna alta 18 metri sono ricoperte da uno strato di cristalli di formazione naturale che assomiglia a una cascata ghiacciata.

Crepa Gemente. Una crepa lunga 9 metri, larga 3 metri e profonda 6 metri attraversa il centro del soffitto come una ferita aperta. Il gemito sinistro che echeggia in tutto il complesso proviene da qui ed è generato da un **manto assassino** che si nasconde al suo interno.

Cancello. Un cancello di ferro è incassato nella parete est (vedi l'area 4a per i dettagli).

Muro Illusorio. Una sezione quadrata con lato di 6 metri della parete a sud dell'area 4d è in realtà illusoria e nasconde un tunnel. Il muro illusorio è incorporeo e le creature possono attraversarlo senza difficoltà. Un incantesimo *dissolvi magie* (CD 17) lanciato con successo dissolve l'illusione.

Il manto assassino usa il suo gemito per attirare altri suoi simili nell'area, nella speranza di formare un conclave. Se il manto assassino individua degli intrusi, crea dei duplicati illusori di se stesso, esce dalla crepa nel soffitto e attacca.

Le formazioni di cristallo riflettono e amplificano la luce vicina. I cristalli amplificano anche il suono, diffondendolo ben oltre i confini della caverna. A parte questo, i cristalli non hanno alcuna proprietà o valore.

5. Foresta Interna

Un'attenta ispezione di questo tratto di foresta rivela alcuni oggetti degni di nota:

Rifiuti. La foresta è disseminata di armi arrugginite, tronconi di torce, bottiglie vuote e altri oggetti assortiti senza valore, gettati via dagli avventurieri.

Totem Druidici. Alcuni strani totem pendono dai rami degli alberi: sono fatti di rametti, piume e frammenti di stoffa e sembrano rozze bambole (ognuno è stato fatto per assomigliare a una vittima umanoide uccisa da Wyllow).

I tratti generali della foresta sono riassunti nel riquadro "Tratti della Foresta". Quei personaggi che commettono atti di distruzione gratuita dovranno affrontare alcune creature sottoposte a un incantesimo *risveglio*: quattro **alberi risvegliati**, un **orso bruno** risvegliato, due **alci** risvegliate e tre **vespe giganti** risvegliate. Tutte queste creature servono fedelmente l'arcidruida.

6. Torre di Wyllow

La Torre di Wyllow è costruita per sembrare un tozzo albero di pietra dalle cui mura si protendono rami contorti di pietra. Tredici **pipistrelli giganti** pendono da quei rami diroccati come decorazioni, stringendo le ali attorno ai propri corpi. Se i personaggi cercano di scalare la torre, i pipistrelli attaccano; altrimenti combattono solo per difendersi o su ordine di Wyllow.

Alla base della torre, lungo il lato sud, è visibile una doppia porta arcuata alta 3,6 metri e fatta di pietra scolpita. Accanto alla porta, è appesa una corda che suona un campanello quando viene tirata. Se i personaggi bussano o suonano il campanello, l'usciere di Wyllow, Halastree, li accoglie e li conduce fino all'area 6a. Halastree è un **albero risvegliato** il cui tronco è stato scolpito da Wyllow per assomigliare ad Halaster; parla il Comune e si dimostra estremamente cortese. Se i personaggi entrano nella torre senza farsi annunciare, arrivano fino all'area 6a prima di incontrare qualcuno.

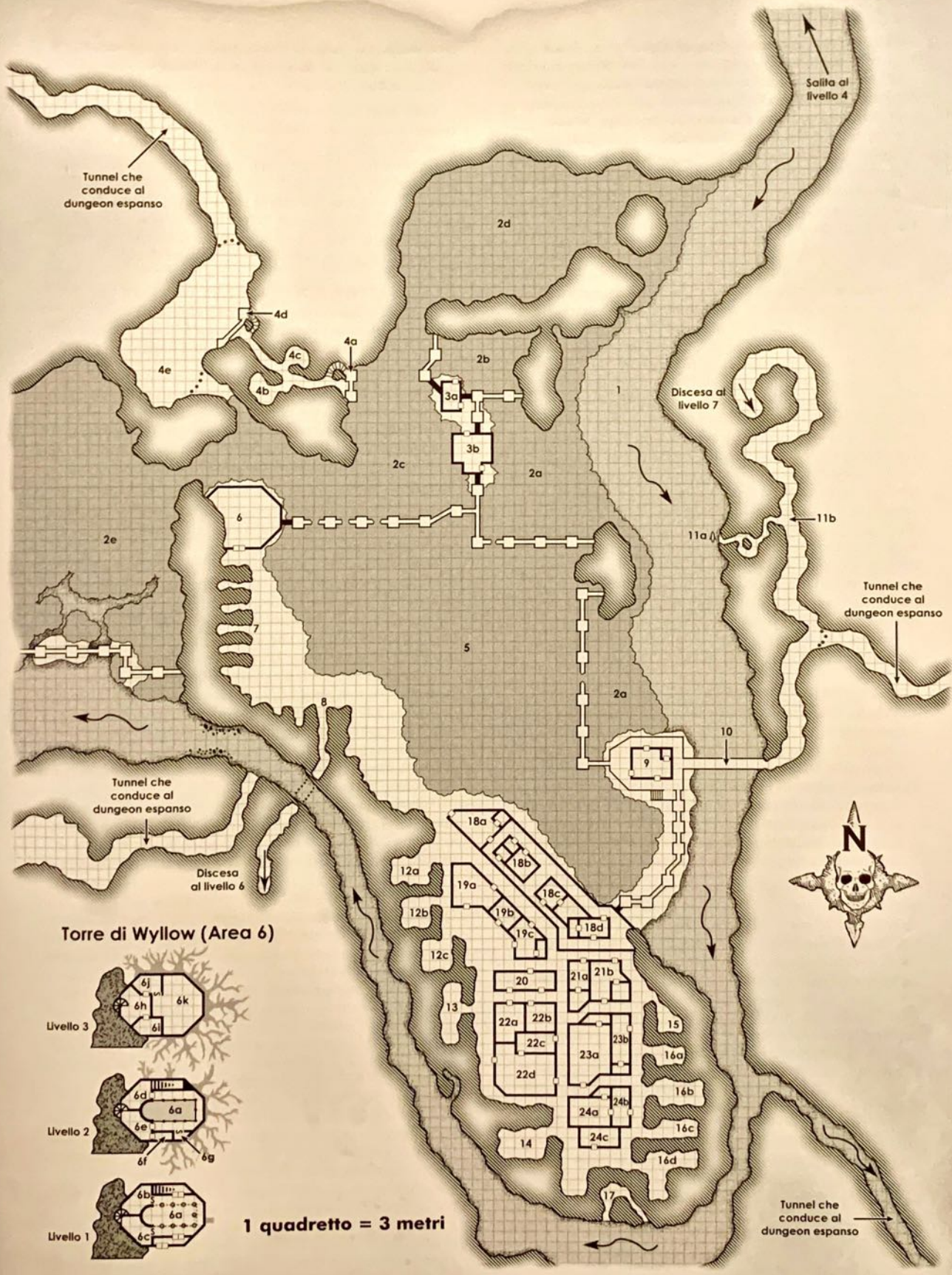
Alcuni raggi di luce magica, proiettati dal soffitto e che risplendono sul pavimento impolverato rivestito di piastrelle, diffondono luce intensa in tutte le camere della torre.

Tutte le porte della torre sono fatte di pietra scolpita. Tutti i soffitti sono alti 3 metri, tranne che nell'area 6a.

6a. Sala del Trono di Wyllow

Detriti. Il pavimento è coperto di rametti secchi, foglie morte e polvere.

Balcone. Questa stanza ha un soffitto a volta alto 6 metri. Una fila di colonne di pietra scolpite a foggia di tronchi



TIM HARTIN

Mappa 5: Il Bosco di Wyllow

d'albero sorregge una balconata di pietra alta 3 metri che corre lungo le pareti nord, est e sud. I rami di pietra degli alberi fungono da balaustre della balconata.

Arcidruida e Amici. Wyllow si trova qui, in compagnia di Crissann, la **belva distorcente** che funge da suo compagno, e Halastree, il suo **albero risvegliato** usciere. Wyllow porta una chiave d'oro appesa al collo con un cordino (vedi "Tesoro" più sotto). L'arcidruida se ne sta seduta a meditare su un trono di cristallo giallo che occupa l'alcova ovest e su cui sono stati incisi degli occhi.

Porte Segrete. A fianco del trono di cristallo, sono situate due porte segrete. Una si apre sull'area 6b e l'altra sull'area 6c.

Il trono di cristallo di Wyllow fu scolpito dai nani e fu offerto in dono all'elfa dal suo defunto marito Yinark. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di divinazione attorno ad esso. Una creatura seduta sul trono dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione).

Per ulteriori informazioni su Wyllow, vedi la sezione "Wyllow" all'inizio del capitolo. L'arcidruida è amichevole nei confronti dei visitatori che non hanno fatto nulla per provocare la sua collera. La belva distorcente e l'albero risvegliato combattono fino alla morte per difenderla.

Quei personaggi che non fanno nulla per inimicarsi Wyllow possono ottenere da lei la promessa di un passaggio sicuro attraverso il suo dominio, anche se l'elfa li avverte di tenersi alla larga dai goblin pipistrelli mannari e di mostrare al drago verde il dovuto rispetto. Sa dove si trovano i portali del Bosco di Wyllow e come attivarli (vedi le aree 3b, 6i e 9) e anche dove si trovano i passaggi che scendono ai livelli 6 e 7. Se i personaggi uccidono i manti assassini a nord della sua torre (nell'area 4), Wyllow condividerà queste informazioni con loro.

Tesoro. La chiave d'oro posseduta da Wyllow apre il forziere nell'area 6g. La chiave vale 25 mo.

6b. Armeria Nascosta

Affreschi. Gli affreschi che decorano le pareti raffigurano una serie di scontri tra gli elfi di superficie e i drow, che culmina in un epico conflitto con Lolth in persona nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache.

Tavolo. Un tavolo di pietra finemente decorato occupa il centro della stanza. Vari oggetti ricoperti di polvere sono stati lasciati su di esso. A un fianco del tavolo è appoggiato un bastone di legno dalle punte argentate, anch'esso drappeggiato di ragnatele.

Tesoro. I personaggi che rimuovono la polvere possono esaminare gli oggetti sul tavolo in maggior dettaglio: un'*armatura di pelle della resistenza* (fulmine) fatta di pelle e pelliccia di rothé cucite assieme, una scimitarra argentata e una faretra di cuoio che contiene 20 frecce argentate. Il bastone appoggiato al tavolo è un bastone ferrato argentato.

6c. Scale in Salita

Affreschi. Gli affreschi che decorano le pareti raffigurano scene di scambi di doni tra nani ed elfi.

Scalinata. Una scala a chiocciola di pietra nell'angolo nordovest sale di 3 metri fino all'area 6e e continua per altri 3 metri fino all'area 6h.

6d. Sala del Regno delle Foreste

Una scalinata collega questa stanza al piano inferiore. Questa stanza è vuota, ad eccezione degli affreschi alle pareti che raffigurano un regno elfico boschivo.

6e. Sala delle Bighe Celesti

Affreschi. Gli affreschi di queste pareti raffigurano alcuni elfi alla guida di bighe fatte di nuvole e trainate da cavalli infuocati che sfrecciano in un cielo stellato.

Scalinata. Una scala a chiocciola di pietra nell'angolo nordovest scende di 3 metri fino all'area 6c e sale di 3 metri fino all'area 6h.

Sulla porta di pietra dell'area 6f è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana*. Un pulsante scolpito a forma di stella scintillante è nascosto in uno degli affreschi vicini; se un personaggio ispeziona la parete, lo trova effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17. Quando il pulsante a forma di stella viene premuto, la porta si spalanca verso l'interno. La porta può essere aperta anche con un incantesimo *scassinare* o forzata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

6f. Il Bastone dei Fiori di Wyllow

La porta di questa angusta stanza è chiusa a chiave magicamente dall'esterno (vedi l'area 6e), ma può essere aperta facilmente tirando dall'interno. La stanza ha i tratti seguenti:

Detriti. Vari bastoni spezzati giacciono sul pavimento impolverato.

Tavolo. Un raggio di luce illumina uno stretto tavolo di pietra rettangolare posto al centro della stanza. Sul tavolo giace un bastone di legno decorato con motivi floreali.

Wyllow si diletta nella creazione di oggetti magici. I bastoni spezzati sono la prova dei suoi numerosi fallimenti, mentre il bastone intatto sul tavolo rappresenta l'unico successo che ha ottenuto finora.

Tesoro. Il bastone poggiato sul tavolo è il *bastone dei fiori* di Wyllow, un oggetto magico comune con cui chiunque può entrare in sintonia. Finché impugna il bastone, una creatura può usare un'azione per spendere 1 carica del bastone e fare in modo che un fiore spunti da un tratto di terra o di terriccio entro 1,5 metri, o dal bastone stesso. Se il possessore non indica un tipo specifico di fiore, il bastone crea una margherita dal lieve profumo. Il bastone di Wyllow ha la particolarità di non poter creare rose, un tipo di fiori che all'arcidruida non piace. Se il possessore sceglie una rosa, il bastone genera invece una margherita. Il fiore è innocuo, non è magico e cresce o appassisce come farebbe un fiore normale.

Il bastone possiede 10 cariche e recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Una volta spesa l'ultima carica, si tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone si sfalda in un cumulo di petali di rosa neri ed è perduto per sempre.

6g. Stanza Segreta

Questa stanza è nascosta dietro una porta segreta chiusa a chiave, su cui è stato dipinto un affresco che raffigura un satiro che danza e suona il flauto in una foresta, circondato da una nuvola di farfalle.

Una delle canne del flauto del satiro è un interruttore nascosto; quando viene girato, la porta segreta si sblocca e si apre verso l'interno. La porta segreta può anche essere aperta con un incantesimo *scassinare*, oppure usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20 per scassinare la serratura.

Tesoro. Una nicchia scavata lungo la parete sudest contiene un piccolo forziere di legno su cui è dipinta l'immagine di un nugolo di vermi che esce dal terreno. Il forziere è protetto da una serratura magica i cui meccanismi interni cambiano in continuazione per confondere gli scassinatori. Se un personaggio usa gli arnesi da scasso, può scassinare la serratura effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, ma la prova subisce svantaggio. Il forziere può essere aperto senza difficoltà usando la chiave d'oro che Wyllow porta al collo (vedi l'area 6a) o lanciando un incantesimo *scassinare*.

Il forziere contiene un paio di orecchini di zaffiri (250 mo l'uno), un bracciale fatto di foglie dorate sovrapposte (250 mo), un oggetto insolito casuale (il DM tira sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*) e un bulbo di cristallo grande quanto una pera. All'interno del bulbo è visibile una minuscola effigie di Halaster Blackcloak. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno al bulbo.

Se il bulbo di cristallo viene piantato nella terra o nel suolo di questo livello di Sottomonte, esso si distrugge e **Halaster Blackcloak** (vedi l'appendice A) spunta dal terreno dove il bulbo è stato sepolto. Si tratta del vero Halaster, convocato sul posto dalla sua stessa magia. Il Mago Folle ha affidato il bulbo a Wyllow qualora l'elfa avesse bisogno di evocarlo e il fatto che lo stia usando qualcun altro lo irrita.

Se i personaggi non hanno fatto nulla a parte questo per offenderlo, Halaster borbotta qualcosa su ciò che lo preoccupa attualmente (vedi "Gli Obiettivi di Halaster" a pagina 11) ed esige che i personaggi facciano tutto quello che possono per aiutarlo, poi si teletrasporta altrove in fretta e furia. Se i personaggi riescono a inserirsi nei suoi sproloqui e a parlare con lui, possono persuaderlo a condividere qualche informazione utile prima che se ne vada. Halaster, per esempio, potrebbe rivelare il segreto per attivare uno dei suoi tanti portali o preannunciare alcune delle creature che attendono gli avventurieri nei livelli inferiori di Sottomonte. Se i personaggi lo attaccano, Halaster contrattacca prontamente.

6h. Statue

La scala a chiocciola sale fino a questa stanza, che presenta i seguenti elementi:

Statue. All'interno di due alcove lungo le pareti nord e sud, disposte l'una di fronte all'altra, si ergono le statue in marmo verde di due orgogliosi elfi guerrieri alti 1,8 metri e armati di scudi e lance. Sullo scudo della statua nord, è incisa l'immagine di un abete, mentre su quello della statua sud, è incisa l'immagine di una quercia.

Affreschi. Gli affreschi sulle pareti raffigurano elfi che viaggiano nello spazio a bordo di agili vascelli di legno con gigantesche ali di cristallo, visitando strani mondi e combattendo contro orchi e draghi nello spazio.

6i. Portale Arcuato per il Livello 3

Questa stanza è piena di polvere e ragnatele. Al centro della parete est, è incassato un arco di pietra che contiene un tratto di muro vuoto. Questo è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Sulla chiave di volta e sulle due pietre alla base di quest'arco compaiono le incisioni di un uomo anziano che impugna un bastone. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Toccando l'arco con un qualsiasi bastone per tre volte, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 7° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 15b del livello 3, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

6j. Ossario

Wyllow ha ucciso dozzine di avventurieri nel corso degli anni e ha deciso di commemorarli in questo spettrale ossario, dove le pareti e il soffitto sono ricoperti di ossa e teschi umanoidi cementati e disposti in composizioni ornamentali. Alcuni tratti sono ancora vuoti e attendono di essere riempiti.

Porta Segreta. Una porta segreta dietro una parete ricoperta di ossa si apre per rivelare l'area 6k.

6k. Calendario di Pietra

Questa vasta stanza è stata ripulita dalla polvere e dalle ragnatele e contiene quanto segue:

Guardie. Quattro **rospi giganti** si annidano negli angoli più lontani della stanza. Si fanno avanti con un balzo e attaccano chiunque non sia accompagnato da Wyllow.

Calendario di Pietra. Un congegno di pietra del diametro di 4,5 metri e ricoperto di immagini è incassato nel pavimento della stanza.

Il congegno è composto da una parte centrale circolare del diametro di 2,7 metri, attorno a cui ruotano due anelli di pietra concentrici. La pietra centrale resta fissa ed è coperta di incisioni che raffigurano uccelli, farfalle, pesci e piccoli mammiferi disposti attorno al volto sorridente di Wyllow. Ogni anello è largo 90 cm e ruota in senso orario su una serie di rulli nascosti. Sull'anello interno sono incise le immagini di piante e animali sottoposti all'alternarsi delle stagioni. L'anello esterno mostra un'alternanza di immagini del sole a varie altezze e della luna in tutte le sue fasi. Una freccia sul margine esterno del congegno ha lo scopo di allineare gli anelli e indicare l'ora del giorno e la stagione attuale nel Bosco di Wyllow. Gli anelli girano lentamente da soli, rispettando i cambiamenti naturali che si verificano col passare del tempo. Girando un anello manualmente, è possibile imporre un cambiamento più drastico dal giorno alla notte o viceversa, o sottoporre il Bosco di Wyllow agli effetti di un'altra stagione.

Se i personaggi cambiano l'ora del giorno o la stagione, tutti i pipistrelli mannari sopravvissuti eccetto Vool (vedi l'area 17) si recano alla torre di Wyllow in forma di goblin per scoprire cosa sta succedendo.

Il calendario di pietra non può essere danneggiato o smantellato.

7. Alcove dei Morti

Quattro alcove profonde, ognuna larga circa 3 metri e alta 4,5 metri, si aprono lungo la parete della caverna a sud della torre di Wyllow. All'interno delle alcove, sono stati gettati i resti scheletrici di sessanta umani avvolti in abiti e pellicce putrefatte: ciò che rimane dei veneratori di Malar uccisi dal soffio velenoso del drago verde. Wyllow ha trascinato qui i cadaveri e li ha lasciati a marcire come macabro monito per chiunque pensasse di tradirla. Chi fruga tra le ossa non trova nulla di valore.

8. Tunnel dell'Umber Hulk

Un umber hulk ha scavato questo tunnel, che scende di parecchie decine di metri fino all'area 1 del livello 6.

9. Piattaforma del Drago

Piattaforma di Pietra. Questa piattaforma di pietra lunga 21 metri, larga 15 metri e alta 3 metri è ricoperta di muschio e edera e sorge in cima a un monticello di terra e roccia naturale. Alla piattaforma si collegano due passerelle di pietra sorrette da colonne di marmo alte 6 metri.

Ponte. Un ponte di pietra che parte dalla piattaforma attraversa il fiume a est (vedi l'area 10 per ulteriori informazioni sul ponte).

Edificio. Una scalinata muscosa sale lungo la parete sud fino alla piattaforma, dove sorge un edificio di pietra alto 4,5 metri e dotato di porte, anch'esse di pietra, lungo le pareti nord, sud e ovest. Dall'edificio si gode un'ottima

vista del fiume. Una finta merlatura diroccata circonda il tetto piatto dell'edificio, su cui dorme un **drago verde giovane** dalle scaglie iridescenti. Una spada è stata piantata fino all'elsa nel suo cranio.

Interni dell'Edificio

Le porte esterne dell'edificio non sono chiuse a chiave e possono essere spinte per rivelare una stanza buia e polverosa che ospita i tesori accumulati dal drago (vedi "Tesoro" più sotto).

Portale Arcuato per il Livello 6. Una porta nell'angolo nordest conduce a una camera più piccola, dove un portale arcuato è incassato nella parete di fondo (vedi "Portali" a pagina 12). L'arco è decorato con le immagini scolpite di nani danzanti. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura si trova entro 1,5 metri dall'arco e imita i movimenti dei nani danzanti per almeno 1 minuto, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 10 del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Tesoro. L'edificio contiene i tesori seguenti:

- 3.500 mo, 6.000 ma e 15.000 mr in monete sparpagliate ovunque
- Una perla nera da 500 mo con una proprietà magica minore (emana un debole bagliore quando ci sono dei non morti entro 36 metri da essa)
- Una *pozione di forma gassosa*
- Una *pergamena magica* di *banchetto degli eroi*

Drago Verde

Mentre dorme, il drago si affida al suo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva per percepire gli intrusi che si avvicinano tramite l'olfatto e l'udito. Il drago si ciba per lo più di pesci ciechi e preferisce non essere infastidito. Se attaccato, lancia un ruggito talmente forte da essere udito in tutto il Bosco di Wyllow. Ovunque si trovi, Wyllow sente il ruggito e accorre in difesa del drago.

Il drago Valdemar parla di se stesso chiamandosi Tearulai e non si separa volontariamente dalla spada piantata nel suo cranio. Non permette nemmeno ai personaggi di entrare nell'edificio o di usare il portale all'interno, a meno che non abbiano ricevuto da Wyllow il permesso di farlo. Se un personaggio cerca di ingannare il drago, quest'ultimo può effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) contrapposta alla prova di Carisma (Inganno) del personaggio per non cadere nell'imbroglio. Se un personaggio viene sorpreso nel tentativo di ingannare il drago, non otterrà mai più la sua fiducia.

Se il drago è incapacitato, un personaggio può usare un'azione per tentare di estrarre Tearulai dal cranio di Valdemar, effettuando con successo una prova di Forza con CD 13. La rimozione della spada lunga in questo modo ripristina la personalità e l'allineamento malvagio del drago. Da quel momento in poi, il drago considera Wyllow la sua nemica mortale.

Tearulai

La spada lunga Tearulai è una *spada affilata* senziente, neutrale buona, dalla lama color smeraldo e con pietre preziose incastonate nell'elsa e nel pomolo. Le proprietà magiche della spada sono soppresse finché non viene rimossa dal teschio di Valdemar.

Le creature malvagie non possono entrare in sintonia con Tearulai; ogni creatura malvagia che tenta di farlo subisce 20 danni psichici. La lama di smeraldo non può essere danneggiata o intaccata e la spada non può essere teletrasportata in nessun luogo senza il suo possessore, fintanto che l'una è in sintonia con l'altro.

Incantesimi. La spada possiede 6 cariche e recupera 1d4 + 2 cariche spese ogni giorno all'alba. Una creatura in sintonia con la spada può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti senza componenti materiali: *volare* (2 cariche), *metamorfosi* (3 cariche) o *trasporto vegetale* (4 cariche).

Senziente. La spada possiede Intelligenza 17, Saggezza 12 e Carisma 20. È dotata di udito e vista pura entro un raggio di 36 metri. Comunica telepaticamente con il possessore con cui è in sintonia ed è in grado di parlare, leggere e capire il Comune, il Draconico, l'Elfico e il Silvano. La spada può inoltre valutare con esattezza il valore di qualsiasi gemma che si trovi entro 1,5 metri da essa.

Personalità. Tearulai ammira la bellezza, la musica, le belle arti e la poesia. È un'arma vanitosa che ambisce a migliorare il suo aspetto: ama le gemme e va sempre in cerca di pietre preziose migliori con cui decorarsi. Ma più di ogni altra cosa, sogna di tornare nelle foreste nei pressi di Myth Drannor, dove fu creata. Se gli obiettivi del suo possessore contrastano con i suoi, Tearulai tenta di prendere il controllo del possessore e di fuggire da Sottomonte, per poi usare il suo incantesimo *trasporto vegetale* e fare ritorno da dove proviene.

10. Ponte di Pietra Muscoso

Un ponte arcuato di pietra ricoperto di muschio attraversa il Fiume delle Profondità a un'altezza di 9 metri, collegando la piattaforma del drago (area 9) a un tunnel di pietra irregolare che scende serpeggiando fino al livello 7. Il ponte di pietra sarebbe decorato da fregi di alberi e rampicanti, che sono però coperti dallo strato di muschio.

11. Galleggiamo Tutti Quaggiù

Un grimlock defunto in un passaggio dimenticato funge da tetro promemoria dei pericoli che infestano il fiume sotterraneo.

11a. Falsa Imbarcazione

All'imboccatura di una stretta caverna al livello dell'acqua, è ormeggiata quella che sembra una barca a remi intatta, in grado di contenere fino a quattro personaggi e il loro equipaggiamento. La barca e il suo ormeggio sono in realtà un **mimic** Grande con 67 (9d10 + 18) punti ferita. Il mimic usa la sua capacità adesivo su qualsiasi creatura che salga su di lui o che afferri la sua "corda". Una volta stretta una preda tra le grinfie, molla gli ormeggi e si lascia trasportare dalla corrente a una velocità di 4,5 metri, mentre percuote a morte il suo futuro pasto con il suo pseudopode.

11b. Scheletro del Grimlock

Lo scheletro di un grimlock con un braccio solo giace sul pavimento dove uno stretto passaggio a ovest si incrocia con un tunnel più largo che va da nord a sud. Un esame ravvicinato rivela che le ossa del grimlock sono state spolpate dall'acido e il teschio senza occhi è rivolto verso il passaggio stretto che si inoltra a ovest. Anche il braccio e la mano ossuta del grimlock indicano quella direzione. Lo scheletro è stato lasciato qui dal mimic e non nasconde nulla di valore.

12. Caverne dei Pipistrelli Mannari

I pavimenti di queste caverne naturali sono irregolari e i soffitti sono alti 9 metri. Un totale di nove goblin pipistrelli mannari si annida in queste caverne, che sono illuminate con luce fioca.

Se ha inizio un combattimento in un qualsiasi punto delle caverne, tutti i pipistrelli mannari nelle tre sezioni dell'area 12 si uniscono rapidamente allo scontro. Mobar (vedi l'area 14) rimane dove si trova.

12a. Pipistrelli Mannari in Forma di Pipistrello

Pipistrelli Mannari. Tre goblin **pipistrelli mannari** (vedi l'appendice A) dormono appesi al soffitto in forma di pipistrello. In questa forma, non sono distinguibili dai pipistrelli giganti. I pipistrelli mannari si svegliano se attaccati o disturbati in altri modi.

Rastrelliera. Una rozza rastrelliera per armi fatta di ossa legate assieme occupa la parte centrale della caverna.

Se i pipistrelli mannari si svegliano, attaccano gli intrusi in forma di pipistrello o balzano sul pavimento, assumono forma di goblin e si armano.

Nella rastrelliera ci sono tre scimitarre, tre archi corti e tre faretre di cuoio, ognuna delle quali contiene 20 frecce.

12b. Pipistrelli Mannari in Forma di Goblin

Tre goblin **pipistrelli mannari** (vedi l'appendice A) in forma umanoide se ne stanno rannicchiati al centro di questa caverna. Uno di loro usa una mola per affilare la sua scimitarra, mentre gli altri fabbricano frecce usando bastoncini, piume e pietre focaie.

12c. Pipistrelli Mannari in Forma di Pipistrello

Tre goblin **pipistrelli mannari** (vedi l'appendice A) in forma di pipistrello si sono rintanati in quest'area. Sotto ogni altro aspetto, la caverna è identica all'area 12a.

13. Caverna da Pranzo

I goblin pipistrelli mannari hanno l'abitudine di consumare i pasti assieme e preferiscono radunarsi in questa caverna, dove il pavimento è disseminato delle ossa e dei cadaveri dissanguati di roditori, grossi grilli e pesci ciechi.

14. Capo dei Pipistrelli Mannari

Questa vasta caverna, dove arriva ben poca luce, è riservata al capo dei pipistrelli mannari, un goblin particolarmente sinistro di nome Mobar, che preferisce mantenere la forma ibrida, quella più spaventosa. In tutte e tre le forme, Mobar è accecato all'occhio sinistro dalla cataratta e sfoggia una ciocca di capelli bianchi.

Mobar ha le statistiche di un **pipistrello mannaro** (vedi l'appendice A), con le modifiche seguenti:

- Mobar possiede 42 punti ferita.
- A causa di una percezione falsata delle profondità, subisce svantaggio a ogni tiro per colpire contro un bersaglio che si trovi a più di 9 metri di distanza.

Mobar è infatuato di Wyllow e segue le sue istruzioni senza discutere. Passa il suo tempo libero a fabbricare dei doni per lei, che poi lascia davanti alla sua torre in forma di pipistrello. Il sempliciotto innamorato è privo di coscienza sotto ogni altro aspetto e governa la tribù di pipistrelli mannari con ferrea determinazione. Di norma non tratta con gli avventurieri: preferisce derubarli e dissetarsi con il loro sangue.

Se ha inizio un combattimento in quest'area, i pipistrelli mannari in tutta l'area 16 accorrono in questo luogo per indagare sull'accaduto.

Tesoro

La caverna di Mobar è priva di mobili, se si eccettua un vecchio forziere di legno ammuffito, appoggiato su un costone di roccia naturale a 3 metri d'altezza dal pavimento, nell'angolo sudovest della stanza. Il forziere non è chiuso a chiave e contiene 60 mo in un borsello di cuoio, tre simboli sacri di Malar in legno, una *pozione di guarigione maggiore* in un fiasco verniciato, un paio di raffinate pantofole, sei teschi umani sbiancati, una statuina in avorio splendidamente scolpita con le fattezze di Wyllow (25 mo) e un calice ricavato da una pietra di quarzo blu (250 mo). Da un gancio appeso all'interno del coperchio del forziere pende una chiave universale di ferro che apre tutte le porte delle aree 18–24. La testa della chiave è scolpita a forma del severo volto di un nano.

15. Caverna dei Pipistrelli

Dozzine di pipistrelli innocui fanno il nido in quest'area. Il pavimento di questa caverna priva di illuminazione è coperto di sterco di pipistrello. Se nella caverna viene fatta brillare una luce intensa o entrano degli intrusi, i pipistrelli spiccano il volo spaventati ed escono dalla caverna per sciamare sopra il villaggio. I pipistrelli mannari nelle aree 12, 14 e 16 accorrono per indagare sull'accaduto e attaccano tutti gli intrusi che incontrano lungo il tragitto.

16. Caverne dei Pipistrelli Mannari

Queste buie caverne irregolari hanno i pavimenti coperti di pietrisco e i soffitti alti 9 metri. Un totale di diciannove goblin **pipistrelli mannari** (vedi l'appendice A) si annida in queste caverne.

Se ha inizio un combattimento in un qualsiasi punto delle caverne, tutti i pipistrelli mannari nelle quattro sezioni dell'area 16 si uniscono rapidamente allo scontro. Il rumore mette in allarme anche il capo dei pipistrelli mannari nell'area 14, che accorre per indagare su cosa stia accadendo.

16a. Pipistrelli Mannari in Forma di Pipistrello

Pipistrelli Mannari. Tre goblin **pipistrelli mannari** (vedi l'appendice A) dormono appesi al soffitto in forma di pipistrello. In questa forma, non sono distinguibili dai pipistrelli giganti. I pipistrelli mannari si svegliano se attaccati o disturbati in altri modi.

Nicchie. Le tre nicchie lungo la parete sud contengono armi.

I pipistrelli mannari attaccano gli intrusi in forma di pipistrello o balzano sul pavimento, assumono forma di goblin e si armano.

Ognuna delle tre nicchie contiene una scimitarra, un arco corto e una faretra di cuoio che contiene 20 frecce.

16b. Pipistrelli Mannari in Forma di Goblin

Pipistrelli Mannari. Dodici goblin **pipistrelli mannari** (vedi l'appendice A) in forma umanoide sono radunati quaggiù. Undici di loro sono seduti attorno al dodicesimo, che sta in piedi e racconta una storia.

Graffiti. Alcuni rozzi disegni sono stati tracciati col gesso sulle pareti.

I rozzi disegni tracciati con il gesso sulle pareti raccontano la storia di una tribù di goblin che fu

contaminata dalla licantropia dei pipistrelli mannari nell'Underdark e delle traversie che dovette affrontare successivamente. Se un personaggio studia i graffiti ed effettua con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10 può intuire a sua volta la storia. Tra i disegni compaiono rozze riproduzioni del drago verde Valdemar, dell'arcidruida Wyllow e della sua torre a forma di albero.

Un pipistrello mannaro indica alcuni disegni specifici, per narrare la storia di come la tribù dei goblin trovò rifugio a Sottomonte, si nascose dal drago verde e stipulò la pace con l'arcidruida Wyllow. Il racconto si interrompe non appena qualcuno si accorge della presenza degli intrusi. Sei pipistrelli mannari assumono forma ibrida prima di attaccare.

16c. Nido dei Pipistrelli Mannari

Questa caverna ospita due goblin **pipistrelli mannari** (vedi l'appendice A) in forma umanoide e sette dei loro piccoli.

I piccoli pipistrelli mannari sono non combattenti che valgono 0 PE. Ognuno possiede CA 8 e 1 punto ferita, punteggi di caratteristica pari a 5 e immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti delle armi non argentate. Possiedono anche il tratto Mutaforma comune a tutti i pipistrelli mannari, ma la loro unica altra forma è quella di un pipistrello Minuscolo.

Se il nido viene attaccato, gli adulti difendono i piccoli. Se gli adulti vengono uccisi, i piccoli si trasformano in pipistrelli e fuggono.

16d. Tesoreria dei Pipistrelli Mannari

Pipistrelli Mannari. Due goblin **pipistrelli mannari** (vedi l'appendice A) in forma umanoide montano la guardia accanto all'entrata della caverna.

Forzieri. A ogni estremità della caverna è collocato un forziere di legno talmente pieno di "tesori" che è impossibile chiudere il coperchio.

Tesoro. Il forziere all'estremità est della caverna contiene un boccale di rame malridotto (10 mo), un piede di porco, un paio di manette, un blocco di sapone, cinque simboli sacri di Malar in legno, un lercio mantello ricavato dalla pelliccia di un orso bruno e dieci teschi umani sbiancati.

Il forziere all'estremità sud della caverna contiene un guanto d'arme d'acciaio arrugginito le cui dita terminano in artigli, una zanna di cinghiale incastonata di pietre semipreziose (50 mo), una dotazione da sacerdote senza le razioni e un oggetto insolito casuale (il DM tira sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*).

17. Rifugio di Vool

Due stretti tunnel al di sopra del livello del fiume conducono alla caverna solitamente occupata da un solitario goblin **pipistrello mannaro** di nome Vool. I personaggi potrebbero incontrarlo prima di trovare questa caverna (vedi "Mostri Erranti" a pagina 70).

La caverna di Vool è disseminata di ossa di uccelli, topi e pesci e dei cadaveri dissanguati di un tasso e di un piccolo daino.

Tesoro

Se un personaggio cerca tesori nella caverna ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, trova un piccolo borsello di cuoio nascosto sotto una pila di rifiuti. Il borsello contiene le ricchezze accumulate da Vool: 9 mr, 4 ma, una spilla da Arpista fatta di platino ossidato (25 mo) e uno stivale di cuoio. Lo stivale si rivela essere magico e fa parte di un paio di *stivali elfici*; tuttavia, senza lo stivale compagno non serve a nulla (vedi il livello 4, area 16a).

Illuminazione e Tubature

Tutti gli edifici del villaggio nel Bosco di Wyllow (le aree 18–24) sono dotati di lampade a gas in vetro, montate a muro e alimentate da condotti di gas naturale situati sotto il villaggio, e di tubature collegate al fiume sotterraneo vicino. Le lampade a gas possono essere accese o spente usando gli interruttori di pietra situati sulle pareti accanto alle porte. I rubinetti di ferro controllano invece lo scorrimento dell'acqua calda e fredda che arriva fino ai lavandini e alle vasche da bagno attraverso le tubature.

18. Priorato Abbandonato

Questo lungo edificio di pietra senza finestre ospita vari appartamenti occupati un tempo dai sacerdoti d'alto rango di Malar, il dio della caccia. Le porte di pietra del complesso sono dotate di serrature, anche se al momento non sono chiuse a chiave. L'edificio dispone di varie comodità (vedi il riquadro "Illuminazione e Tubature").

Attorno all'edificio sono ammassate spade spezzate, elmi ammaccati e armature di metallo squarciate. Dopo che il drago verde ha ucciso i cultisti di Malar, Wyllow ha spogliato i cadaveri del loro equipaggiamento di metallo, ha accumulato il materiale ripugnante in quest'area, affinché fungesse da monito, e ha trascinato i cadaveri nell'area 7, dove li ha lasciati a marcire.

18a. Sala dei Trofei Saccheggiata

I goblin pipistrelli mannari hanno meticolosamente saccheggiato questa stanza, dove i sacerdoti di Malar un tempo esibivano i trofei delle loro battute di caccia e impartivano punizioni a coloro che li deludevano. La stanza contiene quanto segue:

Rifiuti. Il pavimento è disseminato di mensole e tavoli rotti, mescolati a cumuli di vecchi stracci e teschi umani sbiancati.

Orsogufo Impagliato. L'angolo sud della stanza è occupato da un orsogufo impagliato, eretto sulle zampe posteriori, con il muso spalancato nell'atto di ruggire.

Ripostiglio Vuoto. Una porta stretta nell'angolo est della stanza conduce a una piccola camera, sulle cui pareti è allineata una fila di ganci vuoti.

18b. Alloggi degli Ospiti Abbandonati

Mobili. Questa stanza contiene quattro stretti letti di legno ricoperti di trapunte impolverate e di ragnatele. Accanto a ogni letto c'è un comodino carico di lumicini spenti.

Bagni. La camera più grande è delimitata da due stanze più piccole. Ogni stanza contiene un lavandino, una latrina e una vasca da bagno, fatti di pietra e dotati di rubinetti di ferro arrugginito.

18c. Appartamento Vuoto

Questo appartamento, un tempo l'alloggio del sommo sacerdote del culto di Malar, è composto da una camera da letto spaziosa e da un bagno altrettanto imponente, accessibile dall'interno.

Bagno e Sauna. La camera interna include un lavandino, una latrina e una vasca da bagno funzionanti, fatti di marmo verde levigato e dotati di rubinetti di ferro arrugginiti. Una panca di legno è stata collocata lungo la parete sudovest, accanto a una serie di ganci a cui sono appesi dei vecchi asciugamani ammuffiti. Quando una valvola di ferro sotto la panca viene girata, dagli sfiati nel pavimento si alzano getti di vapore caldo.

Camera da Letto. La stanza esterna è una camera da letto che ha i tratti seguenti:

Decorazioni. Il pavimento è ricoperto di tappeti sfilacciati, su cui è raffigurata la lotta tra tigri e scorpioni. Le pareti sono decorate con le immagini sbiadite di serpenti.

Mobili. Un letto di legno intagliato con le immagini di serpenti è collocato lungo la parete nordest, coperto da trapunte impolverate e affiancato da due comodini. Sopra ogni comodino sono collocate nove candele consumate a metà. Sotto il letto giacciono le pelli essiccate e mutate di due serpenti grandi (i serpenti si sono dileguati nei boschi e sono morti molto tempo fa).

Altare. Lungo la parete nordovest, è visibile un altare di legno sporco di sangue e decorato con disegni in bronzo e in argento di artigli, zanne, becchi e occhi. Attorno all'altare sono state accumulate dozzine di teschi umani sbiancati.

Tesoro. Se un personaggio esamina in dettaglio l'altare ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, scopre uno scomparto segreto su un lato, che contiene un cilindro di legno per pergamene decorato con incisioni di millepiedi e al cui interno si trova una *pergamena magica* di *parlare con gli animali*.

18D. Appartamento Abbandonato

Questo appartamento è composto da una spaziosa camera da letto e da un bagno adiacente che contiene un lavandino, una latrina e una vasca da bagno funzionanti, fatti di pietra levigata e dotati di rubinetti di ferro arrugginiti.

19. Chiostri Razziati

Questo edificio di pietra senza finestre contiene gli appartamenti usati un tempo dai cultisti di Malar di basso rango. Tutte le porte di pietra di questo edificio sono dotate di serrature, ma al momento non sono chiuse a chiave. L'edificio possiede inoltre i tratti descritti nel riquadro "Illuminazione e Tubature".

19A. Alloggi Saccheggiati

Le pareti di questa stanza sono scolpite in modo da emulare uno strato di roccia naturale e fare apparire la camera simile a una caverna. La stanza è stata saccheggiata e contiene quanto segue:

Mobili. Sei letti rovesciati, sei bauli vuoti, un tavolo fatto a pezzi e sei sedie sfondate giacciono all'interno della stanza. Sul pavimento sono sparsi anche teschi umani sbiancati, ciotole di legno e boccali di legno.

Canoa. Una canoa intatta è stata appesa al soffitto tramite una serie di ganci. Può ospitare a bordo fino a sei personaggi e il loro equipaggiamento. All'interno della canoa sono custoditi quattro remi.

19B. Bagno Abbandonato

Questa stanza contiene un lavandino, una latrina e una vasca da bagno funzionanti, fatti di pietra e dotati di rubinetti di ferro arrugginiti.

19C. Alloggi Devastati

Questa stanza è disseminata di mobili rotti. Un'ispezione meticolosa rivela una coppia di tagliole arrugginite, ma ancora funzionanti.

Una porta stretta conduce a una stanza più piccola sulle cui pareti sono allineati dei ganci vuoti.

20. Tabernacolo di Malar

Questo edificio è più alto degli altri: ha un tetto spiovente alto 9 metri, la cui cima è orlata di spuntoni di ferro, mentre sulle mura esterne sono appollaiate le sculture di basilischi, chimere, draghi e manticore ringhianti.

Il culto di Malar si radunava qui per celebrare i vari rituali. Le porte di pietra dell'edificio sono dotate di serrature, ma al momento non sono chiuse a chiave. L'edificio consiste in una sala vasta e opulenta che presenta i seguenti elementi:

Decorazioni. Il pavimento è rivestito di piastrelle di marmo verde e le pareti sono decorate con le immagini dipinte di realistiche scene boschive in cui predatori di vario tipo danno la caccia alle loro prede.

Altare. Al centro del tabernacolo è stato collocato un blocco di marmo bianco sporco di sangue (vedi "Altare" più sotto).

Cultista Defunto. Vicino all'altare giace uno scheletro umano inanimato che indossa un'armatura di pelle a brandelli. Accanto allo scheletro sono visibili due metà di una lancia spezzata e i resti bruciati e scheggiati di uno scudo di legno (ciò che rimane di un cultista che fu ucciso da una chimera).

Altare

Se sull'altare viene versato del sangue fresco, una **chimera** ostile compare magicamente in uno spazio libero all'interno del tabernacolo. La chimera attacca tutte le altre creature e scompare quando viene ridotta a 0 punti ferita o dopo che sono trascorsi 10 minuti. La chimera evocata è immune alle condizioni di affascinato e spaventato e non può uscire dal tabernacolo. Una volta che l'altare ha evocato una chimera, non può rifarlo per una decade.

Chiunque porti la chimera a 0 punti ferita ottiene ispirazione, una benedizione minore concessa dal dio Malar.

21. Caserma Abbandonata

I guerrieri del culto dormivano e si addestravano qui. Le porte di pietra di questa sezione sono fornite di serrature, ma al momento non sono chiuse a chiave. L'edificio è dotato di illuminazione e tubature (vedi il riquadro "Illuminazione e Tubature").

21A. Area di Addestramento

Queste stanze erano riservate ai cultisti che volevano allenarsi e affinare le loro abilità marziali.

Camera Nord. Il pavimento di questa stanza è coperto da un tappeto di lana nera. Alle pareti sono appesi alcuni scudi ammaccati e sorretti da ganci.

Camera Sud. Sette manichini di legno carichi di corazze di piastre ed elmi arrugginiti occupano questa stanza. Su tre dei manichini sono piantati dei pugnali arrugginiti.

21B. Dormitori

Questo appartamento è composto da spaziosi dormitori e da un piccolo bagno adiacente.

Dormitori. Sei brandine di legno con materassi ammuffiti sono disposte in fila. Per tutta la stanza sono sparpagliati tappeti scartati, bauli vuoti, stoviglie rotte e armi arrugginite.

Bagno. Questa stanza contiene tre lavandini, una latrina e una vasca da bagno, tutti fabbricati in pietra levigata e dotati di rubinetti di ferro arrugginiti, ma funzionanti.

22. Sala Mensa

I cultisti cucinavano e consumavano i pasti in questa stanza prima di andare a caccia. I pipistrelli mannari hanno saccheggiato l'edificio da cima a fondo, lasciando le porte di pietra socchiuse. Questa struttura è dotata di illuminazione e tubature (vedi il riquadro "Illuminazione e Tubature").

22A. Dispensa

Questa stanza puzza di pesce marcio e di aceto ed è occupata da scaffali di pietra rovesciati, barili sfondati e fiaschi spaccati. Un'ispezione accurata consente di trovare dieci sacchi vuoti e un otre di vino vuoto che possono essere riutilizzati.

22B. Deposito

Statua. Questa stanza è fredda. Le pareti e il pavimento sono ricoperti di uno strato di gelo, che si fa più spesso attorno alla statua a grandezza naturale di un nano collocata lungo la parete sud. Il nano sembra essere coperto da una pelliccia marrone (che in realtà è una muffa marrone).

Ganci e Catene. Arrugginiti ganci da macellaio e catene pendono dalle travi.

La statua è un nano che rimase pietrificato da un basilisco circa mille anni fa. Una chiazza di muffa marrone (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*) copre il nano e diffonde il freddo nella stanza.

22C. Cucina

Questa cucina è dotata di un lungo tavolo di legno su cavalletti, un paio di stufe di ferro e alcuni scaffali di pietra. I pipistrelli mannari hanno saccheggiato la stanza, rompendo buona parte delle stoviglie nel farlo: il pavimento è coperto di cocci e vetri rotti. Non resta nulla di valore qui.

22D. Sala Mensa

Lampadari. Quattro lampadari ricavati da vecchie ruote di carro pendono dalle travi, legati a corde sfilacciate. Cumuli di cera sciolta pendono dai lampadari come se fossero dei ghiaccioli.

Mobili. Sotto i lampadari sono state disposte alcune file di panche e di tavoli di legno. Sui tavoli e sul pavimento, giacciono vari boccali rovesciati in mezzo alla polvere, alla muffa e alle ragnatele.

23. Santuario Profanato

Questo edificio di pietra senza finestre era riservato agli iniziati del culto. L'edificio è dotato di illuminazione e tubature (vedi il riquadro "Illuminazione e Tubature").

23A. Sala delle Preghiere

Cinghiali. Due **cinghiali** ostili si sono intrufolati in questa stanza in cerca di cibo. Attaccano chiunque giunga entro 3 metri da uno di loro.

Decorazioni. Il pavimento è disseminato di tappetini da preghiera sfilacciati. Sei arazzi sono stati ammassati in un angolo.

Vestibolo Vuoto. La stanza più piccola a nord è dotata di uncini vuoti alle pareti (era qui che gli arazzi erano appesi prima che i pipistrelli mannari li buttassero a terra).

Tesoro. Ogni arazzo strappato raffigura una battaglia nelle terre selvagge tra cacciatori umani primitivi e vari mostri, tra cui un unicorno, una belva distorcente, un orsogufo, un branco di worg e un grifone. Lanciare un trucchetto *riparare* è sufficiente a riparare un arazzo, che recupera in questo modo il suo valore (25 mo).

23B. Alloggi degli Iniziati

Mobili. Otto file di letti a castello accumulati in pile da quattro occupano interamente questa stanza.

Rottami. Lungo le pareti sono stati ammassati vari pezzi di legno, i resti delle mensole dove gli iniziati del culto un tempo custodivano i loro effetti personali.

Bagno. Questa piccola stanza a sud contiene un lavandino, una latrina e una vasca da bagno, tutti fabbricati in pietra levigata e dotati di rubinetti di ferro arrugginiti.

24. Celle degli Animali

I cultisti di Malar custodivano in questa stanza varie bestie tenute sottochiave. Tuttavia, nessuna porta di pietra dell'edificio è attualmente chiusa a chiave. L'edificio è dotato di illuminazione e tubature (vedi il riquadro "Illuminazione e Tubature").

24A. Alloggi dei Domatori

Mobili. Sei letti di legno sono stati allineati lungo le pareti di questa stanza. Ai piedi di ogni letto, c'è un baule vuoto.

Armatura Imbottita. Un manichino di legno appoggiato contro la parete nord sorregge un'armatura imbottita, un paio di spessi guantoni imbottiti e un elmo a viso aperto dotato di una griglia d'acciaio (i membri del culto usavano questa ingombrante armatura per addestrare le bestie; funziona come un'armatura imbottita, ma non fornisce alcun modificatore di Destrezza alla CA di chi la indossa).

Bagno. Questa piccola stanza a nord contiene un lavandino e una latrina fabbricati in pietra levigata e dotati di rubinetti di ferro arrugginiti.

24B. Voliera

Un incantesimo *silenzio* permanente sopprime tutti i rumori in questa stanza. Un incantesimo *dissolvi magie* (CD 16) lanciato con successo pone fine all'effetto. Da alcune verghe montate lungo le pareti pendono dodici gabbie di ferro per uccelli, ormai vuote. Il pavimento polveroso è disseminato di una miriade di vecchie piume.

24C. Gabbie delle Bestie

Questa stanza contiene sei gabbie di ferro vuote, ognuna con lato di 1,5 metri e chiusa da un lucchetto arrugginito. Il lucchetto può essere scassinato usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15; può anche essere rotto effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15 o sferrando un solido colpo con un'arma (CA 15).

Conseguenze

Se Wyllow resta uccisa, i pipistrelli mannari notano la sua assenza nel giro di pochi giorni. Una volta trovato il coraggio di esplorare e saccheggiare la sua torre, usano il calendario di pietra al suo interno per intrappolare il Bosco di Wyllow in uno stato di notte perenne. Col passare del tempo, questo uccide le piante che hanno bisogno della luce del sole per sopravvivere.

In assenza della protezione dell'arcidruida, i pipistrelli mannari e gli altri mostri predatori razziano il bosco morente e uccidono la maggior parte degli uccelli e dei mammiferi. Se Tearulai è ancora piantata nel cranio di Valdemar, il drago cerca di rallentare l'avanzata dei mostri come meglio può.

Se Tearulai e Valdemar sono stati separati e il drago è sopravvissuto, in quest'ultimo si riaccende l'ostilità nei confronti dell'arcidruida e di chiunque tenti di ostacolare le sue mire malvagie. Wyllow ordina agli avventurieri appena arrivati di togliere di mezzo il drago, esiliando coloro che si rifiutano.



Livello 6: Il Livello Perduto

Il Livello Perduto è concepito per quattro avventurieri di 9° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero guadagnare abbastanza PE da arrivare a metà strada per il 10° livello. Questo livello era in passato un complesso di templi dedicati al dio dei nani Dumathoin, il Custode dei Segreti sotto la Montagna. Al suo interno è nascosta la tomba di Melair, il re dei nani Melairkyn.

Prima di condurre questo livello, il DM dovrà leggere la sezione "Duergar" nel *Monster Manual*. Quelle informazioni lo aiuteranno a interpretare i PNG duergar presenti in tutto il Livello Perduto.

Cosa Si Annida Qui?

Fino a poco tempo fa, il Livello Perduto era fisicamente isolato dal resto di Sottomonte, ma quando alcuni umber hulk, scavando sotto la montagna, si sono imbattuti in questo livello per caso, hanno aperto dei tunnel che altri cacciatori di tesori hanno seguito di lì a poco.

I Predatori del Clan Ironeye

I duergar del Clan Ironeye, guidati da una mezzo-duergar mezzo-nana degli scudi, una cercatrice mineraria di nome Skella Ironeye, sono giunti a saccheggiare questo livello di Sottomonte. Sono assistiti in questa impresa da due manti assassini del conclave del livello 5, che sperano di trasformare questo livello in un territorio di caccia. Una volta ottenuto l'accesso grazie a un tunnel degli umber hulk che scende fin quaggiù dal livello 5, i razziatori sono riusciti a saccheggiare varie camere. Tuttavia, una fitta combinazione di trappole e di mostri inaspettati ha sfoltito i loro numeri e ridimensionato il loro entusiasmo.

Skella è ossessionata dall'arte e dalla bellezza, in netto contrasto con la consueta predilezione dei duergar per i beni più pratici. I duergar che guida si accontentano di seguirla per incamerare ciò che recuperano nel corso delle razzie e non si curano del valore storico delle reliquie che rubano o distruggono. Skella è disposta a trattare con gli avventurieri e tenersi alla larga da loro in cambio dell'occasione di saccheggiare altri tratti del dungeon e andarsene sana e salva. La sua natura legale la indurrà a rispettare i termini dei patti stipulati, ma se ha la minima sensazione di essere stata tradita, non esiterà a rivoltarsi contro gli avventurieri.

Oltre ai vari tesori saccheggiati da questo livello, Skella è in possesso di un pugnale che ha rubato ad Azrok, l'hobgoblin signore della guerra che governa Stromkuhldur sul livello 3 di Sottomonte (vedi "La Legione di Azrok" a pagina 43). La restituzione di quel pugnale ad Azrok completa una missione secondaria.

Umber Hulk

Gli umber hulk che si sono fatti strada scavando fino al Livello Perduto ora vagano liberamente in cerca di prede.

Un umber hulk errante individua i personaggi vicini grazie alla sua percezione tellurica. Questa creatura potrebbe avanzare a passo di carica verso di loro da un corridoio in qualsiasi momento, sfondando ogni porta sul suo cammino, oppure potrebbe scavare attraverso un muro per raggiungere i personaggi, facendo irruzione in una pioggia di frammenti di pietra. Se un umber hulk errante viene sconfitto, il DM lo rimuove dall'area 26 o usa solo un umber hulk nell'area 34. Se i personaggi hanno già sconfitto i tre umber hulk in quelle aree, si presume che quello errante sia un nuovo arrivato.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi del Livello Perduto fanno riferimento alla mappa 6.

Molte porte di pietra di questo livello sono state demolite dagli umber hulk. Le creature possono attraversare i detriti senza penalità.

Le colonne di quarzo presenti in tutto il Livello Perduto proiettano luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. Lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 12) sulla colonna, la sua luce magica si estingue per sempre; lo stesso accade se la colonna viene distrutta. Una colonna di quarzo è un oggetto Enorme con CA 11, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Le colonne di quarzo non sorreggono il soffitto, quindi la loro distruzione non ne provoca il crollo. I personaggi dotati del tratto Esperto Minatore possono notare questo fatto esaminando le colonne (nessuna prova richiesta).

1. Tunnel degli Umber Hulk

Questo tunnel alto 2,4 metri è stato scavato dall'umber hulk presente nell'area 26 ed è disseminato di detriti; si scinde in due diramazioni prima di sfociare nel buio corridoio di un dungeon su questo livello.

2. Vestibolo degli Accoliti

Segni di Artigli. Le pareti sono sfregiate dai segni di artigli lasciati da un umber hulk.

Detriti. Tre grossi armadi di legno sono stati rovesciati a terra e fatti a pezzi.

Porta Sfondata. La porta sud è stata distrutta.

Tesoro

Se un personaggio setaccia i frammenti degli armadi, trova un pendente di ematite a forma di montagna con un'agata ad occhio azzurra incastonata al centro (25 mo). Il pendente è un simbolo sacro di Dumathoin.

3. Camera di Aspersione

Vasche. Tre vasche di pietra ormai asciutte sono disposte a intervalli regolari lungo la parete est.

Armadietto. Le porte di un armadietto di pietra nell'angolo sudovest sono rimaste aperte.

I vecchi contenuti dell'armadietto sono stati rovesciati a terra: saponette sbriciolate, spazzole di legno dalle setole in acciaio e asciugamani ormai talmente vecchi da sfaldarsi al primo tocco.

4. Stanza a Soqquadro

I duergar hanno saccheggiato questa camera e hanno lasciato la porta socchiusa. Le reliquie cerimoniali che un tempo erano disposte sui tavoli di pietra o nelle nicchie alle pareti ora giacciono a terra in pezzi: incensieri di ferro, candelieri di pietra, globi di cristallo lucido ed elmi funerari neri sparpagliati sul pavimento ormai non hanno più alcun valore.

Simbolo di Dumathoin

In molte aree di questo livello compare il simbolo di Dumathoin, un picco montano con una gemma nel cuore della montagna. Il simbolo può essere riconosciuto da qualsiasi personaggio che effettui con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15. I nani superano la prova automaticamente.

5. Reliquiario Saccheggiato

In questa stanza un tempo, erano custodite varie opere d'arte rituali e statue a tema religioso. Lungo le pareti sud e nord in passato, erano disposti vari scaffali carichi di curiosità e oggetti assortiti, ma ora tutto è stato rovesciato a terra e fatto a pezzi.

Tesoro

I duergar che hanno saccheggiato questa stanza non hanno apprezzato il valore artistico degli oggetti contenuti. Se i personaggi setacciano la stanza trovano una statuetta scheggiata di un nano re, alta 25 cm e fatta di lapislazzuli (75 mo), un sudario funebre decorato con frammenti di quarzo blu (125 mo) e un trittico di alabastro alto 30 cm e lungo 90 cm che raffigurava un matrimonio tra nani (250 mo). Il trittico pesa 12,5 kg.

6. Laboratorio

Aree di Lavoro. Quattro aree di lavoro sono state allestite lungo la parete est. Ognuna è composta da una solida scrivania e da uno sgabello girevole.

Lanterne. Sopra ogni sgabello, pende una lanterna ancorata al soffitto tramite una catena.

Fucina. L'angolo sudovest è uno spazio dedicato alla lavorazione dei metalli.

Un'ispezione delle aree di lavoro consente ai personaggi di trovare un set di strumenti da gioielliere e uno di strumenti da inventore. Le lanterne al di sopra delle aree di lavoro devono essere rifornite di olio, ma a parte questo sono ancora funzionanti.

La fucina è dotata di un tavolo da lavoro di legno regolabile, una fornace di ferro a forma conica e un barile d'acqua crepato che ora è vuoto e asciutto. Strumenti, grembiuli in cotta di maglia e guanti di cuoio sono appesi a una fila di ganci lungo le pareti.

7. Biblioteca e Scriptorium

È difficile che i nani riversino le loro parole su carta, quindi questa biblioteca nanica è una scoperta molto rara. I personaggi che non tentano di celare il loro arrivo in qualche modo sono individuati dalle creature presenti in questa stanza, che ha un soffitto a volta alto 6 metri e contiene quanto segue:

Scaffali. Alcune pergamene legate con fili di rame sono disposte in fila sugli scaffali scavati lungo le pareti est e ovest.

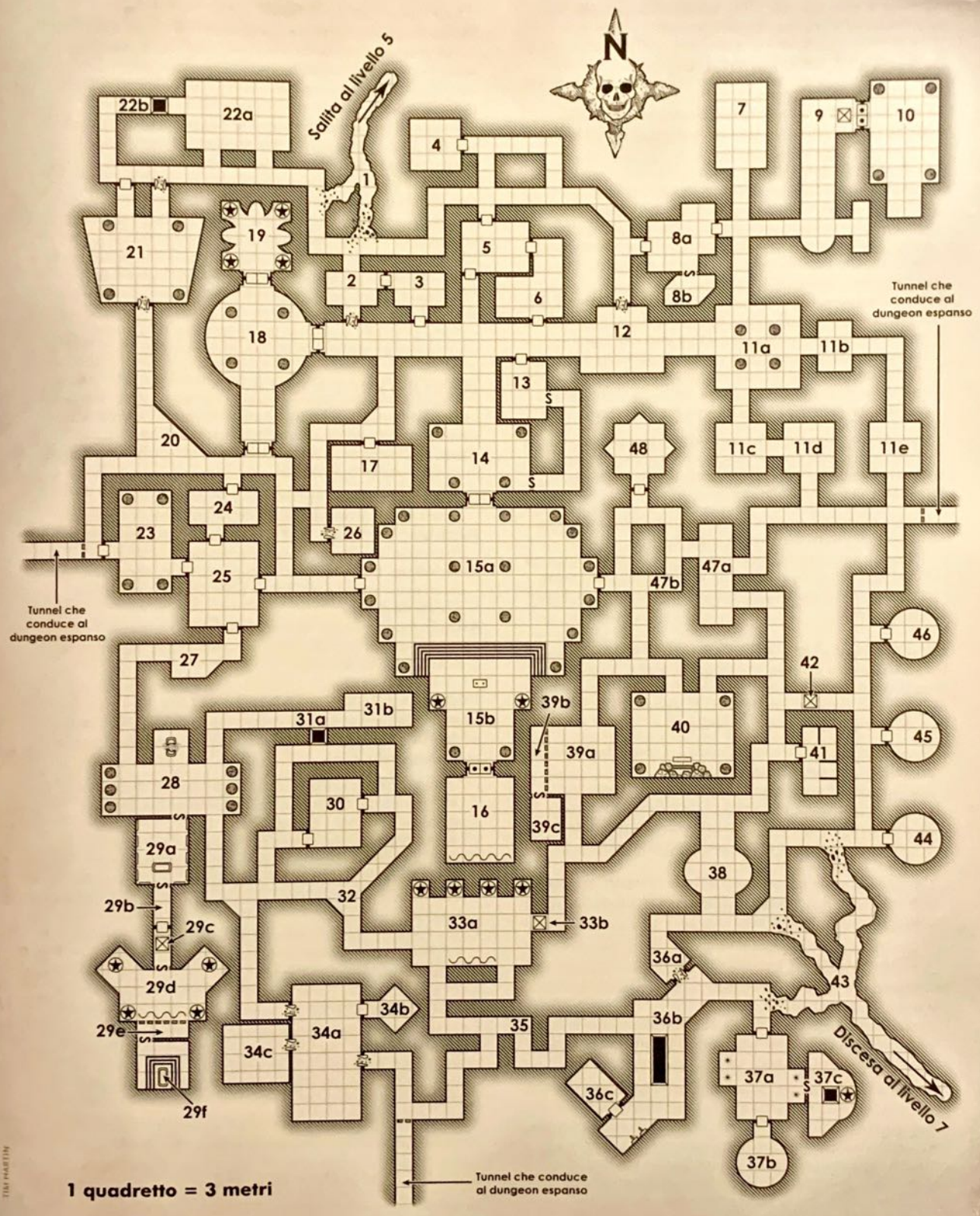
Mostri. Quattro **duergar** frugano tra le opere raccolte nella stanza e un singolo **manto assassino** si annida nelle ombre del soffitto a volta.

Scale a Pioli. Alcune scale a pioli di ferro scorrevoli sono montate su binari per consentire di raggiungere gli scaffali più alti, situati a 4,5 metri d'altezza.

Scrivanie. Due file di scrivanie e sedie di pietra sono rivolte verso l'entrata. I ripiani delle scrivanie sono leggermente inclinati e sono dotati di piccoli incavi da usare come calamai.

I duergar colti alla sprovvista dall'arrivo di altri visitatori reagiscono istintivamente ingrandendosi e attaccando. Se due duergar cadono in battaglia, i sopravvissuti diventano invisibili e fuggono nell'area 12 mentre il manto assassino copre la loro fuga.

I testi sacri e le pergamene in questa stanza sono friabili e si sfaldano facilmente. Quasi tutti i manoscritti contengono le riflessioni religiose giornaliere dei sacerdoti di Dumathoin. Se un personaggio dedica almeno 1 ora a esaminare gli archivi ed effettua con successo una prova di Intelligenza con CD 15, può discernere l'ubicazione del tempio di Dumathoin (area 15).


N
Salita al livello 5
Tunnel che conduce al dungeon espanso
Tunnel che conduce al dungeon espanso
Discesa al livello 7
Tunnel che conduce al dungeon espanso
1 quadretto = 3 metri
TIM MARTIN

e dispone di vantaggio alle prove di caratteristica effettuate per trovare porte segrete su questo livello.

8. Cavalcature di Legno

I duergar hanno setacciato l'area 8a in cerca di tesori, ma non hanno trovato niente di interessante. Non sono neanche riusciti a trovare la porta segreta dell'area 8b.

8a. Asini di Legno

Affreschi. Le pareti sono decorate di affreschi che raffigurano una schiera di nani nell'atto di difendere le loro dimore montane da ankheg, vermi purpurei, umber hulk e altri mostri scavatori (dietro l'affresco di un nano che combatte con un bulette, si nasconde una porta segreta che conduce all'area 8b).

Asini di Legno. La stanza contiene cinque rozzi costrutti di legno simili a degli asini. Ognuno di questi manichini magici ha un corpo composto da un barile di legno disposto orizzontalmente, la testa e il collo fatti di legno e di tela che spuntano da un'estremità e una coda fatta con una scopa di saggina che spunta dall'altra. Ogni barile è sorretto da quattro zampe di legno lunghe 60 cm.

Quando un umanoide Piccolo o Medio si siede su un asino di legno, il costrutto si muove e attacca come ordinato dal suo padrone. Ogni asino usa le statistiche di un **mulo**, con le modifiche seguenti:

- L'asino di legno è un costrutto dotato di vista cieca in un raggio di 9 metri. Oltre quel raggio è cieco.
- Senza un cavalcatore, l'asino di legno è incapacitato.
- Possiede immunità ai danni da veleno e non può essere accecato, affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato o spaventato.

8b. Portale Arcuato per il Livello 9

Un arco di pietra incassato nella parete sud è decorato con le incisioni di beholder, flumph e uccelli stigei. L'arco è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura vola o levita entro 1,5 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 10° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 13b del livello 9, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

9. Sala dell'Adunata

Decorazioni. Lungo le pareti, sono appesi picconi spuntati e scudi a intervalli di 3 metri.

Doppia Porta. Le rune Naniche che simboleggiano la forza e la sicurezza sono state scolpite sul pavimento di fronte alla doppia porta situata a est.

La porta dell'area 10 è chiusa a chiave e la chiave per aprirla si trova nell'area 25. Se i personaggi non possiedono la chiave appropriata, possono aprire la doppia porta usando un incantesimo *scassinare* o una magia analoga. La porta può anche essere forzata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30. La serratura sulla porta può essere scassinata da un personaggio che usi gli arnesi da scasso ed effettui con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Trappola della Fossa

Di fronte alla doppia porta, tra le rune in Nanico incise sul pavimento, è nascosta una fossa profonda 6 metri che si apre se la serratura sulla porta viene scassinata con successo. Un personaggio può avvistare la copertura della fossa se ispeziona il pavimento in cerca di trappole ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. La fossa si richiude automaticamente se la doppia porta viene di nuovo chiusa a chiave.

La fossa è piena di gas corrosivo riversato all'interno tramite fori minuscoli nel pavimento. Una creatura situata davanti alla doppia porta quando la fossa si apre deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti cade nella fossa, subendo 7 (2d6) danni contundenti per la caduta e 10 (3d6) danni da acido per il gas. Una creatura nella fossa subisce di nuovo i danni da acido all'inizio di ogni suo turno.

Non è possibile scalare le pareti verticali della fossa senza usare gli attrezzi da scalatore o la magia.

10. Armeria Reale

La doppia porta che conduce a questa stanza è chiusa a chiave, ma può essere aperta facilmente dall'interno. La chiave della serratura si trova nell'area 25. Questa stanza presenta i seguenti elementi:

Colonne di Quarzo. Quattro colonne di quarzo luminescenti proiettano luce intensa in tutta la stanza.

Manichini. Venti manichini di legno a taglia di nano sono disposti in due file da dieci al centro della stanza.

Rastrelliere. Le rastrelliere di pietra montate lungo le pareti ovest ed est sorreggono varie asce da battaglia e picconi da guerra.

Arco. In fondo a una profonda alcova lungo la parete sud, è incassato un arco di pietra decorato con le immagini di alcuni nani che danzano.

Portale Arcuato per il Livello 5

L'arco nell'alcova sud è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura si trova entro 1,5 metri dall'arco e imita i movimenti dei nani danzanti per almeno 1 minuto, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'8° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 9 del livello 5, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Armi e Armature

Le rastrelliere di pietra sorreggono un totale di venti corazze di scaglie a taglia di nano, venti asce da battaglia, venti picconi da guerra e venti scudi d'acciaio decorati col simbolo di Dumathoin. Tutto il materiale è in condizioni eccellenti.

Le corazze di scaglie e gli scudi d'acciaio dei manichini sono tutti in buone condizioni.

11. Il Cammino del Re

In questa serie interconnessa di stanze, viene narrata la storia di Re Melair grazie ad alcune opere d'arte. I duergar hanno saccheggiato tutte le camere.

11a. Gli Anni di Addestramento

Colonne. Le colonne di pietra in questa stanza sorreggono una serie di archi di pietra sotto un soffitto a cupola alto 9 metri.

Affreschi. I pannelli di pietra sulle pareti sono decorati con affreschi e rune Naniche.

Gli affreschi mostrano la nascita di Melair, un semplice nano degli scudi, e i suoi primi anni di fatiche come mescitore, fabbro e intagliatore.

11b. Gli Anni degli Scavi

Affreschi. I pannelli di pietra sulle pareti nord e sud sono decorati con affreschi e rune Naniche.

Esposizione. Tre oggetti sono esposti in altrettante teche di vetro su piedistalli di pietra posti al centro della stanza. Una quarta teca è stata saccheggiata: il vetro è rotto e l'oggetto manca.

Qui sono esposti tre oggetti storici: una cazzuola di ferro arrugginita che Melair usava per stendere la malta, l'artiglio di una viverna e l'elmo spaccato di un orco (i duergar hanno rubato il quarto oggetto, un guanto d'arme dorato di fattura elfica, che può essere rinvenuto nell'area 15a).

Gli affreschi raffigurano le prime imprese di Melair come cercatore minerario: la costruzione di un ponte su un fiume, il suo primo incontro con un elfo, la ricerca di metalli e gemme nelle caverne e sulle colline, gli stratagemmi per nascondersi dagli orchi e la lotta contro una viverna. In ogni scena, è alla guida di una piccola compagnia di nani cercatori minerari.

11c. L'Incoronazione

Affreschi. I pannelli di pietra sulle pareti sud e ovest sono decorati con affreschi e rune Naniche.

Piedistalli. Davanti agli affreschi, sono visibili sei piedistalli di pietra circondati da vetri infranti.

Gli affreschi raffigurano Melair, un nano degli scudi cercatore minerario, che scopre un giacimento di mithral sotto la montagna e condivide le sue ricchezze con "parenti e compagni". Mostrano inoltre i nani che accorrono nelle Sale Sotterranee di Melairbode, la conseguente formazione del clan Melairkyn, l'incoronazione di Melair come re del clan e i doni offerti al re appena proclamato dalle varie famiglie naniche al suo seguito.

I duergar hanno fatto a pezzi le teche di vetro sui piedistalli e hanno rubato tutti gli oggetti esibiti, cioè alcuni dei doni offerti a Re Melair durante la sua incoronazione, gli stessi mostrati negli affreschi. Esaminando gli affreschi, i personaggi possono capire ciò che è stato rubato: un mantello tempestato di gemme, una pipa in onice, un diamante delle dimensioni di un pugno, un boccale di cristallo rosso e una cintura dorata con fibbia e borchie in ossidiana (tutti questi oggetti possono essere rinvenuti nell'area 15a).

11d. La Culla e la Corona

Affreschi. I pannelli di pietra sulle pareti est e nord sono decorati con affreschi e rune Naniche.

Catafalco. Il centro della stanza è occupato da un catafalco di marmo su cui è stata collocata una culla di pietra incisa.

Gli affreschi raffigurano Melair che trascorre del tempo in compagnia di sua moglie, dei suoi figli e dei discendenti dei suoi figli.

La culla pesa 250 kg ed è un oggetto d'arte del valore di 2.500 mo. Contiene una statua lunga 60 cm di un nano neonato in fasce che dorme placidamente. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno alla statua del nano neonato.

Tesoro. Se il nano neonato viene rimosso dalla culla, si trasforma in una corona di cristallo (250 mo) che riflette i colori come farebbe un prisma. Questa corona è necessaria per attivare due dei portali di Halaster: uno nell'area 18b del livello 8 e uno nell'area 11a del livello 11.

11e. Vita a Sottomonte

I pannelli di pietra sulle pareti est e ovest di questa stanza alta 6 metri sono decorati con affreschi e rune Naniche che raffigurano l'ossessione di Re Melair per il mithral. Viene narrata la scoperta di vasti giacimenti di quel metallo nelle Profondità Marine (al di sotto di quello che oggi è Monte Waterdeep), assieme alla decisione di Melair di liberare Sottomonte dai beholder, i duergar e i drow che lo infestano.

Quando i personaggi entrano per la prima volta in questa stanza, alcuni globi di luce spettrale disposti come se fossero gli occhi di un beholder appaiono al centro della stanza. Questo effetto spettrale è uno degli effetti regionali innocui di Halaster (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311) e dura per 1 minuto.

12. Ladri di Mithral

Le eventuali creature fuggite dall'area 7 si raggruppano qui e organizzano un'ultima, disperata difesa in quest'area. La stanza ha i tratti seguenti:

Bassorilievi. La parete sud è decorata con il sontuoso bassorilievo di una montagna. Sotto la montagna, un grosso occhio stilizzato osserva una fila di nani guerrieri.

Mostri. Cinque **duergar** ingranditi occupano gli spazi di 3 metri davanti al bassorilievo ed esaminano la filigranatura in mithral. Due **xorn** montano la guardia al centro della sala e si nutrono dei frammenti scartati di mithral.

Porta Sfondata. La porta a nord è stata ridotta in pezzi, creando un passaggio aperto.

Gli occupanti di quest'area sono alleati molto precari. I duergar attaccano tutti quelli che non conoscono e gli xorn li aiutano come meglio possono. Se i duergar sono sconfitti, gli xorn si disimpegnano dal combattimento nel turno successivo e fuggono scavando nelle pareti. Se gli xorn riescono a fuggire, i personaggi possono incontrarli di nuovo in qualche altra camera vicina, a discrezione del DM. Gli xorn diventano indifferenti nei confronti dei personaggi se questi ultimi li sfamano con gemme e metalli preziosi.

Tesoro

Il bassorilievo sulla parete sud è intarsiato con una filigrana in mithral. I personaggi più ambiziosi possono staccare dalle pareti fino a un totale di 10 kg di mithral. Un singolo personaggio può staccare mezzo chilogrammo di mithral lavorando per 15 minuti. Ogni mezzo chilogrammo del metallo vale 50 mo.

13. Camere del Sommo Sacerdote

I duergar hanno saccheggiato questa stanza, ma hanno lasciato alcuni tesori sul posto. La stanza presenta i seguenti elementi:

Mobili. I resti di un letto, un armadio, una scrivania e una sedia giacciono sparpagliati per la stanza.

Pergamene. Intorno alla scrivania sfondata, sono state ammassate centinaia di pergamene strappate, tutte contenenti sermoni di carattere religioso.

Porta Segreta. Una porta segreta lungo la parete est si apre su un polveroso corridoio pieno di ragnatele che si collega all'area 14 (i personaggi all'interno del tunnel

possono notare la porta segreta a entrambe le estremità del corridoio senza dover effettuare alcuna prova).

Tesoro

Una *pergamena magica* di *cura ferite di massa* è sepolta sotto il cumulo di sermoni strappati accanto alla scrivania. Se un personaggio esamina il cumulo, la trova automaticamente.

14. Vestibolo Principale

Pareti Irregolari. Le pareti di quest'area sono state lavorate ma mantenute irregolari, per dare alla stanza un aspetto simile a quello di una caverna.

Colonne di Quarzo. Il bagliore di quattro colonne di quarzo fa risplendere le pagliuzze di quarzo incastonate nelle pareti.

Porta Decorata. La doppia porta che conduce a sud è stata decorata con l'incisione di una montagna con al centro un incavo a forma di gemma (il simbolo di Dumathoin). I margini dell'incavo possono essere usati come maniglie per aprire le ante della porta tirandole.

Porta Segreta. Una porta segreta lungo la parete est conduce a un corridoio polveroso e pieno di ragnatele che si collega all'area 13. I personaggi all'interno del tunnel possono notare la porta segreta a entrambe le estremità del corridoio senza dover effettuare alcuna prova.

La prima volta che una creatura passa tra le colonne di quarzo a nord, una profonda voce disincarnata intima in Nanico: "Non troverai né segreti né tesori qui! Torna indietro! Non sei il benvenuto!" I personaggi che hanno sentito parlare Halaster riconoscono che quella è la sua voce. Una volta che tutte le creature sono uscite da quest'area, l'avvertimento magico si ripristina.

15. Tempio di Dumathoin

Questa enorme camera è stata scolpita per somigliare a una caverna dal soffitto a volta alto 9 metri.

15a. Navata

Mostri. Otto **duergar** e il loro capo, una mezzo-duergar mezzo-nana degli scudi chiamata Skella Ironeye, si aggirano in quest'area. Due **manti assassini** svolazzano sopra le loro teste, volando in cerchio per la navata a un'altezza di 6 metri. I manti assassini considerano i duergar loro alleati.

Colonne di Quarzo. Le colonne di quarzo luminescenti disposte lungo il perimetro del tempio sono state scolpite per assomigliare a colonne di pietra naturale e hanno forma di contrafforti, ma soltanto le quattro al centro della navata sorreggono il soffitto.

Podio. All'estremità sud del tempio, una scalinata di pietra sale di 3 metri fino a un podio di marmo dorato (area 15b).

Sebbene sua madre fosse una nana degli scudi, Skella possiede le statistiche di una **duergar** con 40 punti ferita. È inoltre in sintonia con un pugnale magico che le conferisce vista cieca entro un raggio di 9 metri (Vedi "Tesoro" più sotto).

Quando Skella e i duergar al suo servizio sono saliti sul podio, l'altare ha liberato un golem d'argilla che li ha attaccati (vedi l'area 15b). Quattro duergar sono stati ridotti in poltiglia prima che Skella capisse che le loro armi non avevano effetto sul golem. Ha ordinato alle forze rimanenti di ritirarsi e il golem si è ritirato a sua volta nell'altare.

Skella è disposta a lasciare che gli avventurieri tentino di sconfiggere il golem, pur di sapere cosa si nasconde oltre la porta di basalto. Quando i personaggi arrivano, cerca di stipulare una tregua con loro, promettendo di lasciarli transitare senza rischi per il Livello Perduto se sconfiggeranno il golem e se ne andranno dal tempio. Essendo legale, tenderà a mantenere la parola, fintanto che i personaggi faranno altrettanto.

Tesoro. Skella indossa un mantello tempestato di gemme degno di un re (del valore di 750 mo, rubato dall'area 11c). Porta inoltre legata alla sua cintura, in bella vista, una statuina d'oro di un'elfa che sorregge un simbolo del sole (25 mo). Questa statuina è la chiave che consente di aprire il portale arcuato dell'area 27.

Skella tiene infilato in un fodero legato al suo stivale destro un *pugnale della vista cieca*: questo pugnale magico è stato rubato ad Azrok, l'hobgoblin signore della guerra del livello 3 ed è al centro di una potenziale missione secondaria (vedi "La Legione di Azrok" a pagina 43). Questo oggetto magico è raro e richiede sintonia. Una creatura in sintonia con il pugnale ottiene vista cieca entro una gittata di 9 metri. Il pugnale ha una lama dentellata e nel pomolo è incastonata una perla nera.

Altri due duergar portano con loro dei tesori saccheggiati da altre aree di questo livello, all'interno di sacchi grigi sporchi di fuliggine. I sacchi contengono gli altri oggetti rubati dall'area 11c: una pipa in onice (75 mo), un diamante delle dimensioni di un pugno (1.000 mo), un boccale di cristallo rosso (250 mo), il guanto d'arme dorato di un elfo guerriero (250 mo) e una cintura dorata con fibbia e borchie in ossidiana (250 mo).

15b. Podio

Cadaveri. I cadaveri mutilati di quattro duergar giacciono sugli scalini che conducono al podio.

Altare e Statue. Ai lati di un altare di argilla, si ergono le statue alte 3 metri di due nani che indossano armature cerimoniali viola e dorate ed elmi a viso coperto (le statue hanno un aspetto imponente ma sono innocue).

Porta di Basalto. Dietro il podio si trova una doppia porta fatta di basalto nero scolpito e delimitata da due colonne di quarzo luminescente. Sopra la doppia porta, è visibile un bassorilievo di una montagna con una gemma al centro (il simbolo di Dumathoin).

L'altare è un blocco di argilla lungo 2,1 metri, largo 1,2 metri e alto 90 cm. Quando una creatura giunge entro 6 metri da esso, un **golem d'argilla** alto 2,4 metri e dalle fattezze di un nano esce da uno spazio extradimensionale racchiuso nell'altare. Il golem può uscire o entrare nell'altare con un'azione. L'altare è resistente ai danni.

Non è possibile ragionare con il golem, che tornerà all'interno dell'altare solo quando non percepirà più alcuna minaccia sul podio. Se il golem entra in berserk, abbandona il suo ruolo di guardiano e scende dal podio per inseguire le creature in fuga.

Se i personaggi sconfiggono il golem o lo attirano lontano, gli eventuali duergar presenti nel tempio colgono l'opportunità per raggiungere la porta di basalto nero ed esaminarla più da vicino.

Porta di Basalto. Questa porta nera opaca è resistente ai danni ed è tenuta chiusa da un potere che né la magia né la forza possono contrastare. La porta sembra assorbire tutta la luce, ma un esame più ravvicinato rivela un'iscrizione in Nanico scolpita sulla sua superficie, che può essere tradotta come segue: "Per volere del Custode dei Segreti sotto la Montagna, solo la mano del re può aprire queste porte. Che tutti coloro che entrano posino lo sguardo sul cuore di Melairbode e apprendano il vero potere del popolo dei nani." Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20, ricorda che Melairbode è il nome dell'antico regno nanico sotto Monte

Waterdeep, le cui Sale Sotterranee funsero da fondamenta di Sottomonte.

Se la mano di un nano re, vivo o morto che sia, viene premuta contro un'anta della porta, entrambe le ante si aprono lentamente verso l'interno, rivelando l'area 16 oltre di esse (i personaggi possono trovare un'appendice del genere nella vera tomba di Re Melair, nell'area 29f). Se le porte vengono toccate con qualsiasi cosa che non sia la mano di un nano re, il simbolo di Dumathoin sopra la doppia porta lancia un incantesimo *mano di Bigby*.

La mano scintillante creata dall'incantesimo possiede 80 punti ferita e un bonus di +6 all'iniziativa (vedi la descrizione dell'incantesimo per le altre statistiche della mano). A ogni suo turno, questa mano vola fino a un massimo di 18 metri ed effettua un attacco con pugno serrato contro una creatura casuale sul podio. L'incantesimo ha una durata di 1 minuto. Può essere innescato ripetutamente, anche se una nuova mano non si manifesterà prima che quella esistente sia scomparsa.

16. Cuore della Montagna

I nani Melairkyn scavarono questa stanza alta 6 metri nella roccia viva quando erano convinti che questo fosse il cuore del loro reame sotterraneo. Questa stanza ha i tratti seguenti:

Maniglie della Porta. La porta di basalto nero che conduce al podio (area 15b) su questo lato è dotata di maniglie che consentono di aprirla facilmente dall'interno.

Giacimenti di Mithral. Sottili venature di mithral si diffondono lungo le pareti lavorate e appaiono come crepe scintillanti nella pietra.

Arazzo. Un enorme arazzo che raffigura un regno nanico sotto una montagna è appeso a una sbarra di ferro e copre la parete sud. È talmente vecchio che inizia a sbriciolarsi se viene fatto un qualsiasi tentativo di maneggiarlo o di spostarlo.

Specchio. Un alto specchio ovale è appeso alla parete est. Sulla cornice di pietra sono state scolpite dozzine di occhi senza palpebre e la seguente frase in Comune: "Il portale non può nascondersi da quelli che non può vedere."

Finché si trovano in questa stanza, i personaggi nani possono percepire l'immenso peso della montagna che incombe delicatamente su di loro e intuiscono inconsciamente di poter entrare in sintonia con la stanza come se si trattasse di un oggetto magico. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia analoga rivela che questa stanza costituisce il cuore della montagna e che i nani Melairkyn la visitavano spesso per apprendere segreti e ottenere una guida divina.

Finché un nano è in sintonia con la stanza e si trova al suo interno, può lanciare l'incantesimo *divinazione* a volontà. Le risposte fornite dall'incantesimo giungono da una fonte ignota (forse dal Custode dei Segreti sotto la Montagna o forse dalla montagna stessa). Lanciando l'incantesimo ripetutamente nel giro di breve tempo si rischia di ottenere una falsa lettura, come specificato nella descrizione dell'incantesimo.

Se una creatura completa un riposo breve o lungo in questa camera, assorbe parte della forza della montagna circostante e ottiene 10 punti ferita temporanei (o 20 punti ferita temporanei se si tratta di un nano). Una volta che una creatura ha ottenuto questo beneficio, non può rifarlo fino all'alba successiva, e solo dopo avere completato un riposo breve o lungo.

Portale Speculare per il Livello 10

Lo specchio è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Quando una creatura invisibile si colloca davanti allo specchio, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'11° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 4b del livello 10, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

17. Studio dei Sacerdoti

Un tempo questa stanza era un tranquillo spazio di studio a disposizione dei diaconi del tempio, ma ora è stata saccheggiata dai duergar e presenta i seguenti elementi:

Statue Rovesciate. Le statuette che un tempo si trovavano in piccole nicchie lungo le pareti sono state buttate a terra e ridotte in frantumi.

Diorama Fatto a Pezzi. Un diorama di alabastro che raffigurava un incontro tra elfi e nani è stato distrutto, assieme al tavolo di pietra su cui un tempo poggiava.

Scrivania Rotta. Una scrivania di pietra è stata spezzata in due e la sua sedia è stata rovesciata e spaccata.

18. Emisfero degli Orrori

Questa camera semisferica ha un soffitto a cupola alto 9 metri e contiene quanto segue:

Guardiani. Due **orrori corazzati** di statura nanica, armati di asce da battaglia anziché di spade lunghe, montano la guardia davanti alla porta dell'area 19.

Colonne di Quarzo. Quattro colonne di quarzo proiettano luce intensa in tutta la stanza.

Gli orrori corazzati non attaccheranno i nani (inclusi i duergar) se non per autodifesa. Si fanno da parte quando un qualsiasi nano si avvicina e gli consentono di entrare nell'area 19 liberamente. Le altre creature che si avvicinano agli orrori corazzati vengono attaccate. Gli orrori corazzati capiscono il Nanico, ma non lo parlano.

19. Santuario della Montagna

Statue. Quattro statue che rappresentano le divinità naniche Moradin (il dio della creazione), Berronar Truesilver (il dio del focolare e della dimora), Clangeddin Silverbeard (il dio della battaglia) e Marthammor Duin (il dio dell'esplorazione) occupano le nicchie agli angoli di questa stanza.

Bocchino. Ai piedi della statua di Clangeddin Silverbeard, è visibile un minuscolo cilindro affusolato in ottone lavorato, il bocchino della tuba nell'area 40.

20. Muro di Gemme

La parete nordest è decorata con un bassorilievo che raffigura dei nani nell'atto di gettare gemme nella bocca di uno xorn gigante.

Tesoro

Le gemme che compaiono nel bassorilievo sono vere gemme e possono essere staccate dal muro con un coltello o uno strumento simile. È possibile recuperare sei agate striate (10 mo ciascuna), nove agate muschiate (10 mo ciascuna), quattro corniole (50 mo ciascuna), tre citrini (50 mo ciascuno) e un'ametista (100 mo).

21. Laboratorio dei Tagliatori di Gemme

Un umber hulk ha fatto irruzione da nord ed è uscito a sud, distruggendo due porte di pietra e buona parte della stanza, che contiene quanto segue:

Colonne di Quarzo. Quattro colonne di quarzo proiettano luce intensa in tutta la stanza.

Aree di Lavoro. Al centro della stanza erano state allestite quattro postazioni di lavoro per i tagliatori di gemme, ma ora sono state ridotte in macerie.

Se un personaggio fruga tra le macerie, può recuperare un set di strumenti da gioielliere.

22. Estrazione delle Gemme

Le rocce contenenti depositi di gemme venivano trasportate in quest'area, dove i nani Melairkyn più esperti estraevano le pietre preziose dai campioni di roccia.

22a. Xorn Goloso

Tavoli. Quattro tavoli di pietra lunghi 6 metri, larghi 1,5 metri e alti 90 cm occupano il centro della stanza.

Xorn. I tavoli sono circondati da cumuli di detriti rocciosi, alcuni alti fino a 1,8 metri. Uno **xorn** sta frugando tra le rocce per leccare la polvere di gemme rimasta attaccata.

Se lo xorn nota i personaggi, si avvicina ed esige gemme e metalli preziosi parlando in Terran. Lo xorn percepisce se i personaggi portano con loro questo genere di tesori e li attacca se le sue pretese non vengono esaudite.

22b. Fossa Aperta

I nani si sbarazzavano dei detriti rocciosi buttandoli nelle fosse. Quando una fossa si riempiva, veniva coperta usando incantesimi *scolpire pietra* e se ne creava una nuova.

Questa fossa aperta è larga 3 metri e profonda 21 metri, ma è piena di rocce fino a una profondità di 15 metri. Le creature che cadono nella fossa lo fanno solo per 6 metri, subendo 7 (2d6) danni contundenti.

23. Stanza Sgombrata

Quattro colonne di quarzo illuminano questa stanza, per il resto svuotata di ogni contenuto. Gli ospiti del tempio venivano alloggiati in quest'area, ma Halaster fece portare via la mobilia molti anni fa.

24. Portale Arcuato per il Livello 2

Un tempo quest'area fungeva da alloggio per gli inservienti del tempio, ma Halaster fece distruggere i mobili di questa stanza. Ora la stanza è vuota, ad eccezione di un portale arcuato incassato nella parete est (vedi "Portali" a pagina 12). Sulla chiave di volta del portale è stata incisa l'immagine di un rugginofago. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Toccando l'arco con un oggetto non magico fatto interamente di metallo ferroso (come uno spuntone di ferro), l'oggetto in questione si sbriciola in polvere rugginosa e il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 6° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 20c del livello 2, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

25. Rifugio Nanico

Alcune poltrone e tavolini di pietra occupano gli angoli nordest e sudovest di questa stanza. Sul pavimento impolverato, sotto una delle poltrone, si trova la chiave di ferro che apre la doppia porta dell'area 10. Un'ispezione della stanza è sufficiente a trovare la chiave.

26. Spirito Alcolico

Quando i personaggi si avvicinano a questa stanza sentono del frastuono provenire dall'interno. La porta di pietra è stata fatta a pezzi e un **umber hulk** ostile sta facendo scempio dei contenuti della stanza. Grazie alla sua percezione tellurica, l'hulk è in grado di individuare le creature che si avvicinano a piedi. Quando i personaggi sono vicini, sfonda la parete a nord della porta, nella speranza di sorprenderli.

I nani custodivano qui le loro riserve di alcolici. I liquori sono evaporati da tempo e l'umber hulk ha ridotto in briciole gli scaffali di pietra, le cisterne e le bottiglie che rimangono. In questa stanza non c'è nulla di riutilizzabile.

27. Portale Arcuato per il Livello 4

Nella parete sud è incassato un arco con sei nicchie di pietra poco profonde scavate al suo interno. Nella parete all'interno dell'arco, è stata incisa l'immagine stilizzata di una montagna con il simbolo del sole sopra di essa.

L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se la statuina dell'elfa prelevata da Skella nell'area 15a tocca il simbolo del sole, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'8° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 10 del livello 4, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

28. Tomba Finta

Questa camera è stata allestita per indurre i cacciatori di tesori a credere di avere trovato la tomba del re dei Melairkyn e ha i tratti seguenti:

Colonne di Quarzo. Sei colonne di quarzo luminescenti proiettano luce intensa in tutta la stanza.

Detriti. Il pavimento è coperto di elmi, scudi, frammenti di armatura e armi arrugginiti (le armi e le armature erano state fabbricate da orchi, goblinoidi, drow, duergar e altri nemici dei nani; in mezzo ai rottami non è possibile trovare alcun oggetto di fattura nanica). Questi detriti rendono l'intera stanza terreno difficile.

Sarcofago. Lungo la parete nord, si apre una profonda alcova quasi del tutto sgombra dai rottami di metallo e occupata da un sarcofago di pietra fatto a pezzi. Sulla parete dietro il sarcofago, compare un'iscrizione in Nanico che recita: "Il nostro re è con gli dèi. Qui giacciono le sue ossa."

Porta Segreta. La porta segreta lungo la parete sud, una volta aperta, consente di accedere all'area 29a.

Le ossa di vari nani sono sparpagliate attorno a tutto il sarcofago spaccato, ma se un personaggio studia le macerie ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, capisce che la scena è stata predisposta appositamente per ingannare i saccheggiatori di tombe.

29. Tomba Perduta di Re Melair

I nani hanno lasciato molte sorprese in quest'area, per evitare che i saccheggiatori di tombe raggiungessero il luogo del riposo del loro re.

29a. Seconda Tomba Finta

Soffitto. Questa tomba ha un soffitto a volta alto 3 metri.

Sarcofago. Un sarcofago di marmo nero con venature d'oro è stato disposto lungo la parete sud. Il coperchio scolpito riproduce le fattezze di un nano re.

Pannelli di Cristallo. Dieci pannelli luccicanti sono appesi alle pareti ovest, sud ed est. Ogni pannello è un rettangolo di cristallo dorato alto 1,8 metri, largo 90 cm e spesso 2,5 cm e contiene l'immagine in bassorilievo di un nano guerriero che impugna un'ascia da battaglia (il pannello al centro della parete sud è appeso a una porta segreta che, una volta aperta, conduce all'area 29b).

Il coperchio del sarcofago può essere sollevato da una o più creature che possiedano una Forza combinata pari o superiore a 20. La rimozione del coperchio innesca un incantesimo *bocca magica* che ammonisce gli intrusi in Nanico: "Tu vuoi disonorare il nostro beneamato re! Che la sua tomba diventi anche la tua!" Dopo questo avvertimento, tutte e dieci le asce da battaglia si sganciano dai loro pannelli (che si trovino sulle pareti o meno; vedi "Tesoro") e attaccano i profanatori della tomba. Si usano le statistiche di una **spada volante** per ogni ascia da battaglia di cristallo.

Il sarcofago contiene i brandelli di un sudario nero, la polvere e le ossa di un nano senza nome e le ossa di una talpa rimasta accidentalmente rinchiusa assieme ai resti del nano.

Tesoro. I pannelli di cristallo possono essere rimossi dalle pareti, agendo con attenzione. Ogni pannello pesa 25 kg e vale 500 mo oppure 50 mo senza la sua ascia da battaglia di cristallo.

29b. Primo Corridoio Intermedio

Questo corridoio è soffocato dalla polvere e dalle ragnatele. Termina con una porta che non è chiusa a chiave e conduce nel corridoio successivo.

29c. Secondo Corridoio Intermedio

Questo corridoio è soffocato dalla polvere e dalle ragnatele. Termina con una parete vuota che nasconde una porta segreta. La porta segreta è chiusa a chiave e il meccanismo per aprirla si trova in fondo a una fossa nascosta.

Trappola della Fossa. La fossa in questo corridoio è larga 3 metri e profonda 9 metri. Se un personaggio cerca trappole sul pavimento ed effettua una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, scopre la trappola. Quando una creatura di peso pari o superiore a 25 kg si trova sulla copertura della fossa, la copertura si spalanca come una botola, facendo cadere la creatura nella fossa sottostante. La creatura subisce 10 (3d6) danni contundenti. La fossa rimane aperta per 1 minuto, poi il coperchio dotato di una molla si richiude di scatto. Per aprire a viva forza la copertura, è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 20. Incastrando degli spuntoni di ferro o dei chiodi da rocciatore tra il pavimento e la copertura della fossa, si blocca quest'ultima, che non può più aprirsi.

Un personaggio nella fossa può tentare di disattivare il meccanismo a molla dall'interno usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, purché riesca a raggiungere il meccanismo e sia in grado di vedere al buio.

Tra le pietre lastricate del fondo della fossa, c'è un pulsante di pietra che, se premuto, apre la porta segreta che conduce all'area 29d. Se un personaggio ispeziona il fondo della fossa, può trovare il pulsante effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12.

29d. Dèi e Demoni

Statue. Le statue di quattro imperiosi nani di pietra alte 2,7 metri vegliano su questa stanza.

Arazzo. Lungo la parete sud, tra la statua di Moradin e quella di Berronar, è appeso uno spesso arazzo che raffigura Re Melair mentre brandisce il suo piccone da guerra in adamantio e combatte contro un verme purpureo (l'arazzo è troppo ammuffito e strappato per avere un valore).

Muro Magico. Il muro dietro l'arazzo è un'evocazione magica. Non viene rilevato come tale se esaminato con un incantesimo *individuazione del magico*, ma scompare se bersagliato con successo da un incantesimo *dissolvi magie* (CD 16). Cessa di esistere anche se rientra nell'area di un incantesimo *campo anti-magia*. Altrimenti risulta solido alla vista e al tatto.

Le statue rappresentano le divinità naniche Moradin (il dio della creazione), Berronar Truesilver (il dio del focolare e della dimora), Clangeddin Silverbeard (il dio della battaglia) e Marthammor Duin (il dio dell'esplorazione). All'interno di ogni statua è intrappolato un demone (vedi "Demoni Intrappolati" più sotto).

Ogni statua è un oggetto Grande con CA 15, 100 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Per rovesciare una statua, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 22. Se una statua viene rovesciata o subisce almeno 10 danni, si crepa quanto basta da consentire al demone imprigionato all'interno di uscire in forma di una nube di fetida nebbia nera, per poi materializzarsi nella sua vera forma nello spazio libero più vicino.

Demoni Intrappolati. I nani Melairkyn avevano intrappolato quattro demoni nelle statue dopo avere fallito nel tentativo di esiliarli: un **barlgura** nella statua di Moradin, un **hezrou** nella statua di Berronar, un **vrock** nella statua di Clangeddin e un **glabrezu** nella statua di Marthammor. Nei suoi secoli di prigionia, il glabrezu ha imparato a contattare telepaticamente le creature presenti nella stanza e usa la telepatia per indurre con l'inganno un intruso a liberarlo. Anche gli altri tre demoni sono dotati di telepatia, ma non sono abbastanza potenti da usarla finché sono intrappolati nelle statue.

Il glabrezu entra in contatto telepatico con un personaggio a caso, congratulandosi con lui per essere giunto fino a questo punto e dichiarando di essere in possesso del potere e delle informazioni necessarie per raggiungere la vera tomba di Re Melair. Promette (sinceramente) di condurre il gruppo alla tomba se sarà liberato dalla prigionia. Se il glabrezu è liberato, lancia *dissolvi magie* sulla parete dietro l'arazzo, permettendo così l'accesso alle aree 29e e 29f e consente ai personaggi di profanare la tomba di Re Melair, poi li attacca. Se ha bisogno di alleati, rovescia una o più delle altre statue per liberare gli altri demoni, i quali, essendo più deboli,

obbediscono al glabrezu fintanto che lo ritengono vantaggioso.

Se il primo personaggio contattato si rifiuta di aiutare il glabrezu a fuggire, il demone entra in contatto a turno con ognuno degli altri membri del gruppo. Se capisce che nessuno dei personaggi ha intenzione di lasciarsi manipolare, urla una sequenza di orrendi improperi e giura di distruggerli non appena tornerà libero.

29e. Alcova Nascosta

Una porta segreta sul fondo dell'alcova conduce all'area 29f quando viene aperta.

29f. Vera Tomba

Un podio di pietra sorregge il vero sarcofago di Re Melair: una lastra di marmo bianco perfettamente intagliata con il nome "Melair" scolpito in argento in caratteri Nanici. Il coperchio del sarcofago può essere sollevato da una o più creature con una Forza combinata pari o superiore a 20.

Tesoro. All'interno del sarcofago, giace il cadavere mummificato del nano re, avvolto in vesti cerimoniali, che stringe un piccone da guerra in adamantio tra le mani. Uno *scudo sentinella* decorato con il simbolo di Dumathoin copre le gambe del re.

Se un personaggio recide una mano scheletrica del re, può usarla per aprire la porta di basalto nell'area 15.

30. Camera di Mummificazione

Blocco di Pietra. Il centro della stanza è occupato da un blocco di granito lungo 2,4 metri, largo 90 cm e alto 60 cm.

Urne. Sessanta urne in pietra calcarea sono custodite all'interno di nicchie polverose nelle pareti.

Un tempo i nani mummificavano i loro defunti sul blocco di pietra, sui cui lati sono stati ricavati degli scaffali. I paramenti funerari e i fluidi di imbalsamazione un tempo custoditi su quei ripiani si sono sgretolati in polvere o sono stati distrutti.

Ogni urna in pietra calcarea è sigillata con la cera. Un'urna contiene gli organi interni essiccati di un nano defunto, rimossi nel corso della mummificazione.

31. Area di Riposo

Quest'area è vuota e si trova in fondo a un vicolo cieco, cosa che ne fa un ottimo punto di sosta per i personaggi bisognosi di riposare.

31a. Fossa Aperta

Una fossa larga 3 metri e profonda 6 metri si apre tra i corridoi che corrono parallelamente a nord e a sud. Le molle che sorreggevano la copertura della fossa si sono arrugginite e hanno ceduto, rivelando la trappola sottostante.

31b. Stanza Vuota

Questa stanza, un tempo usata come alloggio dagli ingegneri di Sottomonte, ora non contiene altro che polvere.

32. Il Finto Halaster

In quest'area i personaggi incontrano uno **slaad grigio** errante che si mantiene invisibile. Lo slaad serve Halaster volontariamente e ha l'incarico di uccidere ogni avventuriero a vista. Usando il suo tratto Mutaforma, lo slaad ha assunto l'aspetto di Halaster, che si manifesta non appena mena un fendente con il suo spadone e smette di essere invisibile.

33. Sepolcro del Ghohlbrorn

Il termine Nanico per bulette è "ghohlbrorn" e Re Melair vinse una delle sue più grandi battaglie proprio contro una creatura del genere. Dopo avere sconfitto il bulette, il re diede ordine di animare il suo corpo affinché potesse servirlo come guardiano non morto.

33a. Tomba del Ghohlbrorn

Questa camera ha un soffitto piatto alto 9 metri, mentre i tunnel che partono da essa a ovest, sud ed est sono alti 3 metri.

Statue. Le alcove a nord ospitano quattro statue identiche, ognuna delle quali riproduce le fattezze di un nano re dal volto severo, alto 3 metri.

Tomba Nascosta. La sezione di 6 metri per 9 metri del pavimento al centro della stanza è ricoperta di piastrelle di pietra cedevoli (che coprono una tomba).

Arazzo. Da una verga di ferro montata sulla parete sud, pende un arazzo lacerato che raffigura Re Melair e le sue guardie impegnati in lotta contro un bulette all'interno di una caverna incrostata di gemme.

Un personaggio in possesso del tratto Esperto Minatore nota la sezione cedevole del pavimento immediatamente (non è richiesta alcuna prova). Se gli altri cercano trappole sul pavimento, notano la sezione cedevole effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Sotto le piastrelle di pietra cedevoli si annida un bulette non morto, nascosto in una cavità riempita di terra. Quando tutte e quattro le uscite sono bloccate dalle statue, il bulette non morto fa irruzione dal pavimento e attacca tutte le creature che si trovano nella stanza. Questa creatura è un **bulette**, con le modifiche seguenti:

- È un non morto e possiede 125 punti ferita.
- Possiede vulnerabilità ai danni radiosi, resistenza ai danni necrotici e immunità ai danni da veleno e alla condizione di avvelenato.

Se il bulette non morto non ha nulla da attaccare, torna scavando nella sua cavità sotterranea.

33b. Fossa con Spuntoni

Questa fossa nascosta è larga 3 metri, profonda 9 metri e piena di spuntoni di adamantio sul fondo. Se un personaggio cerca trappole sul pavimento ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, scopre la trappola.

Quando una creatura di peso pari o superiore a 25 kg si trova sulla copertura di una fossa, la copertura si spalanca come una botola, facendo cadere la creatura nella fossa sottostante. La creatura subisce 10 (3d6) danni contundenti dalla caduta e 11 (2d10) danni perforanti dagli spuntoni. La fossa rimane aperta per 1 minuto, poi la copertura dotata di molla si richiude di scatto. Per aprire a viva forza la copertura, è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 20. Un personaggio nella fossa può tentare di disattivare il meccanismo a molla dall'interno usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, purché riesca a raggiungere il meccanismo e sia in grado di vederlo.

34. Refettorio Devastato

Le porte che conducono a questa sezione del dungeon sono state fatte a pezzi e i personaggi che si avvicinano a quest'area sentono il rumore di grosse creature che seminano il caos all'interno.

34a. Refettorio del Tempio

Umber Hulk. Due **umber hulk** frugano rumorosamente nella stanza e attaccano ogni altra creatura a vista.

Rottami. I tavoli da pranzo e le panche spaccate formano un percorso a ostacoli improvvisato e forniscono copertura.

Portale Arcuato per il Livello 12. Un arco di pietra è incassato al centro della parete sud.

L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Sulla sua chiave di volta, è incisa l'immagine di una mano che versa birra da una brocca. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se almeno mezzo litro di un qualsiasi liquido viene versato sul pavimento entro 1,5 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 12° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 9d del livello 12, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

34b. Portale Arcuato per il Livello 8

Questa stanza è vuota, ad eccezione di un arco incassato nella parete nordest. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Lo spazio all'interno dell'arco contiene il bassorilievo di una nana che si erge in piedi con gli occhi chiusi. Sulla testa del martello di pietra che la nana stringe al petto, si apre un grosso buco di una serratura. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se la chiave di pietra che si trova nell'area 14a del livello 2 viene inserita nel buco della serratura, il bassorilievo e la chiave svaniscono e il portale si apre per 1 minuto. Quando il portale si richiude, il bassorilievo ricompare e la chiave viene espulsa dal buco della serratura.
- Un personaggio può aprire il portale senza la chiave di pietra, usando un'azione per scassinare la serratura. In questo caso deve usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 20. In caso di fallimento, gli occhi della nana si aprono e proiettano dei raggi di luce. Ogni creatura entro 3 metri dall'arco deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni radiosi, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 10° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 3 del livello 8, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

34c. Retrocucina

Questa stanza contiene i resti infranti di un tavolo di preparazione, un lavandino per lavare i piatti e un armadietto di pietra. Il pavimento è disseminato di pentole, padelle e utensili, tutti ormai corrosi e senza valore. Una pompa d'acqua nell'angolo nordovest è sopravvissuta alle scorrerie degli umber hulk, ma è arrugginita e non attinge più acqua.

35. Manto Nero

Halaster ha creato un effetto regionale in questo corridoio (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311). Quando i personaggi svoltano l'angolo, vedono un manto nero svolazzante che si allontana, come se fosse indossato da una creatura invisibile. Il manto, creato da un incantesimo *illusione minore*, è silenzioso e si allontana dal gruppo alla velocità di 9 metri. Scompare quando entra nell'area 33a, 34a o 36b oppure se viene dissolto.

36. Manutenzione del Tempio

Quest'angolo del dungeon un tempo era riservato agli ingegneri e ai manovali dei nani.

36a. Entrata di Servizio

Questo corridoio termina presso una porta sfondata.

36b. Compattatore di Rifiuti

Fossa Aperta. Al centro del pavimento si apre una fossa larga 3 metri, lunga 9 metri e profonda 6 metri, il cui pavimento è coperto di detriti e di un sottile strato di polvere.

Leve. Due leve di pietra spuntano dalla parete di fronte alla porta dell'area 36c. Sopra ogni leva compare un'iscrizione in rune Naniche.

La fossa è un compattatore di rifiuti concepito per appiattire la spazzatura fino a farne delle lastre facili da trasportare e da smaltire.

La prima leva è attualmente in posizione alzata; sopra di essa compare la scritta "Schiacciare". Spostando la leva verso il basso, le pareti est e ovest della fossa convergono al centro, schiacciando tutto ciò che si trova tra di esse. Alzando la leva, le pareti si ritraggono. Ogni creatura o oggetto schiacciato tra le pareti subisce 44 (8d10) danni contundenti ed è trattenuta dalle pareti finché non si ritraggono.

La seconda leva attualmente è in posizione abbassata e sopra di essa compare la scritta "Sollevare". Spostando la leva verso l'alto, il pavimento di pietra della fossa si alza fino ad arrivare al livello del pavimento della stanza. Né questa leva né il pavimento della fossa possono alzarsi quando le pareti della fossa sono chiuse.

36c. Portale Arcuato per il Livello 3

Arco. Un arco è incassato nella parete nordovest. Sulla sua chiave di volta, è incisa l'immagine di un cucciolo di drago d'oro con la bocca spalancata.

Slaad. Due **slaadi grigi** invisibili in forma naturale si ergono ai fianchi dell'arco. Gli slaadi servono volontariamente Halaster e attaccano chiunque si avvicini all'arco o ne esca, diventando visibili quando lo fanno.

Brandine. Quattro brandine di pietra sono disposte lungo le pareti più lunghe della stanza.

L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Mettendo nella bocca del drago una gemma del valore di almeno 100 mo, la testa del drago si anima e inghiotte la gemma (distruggendola) e il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 7° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 21p del livello 3, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

37. Docce e Sauna

I manovali del tempio si recavano qui per lavarsi e fare la doccia.

37A. Docce

Panche. Alcune panche di marmo nero occupano il centro di questa camera rivestita di piastrelle di marmo.

Docce. Nelle alcove lungo le pareti est e ovest sono state installate delle docce di ferro che sporgono dal soffitto, ma che sono ormai arrugginite. Accanto alla bocchetta di ogni doccia, pende una catena arrugginita da tirare e ogni alcova è dotata di fori di scolo nel pavimento. Le docce attingono all'acqua fredda di un fiume sotterraneo.

Porta Segreta. Una porta segreta sul fondo dell'alcova est conduce all'area 37c.

37B. Sauna

Cisterna di Riscaldamento. Il centro della stanza è occupato da una cisterna cilindrica di rame alta 2,4 metri, del diametro di 1,5 metri e dotata di sfiati lungo i fianchi per diffondere il calore. Un tubo di rame parte dalla cima della cisterna e scompare nel soffitto. Un **elementale del fuoco** si agita all'interno della cisterna.

Ruota di Ferro. Una piccola ruota di ferro sporge dalla parete appena all'interno della porta.

Panche. Una fila di panche di marmo nero corre lungo le pareti.

Quando l'acqua fredda di un fiume sotterraneo si riversa nella cisterna attraverso il tubo, l'elementale del fuoco trasforma l'acqua in vapore, che si diffonde dagli sfiati sui fianchi della cisterna, trasformando la stanza in una sauna.

La cisterna è un oggetto Grande con CA 11, 45 punti ferita e immunità ai danni da fuoco, psichici e da veleno. Se la cisterna subisce più di 10 danni, l'elementale fugge e attacca tutte le creature che incontra finché non viene distrutto.

La ruggine ha bloccato la ruota di ferro e per girarla è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Girando la ruota in senso orario, l'acqua si riversa nel tubo e scende nella cisterna.

37C. Santuario Nascosto di Abbathor

Questo santuario dedicato ad Abbathor, il dio nanico dell'avidità, fu costruito senza che i sacerdoti del tempio ne fossero a conoscenza e presenta i seguenti elementi:

Statua. Di fronte alla porta segreta, si erge una statua alta 2,4 metri di un nano con gli occhi da suino seduto su un trono. Nove gemme sono incastonate negli anelli di pietra che il nano porta alle dita grassocce.

Fossa Aperta. Davanti alla statua, si apre una fossa profonda 3 metri. Il fondo è disseminato di tagliole circondate da frammenti di rocce e ossa naniche.

Un accolito del tempio scoprì questo santuario, ma non notò la fossa, nascosta sotto un falso pavimento di pietra. Quando il falso pavimento cedette sotto i suoi piedi, il nano cadde sulle tagliole sottostanti. Il falso pavimento non fu mai sostituito e il corpo dell'accolito non fu mai rimosso. Le tagliole si sono arrugginite e si sono bloccate col tempo.

Tesoro. Il nano aveva una gamba artificiale fatta di mithral (75 mo), ma niente altro di valore.

Le gemme incastonate negli anelli di pietra della statua includono due sardonici (50 mo ciascuno), due zirconi (50 mo ciascuno), un'ametista (100 mo), due granati (100 mo ciascuno), uno spinello (100 mo) e una tormalina (100 mo), che possono tutti essere staccati facilmente.

38. Grandi Alcove

Ai fianchi di questa sala si aprono due alcove vuote semicircolari.

39. Reliquiario del Tempio

I nani custodivano molte preziose reliquie in queste stanze.

39A. Galleria Depredata

I duergar hanno distrutto le reliquie che erano esibite in questa stanza, tra cui le statue sui piedistalli, tavolette di pietra su cavalletti ed eleganti diorami sui tavoli. Ora restano soltanto cumuli di pietra infranta.

Muro Illusorio. La parete ovest della stanza è un'illusione incorporea. Svanisce se bersagliata da un incantesimo *dissolvi magie* (CD 16) lanciato con successo, e le creature e gli oggetti possono attraversarlo senza difficoltà.

39B. Frammenti del Bastone di Giada

Nicchie di Esposizione. Quattro pezzi di un bastone di giada infranto sono custoditi sotto vetro all'interno di nicchie disposte regolarmente lungo la parete ovest. Ogni nicchia è alta 1,2 metri, larga 30 cm, profonda 30 cm e illuminata da una luce magica soffusa.

Porta Segreta. Una porta segreta lungo la parete sud conduce all'area 39c.

Il vetro che copre ogni nicchia può essere rotto facilmente, per accedere al frammento custodito all'interno. Quando il vetro di una nicchia viene infranto, la luce all'interno di quella nicchia si spegne.

Tesoro. Il bastone di giada è attualmente spezzato in cinque pezzi lunghi 30 cm: i quattro che Halaster ha messo in mostra in questa stanza più un quinto che ha gettato via. Un incantesimo *individuazione del magico* non rivela alcuna aura magica attorno ai frammenti del bastone. Ognuno dei cinque frammenti del bastone vale 100 mo per la semplice giada di cui è fatto. Il pezzo mancante è la sezione centrale del bastone, attualmente nelle grinfie di un bullywug (vedi il livello 8, area 19c). I pezzi uno e due (le parti più alte del bastone) possono essere risanate in una singola sezione con un trucchetto *riparare*, come anche i pezzi quattro e cinque (le due sezioni inferiori).

Una volta trovato il quinto pezzo, l'intero bastone può essere ricostituito tramite l'uso di trucchetti *riparare*; ogni lancio dell'incantesimo ripara una frattura del bastone. Se il bastone torna intero, si trasforma da oggetto in un serpente di giada animato che possiede le statistiche di un **serpente velenoso gigante**, con le modifiche seguenti:

- Il serpente è un costrutto che capisce e obbedisce a chiunque stesse impugnando il bastone al momento della trasformazione.
- Possiede immunità ai danni da veleno e alla condizione di avvelenato. Non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.
- Quando scende a 0 punti ferita, il DM tira un d6. Con un risultato di 1, il serpente si sbriciola in polvere ed è distrutto. Con ogni altro risultato, si ritrasforma in un bastone e si spezza in 1d4 + 1 pezzi che dovranno essere riparati magicamente prima che il bastone possa essere usato di nuovo.

39C. Ossa di Mornhyld

Ossa. Un teschio nanico e dodici ossa marce fluttuano lentamente in cerchio a mezz'aria nella stanza.

Detriti. Sotto le ossa fluttuanti, sul pavimento, giace un forziere di pietra infranto.

Nicchia. Lungo la parete ovest, si apre una nicchia vuota (dove un tempo era custodito il forziere).

Una nana sacerdotessa di nome Mornhyld Crystalmantle vincolò il suo spirito a Sottomonte per l'eternità. Buona parte delle sue ossa si sono già sbriciolate in polvere molto

tempo fa. Ciò che resta di lei fluttua al di sopra del forziere fatto a pezzi, grazie alla magia di Halaster. Lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* sulle ossa (CD 16), l'effetto termina e i resti scheletrici cadono a terra.

Lo spirito disincarnato di Mornhyld può percepire quando un umanoide giunge entro 1,5 metri dalle ossa e cerca immediatamente di possedere quella creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 18, altrimenti sarà posseduto da Mornhyld. Finché è posseduto, il bersaglio è incapacitato e perde il controllo del proprio corpo, pur mantenendo la propria consapevolezza. La possessione dura finché il corpo del bersaglio non scende a 0 punti ferita, finché il bersaglio non esce dalla stanza, finché lo spirito di Mornhyld non pone fine all'effetto con un'azione bonus o finché lo spirito non è costretto ad andarsene da un effetto come un incantesimo *dissolvi il bene e il male*. La creatura è immune alla possessione dello spirito per 24 ore dopo avere superato il tiro salvezza o dopo che la possessione è terminata.

Se lo spirito di Mornhyld non riesce a possedere una creatura, può tentare di possederne un'altra al proprio turno successivo. Lo spirito ottiene un bonus di +1 all'iniziativa.

Lo spirito di Mornhyld ha bisogno di un corpo ospite per poter comunicare. Finché possiede un umanoide, usa quel corpo ospite per condividere i segreti seguenti, nel corso di una breve conversazione:

- "Il cuore della montagna è sigillato dietro una porta di basalto nero che solo un re dei nani può aprire. Nel cuore della montagna, troverete la vostra grandezza." (Vedi l'area 15.)
- "Quando entrate in una stanza, pronunciate ad alta voce la parola 'xunderbrok' e potreste essere ricompensati." (I personaggi che conoscono il Nanico sanno che quella parola significa "tesoro segreto".)
- "Alcuni demoni avevano invaso il nostro tempio, ma li abbiamo intrappolati all'interno di statue su questo livello. Tenetevi alla larga." (Vedi l'area 29d.)

40. Sala della Musica

Quei personaggi che non tentano in alcun modo di celare il loro arrivo mettono in allarme le creature in questa camera dal soffitto a volta alto 6 metri, scavata nella roccia viva e che contiene quanto segue:

Colonne di Quarzo. Gli angoli della stanza sono occupati da colonne di quarzo luminescenti.

Duergar. Due **duergar** ispezionano un arco di pietra incassato al centro della parete est.

Strumenti Musicali. Dalla parete sud sporge un organo le cui canne sono state ricavate da una fila di stalagmiti. La panca e i tasti sono fatti di marmo nero e dorato levigato. Due grossi tamburi di rame sono situati lungo la parete ovest e sopra di essi è appoggiata una tuba di ottone lucido.

I duergar hanno interrotto il saccheggio per esaminare l'arco nella parete est. Se sentono arrivare altre creature, diventano invisibili, poi si spostano dietro le colonne a nord per osservare meglio i nuovi arrivati e sgattaiolano verso l'area 15a per mettere in allarme i duergar in quella stanza. Evitano di combattere in questa stanza. Oltre alle loro armi e armature, questi duergar possiedono un tesoro (vedi "Tesoro" più sotto).

Portale Arcuato per il Livello 11

L'arco incassato nella parete est è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Sulla chiave di volta dell'arco, è visibile un incavo a forma di mano con un simbolo che rappresenta la magia inciso nel palmo. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Lanciando il trucchetto *mano magica* e premendo le dita spettrali dell'incantesimo contro l'incavo della chiave di volta, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'11° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 2b del livello 11, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Strumenti Musicali

Se i personaggi ispezionano la stanza, possono esaminare gli strumenti musicali più da vicino.

Tuba di Ottone. A questo grosso strumento a fiato manca il bocchino, che i personaggi possono trovare nell'area 19. Senza di quello, la tuba non può emettere la sua caratteristica melodia. La tuba vale 30 mo e pesa 15 kg.

Tamburi. Quando vengono percossi, questi due tamburi di rame emettono un profondo e tonante boato. Ogni tamburo vale 50 mo e pesa 50 kg.

Organo delle Stalagmiti. Questo gigantesco organo a canne emette note profonde e rimbombanti quando qualcuno preme i pedali di pietra e i tasti di marmo. La musica dell'organo non solo echeggia per questa stanza, ma viene diffusa magicamente in tutto il tempio (l'area 15), mettendo in allerta le creature presenti. Se nel tempio ci sono ancora dei duergar, quattro di loro vengono inviati a indagare sul rumore che proviene da quest'area e a far smettere la musica. Le stalagmiti dell'organo facevano già parte della caverna quando questa stanza fu scavata e quindi sono un tutt'uno con il pavimento e la parete circostante.

Tesoro

Ogni duergar porta con sé un sacco di oggetti rubati. Un sacco contiene una statuina d'argento di un bue (25 mo), un campanello in mithral (25 mo) e una brocca in peltro scolpita a forma di drago d'oro con due ametiste al posto degli occhi (250 mo). L'altro sacco contiene un piccolo specchio trapezoidale con la cornice di onice (25 mo) e una benda per occhi di cuoio con un'eliotropia (50 mo) cucita su di essa.

41. Latrine

Questa stanza è suddivisa in quattro latrine di pietra con altrettanti fori scavati nel pavimento e pozzi neri sottostanti inutilizzati da tempo. Uno **slaad grigio** invisibile si nasconde nella latrina più a sud, pronto ad attaccare chiunque la ispezioni o provi a usarla.

42. Fossa Nascosta

Un tratto di pavimento cedevole in questo corridoio nasconde una fossa larga 3 metri e profonda 6 metri. Se un personaggio cerca trappole sul pavimento ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, nota le piastrelle irregolari sul pavimento. Quando un peso pari o superiore a 10 kg preme su quel tratto di pavimento, le piastrelle crollano e ogni creatura sulla fossa vi cade all'interno, subendo 7 (2d6) danni contundenti.

Inoltre, quando una creatura cade nella fossa, un incantesimo *glifo di interdizione* lanciato sul pavimento della fossa detona. Una volta innescato, il glifo emette un'onda di energia magica e ogni creatura nella fossa deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22; se

lo fallisce, subisce 36 (8d8) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

43. Tunnel degli Umber Hulk

Questi tunnel alti 2,4 metri sono stati creati dagli umber hulk dell'area 34. I tre tunnel convergono a formarne uno solo che scende man mano che si inoltra a sudest, fino a raggiungere il livello 7. Tutti i tunnel sono disseminati di detriti.

44. Alloggi degli Accoliti

Questa stanza circolare ha un soffitto a cupola alto 9 metri e ha i tratti seguenti:

Mobili. Sei letti di pietra sono disposti con le testate lungo le pareti. Una piccola nicchia vuota si apre sopra ogni letto. Ai piedi di ogni letto è visibile un baule di pietra che è stato sfondato.

Statue in Pezzi. Il pavimento è disseminato di statuette in alabastro di nani re fatte a pezzi (le statuette un tempo si trovavano nelle nicchie lungo le pareti; i duergar le hanno distrutte, poi hanno forzato i bauli e li hanno saccheggiati).

45. Alloggi degli Accoliti

Questa stanza ha gli stessi tratti dell'area 44.

46. Camera Bruciata

Le pareti e il pavimento di questa camera dal soffitto a cupola alto 9 metri sono stati anneriti dal fuoco e i mobili che un tempo la stanza conteneva sembrano essere stati ridotti in cenere. Vari frammenti di legno e di pietra anneriti dalle fiamme giacciono a terra.

Se un personaggio esamina la stanza ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, capisce che dev'essere stata una conflagrazione magica di qualche tipo a causare i danni, e che deve essersi generata al centro della stanza. Nessun indizio aiuta a capire cosa possa avere innescato l'esplosione.

47. Corridoi dei Fedeli

I fedeli di Dumathoin un tempo percorrevano questi corridoi per spostarsi dai loro alloggi al tempio. Ora le magie e i guardiani di Halaster infestano queste aree.

47a. Portali Arcuati per i Livelli 13 e 18

Cadaveri. I cadaveri di due duergar (un maschio e una femmina) giacciono riversi al centro della stanza.

Portali Arcuati. Due archi di pietra sono incassati nelle pareti, uno a nord e l'altro a sud.

Cacciatori. Halaster ha collocato due **cacciatori invisibili** in quest'area. Attaccano ogni creatura che giunga entro 3 metri da uno dei portali o che esca da un portale.

Il duergar maschio è stato ucciso per primo dai cacciatori invisibili. La sua compagna è venuta a cercarlo pochi minuti dopo e ha subito la stessa sorte. Entrambi i duergar indossano una corazza di scaglie color grigio opaco. I loro scudi di ferro, picconi da guerra e giavellotti giacciono lì accanto. Non possiedono alcun tesoro.

Portale Arcuato Nord. L'arco nord è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12) ed è decorato con incisioni che raffigurano dei goblin danzanti. Sulla chiave di volta dell'arco, sono scolpite le lettere D e O. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura situata entro 1,5 metri dall'arco intona una nota musicale "do" o la suona con uno strumento musicale, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 12° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche"a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 7b del livello 13, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Portale Arcuato Sud. Questo arco è un altro dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12) ed è decorato con incisioni che raffigurano due elfi discinti (un maschio e una femmina) che portano le dita alle labbra nell'atto di chiedere il silenzio. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se un incantesimo *silenzio* viene lanciato in modo che l'arco rientri nella sua area, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 15° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 6 del livello 18, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

47b. Risate Misteriose

Questo corridoio forma un percorso ad anello che ospita uno degli effetti regionali di Halaster (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311). Quando i personaggi si fanno strada lungo il percorso, sentono dei passi e delle risate provenire da oltre l'angolo successivo. Il rumore rimane sempre davanti a loro man mano che percorrono l'anello, ma si ferma se i personaggi convergono verso di esso da due direzioni diverse. Questo effetto è frutto di un trucchetto *illusione minore* innocuo.

48. Alloggi del Sommo Sacerdote

Alcove. Sette alcove vuote sono visibili lungo le pareti.

Letto in Marmo. Un letto di marmo bianco occupa il centro della stanza; i pilastri ai suoi angoli sono scolpiti per raffigurare dei nani guerrieri sull'attenti.

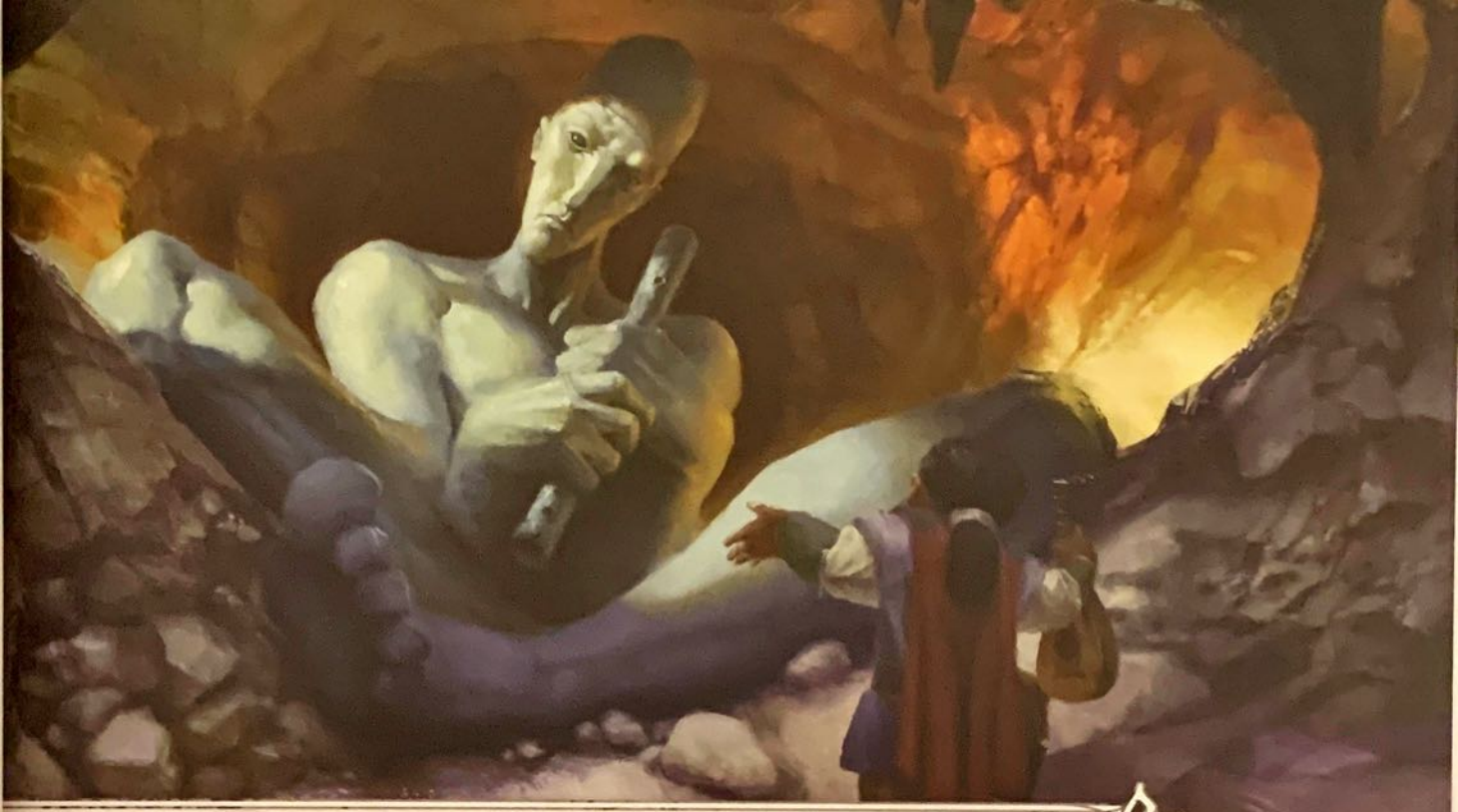
Duergar Defunta. Ai piedi del letto è visibile un baule di pietra con il coperchio alzato. Le gambe di una duergar senza vita spuntano fuori dal baule. Il suo piccone da guerra giace sul pavimento a poca distanza.

La duergar ha aperto il baule senza notare la trappola ed è stata uccisa dai dardi caricati a molla che l'hanno colpita. I suoi compagni hanno saccheggiato i contenuti del baule usando maggiore prudenza e hanno lasciato il cadavere crivellato di dardi riverso nel baule.

Conseguenze

Se i duergar continuano a saccheggiare il livello indisturbati, finiranno per trovare la tomba perduta di Re Melair e impossessarsi dei suoi tesori, poi faranno ritorno nell'Underdark carichi di ricchezze.

Se i demoni intrappolati nell'area 29 vengono liberati, diventano la minaccia principale di questo livello: aggrediscono, inseguono e distruggono ogni aspirante cercatore di tesori.



Livello 7: Il Castello di Maddgoth

Il Castello di Maddgoth è concepito per quattro personaggi di 9° livello, che dovrebbero accumulare abbastanza PE da raggiungere il 10° livello. I personaggi hanno la possibilità di stipulare delle precarie alleanze con vari mostri di questo livello; in quel caso, il DM assegnerà i PE di queste creature come se i personaggi le avessero sconfitte in combattimento.

Il livello trae il suo nome da un castello in miniatura, una fortezza in scala uno a dodici situata all'interno di una delle sue caverne. Quel castello funge da covo per Maddgoth, un pluriomicida che attira gli altri maghi nella sua tana per ucciderli e impossessarsi dei loro focus arcani e libri degli incantesimi come trofei. Maddgoth non è a casa quando gli avventurieri arrivano per la prima volta, ma potrebbe fare la sua comparsa successivamente (vedi "Conseguenze" a pagina 108). Molte creature vengono ridotte a un dodicesimo della loro taglia normale, quando si avvicinano al castello di Maddgoth, per accedere alle sue sale interne. Che sia per scelta o per qualche difetto, la magia rimpicciolente non influenza tutte le creature, come gli avventurieri che esplorano il castello presto scopriranno.

Il Castello di Maddgoth Originale

Undermountain: Maddgoth's Castle, scritto da Steven E. Schend e pubblicato nel 1996, inedito in Italia, era il secondo di tre moduli della breve serie di avventure "Dungeon Crawl" concepite per la seconda edizione di D&D. *Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle* prende in prestito alcune idee di quella vecchia avventura, ma allo stesso tempo presenta una versione alternativa del Castello di Maddgoth adattata alla quinta edizione e a questo prodotto.

Cosa Si Annida Qui?

Maddgoth va e viene da Sottomonte grazie a un *anello delle corna* simile a quello che porta Halaster Blackcloak. In sua assenza, è il suo omuncolo a prendersi cura del castello. Anche un drago fatato ha scoperto il castello e lo ha reclamato come tana. Per arrivare al castello, gli avventurieri dovranno attraversare le caverne popolate da una famiglia di giganti delle pietre smemorati.

Giganti delle Pietre

Dieci anni fa, Halaster attirò una famiglia di giganti delle pietre a Sottomonte e li privò di buona parte della loro memoria. I giganti ricordano chi sono e cosa è successo nelle ultime 8 ore, ma tutto ciò che è accaduto in precedenza si perde in una foschia indistinta e viene presto dimenticato. Tutti i ricordi del mondo di superficie e dei suoi abitanti sono scomparsi molto tempo fa.

I giganti delle pietre sono irritabili ed egoisti, ma non sono malvagi. Considerano ogni invasione da parte degli umanoidi come un'infestazione di parassiti e nulla più. Ogni tentativo di trattare con loro è destinato a restare inascoltato nella maggior parte dei casi. Non sanno del castello in miniatura nel cuore del loro dominio, in quanto esso fluttua al centro di una grande caverna che va oltre il raggio della loro scurovisione.

I giganti sono tormentati da un drago fatato che si annida nel castello di Maddgoth. Il drago esce dal castello in forma invisibile e usa i suoi incantesimi di illusione per ostruire passaggi, creare falsi tunnel e apportare alterazioni temporanee alle caverne dei giganti. I tiri mancini del drago non fanno che aumentare l'irritabilità dei giganti che, non avendo mai visto la creatura, sospettano che i responsabili siano i personaggi. Per guadagnarsi la fiducia dei giganti,

i personaggi dovranno scoprire la causa dei brutti scherzi e porvi fine. Tuttavia, anche se dovessero riuscirci, i loro sforzi saranno presto dimenticati, in quanto la magia di Halaster eroderà i ricordi dei giganti.

I giganti delle pietre più vecchi, Gravillok e Speleosa, formano una coppia e hanno quattro figli adulti: due maschi, Qurrok e Rhodos, e due femmine, Obsidia e Xorta.

Il Drago Fatato Otto

Un drago fatato viola di nome Otto è stato attirato nell'area dalla magia che Halaster ha intessuto in queste caverne. Una volta scoperto il castello di Maddgoth, Otto ha deciso di stabilirsi al suo interno. Non essendo influenzato dalla magia restringente del castello, il drago fatato si è insediato comodamente nella sua nuova dimora. Si nutre di pipistrelli e degli altri parassiti che trova nella caverna circostante.

Quando si annoia, diventa invisibile, esce di soppiatto e usa i suoi incantesimi per apportare modifiche illusorie alle caverne dei giganti delle pietre, confondendoli al puro scopo di divertirsi. I giganti non hanno idea di chi sia il responsabile di questi scherzi magici.

Il drago fatato vorrebbe tanto sbarazzarsi dell'omuncolo di Maddgoth, che gli ricorda fastidiosamente a chi appartiene in realtà il castello. Otto ha già sconfitto l'omuncolo in combattimento più volte, ma la creatura continua a tornare. Il drago è giunto alla conclusione che l'unico modo per sbarazzarsi dell'omuncolo sia rimuoverlo con la forza dal castello e intrappolarlo altrove. Se i personaggi fanno questo per lui, Otto permette loro di usare il castello per riposarsi e recuperare le forze purché non si trattengano troppo a lungo o non tentino di saccheggiare le sue sale.

Statistiche Modificate

Quando si trova all'interno del castello, il drago fatato è considerato lungo 3,6 metri rispetto all'ambiente circostante, poiché la sua taglia non è alterata dalla magia restringente del castello. Possiede un grado di sfida pari a 3 (700 PE) e le modifiche seguenti alle statistiche:

- Otto è Grande e possiede 104 (16d10 + 16) punti ferita.
- Ha un punteggio di Forza pari a 18 (+4) e il suo attacco con il morso infligge 11 (2d6 + 4) danni perforanti quando colpisce.

Otto diventa invisibile e fugge se ridotto a metà dei suoi punti ferita o meno. Cerca di trovare un nascondiglio all'interno del castello, ma se deve, è pronto ad abbandonare la struttura. Quando lo si incontra al di fuori del castello, Otto possiede la taglia e le statistiche di un **drago fatato** viola normale. Ogni volta che la taglia relativa di Otto si riduce, gli eventuali punti ferita al di sotto del suo nuovo massimo dei punti ferita vanno perduti. Ogni volta che la taglia relativa di Otto aumenta, gli eventuali danni che Otto ha subito rimangono e vengono sottratti dal suo nuovo massimo dei punti ferita.

L'Omuncolo di Maddgoth

L'omuncolo di Maddgoth attende il ritorno del suo padrone. Il fatto che l'omuncolo non sia perito indica che Maddgoth deve essere ancora vivo, ma il loro legame telepatico è stato interrotto, quindi i due non si trovano più sullo stesso piano d'esistenza. Non è chiaro se questa separazione sia voluta da Maddgoth o meno. Il mago potrebbe essere segregato su un semipiano, imprigionato in uno *specchio imprigionante* o impegnato a esplorare l'Abisso, per quello che è dato sapere.

L'omuncolo si sente solo e sogna di ritrovare il suo creatore. Desidera anche scacciare dal castello il drago fatato che lo ha invaso. I personaggi possono tentare di fare buona impressione sull'omuncolo e guadagnarsi la sua fiducia uccidendo il drago fatato o spaventandolo e mettendolo in fuga. L'omuncolo non può uscire dal castello, per ordine del suo padrone. Se subisce danni che normalmente lo distruggerebbero, si riforma nello studio di Maddgoth (area 25a). Soltanto la morte del mago può distruggere l'omuncolo definitivamente.

Statistiche Modificate

All'interno del castello, l'omuncolo è alto 3,6 metri in rapporto all'ambiente circostante, dato che la sua taglia non è alterata dalla magia restringente del castello. Possiede un grado di sfida pari a 2 (450 PE) e le modifiche seguenti alle statistiche:

- L'omuncolo è Grande e possiede 55 (10d10) punti ferita.
- Ha un punteggio di Forza pari a 15 (+2) e il suo attacco con il morso infligge 9 (2d6 + 2) danni perforanti quando colpisce.
- Capisce l'Abissale, il Comune, il Draconico e lo Gnomesco, ma non può parlare.

Se l'omuncolo viene allontanato dal castello con la forza, la sua taglia relativa torna a essere Minuscola e le sue statistiche diventano quelle di un normale **omuncolo**. Ogni volta che la taglia relativa della creatura si riduce, gli eventuali punti ferita al di sotto del suo nuovo massimo dei punti ferita vanno perduti. Ogni volta che la taglia relativa della creatura aumenta, gli eventuali danni che ha subito rimangono e vengono sottratti dal suo nuovo massimo dei punti ferita.

Le Caverne

I tunnel che collegano questo livello di Sottomonte al livello soprastante e a quello sottostante sono stati scavati dagli umber hulk. Ai giganti delle pietre non piacciono i danni provocati dagli umber hulk con i loro scavi e tentano di spaventare e scacciare via quelle creature a ogni occasione.

Tranne dove specificato diversamente, tutte le camere su questo livello sono di pietra irregolare lavorata (non sono formazioni naturali) e sono alte 9 metri. I passaggi più larghi sono alti 6 metri (l'ideale per i giganti delle pietre alti 5,4 metri che vivono nell'area). I tunnel più stretti sono larghi 1,5 metri e alti 2,4 metri, troppo piccoli perché i giganti possano percorrerli. Tutti i tunnel e le caverne sono privi di illuminazione, poiché i giganti sono in grado di vedere grazie alla scurovisione.

1. Gusci degli Umber Hulk

Agli umber hulk piace radunarsi in quest'area e il pavimento della caverna è disseminato dei loro carapaci lasciati qui dopo l'ultima muta.

2. Caverna Vuota

È raro che i giganti delle pietre si rechino in questa caverna, che non contiene niente di interessante.

3. Trono di Pietra

Trono. A sud, una grossa protuberanza di rocce acuminate è stata scolpita a forma di un gigantesco trono. Vari cristalli di quarzo blu spuntano dalle rocce.

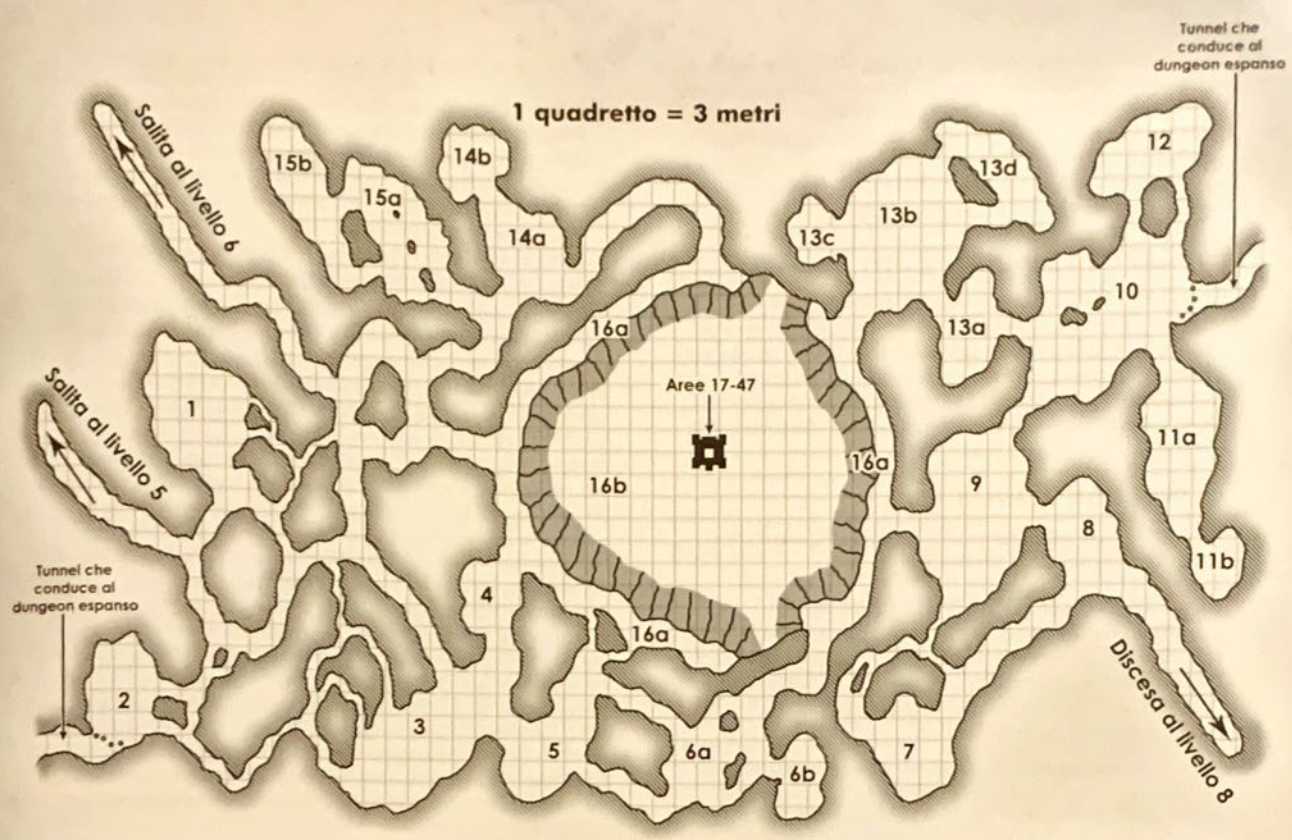
Avvertimento. Una grossa X è stata incisa sul pavimento del passaggio che conduce all'area 4.

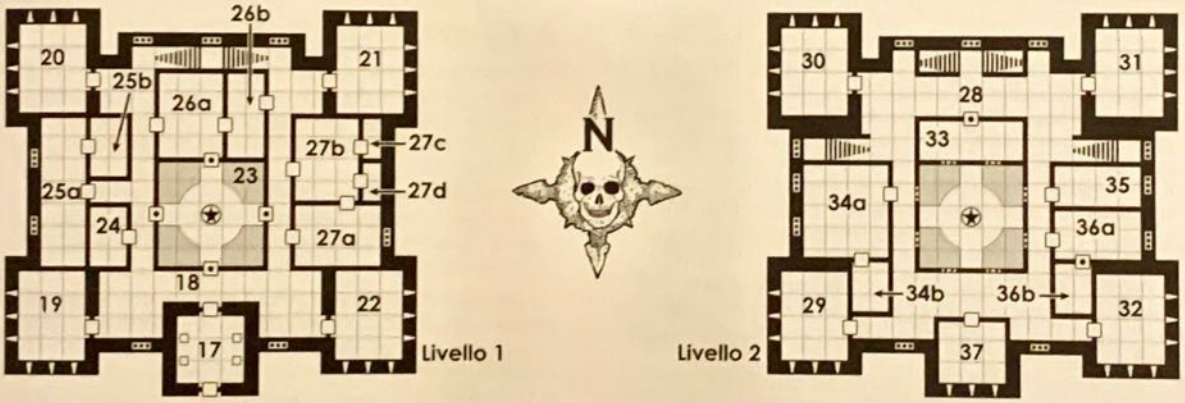
Tesoro

Sessanta pezzi di quarzo blu possono essere staccati dal trono. Ogni pezzo vale 10 mo.

4. Fossa di Limo

I giganti evitano questa caverna, poiché sanno che contiene una fossa di limo profonda 12 metri (gli avventurieri usano il più comune termine di sabbie mobili). Un personaggio





Mappa 7: Il Castello di Maddgoth

che esamina il pavimento o cerca trappole in altri modi individua il pericolo naturale effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10.

I personaggi possono evitare la fossa tenendosi entro 1,5 metri dalle pareti. Se cadono nella fossa, il DM risolve la situazione usando le regole delle sabbie mobili nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*.

5. Caverna degli Echi

I personaggi che entrano in questa caverna vuota sentono Gravillok, il gigante delle pietre nell'area 6a, che canticchia e lavora con lo scalpello. Due tunnel conducono in quella direzione e il rumore proviene da entrambi con la stessa intensità. Se i personaggi fanno rumore in quest'area, Gravillok li sente, smette di lavorare e accorre per indagare.

6. Sale in Lavorazione

Le pareti di queste caverne sono coperte di bassorilievi astratti, molti dei quali rimasti incompleti.

6a. Bassorilievo di Stonebones

Gravillok. Il **gigante delle pietre** usa uno scalpello per scolpire la parete tra i tunnel che conducono all'area 5.

Bassorilievi. Le pareti sono decorate con bassorilievi astratti e il pavimento è disseminato dei frammenti di pietra staccati dallo scalpello.

Se i personaggi lo colgono di sorpresa o lo affrontano ostilmente, Gravillok si ritira nell'area 13 gridando alla sua famiglia in Gigante: "Invasione! Mano alle armi! Siamo sotto attacco!" Il possente grido di Gravillok echeggia in tutto il livello. Per quello che riesce a ricordare, Gravillok non ha mai visto delle creature più piccole prima d'ora. Il suo istinto gli suggerisce di trattarli come parassiti e di schiacciarli con il suo randello pesante. Se i personaggi tentano di parlamentare e il gigante è in grado di capirli, interrompe l'attacco quanto basta per ascoltare ciò che hanno da dire, ma finisce per ignorare le loro parole, concludendo che gli intrusi devono essere i responsabili delle strane magie che tormentano la sua famiglia. I personaggi dovranno faticare molto per fargli cambiare idea.

Oltre al randello pesante, Gravillok porta con sé il suo scalpello preferito, troppo grande per essere usato efficacemente come strumento da un personaggio di taglia Media o inferiore.

Una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 effettuata con successo consente di identificare il bassorilievo di Gravillok come un'immagine alta 9 metri di Skoraeus Stonebones, il dio dei giganti delle pietre. Gravillok spera che Skoraeus si senta onorato a sufficienza dal suo bassorilievo da aiutarlo a catturare chiunque stia tormentando la sua famiglia.

6b. Rimessa degli Strumenti

I giganti delle pietre custodiscono i loro strumenti per lavorare la pietra in questa caverna. Gli strumenti sono troppo grossi e ingombranti per essere usati da qualcuno che non sia della stessa taglia dei giganti.

7. Fossa di Limo

Sul punto del pavimento in cui il tunnel nordest si congiunge a questa caverna, è stata incisa una grossa X (un segnale di avvertimento). Questa caverna contiene una fossa di limo come quella nell'area 4.

8. Strana Formazione Rocciosa

Basilisco Pietrificato. Quella che a prima vista sembra una formazione rocciosa acuminata che occupa il centro della caverna, in realtà, è un basilisco pietrificato.

Decorazioni. Sulle pareti e sul soffitto sono state incise spirali frastagliate, ma molte di quelle rozze decorazioni sono rimaste incomplete.

Tunnel in Discesa. Il tunnel che si inoltra a sudest scende di varie decine di metri fino al livello 8.

Centinaia di anni fa, prima dell'arrivo dei giganti delle pietre, un avventuriero usò uno specchio per ingannare un basilisco e colpirlo con il suo stesso sguardo pietrificante. Da allora il basilisco è diventato un elemento d'arredo di questa caverna. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione emanata da qualcosa nello stomaco del basilisco. È necessario fare a pezzi il basilisco per recuperare il tesoro contenuto al suo interno. Per spaccare il suo stomaco, è sufficiente un colpo d'arma ben assestato.

Tesoro. Lo stomaco del basilisco contiene un anello d'oro incastonato di seleniti (250 mo) e una *bacchetta della conduzione*. La bacchetta, un oggetto magico comune, contiene 3 cariche e non richiede sintonia. Un personaggio che impugna la bacchetta può usare un'azione per spendere 1 carica e generare la musica di un'orchestra agitandola nell'aria. La musica può essere udita entro una gittata di 18 metri e termina quando il personaggio smette di agitare la bacchetta.

La bacchetta recupera tutte le cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, si ode un triste suono di tuba mentre la bacchetta si sbriciola in cenere ed è distrutta.

9. Cattedrale di Pietra

Decorazioni. Questa camera è austera e solenne come si addice a una cattedrale. Le pareti sono state scolpite a formare eleganti archi, contrafforti e cortine rocciose. Il soffitto è ricoperto di enormi incisioni a forma di spirali e volute.

Formazioni Cristalline. Tre imponenti formazioni cristalline spuntano dal pavimento; ognuna è larga circa 3 metri e alta 4,5 metri. Il pavimento circostante è disseminato di frammenti di cristallo.

I giganti delle pietre mangiano i cristalli che crescono in questa camera. Cinque chilogrammi di cristalli equivalgono a un pasto nutriente per un gigante. Le formazioni cristalline ricrescono a un ritmo costante, grazie alla magia di Halaster. Per la maggior parte degli umanoidi, i cristalli non sono commestibili.

10. Il Flauto di Xorta

Xorta. Una **gigantessa delle pietre** solitaria si è stabilita in quest'area, voltando le spalle alla sua famiglia.

Pipistrelli. Dieci **pipistrelli giganti** dormono aggrappati al soffitto della caverna, con le ali avviluppate attorno al corpo.

Rocce. Sul pavimento irregolare, tra vari cumuli di sterco di pipistrello, giacciono le rocce che Xorta scaglia contro gli intrusi o chiunque giunga a disturbarla.

Xorta se ne sta sdraiata nell'alcova nord, parzialmente nascosta dalle colonne di roccia naturali che si innalzano davanti a lei. Usa il suo tratto Mimetismo nella Pietra per mimetizzarsi con l'ambiente circostante.

Xorta vorrebbe esplorare il resto di Sottomonte, ma i suoi genitori non vogliono che si allontani. Non è abbastanza coraggiosa da sfidarli e sa che non la lasceranno andare via.

Possiede un flauto di pietra lungo 120 cm e le piace suonarlo in quest'area perché la caverna ha una buona acustica. Tuttavia, deve ancora imparare a suonarlo bene e spesso dimentica le lezioni già apprese. Xorta non ricorda chi ha costruito il flauto (è stata lei) o in che modo il flauto è diventato magico, sa solo che ai pipistrelli giganti piace molto.

Se Xorta viene attaccata, può usare un'azione per suonare alcune note con il flauto e fare in modo che i pipistrelli si tuffino in picchiata e attacchino i nemici finché non suonerà di nuovo il flauto per farli smettere. Il flauto di pietra è troppo grosso per essere suonato dalle creature di taglia Media o inferiore e soltanto Xorta può usare il suo potere magico.

11. Caverna dello Smaltimento

In questa caverna aleggia il fetore della morte e i giganti la visitano solo raramente.

11a. Volti di Halaster

Volti di Pietra. Le pareti sono ricoperte da giganteschi volti di pietra di Halaster scolpiti. Ogni volto ha un'espressione diversa.

Cadaveri. Dozzine di cadaveri umanoidi in vari stati di decomposizione, inclusi alcuni ridotti a un cumulo di ossa ammuffite, giacciono accatastati come legna da ardere lungo le pareti.

I giganti delle pietre hanno incontrato Halaster in varie occasioni nel corso degli anni e hanno scolpito il suo volto dopo molte di quelle occasioni. Anche se i giganti non ricordano mai gli incontri precedenti, i volti di Halaster in questa caverna continuano ad accumularsi.

I giganti hanno iniziato a usare la caverna per riporre i cadaveri delle creature che sono costretti a uccidere. Ora che i duergar e i drow hanno fatto ritorno a Sottomonte in forze e che i bullywug del livello 8 sono diventati più aggressivi, questo genere di incontri si è fatto sempre più frequente. Anche in questo caso, i giganti non conservano alcun ricordo di quegli alterchi e non sanno cosa farsene dell'equipaggiamento delle creature uccise.

I cadaveri includono un drow, due quaggoth, cinque troglodi, sette hobgoblin, tre duergar, sei grimlock, nove bullywug e due umani (vecchi membri di un gruppo di avventurieri). I giganti delle pietre hanno lanciato le armi delle creature nella fossa di limo vicina (area 11b).

Tesoro. Il cadavere del drow indossa una corazza di piastre nera decorata con ragni di platino stilizzati. Questa *corazza di piastre +1*, fabbricata dai drow, perde il suo bonus di potenziamento se esposta alla luce del sole per 1 ora o più. Una perquisizione più dettagliata del drow consente anche di trovare uno scarabeo di ossidiana con il simbolo della Casata Freth (25 mo).

Uno dei cadaveri umani ha una dotazione da avventuriero le cui razioni sono andate a male e priva di torce. L'altro umano ha con sé degli arnesi da scasso.

11b. Fossa di Limo

Sul pavimento dello stretto tunnel che conduce a questa caverna, è stata incisa una grossa X (un segnale di avvertimento). Questa caverna contiene una fossa di limo come quella nell'area 4.

12. Muschio Commestibile

Condotto di Riscaldamento. Un condotto naturale nel pavimento mantiene questa caverna calda e umida.

Muschio. Sulle pareti cresce un fitto strato di muschio dorato che i giganti e gli umanoidi trovano appetitoso e nutriente. Il muschio viene fatto ricrescere dalla magia di Halaster e può essere strappato a ciuffi dalle pareti.

13. Alloggi dei Giganti

Questo complesso di caverne alte 9 metri funge da alloggio per la famiglia dei giganti delle pietre.

13a. Obsidia e Rhodos

Due **giganti delle pietre** di nome Obsidia e Rhodos sono stati incaricati di scolpire una serie di disegni astratti sul soffitto di questa caverna vuota. Per arrivare al soffitto, Obsidia sale sulle possenti spalle di suo fratello e usa uno scalpello per rifinire le parti più grezze.

Tra tutti i giganti di questo livello, Obsidia e Rhodos sono i meno fanatici delle antiche usanze e quelli che più probabilmente sono disposti a tollerare la gente piccola. Se i personaggi li corrompono con metalli preziosi, gemme o oggetti d'arte per un valore totale di almeno 500 mo, possono convincere i giganti a lasciarli passare o a scortarli fino al tunnel che conduce al livello 8.

13b. Dimora dei Giganti

Bassorilievi e Rocce Sparse. Le pareti e il tetto a cupola sono decorati con i bassorilievi scolpiti dai giganti delle pietre. Ai piedi di ogni bassorilievo giace un cumulo di detriti rocciosi.

Speleosa. Se non viene interrotta, la **gigantessa delle pietre** Speleosa se ne sta seduta al centro della caverna a ripulire e levigare un cumulo di gemme d'ambra, usando uno straccio di pelo di pipistrello.

Otto. Il **drago fatato** Otto fa la sua comparsa per seminare confusione poco dopo l'arrivo dei personaggi.

Se Speleosa nota degli intrusi in casa sua, afferra delle rocce dai cumuli sparsi nella stanza, ordina a Obsidia e Rhodos (vedi l'area 13a) di fare altrettanto e cerca di distruggere gli invasori. Tentare di ragionare con Speleosa mentre scaglia le rocce non è impresa da poco e la gigantessa non si lascia corrompere. Se però uno o più dei suoi figli sono in pericolo di vita, Speleosa si calma e inizia a negoziare affinché le vengano restituiti sani e salvi.

Mentre i personaggi si occupano di Speleosa, il drago fatato invisibile entra in volo nella caverna, diventa momentaneamente visibile mentre lancia *terreno illusorio* e poi diventa di nuovo invisibile con un'azione bonus. I personaggi con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 17 scorgono il piccolo drago per un istante prima che torni invisibile. Nei turni successivi, Otto torna in volo al castello di Maddgoth. L'incantesimo di Otto sostituisce interamente le aree 10, 12 e 13 con una foresta silvana. Le pareti della caverna permangono, ma sono celate dall'illusione. Ogni gigante delle pietre nell'area influenzata si ritrova in un terreno che gli è completamente sconosciuto e cede al panico. I giganti tendono a incolpare i personaggi dell'accaduto, e dissolvere la magia del drago fatato non serve a molto per tranquillizzarli. Se i personaggi non fuggono, i giganti li attaccano, spinti dalla paura.

Tesoro. Speleosa ha accumulato trenta gemme d'ambra (100 mo ciascuna).

13c. Alcova del Tesoro

Sulle pareti di questa profonda alcova, è stata scavata una serie di nicchie all'altezza di 4,5 metri. I giganti delle pietre custodiscono qui i tesori che accumulano.

Tesoro. Le nicchie contengono un barilotto di legno da 20 litri pieno di pece, una maschera di alabastro che riproduce il volto di un troll, ma a cui manca il naso (25 mo), un sacchetto coperto di brillantini che contiene 250 mo e una statua a grandezza naturale di 400 kg che riproduce le fattezze di Halaster, ma dipinta di blu.

La statua di Halaster ha una *gemma elementale* (aria) al posto del cuore. Per recuperare questa gemma, è necessario

spaccare o disintegrare la statua. Effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12, un personaggio può usare un'azione per buttare a terra la statua dal ripiano in cui si trova, facendola a pezzi quando si schianta sul pavimento.

13d. Caverna del Riposo

I giganti delle pietre si recano qui a riposare quando sono stanchi. Questa caverna è priva di mobili o suppellettili.

14. Tana degli Orsi delle Caverne

In queste caverne l'odore di animali è molto forte: una conseguenza più che naturale della presenza degli orsi delle caverne che Qurrok tiene in quest'area.

14a. Orsi delle Caverne Adulti

Due orsi delle caverne adulti (si usano le statistiche dell'**orso polare**) riposano in quest'area. Questa coppia attacca ogni creatura che non riconosce, per difendere i propri cuccioli nell'area 14b. Il pavimento della loro tana è disseminato di ossa rosicchiate.

14b. Orsi delle Caverne Giovani

Due orsi delle caverne cuccioli (si usano le statistiche dell'**orso nero**) dormono e giocano in quest'area. Qurrok ha svuotato e scavato alcune grosse rocce dove i cuccioli possono rintanarsi o arrampicarsi.

15. Covo di Qurrok

I giganti delle pietre hanno smesso di scolpire queste caverne quando hanno trovato uno strato soffice di arenaria dietro una superficie di solida roccia. Qurrok ha fatto di quest'area il suo covo privato.

15a. Caverna Incompleta

Alcune colonne di roccia naturale sorreggono il soffitto della caverna, le cui pareti sono decorate con i bassorilievi incompleti di giganti delle pietre allampanati nell'atto di scagliare rocce. Al di là di questo, la caverna è vuota.

15b. Palestra

Le pareti di questa caverna sono prive di bassorilievi. Sul pavimento all'estremità nord, giacciono dei bilancieri di pietra e dei dischi di pietra con un foro al centro, impilati l'uno sull'altro. Qurrok (vedi l'area 16a) si allena in quest'area, usando i bilancieri e i macigni come pesi.

16. Caverna Centrale

Questa caverna sferica del diametro di 54 metri ha un soffitto a cupola e un pavimento a conca. Lungo il perimetro corrono delle cornici di pietra (area 16a) che abbracciano quasi tutta la camera. Se una creatura viene scalzata da una cornice, cade rotolando lungo le pareti incurvate fino al fondo della caverna (area 16b), disseminata di rocce, di ossa e dei corpi senza vita di due umber hulk.

Al centro della caverna, sospeso a 3 metri d'altezza sopra una guglia di mithral alta 24 metri che spunta dal pavimento, si erge il castello di Maddgoth. Il castello di pietra è situato a più di 18 metri dalle cornici, quindi si trova oltre il raggio della scurovisione di molte creature. I giganti delle pietre non l'hanno mai notato per questo motivo.

Il castello sembra abbastanza piccolo da essere contenuto in un cubo con spigolo di 6 metri e fluttua al centro di una sfera invisibile di trasmutazione del raggio di 12 metri, che rimpicciolisce tutte le creature e gli oggetti nella sua area a un dodicesimo della loro taglia normale. Per esempio, un individuo alto 1,8 metri diventa alto 15 cm. Quei personaggi che entrano nella sfera capiscono che è successo qualcosa quando il castello di Maddgoth incombe improvvisamente sopra le loro teste dodici volte più grande di come l'avessero visto.

Una creatura o un oggetto rimpicciolito torna alla sua taglia normale quando esce dalla sfera, che è generata dalla guglia di mithral. Non è consentito alcun tiro salvezza per resistere all'effetto rimpicciolente e nulla, al di fuori di un intervento divino, può sopprimere la magia della guglia. La guglia è resistente ai danni e genera un campo di repulsione magica che impedisce alle creature di avvicinarsi a meno di 1,5 metri da essa.

Quando Halaster creò la guglia di mithral, escluse certe creature e oggetti dal suo effetto restringente. La guglia vera e propria è immune all'effetto, come anche l'omuncolo di Maddgoth. Anche i draghi fatati sono immuni all'effetto restringente e probabilmente anche altre creature e oggetti, scelti esclusivamente in base ai capricci del Mago Folle.

16a. Cornici

Queste cornici sporgenti si trovano a 27 metri d'altezza rispetto al pavimento della caverna e possono essere percorse senza rischi.

16b. Pavimento della Caverna

Qurrok. Se nessuno ha dato l'allarme, il **gigante delle pietre** Qurrok sta setacciando il fondo della caverna in cerca di rocce e depositi di gemme interessanti.

Cadaveri. Tra le rocce sul fondo della caverna, giacciono i cadaveri marcescenti di due umber hulk uccisi da Qurrok nelle caverne ovest.

Qurrok considera il suo corpo un tempio e lo ha modellato e affinato alla perfezione. Grazie al costante esercizio fisico, dispone di vantaggio a tutte le prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.

Ogni volta che Qurrok perde la memoria, si dimentica delle precedenti escursioni sul fondo di questa caverna. Si cala fino al pavimento, scopre la guglia di mithral e cerca di scalarla per scoprire cosa c'è sulla cima. Respinto e scoraggiato dal campo di repulsione che circonda la guglia, inizia a setacciare il pavimento della caverna in cerca di tesori.

Quando qualcuno dà l'allarme nelle caverne intorno a quest'area, Qurrok si arrampica fino alla cornice più vicina al rumore. Se così facendo giunge nei pressi dei suoi orsi delle caverne addomesticati nell'area 14, li chiama al suo fianco con un ruggito tonante, simile a quello di un orso.

A Qurrok piacciono le sfide fisiche: non si sottrae a un combattimento e non si ritira da uno scontro, a meno che non sia sua madre Speleosa a ordinarglielo.

Il Castello

Halaster aveva costruito questo castello affinché fungesse da residenza temporanea per i suoi ospiti, per poi abbandonarlo quando decise che in realtà non voleva alcuna compagnia.

Cadere dal Castello di Maddgoth

Se una creatura ridotta a un dodicesimo della sua taglia normale cade dal castello, percorrerà oltre 180 metri relativi prima di schiantarsi sul pavimento della caverna a causa dell'effetto restringente che circonda il castello: ogni metro di caduta reale equivale a 12 metri di caduta relativa. Dal suo punto di vista, la creatura sembra cadere di varie centinaia di metri prima di crescere improvvisamente di dodici volte per gli ultimi 12 metri prima dell'impatto. Dato che l'effetto restringente crea un'ulteriore distanza relativa tra la creatura e il pavimento della caverna, una caduta da un qualsiasi punto del castello infligge 20d6 danni contundenti per l'impatto.

L'occupazione del castello da parte di Maddgoth finora non ha sollevato obiezioni da parte di Halaster e non è chiaro se i due maghi si siano mai incontrati.

Quei personaggi che si avvicinano al castello possono esaminarlo in cerca di un punto d'accesso. L'entrata principale è costituita da una porta alla base della torre sud (area 17). Il castello è inoltre dotato di un cortile aperto (area 23), le cui porte conducono alle aree del primo livello. Il drago fatato preferisce usare una botola segreta sul tetto (area 47). Le torri agli angoli sono inoltre dotate di feritoie che i personaggi Piccoli possono attraversare stringendosi e la struttura centrale è dotata di finestre protette da sbarre di cristallo solide quanto l'acciaio e distanziate 15 cm l'una dall'altra.

Il castello di Maddgoth è ora controllato dal drago fatato Otto, la cui rivendicazione di proprietà è basata sul concetto "l'ho trovato io, quindi è mio e tu non puoi averlo". Il castello è una splendida struttura: le pareti, i pavimenti e i soffitti alti 6 metri di pietra grigia liscia non possono essere danneggiati o alterati magicamente, se non tramite incantesimi *desiderio*. Nelle pareti interne, sono incastonati dei blocchi di vetro colorato, che sono spenti quando i personaggi arrivano per la prima volta, ma si accendono per proiettare una luce colorata intensa, quanto quella generata da un incantesimo *fiamma perenne*, se qualcuno tira una leva nell'area 37. La magia di Maddgoth mantiene la temperatura all'interno del castello a 22 gradi, ma i personaggi possono spegnere questo riscaldamento magico tirando un'altra leva nell'area 37.

Le porte esterne sono fatte di pietra, sono dotate di cardini di adamantio e, come le pareti del castello, sono resistenti ai danni. Le porte interne sembrano eleganti finestre di vetro istoriato dotate di cardini di ferro su un lato. Ognuna include dei pannelli di vetro colorato sorretti da una cornice di ferro e anche le maniglie sono fatte di ferro. Una porta interna chiusa a chiave può essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15, oppure può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Sfondando il pannello di vetro di una porta, si crea un'apertura abbastanza grande da essere attraversata da una creatura.

Quei personaggi nei pressi del castello o al suo interno si rimpiccioliscono a un dodicesimo della loro taglia normale assieme al loro equipaggiamento. Quasi tutti coloro che incontrano all'interno del castello sono stati ridotti allo stesso modo, impartendo alla situazione una parvenza di normalità. L'omuncolo di Maddgoth e il drago fatato Otto sono due eccezioni degne di nota; per gli incontri all'interno del castello, si usano le loro statistiche modificate.

17. Entrata Principale

Non c'è alcun pianerottolo o altra superficie su cui poggiarsi all'entrata del castello, ma alla porta principale è stato appeso un rozzo cartello di legno su cui sono tracciate le parole "Castello di Otto" in Draconico. La porta esterna non è chiusa a chiave, ma chi la apre innesca un incantesimo *allarme* permanente che echeggia nelle aree 18, 28 e 38. Questo allarme avverte il drago fatato e l'omuncolo di Maddgoth che sono giunti dei visitatori, anche se nessuna delle due creature si disturberà in alcun modo ad accoglierli.

La stanza contiene quanto segue:

Piedistalli. Quattro piedistalli di marmo bianco sono allineati lungo le pareti est e ovest. Sopra a ogni piedistallo, è stata collocata un'ampolla in vetro verde opaco con un tappo.

Servitori. Quattro **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A) stanno spolverando i piedistalli e le ampolle, usando piumini fatti di penne di cockatrice.

Ampolle Verdi

Se qualcuno stappa o rompe un'ampolla verde, libera una nube di gas velenoso invisibile chiamata essenza di etere. Il gas riempie una sfera del raggio di 3 metri e si dissipa nel giro di pochi secondi. Ogni creatura all'interno della nube nel momento in cui essa si forma deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti diventa avvelenata per 8 ore. Le creature avvelenate in questo modo cadono prive di sensi, ma si risvegliano se subiscono danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarle scuotendole.

Servitori Inosservati Viventi

Se qualcuno attacca un servitore, gli sottrae il suo piumino o disturba in qualsiasi altro modo i contenuti di questa stanza, ha inizio un combattimento. Al loro primo turno dopo avere tirato per l'iniziativa, i servitori inosservati viventi fanno cadere le ampolle verdi dai loro piedistalli, che si schiantano a terra e liberano le nubi di gas velenoso (che non ha effetto sui servitori inosservati). I servitori non hanno armi, ma possono usare le armi lasciate cadere dalle creature prive di sensi a causa del gas velenoso.

I servitori inosservati viventi sono vincolati a questa camera e non possono andarsene di loro spontanea volontà.

18. Corridoi di Pietra

Esiste una probabilità del 50 per cento che l'omuncolo di Maddgoth si aggiri per questi corridoi. L'ultima cosa che desidera è che altri invasori se ne vadano in giro per la

Il Gioco di Otto

Il drago fatato Otto trascorre buona parte del suo tempo aggirandosi per i corridoi del castello (le aree 18, 28 e 38) e di tanto in tanto fa un sonnellino nell'area 43a. Quando è sveglio, il drago fatato preferisce restare invisibile e fare qualche scherzo agli ospiti.

Lo scherzo preferito di Otto è avvicinarsi di nascosto a un ospite, avvilupparlo in una nube di gas esilarante e allontanarsi sempre mantenendosi invisibile. Il suo secondo scherzo preferito è lanciare *mano magica* e usare l'appendice spettrale per picchiettare sulla spalla di qualcuno. Ogni volta che fa uno scherzo del genere, il drago fatato ha una probabilità del 25 per cento di tradire la sua posizione con una risatina. Il drago fatato dovrà poi cambiare posizione al suo turno successivo per evitare di essere catturato.

Per lanciare un incantesimo che richiede concentrazione, il drago fatato è obbligato a diventare visibile (fatto questo potrà muoversi e lanciare un incantesimo che non richieda concentrazione, come *spruzzo colorato* o *terreno illusorio*, e usare la sua azione bonus per diventare di nuovo invisibile). Otto fa attenzione a lanciare quegli incantesimi che richiedono concentrazione, in quanto non può concentrarsi sull'incantesimo e restare invisibile allo stesso tempo. Normalmente lancia *immagine speculare* prima di lanciare un incantesimo che richiede concentrazione, confidando che le sue immagini lo proteggeranno mentre lui mantiene la concentrazione sull'incantesimo. Se Otto riesce a incapacitare un ospite, cerca di rimuovere le armi e l'equipaggiamento di quell'ospite e poi dedica l'ora successiva a nascondere quegli oggetti in giro per il castello.

Otto tiene in serbo il suo incantesimo *metamorfosi* per un avversario veramente pericoloso, trasformando quell'avversario in una rana prima di darsi alla fuga frettolosamente.

Se i personaggi si sbarazzano dell'omuncolo di Maddgoth, diventano i beniamini del drago fatato, che si offre di pagare 50 mo per ogni oggetto insolito che gli consegneranno. Otto colleziona oggetti insoliti e possiede un deposito segreto di monete (vedi l'area 43b).

dimora del suo padrone, quindi li attacca. Una volta ucciso, si dissolve e si riforma nell'area 25.

19. Deposito Sudovest

Una minuscola moneta di rame è stata conficcata nello stipite della porta e può essere avvistata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Otto colloca queste monete negli stipiti delle porte per tenere conto di dove è stato l'omuncolo. Se la porta viene aperta, la moneta cade a terra con un leggero tintinnio.

Questa stanza è piena di cianfrusaglie dal pavimento al soffitto. Per buona parte si tratta di oggetti senza valore, ma se i personaggi trascorrono 1 ora a ispezionare il cumulo, possono trovare oggetti comuni tratti dalla tabella "Equipaggiamento d'Avventura" del *Player's Handbook* per un valore totale di 10 mo.

20. Deposito Nordovest

Nello stipite di questa porta, è stata conficcata una moneta d'argento (vedi l'area 19). All'interno la stanza è sgombra e pulita, e costituisce un buon punto di sosta dove i personaggi possono riposarsi.

21. Deposito Nordest

Nello stipite di questa porta, è stata conficcata una moneta d'oro (vedi l'area 19). All'interno le pareti della stanza sono occupate da file di scaffali vuoti.

22. Deposito Sudest

Nello stipite di questa porta, è stata conficcata una moneta di electrum (vedi l'area 19). La stanza ha i tratti seguenti:

Contenitori. Centinaia di forzieri e bauli vuoti di ogni forma e dimensione sono stati meticolosamente impilati, formando degli stretti corridoi tra una pila e l'altra.

Arco. Lungo la parete nord, nascosto da una pila di forzieri e bauli, è incassato un arco di pietra. Nel tratto di parete all'interno dell'arco, è stato scritto un indovinello in Comune.

Portale Arcuato per il Livello 9

L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Sulla parete interna all'arco, è stato scritto l'indovinello seguente in Comune: "Cosa compare una volta in un'ora, due volte con il solleone e mai con la luna?" La risposta è "la lettera O". A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se qualcuno fornisce la risposta esatta a voce alta, mentre si trova entro 9 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 10° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 42 del livello 9, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

23. Cortile

Statua. Al centro di questo cortile aperto, circondato da un giardino di sassolini di cristallo scintillanti, si erge una statua alta 2,7 metri di un mago umano grassoccio che indossa un elmo con due alette simili a lame, raffigurato nell'atto di leggere un libro degli incantesimi. La statua è rivolta a sudovest e sul piedistallo su cui poggia è inciso il nome "MADDGOTH".

Porte. I sentieri che si diramano dalla statua terminano davanti a quattro porte di pietra chiuse a chiave magicamente (vedi sotto).

Finestre. Dai due piani soprastanti, una serie di finestre protette da sbarre di cristallo si affaccia sul cortile.

Tirando la leva esatta nell'area 37, tutte le porte che conducono al cortile si aprono. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile può aprire una porta. Ogni volta che un incantesimo del genere viene lanciato nel cortile, una lama di forza come quella creata dall'incantesimo *spada di Mordenkainen* si materializza accanto alla statua. Ogni spada agisce a conteggio di iniziativa 17. Nel proprio turno, una spada vola di un massimo di 6 metri verso la creatura più vicina ed effettua un attacco in mischia contro di essa (+8 al tiro per colpire), infliggendo 3d10 danni da forza se colpisce. Una spada permane per 1 minuto o finché non viene dissolta con successo (CD 17) e può inseguire le creature anche oltre i confini del cortile.

Gli occhi della statua tradiscono un barlume di follia e l'elmo del mago è una riproduzione dell'elmo magico di Maddgoth (che si trova nell'area 25b). Proprio come il castello, nemmeno la statua può essere danneggiata o alterata in alcun modo. Sulle pagine del libro degli incantesimi aperto, è inciso l'incantesimo *spada di Mordenkainen*. Un mago può fare un calco dell'incantesimo e copiarlo in un libro degli incantesimi vero e proprio.

24. Bagno e Latrina

Specchiera. Contro la parete nord, è stata collocata una specchiera. Sul ripiano sono disposte fiale di profumo, pettini, spazzole e piumini da cipria.

Vaso da Notte. Lungo la parete ovest, si trova un'elegante poltrona di legno con un vaso da notte dorato piazzato sotto di essa. Quattro sottili libri sono stati poggiati su un tavolino accanto alla poltrona (vedi "Libri" più sotto).

Vasca da Bagno. Una vasca da bagno in marmo dalle zampe artigliate è stata collocata lungo la parete sud. Alcuni asciugamani sono appesi a una fila di ganci al di sopra della vasca.

Libri

Uno dei libri ha una copertina di legno consumata e contiene una raccolta di aneddoti umoristici. Un altro sembra essere un diario: ha una copertina di pelle tinta in color borgogna e ricamata in oro e le pagine profumate narrano le storie d'amore di una nobildonna scomparsa da tempo. Il terzo libro, privo della copertina, contiene le traduzioni in Elfico delle frasi e degli idiomi più comuni in Orchesco. L'ultimo libro è rilegato in pelle di uccello stigeo e contiene varie ricette di dolci. Nessuno di questi libri ha un valore.

Tesoro

I personaggi possono saccheggiare dieci fiale di profumo (5 mo ciascuna), un pettine d'argento incastonato di turchesi (25 mo), una spazzola decorata allo stesso modo (25 mo) e un vaso da notte dorato (125 mo).

25. Studio di Maddgoth

In preda alla frustrazione per l'assenza del suo maestro, l'omuncolo sovradimensionato di Maddgoth ha devastato queste camere.

25a. Tana dell'Omuncolo

Un tempo questa sfarzosa stanza ospitava armadietti di esotico legno pregiato carichi di tomi rilegati in cuoio, ma ora al suo interno regna il caos. Il pavimento è coperto di

uno strato di spazzatura che arriva alla caviglia, tutto ciò che resta dei vecchi mobili della stanza. L'omuncolo (vedi "L'Omuncolo di Maddgoth" a pagina 96) si erge al centro della devastazione (se i personaggi hanno già incontrato e distrutto l'omuncolo, quest'ultimo si è riformato magicamente in questa stanza).

L'arrivo degli avventurieri induce l'omuncolo a frugare tra i detriti sul pavimento. Dopo un minuto di ricerche, l'omuncolo trova una pagina strappata su cui è disegnato un drago sorridente con le ali da farfalla: lo mostra ai personaggi, strappa la pagina in mille pezzettini che butta in aria come coriandoli e poi fissa a lungo i personaggi. Se i personaggi si offrono di uccidere il drago fatato, l'omuncolo li conduce fino all'area 25b, si sporge all'interno dello specchio in quell'area, ne estrae l'elmo di Maddgoth e lo consegna al personaggio più vicino.

25b. Studio di Maddgoth

I pannelli di vetro istoriato su questa porta sono stati sfondati, creando dei varchi che consentono ai personaggi di vedere cosa si trova nella stanza.

Trofei. Dozzine di bacchette, bastoni, verghe e globi sono appesi alle pareti intonacate.

Specchio. Alla parete est, è appeso uno specchio ovale alto 1,5 metri e sorretto da una cornice di pietra; la parte alta è scolpita per riprodurre le fattezze di un omuncolo che sbadiglia (vedi "Specchio Magico" più sotto).

Mobili. Una scrivania e una poltrona composte da pile di libri laccati sono state collocate vicino alla parete nord.

Baule. Un baule di ferro con un lato di 60 cm è stato poggiato su un tappeto circolare polveroso al centro della stanza. Nel coperchio del baule, rimasto aperto, è infilata una chiave di ferro (Maddgoth ha svuotato il baule prima di lasciare il castello).

Le bacchette, i bastoni, le verghe e i globi appesi alle pareti sono i trofei sottratti da Maddgoth ai maghi che ha ucciso. Possono essere staccati dalle pareti facilmente e ognuno di essi è utilizzabile come focus arcano.

Maddgoth si è impossessato dei libri magici di dozzine di maghi morti e li ha usati per costruire la sua poltrona e la sua scrivania. Se un personaggio esamina i mobili, nota che alcuni libri degli incantesimi sembrano più vecchi di altri e capisce che dovevano appartenere a molti maghi diversi. Uno spesso rivestimento di lacca dota i due mobili di una patina simile al vetro e impedisce che i libri siano aperti. I personaggi possono spaccare la scrivania e la poltrona per recuperare dodici libri degli incantesimi intatti, nove dai resti della scrivania e tre dai resti della poltrona. I libri restanti sono troppo danneggiati per essere letti o riutilizzati.

Per determinare il contenuto di un particolare libro degli incantesimi, il DM tira un d6. Il libro contiene quattro incantesimi da mago di ogni livello fino al risultato ottenuto dal tiro del dado (incluso quel numero). Per esempio, con un risultato di 3, un libro degli incantesimi contiene quattro incantesimi di ogni livello dal 1° al 3°. Gli incantesimi vanno scelti dalla lista degli incantesimi da mago.

Specchio Magico. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno allo specchio, che è incollato alla parete tramite una *colla meravigliosa* e non può essere staccato senza rompersi. Un incantesimo *identificare* o una magia simile rivela che si tratta di un congegno magico di conservazione, attivabile dal contatto con un focus arcano.

La superficie riflettente dello specchio diventa liquida per 1 minuto se toccata da un costrutto o da un oggetto utilizzabile come focus arcano. Una creatura può protendere la mano all'interno del liquido ed estrarne un elmo che appartiene a Maddgoth. L'elmo, fatto di mithral, è dotato di alette simili a lame. Se lo specchio va in pezzi quando l'elmo si trova al suo interno, l'elmo è perduto per sempre.

Tesoro. L'elmo di Maddgoth è un oggetto magico molto raro. Qualsiasi umanoide può entrare in sintonia con l'elmo; una volta in sintonia, una creatura che indossa l'elmo ottiene immunità a tutti i danni finché si trova nel castello di Maddgoth, sul suo tetto o nel suo cortile. Se l'elmo viene portato fuori dal castello, si sbriciola in polvere ed è distrutto.

26. Sculture in Argilla

In queste camere aleggia un marcato odore di argilla essiccata.

26a. Mattoni da Costruzione

Questa camera contiene vari cumuli di minuscoli mattoni d'argilla a incastro che emanano un'aura magica di trasmutazione se esaminati tramite un incantesimo *individuazione del magico*. Questi mattoni possono essere assemblati per formare un singolo oggetto Grande, due oggetti Medi o quattro oggetti Piccoli. Una scultura si anima su comando del suo creatore, come se fosse influenzata da un incantesimo *animare oggetti*, e resta animata e sotto il controllo del suo creatore per 1 ora. La scultura è distrutta e si sbriciola in polvere argillosa, quando scende a 0 punti ferita, quando è bersagliata con successo da un incantesimo *dissolvi magie* (CD 15) o quando l'effetto termina.

26b. Vecchia Argilla

Forno. Nella parete sud è stato costruito un forno di pietra.

Blocchi e Stampi. Dozzine di blocchi di argilla essiccata da 2,5 kg e vari stampi di pietra sono stati impilati sugli scaffali al centro della stanza.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno al forno, che viene usato per cuocere minuscoli blocchi di argilla come quelli custoditi nell'area 26a. L'argilla sugli scaffali è troppo vecchia e friabile per essere utilizzata.

27. Sala da Pranzo e Cucina

Negli stipiti delle porte esterne di queste stanze, sono state conficcate delle monete di rame (vedi l'area 19).

27a. Sala da Pranzo

Campanello. Quando uno o più umanoidi entrano in questa stanza, un campanello magico suona.

Tavolo da Pranzo. Il centro della stanza è occupato da un tavolo da pranzo in marmo verde circondato da dodici sedie in legno di quercia con lo schienale alto.

Alcuni istanti dopo che il campanello ha suonato, i sei **servitori inosservati viventi** dell'area 27b entrano dalla porta nord e iniziano a imbandire il tavolo per un banchetto. Una volta apparecchiato il tavolo, porgono le sedie agli ospiti e iniziano a versare vino nei calici prima di servire una cena con tanto di dolce finale.

27b. Cucina

Questa stanza contiene tavoli, stufe, calderoni, utensili da cucina e cibo in vari stati di preparazione. Tutto il cibo viene creato magicamente e sembra fresco. Le credenze contengono zuppiere, vassoi, calici e boccali smaltati, nonché posate e candelieri d'argento in abbondanza.

Se non sono stati incontrati nell'area 27a, sei **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A) lavorano in cucina. Cercano di sospingere gentilmente chiunque entri in cucina verso la porta più vicina. Gli intrusi che si rifiutano di andarsene vengono attaccati. I servitori sono confinati nell'area 27 e non possono lasciare queste camere di loro spontanea volontà.

27c. Dispensa

Gli scaffali di quest'area sono carichi di grano, carne secca e altre scorte alimentari. Grazie alla magia di Maddgoth, il cibo è perfettamente conservato fintanto che resta nel castello.

27d. Bevande Gustose

Le mensole incurvate di questa stanza sono cariche di vasi, brocche, barili e bottiglie contenenti liquidi di ogni genere. È possibile trovare sia le bevande più comuni che quelle più esotiche, che non si esauriscono mai grazie ai numerosi incantesimi lanciati su questa stanza. Questi liquidi evaporano rapidamente se rimossi dal castello.

28. Corridoi Eleganti

I corridoi di questo livello si uniscono per formare un circuito. Hanno i tratti seguenti:

Decorazioni. I pavimenti sono coperti di lunghi tappeti violacei orlati d'oro e ritratti incorniciati in legno di vari maghi adornano le pareti. Là dove i corridoi si allargano, alcune sedie in legno di quercia scolpite e imbottite di velluto rosso sono a disposizione dei visitatori stanchi. Davanti a ogni sedia, è presente anche un poggiapiedi.

Finestre. Queste finestre sono protette da una fila di sbarre di cristallo e si affacciano sul cortile (area 23).

Se i personaggi non hanno già incontrato e sconfitto Otto altrove, il drago fatato invisibile si aggira in questi corridoi (vedi "Il Gioco di Otto" a pagina 101).

29. Camera degli Ospiti Sudovest

Nello stipite di questa porta, è stata incastrata una moneta di electrum (vedi l'area 19). Questa stanza presenta i seguenti elementi:

Mobili. Un comodo letto, un armadio elegante, un paravento a tre ante e un baule vuoto dalle zampe artigliate arredano la stanza. Il pavimento è coperto da stravaganti tappeti.

Arco. Al centro della parete nord, è incassato un arco di pietra.

Portale Arcuato per il Livello 11

Sulla chiave di volta dell'arco, è incisa l'immagine di una mano che stringe una torcia accesa. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una torcia accesa viene portata entro 1,5 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'11° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 16 del livello 11, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

30. Camera degli Ospiti Nordovest

Nello stipite di questa porta, è stata conficcata una moneta d'argento (vedi l'area 19). Questa stanza ha i tratti seguenti:

Mobili. Un letto con una pila di cuscini, un armadietto alto 1,2 metri e un baule da marinaio vuoto arredano questa stanza. Il pavimento è coperto di tappeti decorati con onde marine stilizzate.

Nave in Bottiglia. Sopra l'armadietto, fa bella mostra di sé una grossa bottiglia contenente un magnifico modellino di una nave lunga.

Ritratto. Dietro la bottiglia, è appeso al muro un grande ritratto incorniciato di un vecchio dai capelli scarmigliati (Halaster) che osserva la bottiglia con un bagliore di follia negli occhi.

Il modellino della nave lunga misura 135 cm in lunghezza e 37,5 cm in larghezza, ed è all'interno di una bottiglia di vetro tappata, che misura a sua volta 150 cm in lunghezza e 45 cm in larghezza. La bottiglia poggia su un fianco, sorretta da un supporto in legno, ed è trasportabile. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno alla nave.

Un incantesimo *identificare* o una magia simile lanciato sul modellino rivela che si tratta di una nave lunga vera e propria ridotta magicamente a un dodicesimo della sua taglia normale. L'incantesimo rivela inoltre che l'unico modo di riportare la nave alla sua taglia normale (16,2 metri per 4,5 metri) è toccare la nave pronunciando la parola d'ordine appropriata: "Il nostro viaggio ha inizio!" Una volta che la nave torna alla sua taglia normale, diventa una nave lunga ordinaria (del valore di 10.000 mo intatta) e non può essere di nuovo rimpicciolita. Se viene riportata alla normalità in uno spazio troppo piccolo per contenerla, come ad esempio in questa camera, la nave si spezza ed è distrutta. Le creature vicine potrebbero subire danni dal fasciame che si schianta, a discrezione del DM. La nave non è influenzata dalla magia rimpicciolente del castello di Maddgoth.

31. Camera degli Ospiti Nordest

Odore. Da questa stanza proviene il tenue odore di carbone bruciato.

Mobili. Un letto a baldacchino è situato contro la parete sud e le sue tende nere sono calate. Gli altri mobili includono un attaccapanni accanto alla porta, un forziere vuoto dalle zampe artigliate, un armadio vuoto con uno stretto specchio all'interno dell'anta e una scrivania con sedia abbinata.

L'odore di carbone si fa più intenso man mano che ci si avvicina al letto. Se un personaggio apre le tende calate, rivela lo scheletro carbonizzato di un umano che giace sul letto, avvolto in una veste bruciata, che stringe in mano il troncone annerito di una bacchetta di legno. Il letto è privo di danni, anche se le coperte sono macchiate della cenere dei resti scheletrici. Lo scheletro è tutto ciò che resta di Aggorax Darksworn, un mago intrappolato e ucciso da Maddgoth molto tempo fa.

32. Camera degli Ospiti Sudest

Nello stipite di questa porta, è stata conficcata una moneta di rame (vedi l'area 19). Tutti i mobili di questa stanza sono stati fabbricati in pietra arenaria. Questa stanza ha i tratti seguenti:

Mobili. Una pipa ad acqua d'ottone è stata poggiata su un tavolino accanto a un divano coperto di cuscini al centro della stanza. Due letti sono posizionati contro la parete nord.

Forzieri. Ai piedi di ogni letto, è stato collocato un forziere di pietra con un coperchio piramidale (i forzieri sono vuoti).

Decorazioni. Sul tratto di parete tra un letto e l'altro, è appeso un disco di pietra arenaria del diametro di 2,1 metri, su cui è scolpito il volto furente di una medusa.

33. Lo Slaad nell'Ottobasso

La porta di questa stanza è chiusa a chiave e la chiave è andata perduta.

Finestre. Due finestre protette da sbarre di cristallo si affacciano sul cortile (area 23).

Mobili. Quattro poltrone imbottite sono disposte attorno a un tavolino circolare centrale.

Ottobasso. Un ottobasso, un violino alto circa 3,6 metri, occupa l'angolo nordest. Il suo arco giace sul pavimento accanto ad esso. All'interno dell'ottobasso, è intrappolato un vecchio uomo nudo (uno **slaad grigio** che usa la sua capacità di mutaforma).

Maddgoth ha rimosso la gemma del controllo dello slaad e, per divertirsi, ha ordinato alla creatura di strisciare all'interno dell'ottobasso e di restarci.

Il vecchio afferma di essere Zartem, un mago che Maddgoth ha invitato al castello per cena. Racconta che Maddgoth ha rubato il suo libro degli incantesimi e ha usato la magia per intrappolarlo all'interno dell'ottobasso. Se i personaggi mandano in frantumi il fragile strumento, lo slaad non è più vincolato alle ultime istruzioni di Maddgoth e attacca i suoi liberatori. Lo slaad preferisce combattere con il suo spadone (che non è visibile dall'esterno fintanto che lo slaad resta nell'ottobasso) o cogliere più nemici possibile nell'area di un incantesimo *palla di fuoco*.

34. Appartamento di Maddgoth

Nello stipite della porta più esterna, è stata conficcata una moneta di platino (vedi l'area 19). La porta include un pannello di vetro istoriato su cui compare una "M". Chiunque origli alla porta sente provenire un profondo russare all'interno della stanza.

34a. Camera da Letto Padronale

Maddgoth dormiva meno possibile e passava poco tempo in questa stanza, che presenta i seguenti elementi:

Decorazioni. Ai pannelli di legno delle pareti sono appesi sei ritratti incorniciati di un mago grasso e sorridente che impugna una bacchetta. Un folto tappeto marrone che corre da muro a muro copre tutto il pavimento.

Scacchiera. Nell'angolo sudovest, due troni di legno sono collocati ai lati opposti di un'imponente scacchiera per gli Scacchi dei Draghi su un tavolino.

Letto. Un grosso letto a baldacchino è stato posizionato contro la parete ovest, tra due finestre protette da sbarre di cristallo. Una massiccia figura dorme sotto le coperte e russa sonoramente.

La sagoma che russa sotto le coperte è un'illusione. Se qualcuno tira via le coperte, il russare si interrompe e il letto si rivela vuoto. Anche lanciando *dissolvi magie* si pone termine all'illusione.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno a ogni ritratto incorniciato di Maddgoth. Quando una creatura lancia un incantesimo in questa stanza o disturba la figura nel letto, le sei bacchette raffigurate nei ritratti incorniciati schizzano fuori magicamente dai quadri e ottengono le statistiche di altrettante **spade volanti**; da allora in poi restano separate dai ritratti. L'opzione di azione Spada Lunga delle bacchette va sostituita con la seguente:

Dardo Incantato. La bacchetta scaglia un dardo di forza magica contro una creatura che sia in grado di individuare e che si trovi entro 18 metri da essa. Il bersaglio subisce 3 (1d4 + 1) danni da forza e il dardo lo colpisce infallibilmente.

Tesoro. Gli Scacchi dei Draghi pesano 15 kg e includono una serie di pedine splendidamente scolpite e smaltate. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 25, capisce che il set è uno dei quattro realizzati dall'Imperatore Umyatin, il sovrano di un'antica civiltà umana nota come Imaskar, che abbracciava buona parte di Faerûn diecimila anni fa. Un collezionista che sia in grado di riconoscerla come tale pagherà fino a 2.500 mo per il set completo.

34b. Ripostiglio

Questo ripostiglio è pieno di tuniche, camice da notte, scarpe e ciabatte appese a un attaccapanni o disposte in fila ordinatamente sugli scaffali.

35. Guardaroba

Abbigliamento. Cappotti, mantelli, tuniche, cappelli da mago e altri capi di vestiario sono stati appesi ai ganci alle pareti.

Mind Flayer. A nord della porta, è visibile quello che sembra essere un mind flayer.

Buona parte dei capi di vestiario custoditi in questa stanza sono stati sottratti ai maghi che Maddgoth ha ucciso, quindi includono abiti di ogni genere di taglia e di stile. Molti oggetti mostrano evidenti segni di bruciatura, strappi, macchie di sangue e altri difetti che suggeriscono che fine abbiano fatto i loro proprietari precedenti.

Costume da Mind Flayer

Un esame più ravvicinato rivela che il mind flayer, in realtà, è un manichino di legno privo di lineamenti su cui è stato allestito un convincente costume da mind flayer, con tanto di tunica nera, cappuccio e maschera di gomma. Un personaggio Medio che indossa il costume può effettuare delle prove di Carisma (Inganno) per impersonare un mind flayer, effettuando tali prove con vantaggio se il costume è visto in condizioni di illuminazione scarsa o a una distanza superiore a 4,5 metri. Un personaggio che indossa la maschera subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione). Se indossa la tunica e il cappuccio, subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). La tunica e il cappuccio non possono essere indossati su un'armatura pesante.

36. Archivi

Maddgoth raccoglie informazioni sui maghi di tutto Faerûn, prepara dossier su quelli più "promettenti" e custodisce in questa stanza le informazioni raccolte.

36a. Informazioni Raccolte

Questa stanza contiene file di armadietti di legno pieni di cartelle in disordine che descrivono le attività magiche di migliaia di maghi negli ultimi secoli. Metà delle cartelle sono talmente vecchie da essersi sbriciolate in polvere. Sulla maggior parte di quelle restanti, è scarabocchiata la parola "DECEDUTO" con la calligrafia di Maddgoth, mentre su un numero più limitato di dossier, compare la parola "LICH".

36b. Archivi Protetti

La porta di questa stanza è chiusa a chiave e protetta da un incantesimo *glifo di interdizione*. Maddgoth ha portato la

chiave con sé e chi apre la porta con qualsiasi altro mezzo che non sia la chiave appropriata innesca l'incantesimo. Per scassinare la serratura, è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Esaminando la porta ed effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 19, è possibile notare il glifo quasi invisibile, inciso su un pannello di vetro istoriato della porta. Una volta innescato, il glifo sprigiona energia magica in una sfera del raggio di 6 metri centrata su di esso. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19; se fallisce, subisce 45 (10d8) danni da tuono, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il glifo ha l'effetto secondario di spazzare via il vetro di tutta la porta.

La stanza è vuota.

37. Console

Nello stipite della porta più esterna, è stata incastrata una moneta di platino (vedi l'area 19). Una console di ferro, simile a un piedistallo con un piano inclinato sulla cima, è stata imbullonata al pavimento al centro della stanza. Dalla console spuntano tre leve d'ottone disposte in fila l'una accanto all'altra; le leve ai lati sono in posizione alzata e quella centrale è in posizione abbassata. A destra delle leve sono installati cinque pulsanti di ottone disposti ai vertici di un pentacolo d'oro. Accanto a ogni leva e a ogni pulsante compare un'iscrizione.

Una creatura può usare un'azione per modificare fino a tre leve e pulsanti, in qualsiasi combinazione. La console svolge varie funzioni:

Leva Sinistra. L'iscrizione sotto questa leva recita "CORTILE". Abbassando la leva, si aprono le quattro porte che conducono all'area 23. Rialzando la leva, le porte sono di nuovo chiuse a chiave.

Leva Centrale. L'iscrizione sotto questa leva recita "LUCE". Alzando la leva, si accendono le luci interne del castello. Abbassando la leva, le luci si spengono (quando le luci interne sono accese, le creature nella caverna circostante possono vedere il castello).

Leva Destra. L'iscrizione sotto questa leva recita "CALORE". Abbassando la leva, si disattiva la produzione di calore, riducendo la temperatura interna di 6 gradi per ogni ora, finché non scende a –2 gradi (la temperatura della caverna circostante). Alzando la leva, la temperatura si alza di 6 gradi per ogni ora, finché non arriva a 22 gradi.

Pulsante 1. L'iscrizione accanto a questo pulsante recita "MUSICA". Premendo il pulsante, in tutto il castello echeggia una musica orchestrale di sottofondo alternata a un coro. Premendo di nuovo il pulsante, la musica si interrompe.

Pulsante 2. L'iscrizione accanto a questo pulsante recita "TETTO". Premendo il pulsante, tutte le creature nella stanza sono teletrasportate sul tetto del castello (area 43), assieme a tutto ciò che indossano e trasportano.

Pulsante 3. L'iscrizione sotto a questo pulsante recita "NEBBIA". Premendo il pulsante, i corridoi del castello (le aree 18, 28 e 38) e le scalinate che li collegano si riempiono di nebbia, rendendo queste aree pesantemente oscurate. La nebbia permane per 1 ora o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 km all'ora) non la disperde.

Pulsante 4. L'iscrizione accanto a questo pulsante recita "CHIUSURA". Premendo il pulsante, tutte le porte del castello (inclusa la botola sul tetto) si chiudono a chiave, come se fossero sigillate da un incantesimo *serratura arcana*. Questo effetto dura per 1 ora. Finché sono chiuse a chiave in questo modo, le porte interne (quasi tutte fatte di ferro e di vetro in eguale misura) diventano anche elettrificate. Ognuna di queste porte infligge 5 (1d10) danni da fulmine a qualsiasi creatura che la tocchi.

Pulsante 5. L'iscrizione accanto a questo pulsante recita "NON PREMERE!". Premendo questo pulsante, dalla console di sprigiona una scarica di fulmini. Ogni creatura nella stanza deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20; chi lo fallisce subisce 44 (8d10) danni da fulmine, mentre chi lo supera subisce la metà di quei danni. Una creatura che indossa un'armatura di metallo subisce svantaggio al tiro salvezza.

38. Corridoio Splendente

I corridoi di questo livello si uniscono per formare un circuito e le loro finestre, protette da sbarre di cristallo, si affacciano sul cortile centrale (area 23).

Il pavimento è fatto di minuscoli frammenti di vetro colorato e gemme tritate, levigate fino a formare una superficie luccicante. Quattro **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A), ognuno dotato di uno spazzolone e un secchio di acqua insaponata, attendono all'esterno delle porte verso le aree da 39 a 42, pronti a pulire ogni traccia di sporcizia che macchi il pavimento. Se attaccati, i servitori si difendono con i loro spazzoloni (da considerare equivalenti a randelli), ma altrimenti sono innocui.

Scale per il Tetto

La scalinata più a nord sale di 6 metri prima di giungere a una botola quadrata di pietra con lato di 2,4 metri. Quando una creatura inizia a salire le scale, la botola si apre verso l'esterno per consentire di accedere al tetto (area 47). La botola si richiude da sola 1 minuto dopo.

39. Camera Sudovest

Le pareti, il pavimento e il soffitto di questa stanza sono anneriti dalle fiamme. La stanza è disseminata di pezzi bruciati di mobili, frammenti di vetro affumicato e schegge carbonizzate di ossa e di legno.

Se un personaggio ispeziona la stanza attentamente ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 14, deduce che quattro esplosioni di fiamme separate hanno causato questa distruzione. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 19 effettuata con successo rivela che i danni probabilmente sono stati inferti da un incantesimo *sciame di meteore* lanciato nella stanza.

40. Camera Nordovest

Nello stipite della porta, è stata conficcata una moneta di rame (vedi l'area 19). Sul vetro istoriato della porta, è raffigurata una testa di lupo. La stanza è vuota e polverosa, se si eccettuano alcune ragnatele agli angoli.

41. Camera Nordest

Nello stipite della porta, è stata conficcata una moneta d'argento (vedi l'area 19). La stanza contiene quanto segue:

Specchio. Al centro della parete sud, uno specchio rettangolare è incassato in una cornice di pietra.

Statua. Di fronte allo specchio, si erge una statua incompleta alta 2,4 metri di un marinide che soffia in una conchiglia; la parte inferiore del corpo è costituita da un blocco deforme di granito a malapena scolpito (la statua è in realtà un **fustigatore** che ha usato mutaforma).

Tridenti. Quattro tridenti sono appesi alle pareti nord ed est, tra le feritoie. Si staccano dalle pareti e volano per attaccare se sono soddisfatte certe condizioni.

I tridenti si animano e attaccano se uno di essi viene disturbato o se il fustigatore muore. Usano le statistiche

delle **spade volanti**, ma infliggono danni perforanti anziché danni taglienti se colpiscono.

Portale Speculare per il Livello 10

In fondo alla cornice di pietra dello specchio sono incise le lettere A-T-I-C-S-U (il riflesso della parola U-S-C-I-T-A). Lo specchio è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura pronuncia la parola "Uscita!" mentre indica lo specchio, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'11° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 14d del livello 10, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Fustigatore Mutaforma

Halaster ha incrociato un fustigatore e un mimic per creare questa creatura con le statistiche di un fustigatore e la capacità di trasformarsi in oggetti come un mimic. Finché resta immobile in forma di oggetto, non è distinguibile da un oggetto normale. Soltanto quando il fustigatore torna alla sua vera forma le sue fattezze mostruose diventano evidenti.

Il fustigatore possiede il tratto aggiuntivo seguente:

Mutaforma. Il fustigatore può usare la sua azione per trasformarsi in un oggetto di pietra o per tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma. Nessun oggetto che indossa o trasporta viene trasformato. Se muore, il fustigatore torna alla sua forma naturale.

Il fustigatore risponde al nome di Miguel. Ha l'ordine di attaccare ogni creatura che entra nella stanza attraverso il portale speculare. Attacca inoltre ogni creatura che minacci di fargli del male. Halaster nutre il fustigatore regolarmente, in modo che non debba attaccare perché spinto dalla fame. Né il drago fatato Otto né l'omuncolo di Maddgoth sanno che la statua, in realtà, è una creatura sotto mentite spoglie.

Tesoro

Se i personaggi uccidono il fustigatore e lo squarciano, trovano cinque diamanti deformi (100 mo ciascuno) nel suo stomaco.

42. Camera Sudest

La porta di questa stanza è priva dei suoi pannelli di vetro istoriato. Alcuni minuscoli frammenti di vetro sono rimasti incastrati nella cornice di ferro, a indicare che il vetro è stato sfondato (i servitori inosservati di Maddgoth hanno ripulito dagli altri frammenti). La stanza oltre la porta è vuota e polverosa, se si eccettuano alcune ragnatele negli angoli.

43. Rifugio di Otto

Maddgoth fabbricava e collaudava gli oggetti magici in questa stanza. L'area contiene alcuni effetti magici persistenti che hanno indotto il drago fatato a fare di queste camere il suo rifugio privato. Ogni volta che Otto esce per tormentare i giganti delle pietre o vaga per il castello, l'omuncolo di Maddgoth si intrufola qui per devastare la stanza.

43a. "Omuncoli Alla Larga"

I personaggi sentono del frastuono quando si avvicinano a questa stanza. Alla maniglia di ogni porta di questa stanza, è appeso un rozzo cartello di legno e di corda su cui sono scritte col gesso le parole "OMUNCOLI ALLA LARGA" in Draconico. La porta ovest è chiusa e nel suo stipite è stata incastrata una moneta d'oro (vedi l'area 19).

La porta est è socchiusa. Una moneta d'oro giace sul pavimento appena oltre la soglia. La stanza contiene quanto segue:

Omuncolo. Se non è stato incontrato e intrappolato altrove, l'omuncolo sovradimensionato di Maddgoth rovescia i tavoli, butta a terra gli scaffali, scaraventa via le sedie, prende a calci i forzieri e strappa i tappeti con i denti.

Cianfrusaglie. Gli oggetti che il drago fatato aveva accumulato giacciono sparsi per il pavimento, come anche molti oggetti rotti senza possibilità di essere riparati.

Porta Segreta. Una porta segreta nell'angolo nord della parete est conduce nell'area 43b (l'omuncolo ne ignora l'esistenza).

L'omuncolo di Maddgoth sa che non può essere ucciso e attacca tutti i personaggi che non si ritirano immediatamente. Se viene distrutto, si scioglie e si riforma nell'area 25a.

Il bottino di Otto include candele, spegnicandele, funghi sott'olio, pestelli e mortai, lampade, cinture, pendenti a forma di pentacolo, libri di ricette, gessetti colorati, teiere, calderoni, cucchiai, animali di pezza, spolette di filo, perle di vetro, parrucche, bastoni da passeggio, saponette, gomitoli di lana, specchi e prismi infranti, pennini, pipe, custodie per pergamene vuote e fogli di pergamena strappati. Anche se alcuni pezzi della collezione potrebbero essere utili e molti hanno colori sgargianti o sono di fattura insolita, nessuno possiede un valore speciale.

43b. Deposito Segreto di Otto

Gli oggetti più preziosi di Otto riempiono questo spazio angusto. Questi tesori sono sparsi su una serie di tavoli impilati l'uno sull'altro, fino a formare una scaffalatura improvvisata che sfiora il soffitto alto 6 metri e minaccia di cadere da un momento all'altro. Ogni personaggio che cerca di prendere un oggetto difficile da raggiungere ha una probabilità del 50 per cento di mettere in moto una cascata di tavoli e monili Rube Goldberg-esca. Quando tutto crolla, ogni creatura nella stanza deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 10 (3d6) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Tesoro. Gli oggetti radunati in questa stanza includono dozzine di statuette di draghi in ceramica e porcellana, vecchi libri illustrati, gioielli di scena senza alcun valore ma luccicanti, un paio di reggilibri di giada scolpiti a forma di yuan-ti abomini (250 mo alla coppia), due oggetti insoliti casuali (il DM tira due volte sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*) e forzieri che contengono un totale di 30 mp, 150 mo, 300 me, 1.500 ma e 5.000 mr. Su un alto tavolo, è stata lasciata una *pozione del soffio di fuoco* in una piccola ampolla di cristallo che si rompe se i tavoli cadono.

44. Armeria del Mago

Questa stanza è chiusa a chiave e la chiave è andata perduta. Otto ha aperto un varco in un pannello di vetro della porta per dare un'occhiata all'interno, ma non ha visto niente di interessante. Quei personaggi che sbirciano all'interno vedono quanto segue:

Pipistrelli. Due **pipistrelli** comuni svolazzano per la stanza. Ogni pipistrello si trasforma in un **nycaloth** se scende a 0 punti ferita o se la porta della stanza viene aperta.

Pergamena. Sulla parete nord, a est della porta, è appesa una pergamena incorniciata e protetta da una lastra di vetro. Alla cornice di legno è fissata una minuscola targa di metallo che recita: "In caso di emergenza, rompere il vetro."

Il concetto di armeria di Maddgoth prevede la presenza di due nycaloth ben pagati di nome Yzig e Gorzog. Non possono uscire dalla stanza finché non saranno tornati alla loro vera forma e non lasceranno il castello prima che Maddgoth faccia ritorno. Hanno l'ordine di uccidere tutti gli intrusi all'interno del castello, ma conoscono l'omuncolo di Maddgoth e non gli faranno del male. Tuttavia, attaccano a vista tutte le altre creature.

Senza il suo padrone nelle vicinanze, l'omuncolo non si fida dei nycaloth e quindi non ha cercato di liberarli.

Tesoro

La pergamena incorniciata è una *pergamena magica* di *nube mortale*.

45. Laboratorio dell'Alchimista

Otto ha già portato via tutto ciò che riteneva di valore da questa stanza, ma di tanto in tanto torna sul posto per assicurarsi di non essersi perso qualcosa. Se il drago fatato non è ancora stato incontrato e sconfitto altrove, c'è una probabilità del 25 per cento che si trovi qui quando arrivano i personaggi, nel qual caso la porta della stanza è aperta. Se Otto non è presente, la porta è chiusa e una moneta d'argento è incastrata nel suo stipite (vedi l'area 19). La stanza ha i tratti seguenti:

Tavoli. Alcuni tavoli sono disposti disordinatamente nella stanza e sono coperti di strumenti alchemici.

Armadietti. Gli armadietti agli angoli sono carichi di teschi, vasi di sostanze in polvere e diari rilegati in cuoio e pieni delle folli annotazioni di Maddgoth.

Rifiuti. Il pavimento è disseminato di vetri rotti, frammenti di pergamena e altri rifiuti.

Tesoro

La stanza contiene tre scorte da alchimista complete, che possono essere tutte contenute in uno zaino.

Una fiala di vetro tappata che contiene una *pozione di invisibilità* è rotolata sotto l'armadietto nell'angolo nordovest ed è rimasta incastrata dietro il mobile. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela la sua presenza.

46. Trono di Maddgoth

Nello stipite di questa porta, è stata conficcata una moneta di electrum (vedi l'area 19).

Un grosso trono fatto di ferro e di vetro istoriato occupa l'alcova sud, rivolto verso la porta. I braccioli e le gambe artigliate del trono gli conferiscono un aspetto mostruoso, ma in realtà non nasconde alcun pericolo. Davanti al trono, è steso un tappeto circolare del diametro di 4,5 metri su cui compare il disegno di quella che sembra una bocca spalancata. Anche il tappeto in realtà è innocuo.

47. Tetto e Merlatura

La visuale dal tetto ha ben poco da offrire, dal momento che la caverna circostante è quasi del tutto immersa nell'oscurità. L'eco che un singolo grido può generare, tuttavia, è stupefacente. Il tetto è delimitato da una merlatura alta 1,2 metri.

Botola Nascosta

Una botola quadrata con lato di 2,4 metri vicina alla merlatura nord nasconde una scalinata di pietra che scende fino all'area 38. Questo è il percorso che usa il drago fatato Otto quando vuole entrare e uscire dal castello.

La botola si mimetizza con il pavimento di pietra circostante, quindi per individuarla è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Sulla botola sono incise in minuscoli caratteri le parole "TOC TOC" in Draconico.

Bussando due volte, la botola si spalanca da sola per richiudersi 1 minuto dopo. Altrimenti, è necessario aprirla usando un piede di porco o uno strumento analogo. Per aprire la botola facendo leva su di essa, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 18.

Conseguenze

Ciò che accade all'interno del castello in miniatura non ha un grosso impatto sulla vita dei giganti delle pietre e viceversa. L'uccisione di tutti i giganti rattrista il drago fatato Otto, ma i suoi obiettivi non cambiano. Se i personaggi aiutano i giganti neutralizzando il drago fatato, tutto viene dimenticato nel giro di poche ore, quando i ricordi dei giganti svaniscono.

Se lo slaad nell'area 33 riesce a uccidere o a mettere in fuga i personaggi, fa del castello la sua dimora, nella speranza che un giorno Maddgoth faccia ritorno con la sua gemma del controllo. In una lotta tra il drago fatato e lo slaad per il controllo del castello, lo slaad può vincere uccidendo Otto o costringendolo a nascondersi.

Se i personaggi lasciano il livello e vi fanno ritorno successivamente, scoprono che i giganti non li riconoscono o non ricordano di averli già incontrati in precedenza. Se uno o più giganti sono stati uccisi, i sopravvissuti non ricordano come sono morti i loro parenti. Se tutti i giganti sono morti, Halaster potrebbe congelare le caverne e popolarle con una tribù di yeti guidata da una coppia di yeti abominevoli, oppure concedere questo spazio a un clan di fomorian degenerati.

Dopo che i personaggi se ne sono andati, Maddgoth potrebbe fare ritorno per controllare come vanno le cose. Può essere un **arcimago** neutrale malvagio che ha prolungato il suo arco vitale naturale grazie a varie *pozioni di longevità* oppure un **lich**. Il DM può scegliere la forma che preferisce. In ogni caso, Maddgoth cerca di fare ordine in casa, cosa che potrebbe richiedere varie settimane se i personaggi hanno seminato lo scompiglio. Maddgoth potrebbe essere accompagnato da un **mago** da lui invitato a soggiornare al castello con qualche scusa. In realtà, Maddgoth ha intenzione di torturare e uccidere il suo ospite, come ha già fatto con tanti altri.

Maddgoth indossa un *anello delle corna* (un oggetto magico molto raro) che consente a un possessore in sintonia di ignorare le restrizioni magiche di Sottomonte (vedi "Alterazioni alla Magia" a pagina 10). Porta inoltre con sé la gemma del controllo dello slaad nell'area 33. Se il gruppo non si è impossessato del suo elmo (vedi l'area 25b), lo indossa per tutta la sua permanenza al castello. Se i nycaloth sono ancora nei paraggi (vedi l'area 44), Maddgoth continua a servirsi di loro come guardie del corpo. Se i personaggi si rivelano una sfida troppo ardua per lui, Maddgoth si teletrasporta via e torna il giorno dopo con otto **mezzoloth** che lo aiuteranno a fare piazza pulita in casa.



Livello 8: La Palude Strisciante

La Palude Strisciante è concepita per quattro avventurieri di 10° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero guadagnare abbastanza PE da arrivare a metà strada per l'11° livello. Questo livello è composto da caverne piene di fango e templi diroccati dedicati alle divinità malvagie degli yuan-ti. Il popolo rettile viveva qui prima di essere sconfitto dalle naga note come i Flagelli Ssethiani. Poco tempo dopo, Halaster sostituì gli yuan-ti con una tribù di bullywug governata da un crudele sovrano, uno slaad della morte.

Cosa Si Annida Qui?

Gli avventurieri potrebbero restare coinvolti nella guerra della Palude Strisciante incontrando i servitori dei Flagelli Ssethiani, la tribù dei bullywug Linguanera, il fantasma irrequieto di una yuan-ti sacerdotessa (vedi l'area 9) o le vigili sentinelle dei maghi del Nucleo del Dweomer, il livello 9.

I Flagelli Ssethiani

I Flagelli Ssethiani erano tre naga spirituali che combatterono contro gli yuan-ti della Palude Strisciante e ne uscirono vincitrici. Ora ne restano solo due, Excrutha e Serakath, assieme ai loro servitori e ai resti della terza naga spirituale, Hexacali, che fu distrutta e trasformata in una naga d'ossa dagli yuan-ti.

Le naga spirituali dispongono di una nutrita schiera di servitori e usano una *verga della sovranità* per garantirsi la loro obbedienza. Ogni giorno all'alba, le naga radunano i loro servitori nell'area 15a e li bersagliano con la verga appena ricaricata; ogni naga possiede inoltre la capacità di incrementare la durata dell'effetto di fascino a 12 ore. Quei servitori umanoidi che resistono alla magia della verga spesso scelgono di fingere di essere affascinati comunque, per garantirsi la sopravvivenza: le naga uccidono o incatenano tutti coloro che non riescono ad asservire magicamente.

Ma poco dopo la sconfitta degli yuan-ti per mano dei Flagelli Ssethiani, nella Palude Strisciante è comparsa una tribù di bullywug guidata da uno slaad della morte. Irritate da questo nuovo ostacolo al loro dominio su questo livello, le naga sono ora in cerca di alleati disposti a uccidere i bullywug e il loro capo. Le naga conoscono l'ubicazione di tutti i portali magici su questo livello e le loro modalità di attivazione e condivideranno queste informazioni con le creature disposte a servirle spontaneamente.

I Linguanera

Un anno fa, Halaster usò la sua magia per trasportare la tribù dei bullywug Linguanera e il loro piccolo esercito di rane e rospi giganti da un remoto acquitrino a questo livello di Sottomonte, sparpagliandoli per quelle zone della Palude Strisciante che un tempo erano controllate dagli yuan-ti. I bullywug si diedero subito da fare e catturarono e addomesticarono quattro vermiiena e un'idra.

Halaster evocò nella Palude Strisciante anche uno slaad della morte di nome Kuketh. Il Mago Folle custodisce la gemma del controllo dello slaad nel suo rifugio sul livello 9 e costringe Kuketh a svolgere il ruolo di sovrano dei bullywug. I Linguanera vivono nel timore del loro nuovo re, che chiamano Yurk Y'blorkflug ("il signore del fetido annientamento" nella loro lingua). Lo slaad odia il fatto di essere controllato da Halaster e sfoga la sua frustrazione sui suoi sudditi.

JULIAN KOK

Muco dei Vermiiena

I bullywug Linguanera rivestono le loro armi del muco dei vermiiena. Una creatura colpita da un attacco con la lancia di un bullywug deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata per 1 minuto. Una creatura avvelenata in questo modo è anche paralizzata. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Karstis del Nucleo del Dweomer

I maghi del Nucleo del Dweomer (il livello 9) hanno inviato uno dei loro, un umano di nome Karstis, a tenere d'occhio questo livello. Si nasconde nelle aree 7 e 8 assieme ai suoi servitori. Karstis è disposto ad allearsi con chiunque cerchi di sfoltire le fazioni della Palude Strisciante, ma è pronto a combattere con chiunque tenti di accedere al Nucleo del Dweomer.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 8. Molti tunnel e caverne della Palude Strisciante sono parzialmente allagati e il livello dell'acqua può variare da pochi centimetri a più di un metro di profondità, su uno spesso strato di fango. Le aree contrassegnate come palude sulla mappa sono terreno difficile per qualsiasi creatura priva di una velocità di nuotare.

L'intero livello è bagnato e umido. Le rane, i rospi e gli insetti comuni proliferano in quest'area.

1. Precipizio

Il tunnel in pendenza che scende dal livello 7 termina a 6 metri d'altezza dal terreno paludoso dell'area 2.

Umidità. Le pareti e il pavimento del tunnel gocciolano di umidità e l'aria è piena di insetti ronzanti.

Scala di Corda. I resti pericolanti di una rampa giacciono in fondo al precipizio. Una viscida scala di corda è stata fissata con dei picchetti al suo bordo ovest.

La scala di corda è stata ricoperta di muco di vermeiena. Se una creatura usa la scala di corda, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata per 1 minuto. Una creatura avvelenata in questo modo è anche paralizzata e cade dalla scala di corda nel fango dell'area 2 sottostante, subendo 3 (1d6) danni contundenti. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

2. Sentinelle Bullywug

Soffitto. Questa caverna paludosa ha un soffitto irregolare alto 9 metri.

Lucciole. Alcune lucciole innocue fluttuano sopra strane colture miconidi che spuntano dalla palude, diffondendo nella caverna una tetra luce fioca.

Bullywug. Sei **bullywug** usano il loro privilegio Mimetismo nelle Paludi per nascondersi nel tunnel paludoso che conduce all'area 19.

I bullywug vegliano sul tunnel che conduce al livello 7. Quando avvistano i personaggi, tre di loro tentano di allontanarsi di soppiatto verso le aree 19a e 20, per avvertire il resto della tribù. Gli altri rimangono sul posto per guardare dove vanno gli intrusi.

3. Portale Arcuato per il Livello 6

Una triforcazione è sollevata rispetto alla palude. Sulla parete di fondo del passaggio centrale, è incassato un arco: uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Lo spazio all'interno dell'arco contiene il bassorilievo di una nana che si erge in piedi con gli occhi chiusi. Sulla testa del martello di pietra che la nana stringe al petto, si apre un grosso buco della serratura. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se la chiave di pietra che si trova nell'area 14a del livello 2 viene inserita nel buco della serratura, il bassorilievo e la chiave svaniscono e il portale si apre per 1 minuto. Quando il portale si richiude, il bassorilievo ricompare e la chiave viene espulsa dal buco della serratura.
- Un personaggio può aprire il portale senza la chiave di pietra, usando un'azione per scassinare la serratura. In questo caso, deve usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 20. In caso di fallimento, gli occhi della nana si aprono e proiettano dei raggi di luce. Ogni creatura entro 3 metri dall'arco deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni radiosi, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 34b del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

4. Arbusti Pericolosi

Una cornice asciutta alta 6 metri (area 4a) si affaccia su una caverna alta 9 metri piena di vegetazione e di fango profondo fino alla caviglia (area 4b). Quest'area ha i tratti seguenti:

Vegetazione. Le piante luminescenti simili a felci che crescono dal fango diffondono luce fioca nell'area.

Arto Reciso. Una parte del muro della cornice è sporca di sangue. Proprio sotto le macchie di sangue, è visibile una gamba recisa che indossa un robusto stivale, piantata nel fango.

4a. La Sorte di Thubid Duskaxe

Questa cornice alta 6 metri può essere scalata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Sopra la cornice, in corrispondenza della macchia di sangue, ma in una posizione impossibile da vedere dal pavimento del tunnel, giace il corpo di un duergar nei pressi di un accampamento. Il cadavere è quello di Thubid Duskaxe, un duergar avventuriero impegnato in una missione di salvataggio. Ha perso una gamba nello scontro con i cumuli striscianti ed è morto dissanguato.

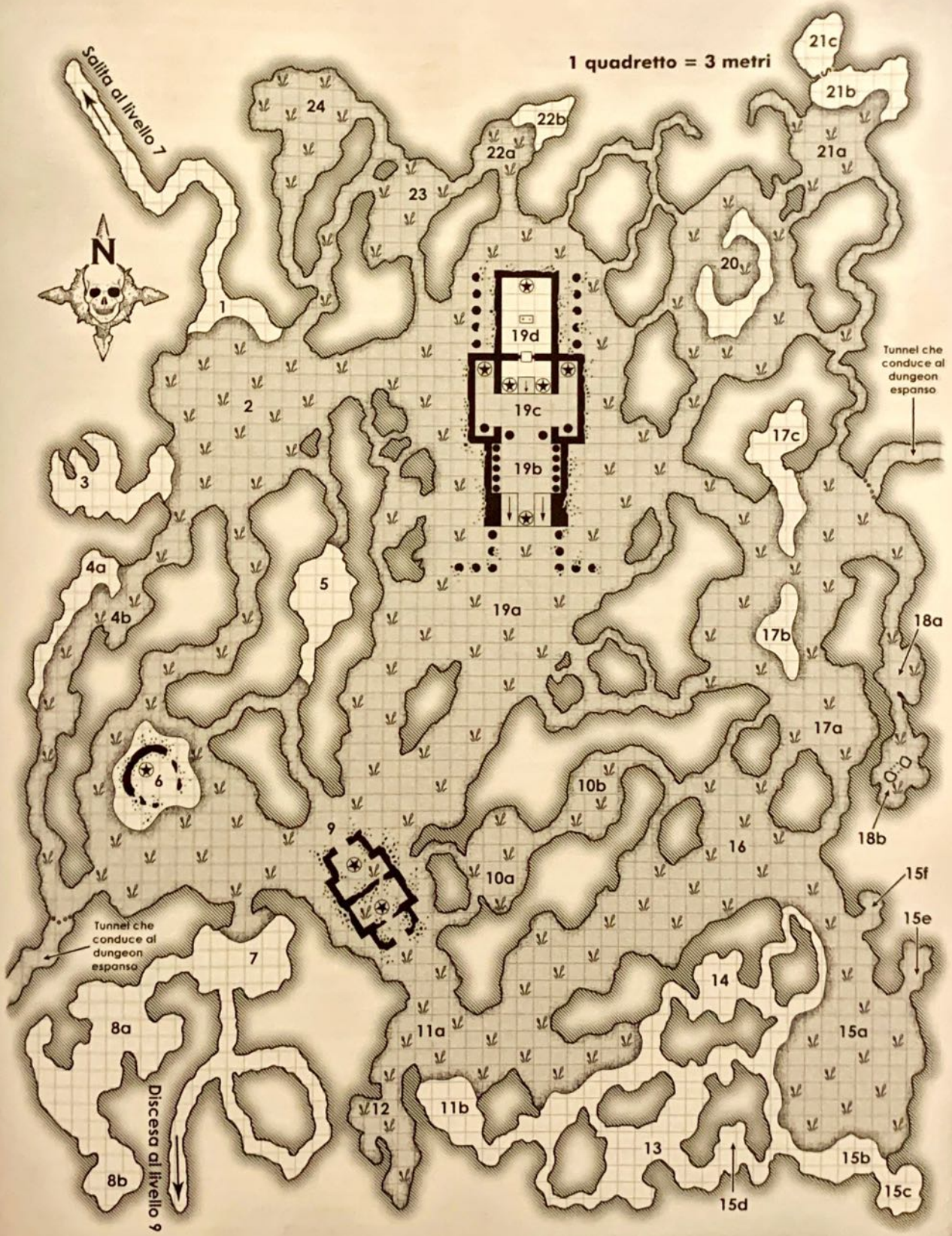
Tesoro. Sul cadavere c'è un sacchetto di cuoio che contiene 224 mo, una pietra decorata con l'incisione di un gufo (50 mo) e un diario scritto in Nanico. Il diario contiene una mappa che mostra le aree dalla 1 alla 6, assieme ad alcuni appunti sugli "uomini rana a nordest" e i "serpenti con le loro fetide magie a sudest". Il diario descrive il piano di Thubid: trovare degli alleati che lo aiutino a salvare sua cugina Agorra, che è stata "stregata dai serpenti".

4b. Cumuli Striscianti

Ogni personaggio che effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 non è sorpreso quando tre **cumuli striscianti** attaccano. I cumuli striscianti inseguono le creature attraverso il fango, ma ignorano quelle in cima alla cornice.

5. Caverna Asciutta

Questa caverna asciutta alta 6 metri è vuota ed è un buon posto dove i personaggi possono riposare su questo livello.



Mappa 8: La Palude Strisciante

6. Riflessi

Il soffitto di questa caverna paludosa è alto 15 metri ed è fatto di rocce frastagliate. Dalla palude emerge un'isola di roccia asciutta, che ha i tratti seguenti:

Rovine e Statua. Tra le rovine di una cupola di pietra nera, è visibile la statua di un serpente che tiene gli occhi chiusi e si morde la coda.

Apparizione. L'immagine spettrale di un avventuriero si aggira per l'area con fare smarrito.

L'immagine spettrale di un umano combattente che indossa un'armatura completa si aggira nei pressi della statua, come se cercasse qualcosa che ha perduto. L'immagine non può essere danneggiata e non interagisce con i personaggi. Se un personaggio muore su questo livello, l'immagine cambia e assume l'aspetto di quel personaggio, anche se successivamente quel personaggio viene riportato in vita. Un incantesimo *dissolvi magie* che bersagli l'immagine la fa scomparire per 1 ora.

Una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 effettuata con successo suggerisce che la statua raffiguri Dendar il Serpente Notturno, il dio yuan-ti degli incubi. Ogni personaggio che tocca la statua è maledetto. Finché la maledizione non viene spezzata tramite un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia analoga, il personaggio è tormentato dagli incubi e non ottiene alcun beneficio da un riposo lungo.

7. Caverna dell'Interdizione

Un incantesimo *glifo di interdizione* è stato lanciato sul pavimento al centro di questa caverna alta 3 metri. Il glifo innesca un incantesimo *nube mortale* (tiro salvezza dell'incantesimo CD 15) quando una qualsiasi creatura che non sia Karstis oltrepassa il punto centrale della caverna. La nube dell'incantesimo dura 10 minuti.

8. Nascondiglio del Nucleo del Dweomer

Queste caverne sono usate dai maghi del Nucleo del Dweomer (il livello 9) per tenere d'occhio i loro vicini. Gli occupanti delle caverne includono un mago di nome Karstis.

Se Karstis capisce che rischia la morte o la cattura, afferra il suo libro degli incantesimi nell'area 8b e fugge fino al livello 9, dopo avere ordinato alle sue guardie del corpo di coprirgli la fuga. Successivamente, Karstis può essere incontrato nell'area 8c del livello 9.

8a. Guardie

Golem. Un **golem di carne** monta la guardia al centro di questa caverna alta 3 metri, rivolto verso l'entrata.

Wight. Due **wight** montano la guardia all'estremità sud della caverna (al di fuori dell'area 8b).

Casse. Tre casse aperte sono state impilate nell'alcova più a ovest. Contengono fogli di pergamena, vasetti di inchiostro, pennini, 10 giorni di razioni commestibili e cinque barilotti da 8 litri di acqua potabile.

Se il glifo dell'area 7 viene innescato, il golem di carne e i wight non possono essere sorpresi. Il golem era stato creato dalla megera notturna Wormriddle (vedi il livello 9). Se il golem entra in uno stato di berserk, né Karstis né gli altri suoi servitori riescono a riprenderne il controllo.

8b. Caverna di Karstis

Karstis (LM **mago** umano Mulhorandi; per le statistiche consultare il *Monster Manual*) si annida in questa caverna assieme a quattro **scheletri minotauri.** La caverna alta 3 metri è illuminata da una lanterna schermabile, poggiata su una scrivania portatile carica di pennini, libri e calamai. Una brandina pieghevole è stata collocata lungo la parete di fondo.

Tesoro. Tra gli oggetti sparsi sulla scrivania, i personaggi possono trovare il libro degli incantesimi di Karstis. Il libro è rilegato in pelle umana e contiene tutti gli incantesimi preparati da Karstis, più *animare morti* e *glifo di interdizione*.

9. Tempio del Grande Serpente

Questa caverna alta 9 metri è dominata da una rovina che contiene quanto segue:

Bassorilievi. Le pareti interne sono coperte da bassorilievi che raffigurano un groviglio di serpenti, fauci zannute e occhi da ofide spalancati.

Statua Nera. La sezione nordovest del tempio contiene una statua di pietra nera, che raffigura un umanoide mascherato e incappucciato con un'armatura di cuoio e un pugnale gocciolante in ognuna delle mani. Una miriade di millepiedi innocui brulica su tutta la statua.

Statua Verde. Il centro della camera è occupato da una statua scolpita in pietra verde, che raffigura un serpente alato alto 4,5 metri con le zanne sguainate. Alcuni serpenti innocui strisciano attorno alla base della statua.

Fantasma. Tra le rovine si aggira una donna spettrale che indossa una veste nera sporca e una maschera bianca priva di lineamenti (in realtà, è il **fantasma** di una yuan-ti sacerdotessa assassinata).

Una yuan-ti sanguepuro, una sacerdotessa di nome Yoastal, è stata uccisa dai Flagelli Ssethiani e rimane vincolata al tempio. Non potendo andarsene, cerca di indurre gli altri con l'imbroglio a completare la sua questione in sospeso, ben sapendo che non potrà riposare finché i Flagelli Ssethiani restano in vita.

Yoastal può essere un'amica o un'avversaria per il gruppo di avventurieri. Essa afferma di essere stata in passato una chierica di Mask, condannata a rimanere nella Palude Strisciante finché le naga non saranno distrutte. Rivela ai personaggi la planimetria del livello in cambio della promessa di liberarla. Tuttavia, con le informazioni che offre tende a coinvolgere i personaggi in situazioni che fomentino le ostilità tra i Flagelli Ssethiani e i Linguanera.

Se Yoastal è distrutta, mentre almeno una delle naga è ancora viva, Yoastal si riforma in questo edificio in rovina nel giro di 1d4 giorni.

Statua Nera

Dal soffitto cade su questa statua un flusso costante di gocce d'acqua che poi scivola via lungo i pugnali come se fosse veleno. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, riconosce nella statua un'effigie del dio Sseth degli yuan-ti.

Se un personaggio cerca nel fango attorno alla statua ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, scopre un sacco marcito e disturba uno **sciame di insetti (millepiedi)** ostili.

Tesoro. Il sacco contiene 550 mo.

Statua Verde

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, riconosce in questa statua un'altra rappresentazione di Sseth.

10. Caverne Pluviali

Dal soffitto di queste caverne alte 6 metri, l'acqua si riversa come se fosse una pioggia torrenziale. Di conseguenza, le creature in quest'area subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) che si affidano alla vista o al suono.

10a. Pozza di Veleno

Questa caverna è allagata fino a 1,2 metri di altezza. L'acqua risplende di un bagliore verdastro attorno a uno smeraldo che giace sul fondo al centro della caverna. Questa gemma è stata benedetta da Sseth e ha l'effetto di avvelenare l'acqua attorno a sé. Ogni creatura che inizia il proprio turno nell'acqua deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se fallisce, subisce 11 (2d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. L'acqua che esce dalla caverna non è più velenosa e l'acqua nella caverna smette di essere velenosa una volta che lo smeraldo viene rimosso.

Tesoro. Lo smeraldo imperfetto perde la sua magia se portato fuori dall'area e vale 250 mo.

10b. Pietra Sibilante

Al centro di questa caverna, si innalza una grossa pietra che emerge dall'acqua profonda 90 cm ed emette magicamente un tenue sibilo. La superficie naturale della pietra ricorda vagamente uno sciame di serpenti.

Se un personaggio tocca la pietra, sente un sussurro sibilante che gli chiede di porre una domanda a voce alta. Se il personaggio lo fa, la voce risponde come se il personaggio avesse lanciato l'incantesimo *presagio*. Una volta che la pietra è stata usata in questo modo, non può più essere usata fino all'alba successiva.

11. Postazione di Guardia

Quest'area è sorvegliata dai servitori dei Flagelli Ssethiani per prevenire i potenziali attacchi dei Linguanera.

11a. Caverna Allagata

Questa caverna alta 6 metri è allagata e le acque fangose che celano il pavimento sono profonde 90 cm. I drow nell'area 11b attaccano ogni intruso che vedono muoversi al suo interno.

11b. Osservatori nell'Oscurità

Un tratto di terra asciutta sale gradualmente dall'acqua fino a formare un'ampia cornice disseminata di cumuli di pietre smosse alti 1,2 metri. Due **drow combattenti scelti**, una femmina di nome Dirzanna Freth e un maschio di nome Arachnafein Zaphrorzza, si nascondono dietro le rocce. Questi drow sono sotto l'effetto della *verga della sovranità* delle naga spirituali e si spostano verso le rive della palude per attaccare gli intrusi individuati nell'area 11a. Se i nemici giungono a portata di mischia, i drow passano alle armi da mischia.

Se un drow combattente scelto cade in battaglia, l'altro cerca di fuggire fino all'area 13 e di mettere in allarme le creature che si trovano laggiù. Le naga spirituali hanno ordinato ai drow di catturare gli intrusi, se possibile; questo significa che i personaggi ridotti a 0 punti ferita dall'attacco con un'arma da mischia di un drow cadono privi di sensi. I personaggi catturati dai drow vengono portati al cospetto delle naga, nell'area 15.

Se e quando la condizione di affascinato su di essi termina, Dirzanna e Arachnafein si fanno strada fino alla base della Casata Freth al livello 12.

12. Riserva di Pesca

Questa piccola caverna ha un soffitto alto 3 metri e ospita uno stagno profondo 6 metri con una crepa sul fondo, da cui sale gorgogliando l'acqua fredda di una sorgente sotterranea. I servitori dei Flagelli Ssethiani usano i pesci ciechi di caverna che popolano lo stagno come fonte di cibo.

13. Caverna di Detenzione

Un **drow combattente scelto** di nome Xirk Dezpeti'il è incatenato a una delle tre paia di manette appese alla parete ovest. Le naga usano le manette per imprigionare le creature che resistono alla magia della loro *verga della sovranità*.

Xirk, avventuriero a tempo perso e perdigiorno a tempo pieno, non giura fedeltà a nessuno, ma è disposto a offrire informazioni sulle caverne circostanti e sulle mosse dei servitori delle naga in cambio della libertà e dell'opportunità di ritornare nell'Underdark. Se viene liberato, evita i combattimenti, ma non si fa troppi scrupoli se ha l'occasione di rubare qualcosa ai suoi benefattori.

14. Colture di Funghi

Due tunnel conducono fino a questa umida caverna alta 3 metri, che ha i tratti seguenti:

Spore. Una perpetua foschia di spore aleggia nell'aria, rendendo l'area leggermente oscurata.

Funghi. I piccoli funghi che vengono coltivati in file ordinate in quest'area sono usati come scorte commestibili a crescita rapida. Vari strumenti da giardinaggio sono stati ammassati vicino all'entrata del tunnel ovest.

15. Tana delle Naga Spirituali

Tutte le caverne dell'area 15 sono asciutte o hanno un pavimento coperto da 30 cm di acqua fangosa.

Se qualcuno dà l'allarme in una di queste aree, attira tutte le creature vicine: le naga spirituali nell'area 15c e i loro servitori nelle aree 11b, 15c e 15f. Le naga spirituali e i loro servitori evitano di uccidere gli intrusi umanoidi, se possono. I prigionieri che non possono essere schiavizzati vengono gettati nell'arena (area 15a) senza le loro armi e costretti a combattere all'ultimo sangue contro i servitori delle naga.

15a. Arena

I Flagelli Ssethiani a volte ordinano ai loro servitori di combattere contro i prigionieri per puro divertimento. Questa caverna alta 12 metri presenta i seguenti elementi:

Cornice. Un pendio di terra asciutta parte da pochi centimetri al di sopra dell'acqua e sale fino a raggiungere una cornice alta 6 metri nell'area 15b.

Armi. Nel fango umidiccio giacciono varie armi frantumate e abbandonate (i personaggi costretti a combattere in quest'area possono facilmente recuperare un'arma da mischia utilizzabile tra quelle che si trovano in mezzo al fango e ai detriti).

15b. Troni delle Naga

Il lato nord della cornice si affaccia a un'altezza di 6 metri sull'arena (area 15a). Due pietre piatte da cui si gode una vista imponente dell'arena sono usate come troni dalle naga.

15c. Covo del Vapore

Questa angusta caverna piena di vapore contiene quanto segue:

Duergar Asservita. Agorra Duskaxe, una femmina **duergar**, monta la guardia appena dopo l'entrata.

Vaporizzatore. Da una crepa sul soffitto, gocciola dell'acqua in un marchingegno metallico cilindrico al centro della caverna, che diffonde in tutta la caverna dei possenti sbuffi di vapore.

Naga. Se non sono state attirate altrove, due **naga spirituali** chiamate Excrutha e Serakath riposano raggomitolate sul pavimento in fondo alla caverna (vedi "I Flagelli Ssethiani" a pagina 109).

Forziere. Un forziere di legno è stato collocato contro la parete est.

Le naga non temono la morte, ma temono lo smarrimento o il furto della loro *verga della sovranità* e fanno tutto ciò che possono per proteggerla. Una battaglia in quest'area attira gli eventuali servitori delle aree 11b e 15f, se sono ancora nei paraggi.

Finché Agorra è sotto l'effetto della *verga della sovranità*, è convinta che le naga siano sue alleate e le difende fino alla morte. Agorra è in possesso della chiave delle manette dell'area 13.

Il vaporizzatore è composto da due involucri di ferro impilati l'uno sull'altro: in quello inferiore, arde un fuoco magico, che riscalda l'acqua che cade nell'involucro superiore dalla crepa nel soffitto. L'involucro superiore è dotato di numerosi fori sui fianchi per diffondere il vapore in tutta la caverna, mantenendola calda e umida.

Tesoro. Una naga spirituale custodisce gelosamente una *verga della sovranità* tra le sue spire e non se ne separa mai. La magia della verga è già stata spesa per la giornata in corso e non sarà possibile riutilizzarla fino all'alba successiva.

Il forziere non è chiuso a chiave e contiene 500 mp, 330 mo, una collana d'argento a forma di serpenti intrecciati (250 mo) e una *pergamena magica* di *modificare memoria*.

15d. Laboratorio Inutilizzato

Un tavolo di legno carico di scorte da alchimista è situato lungo la parete nord di questa umida caverna alta 3 metri.

15e. Sorgente

Un flusso costante di acqua sgorga da una crepa nella parete di questa alcova. L'acqua cade in una conca di pietra naturale, per poi riversarsi sul terreno fangoso. Questa sorgente fornisce acqua limpida.

15f. Postazione di Guardia dei Troll

Due **troll** affascinati dalla *verga della sovranità* delle naga se ne stanno rannicchiati in questa alcova finché non vengono attirati altrove.

16. Tana della Naga d'Ossa

Ossa. Questa caverna alta 9 metri sembra vuota, se si eccettuano le ossa di numerose creature (umanoidi e yuan-ti) visibili sotto la superficie dell'acqua.

Hexacali. Tra le ossa si nasconde una **naga d'ossa** (quella che un tempo era la naga spirituale chiamata Hexacali).

La naga d'ossa cerca di uccidere qualsiasi creatura vivente che entri nel suo dominio. Le creature che attraversano quest'area devono effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, altrimenti sono sorprese quando la naga d'ossa attacca.

17. Caverna del Campo di Battaglia

Questa caverna alta 9 metri costituiva il fronte principale della battaglia tra gli yuan-ti e le naga.

17a. Ossa nel Fango

In questo tratto l'acqua è profonda 60 cm e il fondo sommerso della caverna è disseminato di ossa di yuan-ti.

17b. Morte di una Naga

La visione allucinatoria di una naga spirituale che combatte contro quattro yuan-ti sanguepuro si manifesta a quei personaggi che mettono piede su quest'isola. Quando i personaggi assistono alla scena, si sentono letteralmente trascinati al suo interno.

Ogni personaggio attirato nella scena diventa temporaneamente uno degli yuan-ti che combattono contro la naga ferita Hexacali. Il personaggio ottiene le statistiche di uno **yuan-ti sanguepuro** a cui rimangono 2d20 punti ferita.

Hexacali, una **naga spirituale** con 35 punti ferita, è intrappolata sull'isola e combatte i personaggi yuan-ti fino alla morte. I personaggi yuan-ti che scendono a 0 punti ferita durante questo combattimento ritrovano la lucidità e subiscono 22 (4d10) danni psichici dal trauma della loro uccisione illusoria. A differenza dei danni subiti nel corso della battaglia, questi danni psichici sono reali. Un personaggio libero dalla visione può liberarne un altro usando un'azione per scrollarlo o schiaffeggiarlo.

Se i personaggi sconfiggono Hexacali, il loro ultimo ricordo collettivo è la vista della naga che viene trafitta e uccisa, soltanto per animarsi come naga d'ossa. Poi la visione termina per tutti i personaggi e non potrà affliggerli nuovamente.

17c. Portale Speculare per il Livello 10

Un tratto di terra asciutta emerge dall'acqua per formare il pavimento di una caverna alta 4,5 metri, lungo la cui parete est è collocato uno specchio.

Lo specchio è incorniciato da una composizione di centinaia di minuscoli ingranaggi di pietra interconnessi, riflette le immagini normalmente ed è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Allo specchio si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura ispeziona la cornice ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota che uno degli ingranaggi sporge più degli altri. Se quell'ingranaggio viene premuto, rientra al suo posto e fa girare tutti gli altri ingranaggi; quando questo accade, il portale si apre per 1 minuto. Quando il portale si richiude, un ingranaggio diverso torna a sporgere, bloccando di nuovo tutti gli altri.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'11° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 25b del livello 10, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

18. Portale del Serpente

Queste caverne laterali alte 3 metri contengono un portale verticale che consente di accedere al livello 11. I bassorilievi dei serpenti che decorano le pareti di queste caverne sono di fattura particolarmente pregiata.

18a. Ingresso con Trappola

In quest'area è ancora attiva una vecchia trappola piazzata dagli yuan-ti per impedire l'accesso al portale. Una piastra a pressione sommersa e nascosta sotto il fango si estende per l'intera larghezza dell'entrata alla caverna. Se un personaggio cerca trappole nella caverna ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, nota la piastra a pressione. La trappola si innesca ogni volta che un peso pari o superiore a 25 kg esercita una

pressione sulla piastra. Da piccoli fori nelle pareti, parte una raffica di dardi verso la creatura che ha innescato la trappola, effettuando un attacco con arma a distanza (+7 al tiro per colpire) che infligge 10 (4d4) danni perforanti. La trappola si ripristina ogni round.

Ispezionando le pareti ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, è possibile notare i piccoli fori tra i bassorilievi dei serpenti. I personaggi possono tappare i fori impiegando 1 minuto di tempo, nel qual caso la trappola non è in grado di attaccare. La piastra a pressione può essere disattivata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

18b. Portale Verticale per il Livello 11

Dal terreno fangoso di quest'area, si innalzano due colonne attorno a cui si attorcigliano dei giganteschi serpenti di pietra. Sull'architrave di pietra che sovrasta le colonne, sono scolpite le parole: "INDOSSA LA CORONA DI CRISTALLO" in Nanico. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura che si trova entro 1,5 metri dal portale indossa la corona di cristallo di Re Melair (vedi il livello 6, area 11d), il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'11° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 11a del livello 11, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

19. Tempio degli Yuan-ti

Questa caverna ha un soffitto che arriva a un'altezza di 24 metri e le sue acque fangose sono profonde 60 cm. Nella caverna domina un tempio yuan-ti in rovina decorato con statue che raffigurano lo stesso serpente alato dalla bocca zannuta e spalancata. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, riconosce le statue come effigi di Sseth, una divinità yuan-ti. La luce tremolante di alcune torce disposte ai lati del tempio illumina la struttura.

19a. Guardie Anfibie

Otto **bullywug** e tre **rane giganti** montano la guardia nell'acqua al di fuori del tempio. I bullywug cercano di paralizzare gli intrusi usando le loro lance, le cui punte sono rivestite di muco di vermeiena. I personaggi paralizzati dalle lance dei bullywug o inghiottiti dalle rane giganti vengono condotti nell'area 19d e trattenuti laggiù finché Kuketh non giungerà dall'area 20 per divorarli.

19b. Nartece

La statua alta 3 metri di un serpente alato si erge all'entrata del tempio tra due rampe di pietra immerse nell'acqua. Le rampe sono scivolose e salgono fino a collegarsi a un'anticamera alta 6 metri, il cui pavimento è sommerso da 30 cm di acqua fangosa.

Le colonne che decorano le pareti di questa camera sono scolpite come se fossero coperte da un groviglio di serpenti.

19c. Navata

Acqua. Il pavimento è celato da 30 cm di acqua fangosa.

Soffitto Affrescato. Il soffitto a volta di questa camera è alto 9 metri. Buona parte dell'affresco che lo decorava si è sbriciolata, ma ciò che resta rappresenta creature serpentiformi che dovevano avere un aspetto temibile.

Statue. Quattro statue di serpenti alati si ergono a nord, due in acqua e due al di sopra della superficie (Torbit, un bullywug assassino, si nasconde dietro una statua parzialmente sommersa nell'angolo nordovest).

Piattaforma. Tra le due statue centrali, una rampa quasi del tutto sommersa sale fino a una piattaforma asciutta, sul cui fondo è visibile una porta chiusa che conduce all'area 19c.

Torbit sarebbe potuto diventare il re dei Linguanera, se non si fosse lasciato frenare dalla sua cieca fede a Kuketh. Protegge gelosamente il tempio, che è il fulcro di potere del suo signore, e uccide chiunque entri senza permesso. Torbit è un **assassino**, con le modifiche seguenti:

- Torbit è caotico malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Può respirare in aria e in acqua. Parla il Bullywug e può parlare con le rane e i rospi. Ha una velocità base sul terreno di 6 metri e una velocità di nuotare di 12 metri. Può saltare in lungo fino a 6 metri e in alto fino a 3 metri, anche senza rincorsa. Dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni paludosi.
- Oltre alle armi, Torbit porta con sé un frammento di un bastone di giada spezzato (vedi "Tesoro" più sotto).

Tesoro. Il frammento di giada lungo 30 cm che Torbit porta con sé era stato smarrito nel fango. Torbit non sa che si tratta del frammento di un bastone di giada fabbricato da un antico yuan-ti e gettato a Sottomonte da Halaster anni prima. Vedi l'area 39b sul livello 6 per ulteriori informazioni su questo oggetto yuan-ti e su come sia possibile ricostruirlo. Singolarmente, il frammento di giada vale 100 mo.

19d. Abside

Questa cappella alta 9 metri ha i tratti seguenti:

Statua Incrostata di Fango. Un cumulo di fango secco è stato ammassato attorno a una grande statua di un serpente alato situata a nord, conferendole un aspetto vagamente simile a una rana. Varie sculture di scarsa qualità e pietre prive di valore sono state ammucchiate davanti alla statua.

Altare. Un altare di pietra decorato con incisioni a tema serpentino occupa il centro della stanza.

Se un personaggio ispeziona l'altare ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota che una delle incisioni dell'altare nasconde un pulsante scolpito per sembrare l'occhio di un serpente. Premendo il pulsante, si apre uno scomparto segreto sul lato nord dell'altare. All'interno di questo scomparto, è nascosta una candela rossa, lunga e stretta (vedi "Tesoro" più sotto). Kuketh e i bullywug ignorano l'esistenza dello scomparto nascosto dell'altare e del tesoro al suo interno.

Tesoro. La candela rossa è una *candela dell'invocazione* dedicata a Sseth, un dio neutrale malvagio degli yuan-ti. Se la candela viene rimossa dall'altare da una qualsiasi creatura che non sia uno yuan-ti, dalle crepe sul pavimento si diffonde una foschia verde, che poi si materializza in due **yuan-ti abomini**. Questi guardiani del tempio attaccano qualsiasi creatura che non sia uno yuan-ti. Quando scendono a 0 punti ferita, si ritrasformano in nubi di foschia verde e scompaiono senza lasciare traccia.

Se gli yuan-ti abomini non vengono uccisi, ripuliscono il tempio dai nemici e ne fanno la loro tana.

20. Isola dei Linguanera

Acqua Profonda. Il terreno scende ripidamente subito dopo tutte le entrate di questa caverna alta 9 metri. La caverna è allagata e l'acqua è profonda 9 metri.

Villaggio Insulare. Una dozzina di rozze capanne sorge su un'isola fangosa a forma di ferro di cavallo. Venticinque **bullywug** e sei **rane giganti** si aggirano tra le capanne.

Falò. Sulla punta più a nord dell'isola, arde un grande falò che diffonde un fumo pungente (i bullywug lo tengono acceso usando un misto di sterco e funghi).

Le capanne sono fatte di rocce cementate con il fango. I bullywug che vivono qui si occupano generalmente di crescere i piccoli, riparare le reti, cucinare o sbrigare altre attività domestiche, ma sono pronti a rispondere assieme alle rane giganti alle eventuali richieste di aiuto provenienti dall'area 19.

Le acque profonde attorno all'isola sono popolate da pesci di caverna innocui. La pozza al centro dell'isola è delimitata da una rete sommersa che impedisce ai pesci di entrare. In quella pozza, i Linguanera custodiscono le loro uova non ancora dischiuse, nascondendole sotto a uno strato di funghi acquatici dal cappello largo.

21. Il Signore del Fetido Annientamento

Se non è stato chiamato nell'area 19, lo scontento re dei Linguanera si trova in quest'area.

21a. Covo dell'Idra

Questa caverna è alta 6 metri ed è allagata. L'acqua fangosa è profonda 9 metri e sul fondo si annida un'**idra** addestrata, che evita di rivelare la sua presenza e di attaccare finché non riceverà da Kuketh l'ordine di riemergere e di uccidere qualcosa.

21b. Tana di Kuketh

Cornice. Una cornice asciutta a un'altezza di 1,5 metri dalla superficie dell'acqua è disseminata di ossa, alcune ancora dotate di carne da spolpare.

Letto di Kuketh. L'estremità est della cornice è occupata da un cumulo di paglia ammuffita e dal cadavere marcescente di un rospo gigante. Se non è stato attirato altrove, lo **slaad della morte** Kuketh se ne sta sdraiato sul pagliericcio, mantenendo la sua forma di bullywug.

Quando non tiranneggia i suoi sudditi, Kuketh medita silenziosamente sui suoi problemi. Lo slaad comunica con gli sconosciuti usando la telepatia ed è disposto a negoziare con i personaggi, se questi ultimi si dichiarano nemici dei Flagelli Ssethiani. Tuttavia, Kuketh è una creatura volubile e non rispetta gli accordi a lungo. Il suo unico desiderio costante è fuggire da Sottomonte e fare ritorno al Piano Esterno del Limbo.

21c. Cripta Segreta

Questa caverna è nascosta dietro una porta segreta.

Tesoro. In questa cripta è custodito il tesoro accumulato dai bullywug, che include 56 mp, 2.417 mo, 540 ma, un simbolo sacro di Sseth in platino (un serpente volante con le zanne sguainate) del valore di 150 mo e una *fascia dell'intelletto*.

22. Stalle

I bullywug Linguanera allevano il loro "bestiame" in questa caverna alta 6 metri e illuminata dalle torce. Se i bullywug addestratori di quest'area vengono attaccati, liberano i loro vermiiena e chiamano in aiuto gli occupanti delle aree 19 e 23.

22a. Rane Giganti

Sei **rane giganti** saltellano qua e là nella bassa pozza d'acqua di questa caverna, gracidando rumorosamente, mentre quattro **bullywug** gettano del cibo (in genere parassiti) in un trogolo che occupa la parete nordovest.

22b. Vermiiena

Quest'area asciutta rialzata contiene quanto segue:

Recinto di Legno. Quattro **vermiiena** sono rinchiusi in un recinto fatto di assi di legno nell'angolo nordest, assieme a tre uova di vermeiena.

Attrezzi. Alcuni secchi e utensili con il manico lungo per la gestione dei vermiiena sono stati lasciati accanto al cancello del recinto.

I bullywug allevano i vermiiena per il loro muco velenoso, ma usano le loro uova per nutrire l'idra dell'area 21a. I vermiiena non vengono trattati bene e, se liberati, attaccheranno sia i bullywug che i personaggi con pari probabilità.

Vari pezzi di legno raccolti in tutto il livello sono stati usati per recintare quest'area asciutta con una barriera che arriva fino al soffitto. Gli spazi tra un'asse e l'altra sono a malapena sufficienti da lasciar passare un'arma da mischia o il tentacolo di un vermeiena. Il cancello del recinto è tenuto chiuso da una semplice corda annodata.

23. Accampamento dei Bullywug

Fango. Il pavimento di questa caverna alta 6 metri è coperto da uno strato di fango alto 30 cm.

Capanne dei Bullywug. Due tuguri fatti di pietra e fango sono illuminati da torce legate in cima a dei pali. Quattro **bullywug** riparano degli attrezzi nei pressi delle baracche, mentre due **rospi giganti** li osservano.

24. Coltivazione di Alghe

Cinque **bullywug** curano i campi di alghe che crescono sul fondo di questa pozza profonda 1,8 metri e situata in una caverna alta 9 metri, dove nuota anche un **rospo gigante.** Le alghe sono la fonte primaria di sostentamento dei bullywug ed emanano un debole bagliore verdastro. La luce si spegne 10 minuti dopo che una pianta è stata raccolta.

Se i bullywug sono minacciati, ordinano al rospo gigante di attaccare e chiamano in aiuto gli occupanti delle aree 2 e 23.

Conseguenze

Se i personaggi aiutano Kuketh a distruggere o rivendicare la sua gemma del controllo, lo slaad della morte abbandona i bullywug. Se Torbit è ancora vivo, diventa il capo della tribù Linguanera dopo che Kuketh se n'è andato o è stato ucciso. Tuttavia, è solo questione di tempo prima che i Flagelli Ssethiani lo catturino, ne facciano un loro servitore e assumano il controllo della tribù dei bullywug. Se tutti i bullywug Linguanera sono sconfitti, il tempio diventa un luogo sicuro dove i personaggi possono riposare (presumendo che gli yuan-ti abomini nell'area 19d non abbiano occupato quel luogo).

L'uccisione dei Flagelli Ssethiani libera Yoastal dalla maledizione e consente ai Linguanera di invadere le caverne delle naga. Karstis e i maghi del Nucleo del Dweomer potrebbero però trovarsi già sul posto e tentare di mantenere il controllo di quelle caverne. Tali vittorie sono destinate ad avere breve durata: grazie al loro tratto di Ringiovanimento, le naga spirituali faranno ritorno nel giro di 1d6 giorni.



Livello 9: Il Nucleo del Dweomer

Il Nucleo del Dweomer è un'accademia di magia concepita per mettere alla prova, intrappolare e confondere i suoi studenti. Questo livello è concepito per quattro avventurieri di 10° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri e i nemici di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da raggiungere l'11° livello.

Cosa Si Annida Qui?

Un arcanaloth e una megera notturna presiedono questo livello. I maghi malvagi in cerca di conoscenze arcane o del patronato di Halaster si presentano qui assieme ai loro seguaci per addestrarsi ed essere messi alla prova.

Arcanaloth Preside

Un arcanaloth in combutta con il Mago Folle dirige l'accademia di maghi malvagi del Nucleo del Dweomer. L'arcanaloth tiene nascosto il suo vero nome segreto e fa uso di incantesimi *alterare se stesso* per apparire come Halaster.

L'arcanaloth utilizza alcuni nycaloth e mezzoloth come guardie e offre un passaggio sicuro attraverso il Nucleo del Dweomer in cambio di oggetti magici o di aiuto per affrontare un diavolo in fuga (vedi "Diavolo d'Ossa" a pagina 119). Cerca inoltre di indurre in tentazione gli eventuali incantatori arcani presenti tra gli avventurieri, offrendo loro un posto in accademia... e un'istruzione gratuita!

La Megera Notturna Wormriddle

Wormriddle è una megera notturna che dispone di quattro golem di carne al suo comando. Stipula patti scellerati di ogni genere, offrendo incantesimi e segreti magici in cambio di quegli atti malvagi che le consentiranno di rivendicare anime.

La megera notturna porta appesa al collo la testa mummificata di un gattino come talismano, anche se privo di qualsiasi proprietà magica. È un indizio sulla sua paura dei gatti: Wormriddle diventa spaventata se una creatura felina si trova entro 9 metri da lei ed è in grado di vedere o sentire quella creatura. La megera notturna porta con sé anche una gemma nera lucida e un grosso sacco nero (rispettivamente la sua *pietra del cuore* e la sua *borsa dell'anima*; vedi la sezione "Megera" nel *Monster Manual*).

Studenti Malvagi

Di seguito sono descritti gli studenti del Nucleo del Dweomer. È possibile incontrarli in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, anche se tendono a frequentare i loro luoghi preferiti.

Spite Harrowdale

Il più promettente discepolo del Nucleo del Dweomer, Spite Harrowdale, è un mago vecchio di secoli (NM **arcimago** umano Rashemi, che parla il Comune, l'Elfico, il Gigante e il Nanico). Ha l'aspetto di un ragazzino di 12 anni, grazie al continuo uso di *pozioni di longevità*. Spite cela la vera portata dei suoi talenti magici fingendo di conoscere soltanto trucchetti e incantesimi di 1° livello. Questo stratagemma ha ingannato gli altri studenti e buona parte dei suoi istruttori, ma non l'arcanaloth, che tiene d'occhio il mago attentamente. Spite, dal canto suo, è l'unico studente ad avere capito che il decano non è in realtà Halaster, bensì un arcanaloth che ha assunto le sue fattezze.

Spite è accompagnato da un oni che ha assunto le fattezze di una mezzogre femmina di nome Dumara. L'oni in realtà si chiama Kumar ed è rimasto al fianco di Spite per buona parte della sua vita. Lo tratta come un fratello maggiore ed è l'unico essere di cui Spite si fidi.

CHRISTOPHER MOELLER

Spite vuole mettere le mani su un libro degli incantesimi nascosto nel rifugio privato di Halaster (area 45b) ed è pronto a usare ogni genere di distrazione pur di averlo. Spite cerca di stringere un patto con gli avventurieri: se loro riescono a distrarre l'arcanoloth e la megera notturna quanto basta da permettergli di rubare il libro degli incantesimi, egli mostrerà al gruppo le scale che scendono al livello 10 (vedi l'area 44) e rivelerà anche un segreto di Sottomonte, determinato pescando a caso una carta dal Mazzo dei Segreti (vedi l'appendice C). Spite mantiene la sua parte del patto soltanto finché gli fa comodo e cerca di attribuire il furto del libro degli incantesimi agli avventurieri, dopo che se ne sono andati.

Se i personaggi rifiutano l'offerta di Spite, quest'ultimo unisce le forze con Nylas Jowd e Skrianna Shadowdusk (vedi sotto) per distruggerli.

Il Mind Flayer Cephalossk

Cephalossk è un mind flayer arcanista solitario (vedi il riquadro nella sezione "Mind Flayer" del *Monster Manual*). È un paria presso i suoi simili, non ha alleati nell'accademia e non desidera l'amicizia di nessuno. Pedina gli avventurieri e lancia incantesimi *individuazione dei pensieri* per saperne di più sulle loro intenzioni.

Il mind flayer si considera intellettualmente superiore a chiunque altro e disprezza Spite Harrowdale, considerato da tutti il discepolo prediletto di Halaster. Cephalossk cerca di convincere i personaggi a distrarre e uccidere Dumara (l'oni che funge da guardia del corpo di Spite), per permettergli di divorare il cervello di Spite. In cambio del loro aiuto, Cephalossk promette di rivelare "tre segreti che ogni esploratore di Sottomonte dovrebbe conoscere". Dopo essersi nutrito del cervello di Spite, Cephalossk mantiene la promessa e condivide telepaticamente con i personaggi le informazioni seguenti:

- Una colonia di mind flayer ha preso il controllo di un livello di Sottomonte noto come Profondità Marine (Cephalossk lo sa perché è rimasto in contatto telepatico con l'ulitharid del livello 17).
- I githyanki hanno invaso Sottomonte e stanno cercando di sterminare la colonia di mind flayer di Profondità Marine.
- Halaster ha requisito un vascello che può viaggiare da un mondo all'altro attraverso lo spazio e lo ha nascosto da qualche parte a Sottomonte (vedi il livello 19).

Se i personaggi si rifiutano di aiutare Cephalossk, il mind flayer li attacca.

Nylas Jowd

Nylas Jowd (NM **mago** umano Thayan, che ha preparato *animare morti* invece di *volare;* per le statistiche consultare il *Monster Manual*) si aggira per i corridoi del Nucleo del Dweomer assieme a una coppia di fuochi fatui invisibili che obbediscono ai suoi ordini. Nylas è giunto fin qui dal Thay per studiare presso Halaster e apprendere i segreti più oscuri della necromanzia e sfoggia tutti i tratti distintivi di un Mago Rosso di Thay, vale a dire le vesti rosse, la testa rasata e l'indole malvagia. Tratta gli altri come se fossero soltanto degli aspiranti cadaveri ed è più interessato alla loro anatomia che a ciò che dicono o fanno.

Nylas vuole trasformare in zombi le Sorelle Cornute (vedi sotto), a causa dell'atteggiamento crudele che le due assumono nei suoi confronti. Chiede ai personaggi di ucciderle affinché possa animare i cadaveri con gli incantesimi *animare morti*. Se i personaggi rifiutano, Nylas e i suoi fuochi fatui li attaccano.

Tubi Pneumatici

Il Nucleo del Dweomer fa uso di un sistema di tubi di rame che sospinge dei contenitori cilindrici di rame tramite la pressione dell'aria. Ogni tubo ha un diametro di 7,5 cm, mentre ogni contenitore è lungo 22,5 cm, largo poco meno di 7,5 cm e dotato di un coperchio di rame a vite. Ogni tubo porta un'etichetta con la destinazione.

Molti abitanti di questo livello usano i tubi per inviarsi l'un l'altro pergamene, istruzioni e missive. Qualsiasi oggetto o creatura in grado di entrare in un tubo (inclusi i personaggi in forma gassosa) possono essere trasportati da un'estremità all'altra nel giro di pochi secondi. Se le tempistiche diventano importanti, si presume che qualsiasi cosa una creatura inserisca in un tubo nel suo turno arrivi a destinazione all'inizio del turno successivo di quella creatura.

Skrianna Shadowdusk

Skrianna Shadowdusk (CM **maga** umana Illuskan; per le statistiche consultare il *Monster Manual*) si è iscritta solo di recente al Nucleo del Dweomer, su incoraggiamento di Halaster. Fa parte della famiglia Shadowdusk (vedi il livello 22) ed è impaziente di cimentarsi in una sfida. Scortese, arrogante e privilegiata, Skrianna mostra un totale disprezzo dei confronti della "volgare marmaglia" e prova un sadico piacere nel manipolare gli altri tramite la magia e abusare di loro. È sempre accompagnata dal guardiano protettore che funge da sua guardia del corpo (Skrianna porta su di sé l'amuleto del guardiano) e da un grell valletto che custodisce il suo libro degli incantesimi (che contiene tutti gli incantesimi da lei preparati).

Skrianna non si fida dei nuovi arrivati e li attacca alla minima provocazione, certa che la sua guardia del corpo e il suo valletto la proteggeranno se si giunge a uno scontro.

Le Sorelle Cornute

Queste due sorelle tiefling di nome Turbolenza e Violenza volevano unirsi alla Confraternita Arcana di Luskan, ma furono respinte. Prestarono servizio a bordo di alcune navi pirata per qualche anno prima di finire a Skullport, dove vennero a sapere di un'accademia segreta per i fruitori di magia situata nelle viscere di Sottomonte. Combatterono con le unghie e coi denti per arrivare al Nucleo del Dweomer, ma il luogo non si è rivelato all'altezza delle loro aspettative. Non hanno amici all'accademia e non sono soddisfatte della qualità dell'istruzione che hanno ricevuto. Ora vogliono andarsene, ma il preside ha ordinato loro di restare, assicurando che le cose miglioreranno. La megera notturna Wormriddle le tiene d'occhio, nel timore che possano approfittare di qualsiasi distrazione per fuggire e fare ritorno a Skullport. Tenteranno di arruolare i personaggi proprio allo scopo di provocare una simile distrazione.

Le sorelle sono tiefling **maghe** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), con le modifiche seguenti:

- Le sorelle sono legali malvagie.
- Ogni sorella possiede i tratti razziali seguenti: Resistenza ai danni da fuoco e scurovisione nel raggio di 18 metri. Parla il Comune, il Draconico, l'Infernale e il Sottocomune.
- Ogni sorella possiede un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi da lei preparati.

Elan Tanor'thal

Elan è un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) appartenente a una casata che gestiva una proficua tratta degli schiavi a Skullport finché non fu scacciata dalla Gilda di Xanathar. Spera di imparare a usare la magia fino al punto di conquistare Skullport per la sua famiglia. Come la maggior parte dei drow, è prevedibilmente infido. Le sue parole mielate sono molto gradevoli, ma qualsiasi alleanza stipulata con lui è destinata a finire male, e molto probabilmente nel sangue.

Elan tende la mano in cenno di falsa amicizia a tutti i nuovi arrivati, avvertendoli di tenersi alla larga dagli altri studenti e dal preside: "Sono tutti pazzi," commenta. Cerca di essere nei paraggi durante i momenti di azione, in modo da osservare con discrezione dove i personaggi custodiscono i loro oggetti magici e i loro libri degli incantesimi (con l'intenzione di reclamarli quando i proprietari attuali saranno morti).

Diavolo d'Ossa

Yarek, uno studente troppo intraprendente, evocò per sbaglio un diavolo d'ossa nell'ala sud. Dopo avere ucciso il suo evocatore, il diavolo scoprì con sommo sconforto che le interdizioni magiche del Nucleo del Dweomer gli impedivano di fuggire dall'area 47. L'arcanaloth offre agli avventurieri un passaggio sicuro attraverso il Nucleo del Dweomer, se sconfiggeranno il diavolo e lo ricacceranno nei Nove Inferi.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni dei luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 9. Le fonti di luce sono poche; le creature che risiedono nel Nucleo del Dweomer si affidano alla scurovisione o si procurano una fonte di luce personale tramite la magia.

1. Ingresso

Queste stanze consentono di accedere a quella che un tempo doveva essere una sfarzosa dimora sotterranea.

1a. Mano Sinistra di Manshoon

Allarme. Un incantesimo *allarme* è stato lanciato sull'area quadrata con lato di 6 metri contrassegnata sulla mappa 9. L'incantesimo informa silenziosamente il preside che si trova nell'area 15 dell'arrivo di nuovi visitatori.

Mosaico sul Soffitto. Il soffitto arcuato di questa stanza è alto 9 metri. Sulla sua superficie, un mosaico luccicante raffigura vari maghi impegnati in mirabolanti duelli di magia.

Guardiano Non Morto. Al centro della stanza, a 4,5 metri dal pavimento, fluttua la mano sinistra avvizzita di un uomo; la mano è ancora attaccata all'avambraccio, che è stato reciso all'altezza del gomito.

In reazione all'incantesimo *allarme*, l'**arcanaloth** si fa strada fino all'area 1 per accogliere i nuovi arrivati (vedi il riquadro "Incontrare il Preside").

L'arto apparteneva a un arcimago umano di nome Manshoon (o meglio, a uno dei suoi cloni). Il clone sfidò Halaster a duello, ma perse ben più del duello. Halaster ha trasformato l'arto in un guardiano che attacca tutti gli intrusi finché non viene congedato dal Mago Folle o da una creatura che abbia il suo aspetto. L'arto ha le statistiche di un **arcimago**, con le modifiche seguenti:

- È un non morto Minuscolo senza allineamento con 63 (18d4 + 18) punti ferita e ha preparato *inaridire* invece di *esilio*.
- Ha una velocità di volare di 9 metri e può fluttuare.
- Possiede vista cieca nel raggio di 18 metri ed è cieco oltre quel raggio. Non può parlare o udire e non può essere accecato o assordato.

1b. Sala d'Attesa

Questa stanza contiene sei poltrone dall'imbottitura sgargiante.

1c. Guardaroba

Alle pareti di questa stanza sono appese file di spogli ganci di metallo.

Incontrare il Preside

I personaggi che innescano l'incantesimo *allarme* nell'area 1 vengono accolti dal preside, che altrimenti alloggia nell'area 15. Quando è in compagnia di qualche visitatore, l'erudito arcanaloth cerca di mantenere dei modi civili anche mentre impersona il Mago Folle. Descrive l'accademia in termini mirabolanti e decanta le lodi dei suoi eccellenti studenti, tutti devoti alla magia arcana. Dichiara di essere interessato a tutto ciò che accade all'interno di Sottomonte e di non avere nulla contro gli avventurieri che forniscono un "fondamentale servizio sanitario" ripulendo il dungeon dai mostri più fastidiosi.

Se i personaggi sono soltanto di passaggio e sono diretti ai livelli inferiori, il preside si offre di condurli fino alle scale che scendono al livello 10. In cambio di un passaggio sicuro attraverso il Nucleo del Dweomer, richiede una delle opzioni seguenti:

- Il pagamento di un oggetto magico per ogni membro del gruppo
- L'uccisione del diavolo d'ossa nell'area 47

Se i personaggi scelgono di occuparsi del diavolo d'ossa anziché rinunciare ai loro oggetti magici, il preside li conduce a sud attraverso le aree 2, 3, 6, 38, 39 e 46. Li aspetta nell'area 46b mentre uccidono il diavolo nell'area 47, poi li scorta fino all'inizio delle scale che scendono al livello 10, come promesso. Dopo averli visti scomparire in fondo alle scale, l'arcanaloth torna nell'area 15.

Quei visitatori che rifiutano l'offerta del preside vengono cortesemente invitati a tornare da dove sono venuti e a non farsi mai più vedere al Nucleo del Dweomer. Chi si rifiuta di andarsene viene attaccato.

Qualsiasi personaggio che affermi di essere un incantatore arcano in cerca di un tutore è invitato a rimanere nel Nucleo del Dweomer e a sottoporsi all'esame di ingresso. Se il personaggio accetta l'offerta, il preside usa un incantesimo *teletrasporto* per trasportare se stesso e il candidato fino all'area 11c. Suggerisce al personaggio di aspettare in quell'area finché l'esame di ingresso non sarà programmato (se il gruppo include più candidati, l'arcanaloth li tiene tutti assieme). A dire il vero, l'arcanaloth si aspetta che il candidato ignori il suo suggerimento ed esplori ulteriormente il complesso. L'esame di ingresso, in realtà, consiste nel vedere come il candidato interagisce con gli altri studenti. Qualsiasi candidato che tenga testa agli altri studenti in uno scontro supera l'"esame" del preside e viene accettato nell'accademia.

Un personaggio ammesso al Nucleo del Dweomer è libero di vagare per le sue sale e di parlare agli altri studenti, almeno finché non si caccia nei guai e viene espulso o ucciso.

1d. Sala da Bagno

Questa stanza è attrezzata con alcuni lavandini e latrine di pietra, ognuno abbinato a una parola d'ordine scolpita sopra di esso. I lavandini e i vasi sanitari si riempiono magicamente di acqua e si svuotano a comando e sono dotati di fori sul bordo interno per evitare che l'acqua trabocchi. Due **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A) attendono accanto a una pila di asciugamani, pronti a porgerne uno agli ospiti.

2. Corridoio con Trappola

La sezione di muro rientrante di questo corridoio è decorata con i bassorilievi di otto maghi, che impugnano ognuno un bastone associato a una scuola di magia diversa. Questo corridoio presenta anche due elementi nascosti:

- Quando una creatura entra per la prima volta nel quadrato con lato di 3 metri della trappola indicato

sulla mappa 9 o vi inizia il proprio turno, la statua della medusa nell'area 3 si anima e scaglia una freccia magica contro la creatura (se il preside accompagna i personaggi lungo questo corridoio, usa un trucchetto *mano magica* per premere il pulsante e disattivare la trappola).

- Un pulsante di pietra è celato nella parete nord, camuffato per apparire come una sezione del bastone che rappresenta l'evocazione. Se un personaggio ispeziona la parete, nota il pulsante effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Quando il pulsante viene premuto, emette uno scatto sonoro e la trappola della freccia si disattiva per 1 minuto.

3. Crocevia della Medusa

Le pareti di questa camera salgono verticalmente per 3 metri, poi si inclinano verso l'interno fino a congiungersi in un apice alto 6 metri. Al centro della stanza, su un piedistallo cilindrico di pietra alto 30 cm, si erge la statua di una medusa corrucciata, armata di arco lungo e dotata di una faretra vuota. La statua volge lo sguardo verso nord.

Quando una creatura fa scattare la trappola nell'area 2, una freccia avvelenata si materializza nel pugno della medusa e la statua si anima: tende immediatamente l'arco e scaglia la freccia contro la creatura che ha innescato la trappola (+6 al tiro per colpire), infliggendo 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 14 (4d6) danni da veleno, se colpisce.

La statua della medusa è un oggetto Medio con CA 15, 50 punti ferita e immunità a tutti i danni, tranne i danni da forza, e pesa 600 kg. Una creatura può usare un'azione per tentare di spingere la statua giù dal piedistallo, riuscendoci se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 18. Una volta rovesciata, la statua non si anima finché non torna nella posizione appropriata (se Wormriddle viene a sapere della statua rovesciata, interviene assieme ai suoi golem di carne per rimetterla a posto e poi cerca di punire i responsabili).

4. Fontana d'Acqua Fresca

Fontana. L'acqua fresca proveniente da una sorgente naturale zampilla dalla bocca di un bassorilievo che raffigura il volto di un Halaster entusiasta, riversandosi in una vasca di pietra semicircolare delimitata da un bordo alto 60 cm, prima di defluire in una serie di minuscoli fori di scolo.

Guardie. Due **mezzoloth** montano la guardia ai lati della fontana.

Bracieri. Due bracieri di pietra spenti, a forma di mani artigliate, emergono dal pavimento all'estremità sud della stanza.

I mezzoloth si assicurano che nessuno interferisca con le riserve d'acqua dell'accademia, né distrugga la fontana. A parte questo, non si curano dei visitatori.

5. Ritratto di un Mago Folle

Questa stanza è vuota, ad eccezione di un'enorme tenda di velluto rosso che copre la parete nord. Una corda appesa a un lato consente di tirare la tenda, per rivelare un grosso dipinto astratto che raffigura Halaster circondato da una schiera di fauci insanguinate e di individui impegnati a sbranarsi a vicenda. Nello sfondo si intravedono altre insolite creature che non appartengono al Piano Materiale. Il volto di Halaster è gelidamente calmo, nonostante la violenza e il caos che lo circondano, e il suo sguardo penetrante sembra seguire chiunque osservi il ritratto.

Ogni creatura che guarda il ritratto deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è afflitta da una forma di follia duratura, da determinare tirando sulla tabella "Follia Duratura" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*. In caso di tiro salvezza fallito, una creatura può essere di nuovo influenzata dal ritratto, ma non finché la sua follia attuale non termina.

6. Nicchia di Lettura

Scrivanie. Il centro della sala è occupato da una fila di scrivanie. A una delle scrivanie, siede Spite Harrowdale (NM **arcimago** umano Rashemi, che parla l'Abissale, il Comune, l'Elfico, il Gigante, il Nanico e il Primordiale). La sua guardia del corpo, un **oni** che ha assunto l'aspetto di una mezzogre femmina di nome Dumara, sta in piedi al suo fianco.

Scaffali. Le pareti sudovest e nordest sono coperte da lunghe file di scaffali carichi di taccuini con la copertina morbida, tutti ordinati in base all'argomento.

Tubi Pneumatici. Una fila di dieci tubi pneumatici è fissata alla parete di fondo. Sotto i tubi, è presente uno scaffale di cilindri di rame vuoti.

Spite impugna una bacchetta sulla cui punta è stato lanciato un trucchetto *luce* e sta leggendo una biografia molto stringata di Ahghairon, l'arcimago che fondò Waterdeep. Se i personaggi attraversano il Nucleo del Dweomer accompagnati dal preside, Spite li saluta con un sorriso quando passano. Una volta passati, lui e l'oni lanciano *invisibilità* su se stessi e assieme pedinano i personaggi, incuriositi dalla loro presenza al Nucleo del Dweomer. Spite e Dumara affrontano i personaggi non appena possono farlo in privato (vedi "Studenti Malvagi" a pagina 117).

I taccuini custoditi in questa stanza sono abbastanza piccoli e sottili da poter essere arrotolati e infilati nei cilindri dei tubi pneumatici. Trattano argomenti di vario interesse per i maghi, tra cui la raccolta di componenti magiche, riflessioni sulla Trama, biografie di maghi e lich famosi, suggerimenti per creare illusioni realistiche e saggi scritti dagli studenti precedenti sugli argomenti arcani più disparati. Qualsiasi taccuino di questa raccolta che venga rimosso dal Nucleo del Dweomer scompare magicamente e ricompare sul suo scaffale.

Tubi Pneumatici

I tubi sono collegati ai dormitori degli studenti (le aree 8 e 11). Da sinistra a destra, i tubi sono etichettati con i nomi "Turbolenza" (area 8a), "Violenza" (area 8b), "Karstis" (area 8c), "Yarek" (area 8d), "Spite" (area 11a), "Skrianna" (area 11b), "Vuota" (area 11c), "Cephalossk" (area 11d), "Elan" (area 11e) e "Nylas" (area 11f).

7. Laboratorio

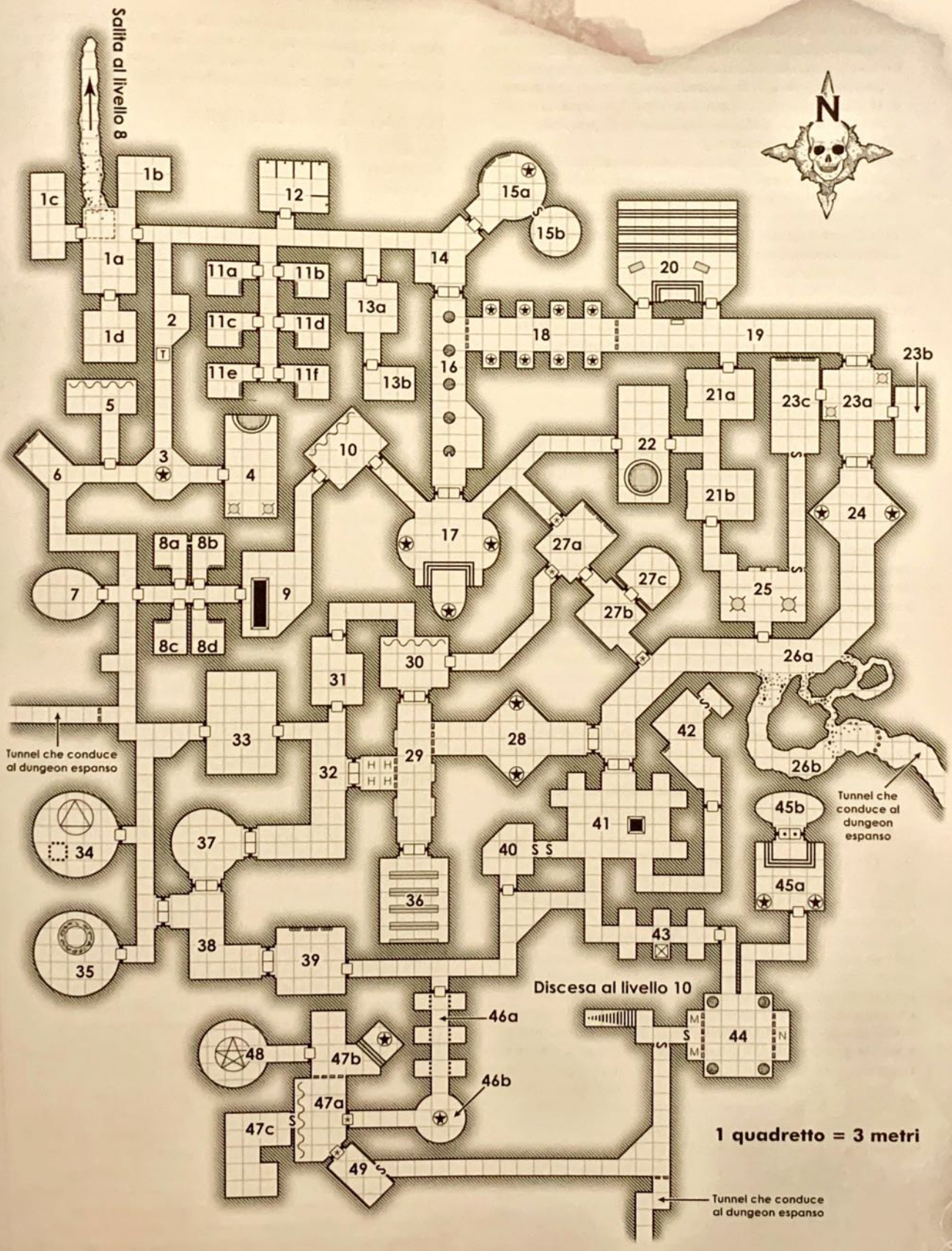
La porta di questa stanza è leggermente socchiusa. Dietro la porta si nasconde Cephalossk, il **mind flayer arcanista**, che sta sbirciando fuori di nascosto. È passato troppo tempo dall'ultima volta che il mind flayer si è cibato di un cervello fresco, ma è disposto a rinunciare ad attaccare i personaggi, se questi promettono di aiutarlo a cibarsi della mente di Spite (vedi "Il Mind Flayer Cephalossk" a pagina 118).

Questo laboratorio è occupato da vari tavoli, bracieri e un vasto assortimento di attrezzature alchemiche.

8. Dormitori degli Studenti

Tutte queste stanze sono arredate allo stesso modo:

Tubi Pneumatici. Una fila di cinque tubi pneumatici è fissata a una parete. Questi tubi sono contrassegnati con le loro destinazioni e sono collegati alla nicchia di lettura (area 6), all'ufficio del preside (area 15a), al laboratorio di Wormriddle (area 23c), alla cucina (area 27a) e alla sala di studio (area 39).



Mappa 9: Il Nucleo del Dweomer

Letto e Baule. Contro la parete di fondo, sono collocati un semplice letto e un baule rinforzato in ferro e dotato di un solido lucchetto che può essere scassinato usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20 (se una camera è vuota, la chiave è nella serratura; altrimenti, la chiave è in possesso dell'occupante della stanza).

Scrivania. Questa semplice scrivania è coperta di pennini, calamai, pergamene, annotazioni, taccuini e 1d6 cilindri di rame vuoti, da inserire nei tubi pneumatici. Alla parete sopra la scrivania, è appeso un ritratto incorniciato di Halaster (ognuno dei ritratti nelle camere ha un'espressione diversa).

8a. Camera di Turbolenza

Nella parete est, è stato scavato un piccolo foro che consente a Turbolenza di parlare con sua sorella nell'area 8b, quando entrambe si trovano nelle loro camere.

Tesoro. Il baule di Turbolenza contiene un abito da viaggiatore e un amuleto in eliotropia a forma di pentacolo (125 mo).

8b. Camera di Violenza

Nella parete ovest, è stato scavato un piccolo foro che consente a Violenza di parlare con sua sorella nell'area 8a, quando entrambe si trovano nelle loro camere. Violenza ha disegnato dei grandi baffi neri arricciati sul ritratto di Halaster appeso sopra la sua scrivania.

Tesoro. Il baule di Violenza contiene un abito da viaggiatore, un borsello di pelle rossa con 75 mo e un libro degli incantesimi rubato dalla camera di Yarek (area 8d). Il libro contiene gli incantesimi seguenti: *capanna di Leomund, dardo incantato, evoca elementale, folata di vento, inviare, nube di nebbia, nube di pugnali, nube maleodorante, scurovisione, seguigo fedele di Mordenkainen, servitore inosservato* e *unto*.

8c. Camera di Karstis

Questa camera è tenuta libera per uno studente di nome Karstis, che forse i personaggi hanno incontrato sul livello 8. Se Karstis è fuggito dalla Palude Strisciante, se ne sta steso sul letto a leggere il suo libro degli incantesimi (presumendo che ne sia ancora in possesso). Altrimenti, la stanza è vuota.

8d. Camera di Yarek

Yarek era lo studente responsabile dell'evocazione del diavolo d'ossa nell'area 47. La sua stanza non è stata più riordinata dal giorno della sua dipartita.

Dopo la morte di Yarek, le Sorelle Cornute hanno frugato nel suo baule e hanno preso tutto ciò che ritenevano di valore. Hanno lasciato una bacchetta di cristallo (un focus arcano del valore di 10 mo), un abito pregiato e un piccolo ritratto autografato di un elegante mago umano dai capelli scuri con una colomba appollaiata sulla spalla. Sul ritratto è scritta una dedica: "Passa una giornata magica, Yarek! Il tuo amico Jim."

9. Fossa dei Rifiuti

In questa stanza aleggia un intenso fetore di spazzatura. Nel pavimento si apre una fossa lunga 9 metri, larga 3 metri e profonda 18 metri, che è stata riempita di rifiuti e di esperimenti falliti fino a una profondità di 3 metri. Quel miscuglio chimico ha generato una fanghiglia tossica.

Una creatura che cade nella fossa precipita per 15 metri sul soffice cumulo di rifiuti sul fondo, subendo 1d4 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta. Inoltre, una creatura che atterra sulla fanghiglia tossica subisce 10 (3d6) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno finché la fanghiglia non viene ripulita usando acqua o alcol. Un personaggio può capire come ripulire la fanghiglia effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 10.

10. Dov'è Halaster?

Questa stanza è vuota, ad eccezione di un'enorme tenda di velluto rosso che copre la parete nordovest. Una corda appesa a un lato consente di tirare la tenda per rivelare quindici dipinti, ognuno largo 1,5 metri e alto 90 cm, disposti in tre file da cinque.

Ogni dipinto raffigura una classe di maghi dal volto severo che si sono diplomati al Nucleo del Dweomer. Molti dei dipinti più vecchi raffigurano gli studenti diplomati come scheletri (il che significa che sono morti). Un attento esame rivela che Halaster compare nel quadro di ogni classe, ad eccezione del ritratto centrale nella fila centrale. La rimozione di quel dipinto dalla parete innesca una runa antica nascosta dietro di esso (vedi "Rune Antiche" a pagina 12). Il DM determina la runa pescandola casualmente dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B).

11. Dormitori degli Studenti

Tutte le stanze sono arredate allo stesso modo:

Tubi Pneumatici. Una fila di cinque tubi pneumatici è fissata a una parete. Questi tubi sono collegati alla nicchia di lettura (area 6), all'ufficio del preside (area 15a), al laboratorio di Wormriddle (area 23c), alla cucina (area 27a) e alla sala di studio (area 39).

Letto, Comò e Forziere. Contro la parete di fondo, sono collocati un comodo letto, un elegante comò e un forziere di ferro dalle zampe artigliate, su cui è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana* (regolato sullo studente assegnato alla camera). Una creatura può aprire a viva forza il forziere chiuso a chiave magicamente effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

Scrivania. Questo magnifico scrittoio contiene vari pennini, calamai, pergamene, annotazioni, taccuini e 1d6 cilindri di rame vuoti, da inserire nei tubi pneumatici. Alla parete sopra lo scrittoio, è appeso un ritratto incorniciato di Halaster (ognuno dei ritratti nelle camere ha un'espressione diversa).

11a. Camera di Spite

Spite Harrowdale e la sua guardia del corpo oni condividono questa camera. Spite ha preso la precauzione di lanciare un incantesimo *glifo di interdizione* sullo stipite della porta, regolato per innescarsi se qualcuno che non sia lui o Dumara varca la soglia. Il glifo non è visibile dall'esterno della stanza e, una volta innescato, sprigiona un'energia magica che riempie una sfera del raggio di 6 metri centrata su di esso. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17; se fallisce, subisce 45 (10d8) danni da tuono, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Tesoro. Spite custodisce un minuscolo scrigno ingioiellato nel suo scrittoio. Questo scrigno (50 mo) è una riproduzione di un forziere di dimensioni più grandi fatto di materiali pregiati. Questo forziere (del valore di 50.000 mo) è stato nascosto sul Piano Etereo, grazie a un incantesimo *scrigno segreto di Leomund*.

Un personaggio può riconoscere lo scrigno per ciò che è in realtà effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15. Soltanto Spite può usare la riproduzione per chiamare a sé il forziere più grande, che contiene due libri degli incantesimi intitolati *Incantesimi*

di Spite, volumi I e II. Questi libri contengono tutti gli incantesimi preparati da Spite, più gli incantesimi seguenti: *danza irresistibile di Otto, disco fluttuante di Tenser, disintegrazione, forma gassosa, freccia acida di Melf, gabbia di forza, glifo di interdizione, labirinto, mano di Bigby, metamorfosi pura, risata incontenibile di Tasha, santuario privato di Mordenkainen, scrigno segreto di Leomund, serratura arcana* e *telecinesi*.

11b. Camera di Skrianna

Skrianna ha dotato il suo alloggio di ogni genere di comodità: lenzuola di seta, soffici pellicce di bestie esotiche, un vassoio di frutta fresca, un incensiere dove ardono bastoni di incenso e una poltrona da lettura in vimini coperta di cuscini.

Diario di Skrianna. Skrianna custodisce nel suo scrittoio un diario, che apre un raro spiraglio sulla mente malata dei membri della famiglia Shadowdusk. Oltre a esprimere disprezzo per i suoi pari nel Nucleo del Dweomer, Skrianna si lamenta delle costrizioni imposte su di lei dal preside. Parla inoltre di un amante immaginario di nome Acamar, che proviene dal vuoto oltre le stelle, e delle visite che fa nei suoi sogni al Reame Remoto. Di tanto in tanto, nomina di sfuggita gli altri membri della famiglia, vale a dire Zalthar e Dezmyr, che risiedono alla Rocca Shadowdusk (vedi il livello 22) e intendono fare ritorno a Waterdeep al pieno delle forze, grazie a una sorta di costrutto gigante che Halaster sta costruendo nel Dominio di Arcturia (il livello 14).

Tesoro. Il comò di Skrianna contiene dieci abiti pregiati e un abito da viaggiatore. Il suo forziere, al cui coperchio è attaccato uno specchio sul lato interno, contiene una bacchetta finemente cesellata in legno scuro, sostanze da avvelenatore e una fiala di fragrante profumo (75 mo).

11c. Camera Vuota

Questa camera non è occupata.

11d. Camera di Cephalossk

Lo scrittoio di questa stanza contiene sedici vasi opachi, al cui interno sono conservati cervelli umanoidi. Il forziere contiene altri nove vasi simili, ma vuoti. Cephalossk ha fame di cervelli freschi, ma si accontenta di quelli conservati nei vasi quando non ci sono altre fonti di cibo disponibili.

Tesoro. Cephalossk custodisce il suo libro degli incantesimi in un cassetto dello scrittoio. Il libro è fatto di sottili lamine di rame rilegate con un cavo di mithral. Su ogni pagina sono incise intere quartine in una scrittura simile al braille chiamata Qualith, che il mind flayer legge con i suoi tentacoli. Chi non è un illithid deve usare un incantesimo *comprensione dei linguaggi* o una magia analoga per capire cosa c'è scritto. Il libro contiene tutti gli incantesimi preparati da Cephalossk (vedi il riquadro nella sezione "Mind Flayer" del *Monster Manual*).

11e. Camera di Elan

Famiglio. Il famiglio di Elan, un **ragno** nero dalle striature color rosso sangue, resta immobile sulla parete sopra la porta e avverte telepaticamente il drow mago se qualche intruso entra nella camera.

Santuario. Un piccolo santuario dedicato alla regina demoniaca Lolth è stato allestito su un comodino accanto al letto.

Una volta avvertito dal suo famiglio dell'arrivo dei visitatori, Elan impiega 3 round per raggiungere il suo dormitorio dall'area 13a. Elan accoglie gli sconosciuti amichevolmente (vedi "Elan Tanor'thal" a pagina 118).

Il santuario è simile a una lanterna ed è concepito per essere trasportato facilmente. Al suo interno, è custodita una statuetta in basalto nero di Lolth nella sua forma di drow, avvolta nelle ragnatele. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di ammaliamento attorno alla statuetta. Ogni creatura che tocca la statuetta deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è afflitta da una forma casuale di follia temporanea, da determinare tirando sulla tabella "Follia Temporanea" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*. Una creatura che supera il tiro salvezza contro l'effetto di follia può afferrare la statuetta senza correre rischi.

Tesoro. Il forziere di Elan contiene un abito da viaggiatore nero, un borsello in seta di ragno con 38 mp e un mantello nero dotato di cappuccio. Sul mantello è appuntato uno scarabeo di ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Tanor'thal (25 mo).

11f. Camera di Nylas

Contro la parete di fronte alla porta, si erge uno **zombi ogre** che emana un orrendo fetore. Lo zombi ha l'ordine di difendere Nylas mentre dorme in questa stanza e di proteggere il libro degli incantesimi del Mago Rosso (vedi "Tesoro" più sotto).

Tesoro. Nylas nasconde il suo libro degli incantesimi all'interno del torace putrefatto dello zombi ogre. Un personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 che si trovi entro 1,5 metri dallo zombi può scorgere il libro degli incantesimi incastrato tra le costole. Un personaggio può usare un'azione per cercare di afferrare il libro degli incantesimi, mentre lo zombi è animato, effettuando con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12. Non è richiesta alcuna prova per rimuovere il libro se lo zombi è incapacitato o distrutto.

La copertina del libro degli incantesimi di Nylas è fatta di legno di bara, le pagine sono brandelli di carne umanoide cuciti assieme e il testo è stato scritto con il sangue del Mago Rosso in persona. Contiene tutti gli incantesimi preparati da Nylas (vedi la scheda delle statistiche del **mago** nel *Monster Manual*), più *animare morti, contattare altri piani* e *inaridire*.

12. Docce Comuni

Questa stanza è suddivisa in cinque cabine per la doccia, dotate di rubinetti e bocchette di ferro che sporgono dalle pareti. L'acqua arriva fino alle docce da una riserva sotterranea e viene riscaldata magicamente. La stanza si riempie rapidamente di vapore quando i rubinetti sono aperti.

13. Sala Ricreativa

Gli studenti si recano qui per rilassarsi e recuperare le energie tra una lezione e l'altra.

13a. Taverna

Questa stanza sembra la sala comune di un'accogliente taverna di Waterdeep. Il bancone è fornito di bottiglie di liquori pregiati e fiaschi di vino e, alla parete ovest, è stato appeso un bersaglio di legno per le freccette (le freccette sono scolpite a forma di uccello stigeo).

Un **drow mago** di nome Elan Tanor'thal (vedi "Elan Tanor'thal" a pagina 118) siede a un tavolo ricoperto di pergamene nell'angolo sudovest, rivolto verso la porta nord. Di recente, Elan ha acquisito dalla megera notturna Wormriddle una *pergamena magica* di *conoscenza delle leggende* e sta meticolosamente copiando l'incantesimo dalla pergamena al suo libro degli incantesimi. Accoglie gli intrusi con fare amichevole e suggerisce loro di farsi un bicchiere di vino mentre lui completa il lavoro. Una

volta completata la trascrizione, la pergamena si tramuta in polvere.

Tesoro. Il libro degli incantesimi di Elan, rilegato in cuoio nero, contiene tutti gli incantesimi da lui preparati, più i seguenti: *arma magica, caduta morbida, confusione, controincantesimo, fabbricare, glifo di interdizione, respirare sott'acqua* e *sembrare*. Il suo tentativo di copiare la *pergamena magica* di Wormriddle ha avuto successo e ora il libro di Elan contiene anche *conoscenza delle leggende*.

13b. Portale Arcuato per il Livello 6

Arco. Un arco di pietra incassato nella parete sud è decorato con le incisioni di beholder, flumph e uccelli stigei (vedi "Portale Arcuato" più sotto).

Guardia. Un **nycaloth** invisibile monta la guardia lungo la parete sud, accanto al portale arcuato. Il nycaloth ritorna visibile quando attacca o lancia un incantesimo.

Il nycaloth ha l'ordine di impedire a chiunque di usare il portale arcuato per lasciare il Nucleo del Dweomer senza il permesso dell'arcanaloth e di portare qualsiasi creatura entri nella stanza attraverso il portale nell'ufficio del preside (area 15a) per essere interrogata. Avendo ricevuto precise istruzioni di non uccidere nessuno, il nycaloth tramortisce le creature e le rende prive di sensi, per poi trascinarle nell'ufficio del preside.

Portale Arcuato. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura vola o levita entro 1,5 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 8b del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

14. Sala delle Punizioni

Esiste una probabilità del 50 per cento che una tiefling dalle vesti rosse, una **maga** di nome Violenza (vedi "Le Sorelle Cornute" a pagina 118), si trovi qui a svolgere un lavoro punitivo per avere minacciato un relatore ospite. L'area contiene quanto segue:

Scrivania. Contro la parete ovest, è collocata una spartana scrivania. Violenza siede alla scrivania, rivolta verso la parete, intenta a leggere un libro degli incantesimi annerito dalle fiamme.

Targa della Porta. Sulla porta nordest, è appesa una targa di bronzo che recita: "Ufficio del Preside — Si Prega di Bussare."

A Violenza non è permesso di andarsene da questa sala finché il preside non la congederà e la tiefling preferisce non andarsene di soppiatto, per non rischiare punizioni più severe. Se i personaggi si rivolgono a lei amichevolmente, Violenza suggerisce loro di andarsene prima che il preside torni e di andare a parlare con sua sorella Turbolenza, che si trova nella Sala degli Incantesimi (area 17).

Tesoro

Il libro degli incantesimi bruciacchiato di Violenza contiene tutti gli incantesimi da lei preparati, più i seguenti: *alterare se stesso, muro di fuoco, nube di pugnali* e *trama ipnotica*.

15. Rifugio dell'Arcanaloth

Queste camere private appartengono all'arcanaloth preside che si spaccia per Halaster Blackcloak.

15a. Ufficio del Preside

Se non è già stato incontrato altrove, l'**arcanaloth** preside si trova qui sotto le mentite spoglie di Halaster. Questa stanza ha un soffitto a cupola alto 9 metri e ha i tratti seguenti:

Statua. Sul lato opposto alla porta, si erge una statua a grandezza naturale di Halaster su un piedistallo di granito alto 90 cm. Il mago indossa una tunica su cui sono incise dozzine di occhi e impugna un bastone di pietra sormontato da una fiamma magica tremolante (generata da un incantesimo *fiamma perenne*).

Scrivania. Davanti alla statua, sono state collocate un'imponente scrivania in legno di quercia e una sedia con lo schienale alto decorata con le incisioni di volti urlanti (vedi sotto).

Tubi Pneumatici. Quindici tubi pneumatici di rame sono fissati alla parete nordovest. Sotto i tubi si trova uno scaffale carico di cilindri di rame vuoti.

Porta Segreta. Una porta segreta conduce all'area 15b.

Se è presente, l'arcanaloth è impegnato a scrivere incarichi individuali sulle pergamene, per poi trasmetterli ai relativi studenti usando il sistema dei tubi pneumatici. I diversi incarichi prevedono libri da leggere, esperimenti da completare e saggi da redigere su vari argomenti arcani.

Sulla sedia del preside, è stato lanciato un incantesimo *antipatia/simpatia*. Qualsiasi creatura che non sia in grado di lanciare incantesimi di livello pari o superiore al 7° è soggetta all'effetto di antipatia dell'incantesimo (CD 17 del tiro salvezza) ed è sopraffatta dalle urla che sembrano diffondersi dalla sedia.

Tubi Pneumatici. I tubi si collegano a vari altri luoghi del Nucleo del Dweomer e dell'Ordalia di Muiral (il livello 10). Da sinistra a destra, i tubi sono etichettati con le destinazioni seguenti: "Turbolenza" (area 8a), "Violenza" (area 8b), "Karstis" (area 8c), "Yarek" (area 8d), "Spite" (area 11a), "Skrianna" (area 11b), "Vuota" (area 11c), "Cephalossk" (area 11d), "Elan" (area 11e), "Nylas" (area 11f), "Wormriddle" (area 23c), "Cucina" (area 27a), "Sala di Studio" (area 39), "Relatore Ospite" (area 42) e "Muiral" (livello 10, area 4b).

15b. Tana dell'Arcanaloth

Scaffali. Le pareti della stanza sono ricoperte fino a un'altezza di 3 metri di scaffali di pietra carichi di libri.

Simbolo. Sul pavimento, è stato tracciato un glifo quasi invisibile del diametro di 3 metri che funge da innesco di un incantesimo *simbolo*. Il glifo è coperto da un tappeto circolare decorato con una sequenza di occhi ricamati.

Ogni creatura che non sia un immondo innesca l'incantesimo *simbolo* quando mette piede sul tappeto circolare o disturba il tappeto in qualsiasi modo. Poiché il tappeto copre il glifo di innesco dell'incantesimo, i personaggi hanno ben poche speranze di notare il glifo se non usano un incantesimo *individuazione del magico* o una magia che consenta loro di vedere sotto il tappeto.

Quando il glifo si innesca, ogni creatura in questa stanza e nell'area 15a deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se lo fallisce, subisce 55 (10d10) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Tesoro. L'arcanoloth è un accanito lettore e ha accumulato una vasta collezione di libri recuperati da tutto

il multiverso. La maggior parte dei libri tratta di argomenti comuni come il galateo, l'oratoria e la poesia. Venti libri sono guide ai Piani Esterni o cronache degli eventi storici accaduti su vari mondi del Piano Materiale, tra cui Toril, Oerth, Athas e altri ancora; questi tomi valgono 100 mo ciascuno se venduti a un compratore interessato. Se un personaggio passa 1 ora a setacciare la stanza, può trovare uno di questi tomi rari.

L'arcanoloth custodisce in questa stanza il suo libro degli incantesimi. Il libro è rilegato in cuoio e sulla sua copertina sono impresse alcune immagini terrificanti. Il testo del libro è invisibile e può essere letto soltanto da una creatura dotata di vista pura o tramite un incantesimo *vedere invisibilità* o una magia analoga. Il libro contiene tutti gli incantesimi preparati dall'arcanoloth, più *campo anti-magia*, *cerchio di morte*, *conoscenza delle leggende*, *nube mortale*, *palla di fuoco ritardata*, *scrutare*, *simbolo* e *tempesta di ghiaccio*.

16. Calderone Magico

Nylas Jowd. Questo **mago** del Thay (vedi "Nylas Jowd" a pagina 118) si nasconde nell'alcova est assieme ai suoi compagni invisibili, due **fuochi fatui.**

Colonne e Calderone. Cinque colonne di pietra sorreggono il soffitto alto 6 metri di questa stanza. Una cavità nella colonna più a sud ospita un calderone di piombo dotato di coperchio, che risulta visibile a chi si trovi a sud della colonna. Un cucchiaio di legno macchiato è appeso a un gancio sopra il calderone.

Muro Illusorio. Un muro illusorio cela l'area 18. Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato sul muro rivela un'aura magica di illusione. Il muro è inconsistente e le creature e gli oggetti possono attraversarlo senza difficoltà. Il muro può essere rimosso lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 14).

Nylas ha intenzione di tendere un'imboscata a Turbolenza e ucciderla (vedi l'area 17) quando entrerà nella stanza per bere dal calderone. Se i personaggi sorprendono Nylas, il mago cerca di convincerli a uccidere Turbolenza al posto suo e li attacca se rifiutano. Entrambi i fuochi fatui attaccano il nemico più vicino a Nylas, nel tentativo di proteggere il loro padrone.

Il Calderone

Gli incantesimi *individuazione del magico* non sono in grado di penetrare la superficie in piombo di questo calderone, che pesa 5 kg e contiene 1d10 dosi di un liquido magico trasparente che ha il sapore e l'odore dell'aceto. Se una creatura beve una dose di quel liquido, recupera uno slot incantesimo speso di qualsiasi livello. Se il calderone viene rimosso dalla sua nicchia, il liquido magico al suo interno si trasforma in aceto comune. Lo stesso accade se il liquido magico si mescola a qualsiasi altra sostanza. Se il calderone vuoto rimane nella nicchia, si riempie automaticamente di dodici dosi di liquido magico all'alba successiva.

17. Sala degli Incantesimi

Questa stanza ha un soffitto a volta alto 9 metri ed è illuminata da incantesimi *fiamma perenne* lanciati su sostegni per torce di pietra, che sono fissati alle pareti e scolpiti a forma di artigli demoniaci. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono anneriti e crepati dai danni inferti dai vari incantesimi.

Se i personaggi visitano questa stanza per la prima volta, trovano al suo interno una tiefling vestita di nero, una **maga** di nome Turbolenza (vedi "Le Sorelle Cornute" a pagina 118), impegnata in un duello di magia con tre arcimaghi, uno dei quali sembra essere Halaster. Turbolenza è in serie difficoltà e le rimangono soltanto 3 punti ferita. Prima che gli arcimaghi possano finirla, la tiefling grida: "Mi arrendo!" Nei loro turni successivi, gli arcimaghi si ritirano nelle alcove e si trasformano in statue grigie e inanimate (vedi "Statue" più sotto).

Turbolenza spiega ai personaggi tutto ciò che vogliono sapere sul Nucleo del Dweomer, con l'intenzione di metterli contro Halaster. Rivela che il Mago Folle ha un rifugio privato su questo livello (area 45), nella speranza che tentino di saccheggiarlo e creino un diversivo sufficiente a consentire a lei e a sua sorella Violenza di fuggire.

Statue

Le tre statue di questa stanza riproducono a grandezza naturale tre maghi umani avvolti nelle loro tuniche. Vengono usati per mettere alla prova le capacità degli studenti come incantatori. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno a ognuna di esse:

Statua Est. Questa statua raffigura una giovane donna Shou dal volto rovinato per metà dall'acido, che stringe un globo in una mano.

Statua Sud. Questa statua si erge su un podio di pietra e raffigura Halaster Blackcloak, avvolto in una tunica dai molti occhi spalancati, che impugna un bastone.

Statua Ovest. Questa statua raffigura una donna dai capelli lunghi e dal volto coperto da una maschera liscia e priva di lineamenti, che impugna una bacchetta nodosa.

Nel loro stato inanimato, le statue sono indistruttibili. Quando una creatura si colloca tra la statua est e la statua ovest, tutte e tre le statue diventano di carne e attaccano ogni creatura presente nella stanza. Il DM tira per l'iniziativa di ogni statua separatamente. Finché sono animate, le statue sono considerate tre **arcimaghi**, con le seguenti modifiche:

- Le statue sono costrutti senza allineamento e parlano soltanto quando lanciano incantesimi che richiedono componenti verbali. Non possono uscire dalla stanza.
- Hanno preparato l'incantesimo *tempesta di ghiaccio* al posto di *esilio* e l'incantesimo *dito della morte* al posto di *teletrasporto*.
- Se incapacitata o ridotta a 0 punti ferita, una statua si teletrasporta istantaneamente nella sua alcova, dove torna alla sua forma inanimata e recupera tutti i suoi punti ferita. Non può animarsi di nuovo finché tutti e tre gli arcimaghi non si sono ritrasformati in statue.
- Le statue tornano alle loro alcove, riassumono le loro forme inanimate e recuperano tutti i loro punti ferita se, quando arriva il loro turno, nella stanza non resta alcuna creatura che non sia incapacitata. Questo accade anche se una creatura nella stanza pronuncia le parole "Mi arrendo!" in qualsiasi lingua.
- Qualsiasi creatura ridotta a 0 punti ferita da una statua animata è stabile e priva di sensi.

La prima volta che gli avventurieri sconfiggono la statua animata di un particolare arcimago, ricevono l'ammontare di PE previsto per la sconfitta di quella creatura in combattimento. Le vittorie successive contro quella statua, tuttavia, non forniscono ulteriori PE.

Tesoro

Turbolenza porta con sé un libro degli incantesimi sporco di fuliggine che contiene tutti gli incantesimi da lei preparati, più i seguenti: *alterare se stesso*, *muro di fuoco*, *nube di pugnali* e *trama ipnotica*.

18. Muri Illusori

Questo corridoio alto 3 metri è delimitato a ovest e a est da due muri illusori. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che i muri sono illusioni inconsistenti e che le creature e gli oggetti possono attraversarli senza difficoltà. Un muro illusorio può essere rimosso lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 14).

19. Avventuriera Fantasma

Apparizione. All'estremità est di questo corridoio, si manifesta la diafana apparizione di un'avventuriera umana che sembra cercare affannosamente una porta segreta lungo le pareti.

Pareti. I mosaici che un tempo decoravano le pareti sono stati scheggiati e danneggiati fino a diventare irriconoscibili e impossibili da riparare. Il muro sul lato ovest è illusorio (vedi l'area 18).

Teca dei Trofei. Tra le porte che conducono all'area 20, è stata collocata una teca in legno per l'esposizione dei trofei, che però ora è vuota.

L'apparizione è un effetto regionale creato dal Mago Folle (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311). Ha l'aspetto di una giovane donna umana che indossa una tenuta consunta da avventuriera. Non può essere danneggiata e non interagisce con le creature o con gli oggetti in alcun modo.

20. Aula Magna

Quest'aula inclinata ha un soffitto alto 4,5 metri e i tratti seguenti:

Luce. Sui sostegni per torce che sporgono dalle pareti, sono stati lanciati incantesimi *fiamma perenne*.

Gradinate. La metà nord dell'aula è occupata da gradinate di pietra digradanti dove gli studenti possono sedersi.

Podio. A sud, una grossa lavagna è stata montata su un podio di pietra alto 1,5 metri. Sulla lavagna sono stati disegnati con il gessetto tre bipedi simili a rane che sembrano sorridere con le loro larghe bocche zannute. Sono disposti in formazione triangolare; quello in alto è stato disegnato con un gessetto rosso, quello in basso a sinistra con il blu e quello in basso a destra con il verde.

Lettighe. Due lettighe di pietra sono state lasciate nella stanza. Su una è legato il cadavere di un quaggoth, a cui è stato squarciato il petto e sono state rimosse le viscere. L'altra è coperta da un telo nero che arriva fino a terra e cela uno **slaad girino** (vedi "Slaad Girino" più sotto).

Se un personaggio esamina i disegni sulla lavagna ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, li identifica come uno slaad rosso, uno verde e uno blu. Delle frecce gialle partono dallo slaad rosso e indicano gli altri due. Accanto a ogni slaad, sono scritte alcune parole in Abissale. Se un personaggio conosce l'Abissale, può tradurre le parole:

- Accanto allo slaad rosso, è stato scritto "Genitore".
- Accanto allo slaad blu, sono state scritte le parole "Progenie del genitore e del corpo ospite".
- Accanto allo slaad verde, sono state scritte le parole "Progenie se il corpo ospite è un incantatore".

Slaad Girino

La megera notturna Wormriddle ha preparato una dimostrazione speciale per gli studenti, inoculando un uovo di slaad rosso in un quaggoth catturato. Purtroppo per lei, lo slaad girino si è schiuso ben prima del previsto. La megera notturna non ha controllato la sua cavia di recente e non sa che il girino è già in circolazione. Il girino attacca il primo umanoide che giunge entro 1,5 metri da esso. Se lasciato stare, il girino cresce fino a diventare uno **slaad blu** dopo 1d12 ore. Quei personaggi che si sono iscritti all'accademia potrebbero ricevere da Wormriddle l'incarico di sopprimerlo.

21. Aule

Queste aule offrono degli spazi di apprendimento più intimi rispetto all'aula magna.

21a. Aula Nord

Lavagna. Lungo la parete ovest, è stata montata una lavagna con una stretta mensola di pietra lungo il bordo inferiore per raccogliere la polvere di gesso. In alcune nicchie sotto la lavagna, sono custoditi dei cancellini e dei gessetti di vari colori.

Scrivanie. Dodici scrivanie disposte in tre file da quattro sono rivolte verso la lavagna. Ogni scrivania è dotata di gambe in ghisa, una sedia scolpita in rame e un ripiano di legno per la scrittura, rovinato da graffiti in varie lingue.

Ganci. Lungo la parete di fondo, è stata collocata una fila di ganci di pietra a cui appendere i mantelli.

21b. Aula Sud

Quest'aula è identica all'area 21a, con la differenza che qualcuno ha scritto frettolosamente le seguenti parole in Comune con il gesso: "La lezione sui Maghi dell'Antichità è stata annullata. Studiate Ahghairon negli anni attorno al 1071 CV. Sarete interrogati!"

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20, ricorda che il 1071 CV, l'anno dei Leoni Ruggenti, fu l'anno in cui l'arcimago Ahghairon, il primo Lord di Waterdeep, creò le interdizioni magiche che proteggono la città dagli assalti dei draghi.

22. Mescita delle Pozioni

Odori. Questa camera è satura dell'odore pungente delle misture alchemiche.

Mobili. La metà nord della stanza è occupata da una dozzina di grossi calderoni di pietra e da armadi pieni di vasi di ingredienti.

Vasca di Pietra. La metà sud della stanza è occupata da una vasca di pietra larga 6 metri e profonda 1,5 metri a forma di scodella, delimitata da un bordo alto 90 cm. La vasca è piena di una mistura tossica che contiene due fatali del veleno (vedi "Mistura Tossica" più sotto).

Gli studenti usano i calderoni per mescere le loro pozioni. Una valvola ai piedi di ogni calderone consente di aprire un condotto di gas naturale sottostante e un pedale collegato a una pietra focaia infiamma il gas per riscaldare il calderone.

Gli armadi contengono quasi cinquecento vasi di ingredienti usati per mescere le pozioni magiche più o meno comuni. Ogni vaso è contrassegnato con un'etichetta in Abissale. Gli ingredienti sono inerti e non hanno alcun valore particolare.

Mistura Tossica

Le pozioni fallite vengono gettata nella vasca di pietra, dove si mescolano alla mistura tossica già presente. Ogni creatura che inizia il suo turno immersa nella mistura diventa avvelenata finché non esce dal liquido e non si lava con l'acqua.

Due fatali del veleno si nascondono nella mistura tossica e cercano di afferrare le creature entro portata per trascinarle nella vasca. Queste creature sono **fatali**

dell'acqua con un grado di sfida pari a 4 (1.100 PE) e con le modifiche seguenti:

- I fatali sono invisibili finché sono completamente immersi nella mistura tossica. Muoiono se costretti a uscire dalla vasca o se sulla mistura tossica viene lanciato un incantesimo *purificare cibo e bevande*.
- Una creatura subisce 10 (3d6) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno in cui è afferrata da un fatale del veleno.

23. Rifugio di Wormriddle

Queste camere costituiscono il rifugio privato della megera notturna Wormriddle, (vedi "La Megera Notturna Wormriddle" a pagina 117). Se non è già stata incontrata e sconfitta altrove, esiste una probabilità del 50 per cento che si trovi nell'area 23b. Altrimenti, si trova nell'area 23c.

L'incantesimo *spostamento planare* della megera non funziona a Sottomonte, ma se messa alle strette, Wormriddle può sempre usare la sua *pietra del cuore* per rifugiarsi sul Piano Etereo. I golem di carne dell'area 23c costituiscono la prima linea di difesa di Wormriddle. Se sono sconfitti, la megera va in cerca del preside, che le ordina di radunare gli studenti e di formare una squadra che dia la caccia agli intrusi e li distrugga.

23a. Camera Fumosa

Questa camera è pesantemente oscurata dal fumo che si alza da due bracieri di pietra. La megera notturna usa il fumo per dissuadere gli accessi non autorizzati nel suo rifugio da parte degli studenti. Il fumo blocca completamente la vista e le creature al suo interno sono considerate a tutti gli effetti accecate. Ogni braciere è dotato di dozzine di minuscoli fori da cui fuoriesce il fumo. Un liquido versato su un braciere evapora rapidamente e non fa nulla per sopprimere la nube di fumo che ne esce.

Wormriddle ha fabbricato dei coperchi di ferro a chiusura stagna per i bracieri e li custodisce nell'area 23b. Se entrambi i bracieri sono chiusi con quei coperchi, il fumo nella stanza inizia a dissiparsi; dopo 1 minuto l'area è leggermente oscurata e dopo 5 minuti è sgombra dal fumo.

23b. Covo di Wormriddle

Se la **megera notturna** Wormriddle si trova in quest'area e sa dell'arrivo degli intrusi, assume la forma di una giovane halfling di nome Medley. In questa forma, indossa un cappello nero da strega e spazza il pavimento con una piccola scopa di saggina. Il covo della megera presenta i seguenti elementi:

Ossa. Il pavimento è coperto di ossa di gatto.

Coperchi di Ferro. Contro la parete nord, sono stati appoggiati due coperchi circolari di ferro del peso di 12,5 kg (servono a coprire i bracieri nell'area 23a).

Letto. Lungo la parete sud, è stato collocato un decrepito letto a baldacchino a cui sono appesi gatti mummificati (sotto un cuscino ammuffito è nascosto un vaso pieno delle unghie tagliate e sporche della megera, utilizzate per intessere le sue magie malvagie).

Bambole. Sulla parete dietro al letto, è stata montata una mensola che sorregge otto bambole. Una nona bambola è caduta dalla mensola e giace sul pavimento.

Nella sua forma halfling, Wormriddle afferma di essere una delle più promettenti studentesse del Nucleo del Dweomer e si offre di far visitare l'accademia ai personaggi. Se i personaggi accettano, li conduce nell'area 23c e ordina ai suoi golem di attaccare. Se i golem sono già stati sconfitti, la megera piange per la loro perdita e assume forma eterea per fuggire dai personaggi (farà ritorno quando avrà radunato gli studenti e formato una squadra per combatterli). Se i personaggi la attaccano in quest'area, la megera notturna diventa eterea e fugge.

Collezione di Bambole. Le bambole sono state rozzamente fabbricate per assomigliare agli studenti che attualmente frequentano il Nucleo del Dweomer. Le otto bambole sulla mensola rappresentano Spite, Cephalossk, Nylas, Skrianna, le Sorelle Cornute, Elan e Karstis. La bambola caduta a terra rappresenta Yarek, lo studente di recente ucciso dal diavolo d'ossa nell'area 48. Ogni bambola contiene una ciocca di capelli o qualche altro campione prelevato dal corpo dello studente (nel caso del mind flayer Cephalossk, una dose di fanghiglia puzzolente).

Nel petto imbottito di ogni bambola, è nascosta un'unghia tagliata della megera notturna, che le consente di esercitare il suo potere segreto sull'individuo rappresentato dalla bambola. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, intuisce che può privare la megera di questo potere sostituendo la sua unghia tagliata con un frammento del proprio corpo. Così facendo sarà il personaggio a poter usare l'effigie per danneggiare lo studente rappresentato.

Affinché il potere funzioni, sia la bambola che la creatura che essa rappresenta devono trovarsi a Sottomonte. Un personaggio che ha collocato un frammento di se stesso in una specifica bambola può usare un'azione per mutilare la bambola in uno dei modi seguenti, per ottenere il risultato corrispondente:

- Se gli occhi della bambola vengono trafitti con aghi o spilli, lo studente che quella bambola rappresenta è accecato finché gli aghi o gli spilli non sono rimossi o finché non viene lanciato un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia simile su quello studente.
- Se la bambola viene pugnalata alla schiena con un coltello o uno strumento affilato simile, lo studente che quella bambola rappresenta è paralizzato finché lo strumento non viene rimosso o finché non viene lanciato un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia simile su quello studente.
- Se la bambola viene bruciata o fatta a pezzi, essa è distrutta e lo studente che rappresenta deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo supera, è stordito per 1 minuto, mentre se fallisce, scende istantaneamente a 0 punti ferita ed è morente.

23c. Laboratorio dei Golem di Carne

Se la **megera notturna** Wormriddle si trova qui, è nella sua forma naturale e sta cercando nella stanza un forziere di legno che non è al suo posto (vedi "Tesoro" più sotto).

Fetore. Nella camera aleggia un fetore di carne putrefatta.

Golem. Se i personaggi non li hanno già incontrati e distrutti altrove, quattro **golem di carne** giacciono stesi su tavoli di legno con cavalletti al centro della stanza, coperti da teli bianchi macchiati di sangue.

Area di Lavoro. Un quinto tavolo circondato da chiazze di sangue essiccato è carico di seghe, aghi, spolette di filo nero e brandelli di carne putrefatta. Accanto al tavolo, è stato collocato un barile di legno pieno di parti del corpo di umanoidi in vari stadi di decomposizione.

Cadaveri Appesi. Quattro cadaveri umani pressoché intatti sono stati appesi a ganci montati sulla parete sud (dietro uno dei cadaveri, si cela una porta segreta che, se aperta, rivela un tunnel collegato all'area 25).

Tubi Pneumatici. Una fila di tredici tubi pneumatici di rame è fissata alla parete di nord. Sotto i tubi, c'è uno scaffale carico di cilindri di rame vuoti.

I golem sono al servizio di Wormriddle. Se uno di essi entra in uno stato di berserk in sua presenza, la megera cerca di calmarlo. Se la megera notturna non è presente, i golem attaccano solo se vengono danneggiati.

Tubi Pneumatici. Questi tubi sono collegati a vari altri luoghi del Nucleo del Dweomer. Da sinistra a destra, i tubi sono etichettati con le destinazioni seguenti: "Turbolenza" (area 8a), "Violenza" (area 8b), "Karstis" (area 8c), "Yarek" (area 8d), "Spite" (area 11a), "Skrianna" (area 11b), "Vuota" (area 11c), "Cephalossk" (area 11d), "Elan" (area 11e), "Nylas" (area 11f), "Halaster" (area 15a), "Cucina" (area 27a) e "Sala di Studio" (area 39).

Tesoro. Sotto le parti corporee putrefatte nel barile, è stato nascosto un forziere di legno sui cui lati si aprono dei minuscoli fori per far circolare l'aria. Il forziere contiene una comune rana che sputa una *gemma della visione*, la prima volta che viene presa in mano da un umanoide. La rana non possiede nessun'altra capacità speciale, ma sembra felice di essere stata estratta da quel macabro barile.

24. Cosa Dice Halaster?

Due statue inanimate del Mago Folle, alte 2,7 metri, si ergono agli angoli della sezione allargata di questo corridoio alto 3 metri. Quando una creatura passa in mezzo alle statue, provoca un effetto sonoro che si diffonde da una delle due statue o da entrambe. Il DM tira un d8 e consulta la tabella "Effetti Sonori delle Statue" per determinare cosa accade.

Ogni statua è un oggetto Grande con CA 15, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. La distruzione di una statua non impedisce che il rumore continui a generarsi dalla sua posizione, finché tutti i suoi detriti non vengono rimossi dall'area.

Effetti Sonori delle Statue

d8	Effetto
1	Una statua emette una sonora flatulenza.
2	Una statua conta lentamente da 10 a 1.
3	Entrambe le statue gridano all'unisono: "BOOM-bada-BOOM-badda!"
4	Una statua annuncia: "Non dimenticare di prendere il tuo trofeo di partecipazione quando esci."
5	Una statua esclama: "Dammi una H!"
6	Una statua chiede: "Ehi, hai visto il mio gatto?"
7	Una statua grida: "Il richiamo proviene dal cuore della montagna!"
8	Una statua proclama: "Muori!" e lancia un incantesimo *parola del potere uccidere* bersagliando la creatura che ha innescato l'effetto sonoro.

25. Scorte della Scuola

Bracieri. Da due bracieri di pietra alti 2,4 metri e modellati come calici giganti, si innalzano fiamme verdi scoppiettanti, che mantengono questa stanza alta 6 metri calda, asciutta e illuminata (i bracieri sono alimentati da condotti di gas naturale che corrono sotto il pavimento e non si estinguono mai).

Guardie. Due **spectator** fluttuano a 4,5 metri dal pavimento.

Scorte. Nella parete nord, sono stati scavati degli scaffali di pietra carichi di libri degli incantesimi vuoti e di pile di pergamene. Tra uno scaffale e l'altro, sono stati appesi cartelli di rame con incise le parole seguenti in Comune: "Vietato prelevare le scorte senza il permesso scritto del Preside Blackcloak."

Porta Segreta. Una porta segreta si apre su un corridoio polveroso che conduce all'area 23c.

Gli spectator fanno la guardia alle scorte e usano la telepatia per intimare agli intrusi di non toccare niente se non sono in possesso di un permesso scritto del preside. Se un biglietto del genere viene fornito, gli spectator lo studiano attentamente; riconoscono un eventuale falso, se superano una prova di Saggezza (Percezione) contrapposta alla prova di Intelligenza (Inganno) del falsario. Se gli spectator credono che il biglietto sia autentico, consentono il prelievo di un libro degli incantesimi e di un massimo di dieci fogli di pergamena. Attaccano chiunque si faccia cogliere sul fatto mentre tenta di rubare le scorte.

Tesoro

Sugli scaffali sono stati collocati tredici libri degli incantesimi vuoti e trecento fogli di pergamena. Ogni libro degli incantesimi vuoto vale 50 mo e ogni foglio di pergamena vale 1 ma.

26. Corridoio Curvo

Questo corridoio alto 3 metri e largo 6 metri è attraversato da un antico scavo. In passato, i drow cercarono di espandere questo livello del dungeon e misero alcuni schiavi al lavoro con l'ordine di scavare nuovi passaggi, ma il progetto fu abbandonato quando Halaster e i suoi apprendisti scacciarono i drow.

26a. Porte Che Sbattono

La prima volta che i personaggi arrivano a metà di questo corridoio, sentono una doppia porta che sbatte, a nordest (probabilità del 30 per cento) o a sudovest (probabilità del 70 per cento). Il rumore è un innocuo effetto regionale illusorio, creato da Halaster (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311).

26b. Tunnel in Pietra Grezza

Un **manto assassino** di recente si è infiltrato nel Nucleo del Dweomer e si è stabilito in quest'area. Quando sente arrivare degli intrusi, si posa sul pavimento e assume l'aspetto di un mantello nero abbandonato, nella speranza di cogliere di sorpresa le sue prede.

27. Mensa Scolastica

Il vero Halaster ha vincolato due diavoli uncinati a queste stanze e li ha incaricati di preparare i pasti per gli studenti e il personale del Nucleo del Dweomer.

Quei personaggi che esaminano le porte più esterne (quelle contrassegnate con un asterisco sulla mappa) noteranno dei sottili glifi e intrecci d'argento lungo gli stipiti esterni delle porte. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 effettuata con successo rivela che i glifi attorno a ogni porta impediscono ai diavoli di varcare quella soglia. Se una parte dei glifi viene grattata via, la magia di quella porta si spezza e i diavoli potranno attraversarla normalmente.

27a. Cucina

La cucina è tenuta in ordine e nell'aria aleggiano il profumo di spezie e l'odore di cibo bruciacchiato. È dotata di tutti i mobili e gli accessori di una tipica cucina, come tavoli di preparazione, credenze piene di pentole e padelle e utensili appesi alle pareti. I suoi tratti più degni di nota sono i seguenti:

Personale della Cucina. Due **diavoli uncinati** preparano i pasti in quest'area e attaccano chiunque non riconoscano. Sono presenti anche tre **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A) che distribuiscono i pasti.

Stufa. L'elemento centrale della cucina, una gigantesca stufa di ferro dalla cima a cupola, è sormontato da calderoni che bollono e padelle che sfrigolano.

Tubi Pneumatici. Tredici tubi pneumatici di rame sono fissati alla parete di fondo. Sotto i tubi, è stato collocato uno scaffale carico di cilindri di rame vuoti.

I diavoli sbrigano le loro mansioni senza troppo entusiasmo e spesso servono il cibo troppo crudo o troppo cotto. Nonostante il loro malcontento, tengono la cucina pulita e in ordine, come si addice alla loro natura metodica. I servitori inosservati viventi non hanno altra funzione che quella di consegnare i pasti.

La stufa è alimentata da una magia che attinge al Piano Elementale del Fuoco ed emana un forte calore. Ogni creatura che tocca la stufa o inizia il proprio turno a contatto con essa subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Tubi Pneumatici. Questi tubi sono collegati a vari altri luoghi del Nucleo del Dweomer e fanno arrivare in cucina le ordinazioni dei pasti (ma non possono essere usati per consegnare il cibo). Da sinistra a destra, i tubi sono etichettati con le destinazioni seguenti: "Turbolenza" (area 8a), "Violenza" (area 8b), "Karstis" (area 8c), "Yarek" (area 8d), "Spite" (area 11a), "Skrianna" (area 11b), "Vuota" (area 11c), "Cephalossk" (area 11d), "Elan" (area 11e), "Nylas" (area 11f), "Preside" (area 15a), "Wormriddle" (area 23c) e "Relatore Ospite" (area 42).

27b. Retrocucina

Questa camera è occupata da lavandini pieni di acqua insaponata, mensole cariche di piatti e stoviglie e file di strofinacci appesi ad asciugare. Se non è stata già incontrata altrove, la tiefling **maga** Violenza (vedi "Le Sorelle Cornute" a pagina 118) si trova in quest'area a lavare i piatti, come punizione per avere minacciato un relatore ospite.

A Violenza non è permesso di andarsene da questa stanza finché il preside non la congederà e la tiefling preferisce non andarsene di soppiatto, per non rischiare punizioni più severe. Se i personaggi si rivolgono a lei amichevolmente, Violenza suggerisce loro di parlare con sua sorella Turbolenza, che si trova nella Sala degli Incantesimi (area 17).

27c. Dispensa

Questa stanza è piena di casse, barili e sacchi pieni di scorte alimentari di prima necessità.

28. Altre Statue di Halaster

Quest'area è identica all'area 24, con l'aggiunta di un muro illusorio a ovest.

Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato sul muro ovest rivela che il muro emana un'aura magica di illusione. Il muro è inconsistente e le creature e gli oggetti possono attraversarlo senza difficoltà, e può essere rimosso lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 14).

29. Vecchi Libri

Luce. Una serie di lanterne è appesa al soffitto alto 4,5 metri tramite catene di ferro distanziate di 6 metri l'una dall'altra. Su ogni lanterna, è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*.

Scaffali. Nelle pareti, sono stati scavati numerosi scaffali disposti in colonne da cinque, tutti carichi di vecchi tomi rilegati in cuoio.

Affreschi Illusori. L'estremità nord della parete est è decorata con un affresco largo 6 metri e alto 2,4 metri. Un affresco simile decora la parte centrale della parete ovest. Sia le pareti che gli affreschi sono illusioni che celano due passaggi collegati alle aree 28 e 32. Dietro il muro illusorio della parete ovest si nascondono quattro orrori corazzati alterati (ognuno contrassegnato con una H sulla mappa 9).

Nessuno dei libri custoditi in quest'area è di valore e molti sono talmente vecchi che si sfaldano non appena vengono aperti. Molti sono libri di testo relativi alle otto scuole di magia arcana, stilati da sapienti e studiosi dei tempi che furono, e contengono note a margine e scarabocchi scritti dai proprietari precedenti.

L'affresco sul muro est raffigura la torre di un mago che fluttua al di sopra di una città polverizzata da uno sciame di meteore. L'affresco sul muro ovest raffigura un Halaster trionfante in sella a un dracolich blu. I muri e gli affreschi sono illusioni inconsistenti e le creature possono attraversarli senza difficoltà. Un muro illusorio può essere rimosso lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 14).

"Gli Orrori di Halaster"

Halaster ha fabbricato quattro costrutti di metallo con le sue sembianze, li ha dotati di elmi di metallo su cui è scolpito il suo volto, di bastoni di acciaio e di vesti fatte di piastre di metallo sovrapposte e articolate. Questi "orrori di Halaster" attaccano chiunque non sia accompagnato dal Mago Folle o da una creatura che abbia il suo aspetto.

Questi costrutti sono **orrori corazzati** armati di bastoni di metallo. Possiedono immunità agli incantesimi *cono di freddo*, *disintegrazione* e *palla di fuoco*. Nel suo turno, un orrore di Halaster può usare la sua azione per effettuare due attacchi con il bastone, che infligge 8 (1d8 + 4) danni contundenti se colpisce.

30. Sala da Pranzo

Servitori. Sei **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A) se ne stanno in piedi invisibili nella sala.

Tavolo da Pranzo. Un tavolo di pietra lungo 6 metri, largo 1,5 metri e già apparecchiato per i pasti è circondato da dodici sedie di legno con lo schienale alto.

Luce. Sopra la tavola, sono appese due lanterne su cui è stato lanciato l'incantesimo *fiamma perenne*.

Arazzi. Un arazzo vecchio e consunto copre la parete nord e raffigura sette maghi disposti in fila (l'arazzo nasconde un passaggio che conduce all'area 31).

I servitori inosservati hanno il compito di servire i pasti e poi riordinare. Portano dalla cucina il cibo preparato dai diavoli uncinati (area 27a) ogni volta che qualcuno si siede al tavolo. Questi servitori non attaccano e valgono 0 PE.

Le figure che compaiono sull'arazzo sono i primi sette apprendisti di Halaster: tre donne che indossano una tunica (Arcturia, Jhesiyra Kestellharp e Marambra Nyghtsteel), tre uomini a loro volta vestiti con una tunica (Nester, Rantantar e Trobriand) e un umano corazzato (Muiral) al centro. Sotto ogni figura è ricamato il suo nome. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20, riconosce quelle figure come i Sette.

Se l'arazzo prende fuoco, genera un fumo tossico verdastro che si materializza in un **efreeti** e attacca tutte le

creature nella stanza. Da allora in poi, l'efreeti rimane nella stanza, finché non viene liberato da Halaster.

31. Segretario di Halaster

Questa stanza è vuota, ad eccezione di un **nothic** incatenato al pavimento. La catena del nothic è abbastanza corta da impedirgli di arrivare alla porta, ma abbastanza lunga da consentirgli di attaccare chiunque entri nella stanza. La catena può essere spezzata con un colpo di un'arma magica o di adamantio, o effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

Il nothic indossa un marchingegno di cristallo simile a un elmo, legato alla testa tramite cinghie di cuoio. Il marchingegno è dotato di bobine di rame e diodi di vetro lampeggianti che emettono un costante ronzio. Halaster ha lanciato sul nothic un incantesimo *costrizione* per impedirgli di rimuovere l'elmo.

Finché il nothic indossa quello strano elmo, tutti gli incantesimi *inviare* che normalmente dovrebbero essere ricevuti da Halaster Blackcloak sono invece ricevuti dal nothic (vedi "Incantesimi Inviare" a pagina 11). Qualsiasi altra creatura che indossi l'elmo diventa il nuovo destinatario di quei messaggi. Halaster riceve in media un messaggio di un incantesimo *inviare* ogni ora. Quasi tutti i messaggi provengono da maghi impazziti e disperati che chiedono di essere accettati come apprendisti, alternati a insulti volgari da parte di qualche avventuriero.

Tesoro

Se qualcuno pronuncia in questa stanza la parola "xunderbrok" ("tesoro segreto" in Nanico), un piccolo forziere di pietra si materializza a terra, nell'angolo nordovest. Il forziere non è chiuso a chiave e contiene 750 mo e tre *pozioni di guarigione maggiore* (vedi il livello 6, area 39c, per il significato della parola "xunderbrok").

32. Corridoio Rivestito in Acciaio

Le pareti di questo corridoio alto 3 metri sono ricoperte di pannelli d'acciaio quadrati con lato di 3 metri, ricavati da scudi e spade fusi assieme magicamente. Qua e là, è ancora possibile scorgere le sagome indistinte di questi oggetti in mezzo all'acciaio scintillante.

33. Aula di Illusione

Una potente magia di illusione ha trasformato questa stanza buia alta 6 metri nel cortile di una villa di Waterdeep illuminato dal caldo sole di mezzogiorno. La stanza ha i tratti seguenti:

Architettura. Alcune panchine di marmo bianco sono disposte attorno a una fontana centrale, composta dalla statua di un sahuagin armato di tridente.

Flora e Fauna. Le pareti sono ricoperte di edera e sulle sporgenze pietrose della statua zampillante si posano alcuni uccellini cinguettanti.

Tiefling. Accanto alla fontana, si erge un tiefling mago dalle lunghe corna e dalle vesti dorate (una figura illusoria, esattamente come l'ambiente circostante).

Il tiefling si presenta come il Professor Creazione e invita i nuovi arrivati ad accomodarsi sulle panche. Poi inizia a raccontare una lunga serie di storie sugli illusionisti più famosi e sulla loro arte, in modo quanto mai esaustivo ed enciclopedico. Un incantesimo *dissolvi magie* (CD 17) lanciato sul Professor Creazione pone fine all'illusione. La prima creatura che cerca di dissolvere l'illusione del Professor Creazione e fallisce è bersagliata da un incantesimo *allucinazione mortale* (CD 22 del tiro salvezza), generato dal docente tiefling che si trasforma fugacemente e vividamente nel peggiore incubo del bersaglio; poi il Professor Creazione riprende tranquillamente la lezione borbottando: "Allora, dove ero rimasto?"

Gli oggetti, la vegetazione e gli animali illusori appaiono reali a tutti i sensi. All'illusione della villa, della fontana, della luce del sole, degli animali e della vegetazione è possibile porre fine lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 19). La prima volta che un tentativo di dissolvere l'illusione fallisce, tutte le creature nella stanza sono bersagliate da un incantesimo *fatale* (CD 22 del tiro salvezza) e i dintorni si trasformano per assumere l'aspetto del peggiore incubo di ogni bersaglio.

34. Aula di Trasmutazione

Luce. Questa stanza alta 6 metri è illuminata da incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui sostegni per torce installati alle pareti a intervalli di 4,5 metri. Le fiamme cambiano colore ogni minuto.

Cerchio. Sul pavimento, è stato tracciato un cerchio del diametro di 6 metri con un triangolo inscritto al suo interno. Al centro del triangolo, è stata collocata la statua d'oro di un ragazzo umano, che alza le braccia al cielo in segno di vittoria (la statua è una **viverna** trasformata magicamente).

Gabbia di Ferro. Questa gabbia di ferro, alta 4,5 metri e dalla base quadrata con lato di 3 metri, è vuota e la sua grossa porta è rimasta aperta (la porta della gabbia è priva di serratura, dato che i maghi solitamente usano l'incantesimo *serratura arcana* per chiuderla).

Spite Harrowdale ha usato un incantesimo *metamorfosi pura* per trasformare una viverna in una statua d'oro con le sue fattezze. I personaggi che hanno già incontrato Spite notano che la statua gli somiglia. La statua non viene rilevata come magica, ma se viene rimossa dal cerchio, l'effetto di *metamorfosi pura* termina, la statua si ritrasforma in viverna e attacca.

Cerchio Taumaturgico

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione intorno al simbolo sul pavimento. Se un personaggio esamina il cerchio ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20, può discernere le sue proprietà. Se il personaggio è un mago che ha scelto la Scuola di Trasmutazione come tradizione arcana, dispone di vantaggio alla prova.

Quando una creatura o un oggetto sotto l'effetto di un incantesimo di trasmutazione si trova interamente all'interno del cerchio, l'effetto di quell'incantesimo non termina finché il cerchio non viene spezzato o il bersaglio non viene rimosso dal cerchio. Una creatura sotto l'effetto di un incantesimo di trasmutazione è intrappolata fisicamente all'interno del cerchio e non può andarsene di sua spontanea volontà finché l'incantesimo mantiene il suo effetto.

35. Aula di Necromanzia

Macabre Decorazioni. Sulle pareti e sul soffitto a cupola alto 7,5 metri di questa stanza, sono stati cementati centinaia di scheletri umanoidi, disposti secondo un lugubre schema decorativo.

Cerchio. Sul pavimento, è stato tracciato un cerchio magico del diametro di 6 metri, decorato con glifi che proiettano una fioca luce violacea. Sette cadaveri umani avvolti in teli di iuta sono stati ammassati al centro del cerchio.

Nester. Accanto al cerchio, fluttua un teschio nelle cui orbite arde un tenue bagliore violaceo. Dal teschio pendono due braccia scheletriche, una delle quali stringe un pugnale d'ossa (è tutto ciò che rimane di Nester, uno dei più vecchi apprendisti di Halaster).

I sette corpi umani sono stati forniti da un procacciatore di Skullport e attendono di essere trasformati in zombi. Al momento, sono inanimati e innocui.

Cerchio Necromantico

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una forte aura magica di necromanzia attorno al cerchio. Se un personaggio esamina il cerchio ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20, può discernere le sue proprietà. Se il personaggio è un mago che ha scelto la Scuola di Necromanzia come tradizione arcana, dispone di vantaggio alla prova.

Ogni scheletro o cadavere animato all'interno del cerchio diventa un non morto dotato di un numero di punti ferita pari al suo massimo dei punti ferita. Il non morto dispone inoltre di vantaggio ai tiri salvezza contro quegli effetti che scacciano i non morti.

Nester

I tentativi di Nester di diventare un lich non ebbero molto successo. Anziché seguire i metodi tradizionali, Nester sviluppò una tecnica tutta sua, ma sbagliò a lanciare gli incantesimi del rituale. Il suo filatterio fu distrutto, quindi il suo corpo e la sua mente si sono sfaldati lentamente. Il teschio fluttuante e le braccia scheletriche penzolanti sono tutto ciò che resta di lui e si muovono come se fossero attaccate a un corpo invisibile.

Nester insegna l'arte della necromanzia agli studenti del Nucleo del Dweomer, ma le sue conoscenze si fanno frammentarie e la sua mente tende a divagare. Presume che gli avventurieri siano studenti inviati ad apprendere le arti magiche più oscure e inizia a tenere telepaticamente una lezione sugli zombi, ripetendosi spesso. Attacca chiunque tenti di andarsene dall'aula prima che la lezione sia finita.

Nester è un **arcimago**, con le modifiche seguenti:

- Nester è un non morto e caotico malvagio.
- Capisce l'Auran, il Comune, il Draconico, il Gigante, il Nanico e il Terran, ma non può parlare (usa *legame telepatico di Rary* per comunicare).
- Ha preparato l'incantesimo *animare morti* al posto di *volare*, l'incantesimo *inaridire* al posto di *esilio* e l'incantesimo *legame telepatico di Rary* al posto di *scrutare*. Non necessita di alcuna componente materiale per lanciare gli incantesimi che ha preparato.
- Possiede scurovisione in un raggio di 18 metri.

36. Biblioteca dei Maghi

Questa camera alta 3 metri contiene file di scaffali di legno alti 2,4 metri e carichi di centinaia di testi arcani e libri degli incantesimi impolverati. I libri degli incantesimi contengono praticamente tutti gli incantesimi da mago di livello pari o inferiore al 4°. Se un personaggio studia i libri per 1 ora, può trovare uno specifico incantesimo effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo.

37. Professor Bring

Scrivanie. La metà nordovest della stanza è occupata da dieci scrivanie di pietra disposte in semicerchio e rivolte verso l'interno.

Globo Impugnato. Al centro della stanza, una mano spettrale sorregge un globo di cristallo grigio.

Tesoro

Il globo è un oggetto meraviglioso raro chiamato *globo professore*. Ogni *globo professore* ha la forma di una sfera liscia e solida di quarzo grigio del peso di 2,5 kg e delle dimensioni di un pompelmo. Un esame ravvicinato rivela due o più puntini di luce argentata nel cuore della sfera.

Un *globo professore* è senziente e ha la personalità di uno studioso. Il suo allineamento si determina tirando sulla tabella degli allineamenti nella sezione "Oggetti Magici Senzienti" del capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*. A prescindere dal suo allineamento, il globo ha Intelligenza 18; i suoi punteggi di Saggezza e Carisma sono invece determinati tirando 3d6 per ogni caratteristica. Il globo parla, legge e capisce quattro linguaggi e può vedere e udire normalmente in un raggio di 18 metri. A differenza di molti oggetti senzienti, il globo è privo di volontà propria e non può dare il via a un conflitto con la creatura che lo possiede.

Un *globo professore* è dotato di vaste conoscenze relative a quattro campi accademici specializzati. Quando il globo effettua una prova di Intelligenza per ricordare informazioni relative a una sua area di esperienza, ottiene un bonus di +9 al suo tiro (includendo il suo modificatore di Intelligenza).

Oltre alle conoscenze che possiede, un *globo professore* può lanciare il trucchetto *mano magica* a volontà, ma usa l'incantesimo soltanto per trasportare se stesso. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza.

Professor Bring. Il globo in questa stanza è legale neutrale e si presenta come Professor Bring. Ha Saggezza 11 e Carisma 6. Parla, legge e capisce l'Abissale, il Comune, il Nanico e il Terran. Mette in fila le parole per formare lunghe frasi che spesso sembrano senza fine e parla con un tono mortalmente noioso. È specializzato nei quattro argomenti seguenti:

- La storia di Sottomonte (vedi "Storia del Dungeon" a pagina 6)
- Le pratiche igieniche dei nani degli scudi
- L'identificazione delle gemme
- Gli Xorn (come descritti nel *Monster Manual*)

38. "Ho Appena Incontrato una Ragazza di Nome Skrianna"

Bassorilievi. Le pareti di questo corridoio sono scolpite per sembrare dei tronchi d'albero. Anche il soffitto arcuato alto 3 metri ha l'aspetto di un groviglio di rami morti.

Skrianna Shadowdusk. La prima volta che i personaggi entrano in questo corridoio, incontrano Skrianna Shadowdusk, una **maga** umana (vedi "Skrianna Shadowdusk" a pagina 118). Sta uscendo dalla sala di studio (area 39) per dirigersi al suo alloggio (area 11b) o viceversa. Un trucchetto *luce* lanciato sulla cima del suo bastone le illumina la strada. Il **guardiano protettore** di Skrianna la segue a pochi passi di distanza. Nei paraggi fluttua anche un **grell** valletto che stringe il libro degli incantesimi di Skrianna tra i suoi tentacoli.

Se i personaggi sono accompagnati dal preside lungo questo corridoio, Skrianna si dirige dritta in mezzo al gruppo mentre cammina, per sottolineare il fatto che sono loro e non lei a doversi fare da parte. Se da questa scortesia nasce uno scontro, il preside seda il conflitto al più presto possibile e rimprovera Skrianna, annunciandole che è

confinata nel suo alloggio. Non appena è fuori vista dal preside e dai personaggi, Skrianna prende il suo libro degli incantesimi e si dirige al suo alloggio come ordinatole, ma prima ordina al suo grell valletto di pedinare i personaggi, spiare le loro attività e tornare a riferirle tutto.

Se i personaggi non sono accompagnati da nessuno, Skrianna chiede loro: "E voi, in nome dei Nove Inferi, chi sareste?" Se risulta evidente che i personaggi non sono regolarmente ammessi al Nucleo del Dweomer, Skrianna li attacca da una distanza di sicurezza, mentre il guardiano protettore e il grell li assalgono a distanza ravvicinata.

Tesoro

Il libro degli incantesimi di Skrianna contiene tutti gli incantesimi da lei preparati.

39. Sala di Studio

Silenzio. Un incantesimo *silenzio* permanente sopprime ogni tipo di rumore in questa stanza alta 6 metri. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 17) termina l'effetto.

Mobili. La stanza è occupata da file ordinate di scrivanie di legno abbinate a comode sedie e da poltrone imbottite collocate agli angoli. Ogni scrivania è dotata di un cassetto contenente pergamene vuote, pennini e calamai.

Tubi Pneumatici. Tredici tubi pneumatici di rame sono fissati alla parete nord. Sotto i tubi, si trova uno scaffale carico di cilindri di rame vuoti.

Tubi Pneumatici

Questi tubi sono collegati a vari altri luoghi del Nucleo del Dweomer. Da sinistra a destra, i tubi sono etichettati con le destinazioni seguenti: "Turbolenza" (area 8a), "Violenza" (area 8b), "Karstis" (area 8c), "Yarek" (area 8d), "Spite" (area 11a), "Skrianna" (area 11b), "Vuota" (area 11c), "Cephalossk" (area 11d), "Elan" (area 11e), "Nylas" (area 11f), "Halaster" (area 15a), "Wormriddle" (area 23c) e "Relatore Ospite" (area 42).

40. Stanza Vuota

Questa camera è tenuta pulita, ma attualmente non viene utilizzata. Nella parete est, è presente una porta segreta che, se spinta, rivela un ripostiglio vuoto, sul cui fondo si apre un'altra porta segreta.

41. Varco sul Livello 10

Foro nel Pavimento. Nel pavimento, si apre un condotto quadrato di pietra liscia con lato di 3 metri (il condotto scende di 3 metri prima di sfociare sul soffitto dell'area 3b sul livello 10, direttamente al di sopra dell'enorme altare situato laggiù).

Alcove. Sei alcove buie si aprono lungo le pareti (sul fondo di un'alcova, è celata una porta segreta che si apre su un ripostiglio, dove un'altra porta segreta conduce all'area 40).

42. Alloggi del Relatore Ospite

Salotto. La metà sud della camera è stata trasformata in un salotto dotato di una scrivania, una sedia ad essa abbinata, un paio di divani coperti di cuscini e alcuni tappeti. Accanto alla scrivania, sono visibili tre tubi pneumatici di rame fissati a una parete con sotto una mensola carica di cilindri di rame vuoti.

Letto. Lungo la parete nord della stanza, è stato collocato un comodo letto a baldacchino in mogano, le cui colonne sono sormontate da sculture a forma di imp.

Porta Segreta. Dietro un dipinto incorniciato in legno di Halaster, alto 1,8 metri e appeso alla parete, è nascosta una porta segreta che, una volta aperta, rivela una piccola camera con un arco di pietra incassato nella parete di fondo.

Portale Arcuato per il Livello 7

L'arco nascosto dietro la porta segreta è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Sulla parete interna all'arco, è stato scritto l'indovinello seguente in Comune: "Cosa compare una volta in un'ora, due volte con il solleone e mai con la luna?" La risposta è "la lettera O". A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se qualcuno fornisce la risposta esatta a voce alta, mentre si trova entro 9 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 22 del livello 7, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Tubi Pneumatici

Questi tubi sono collegati a vari altri luoghi del Nucleo del Dweomer. Da sinistra a destra, i tubi sono etichettati con le destinazioni seguenti: "Ufficio del Preside" (area 15a), "Cucina" (area 27a) e "Sala di Studio" (area 39).

43. Alcove Impolverate

Alcove Impolverate. Sulle pareti di questo corridoio, si aprono sei alcove polverose alte 3 metri, larghe 3 metri e profonde 3 metri.

Fossa Nascosta. In una delle alcove centrali, il pavimento è cedevole e nasconde una fossa profonda 30 metri.

La fossa può essere individuata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, ma solo se la polvere che copre il pavimento viene spazzata via. Una creatura che mette piede nell'alcova con il pavimento cedevole cade nella fossa e precipita sul fondo, subendo danni normalmente. Una creatura può arrampicarsi sulle pareti irregolari della fossa effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

44. Ingresso Posteriore del Nucleo del Dweomer

Yugoloth. Due **mezzoloth** (contrassegnati con una M sulla mappa 9) e un **nycaloth** (contrassegnato con una N sulla mappa 9) si nascondono dietro i muri illusori situati a ovest e a est.

Porta Segreta. Una porta segreta nascosta lungo la parete ovest, se spinta, si apre per rivelare un corridoio. Se i personaggi seguono il corridoio, arrivano a una scalinata di pietra che scende per 12 metri fino all'area 1 del livello 10.

Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato sul muro rivela un'aura magica di illusione. Il muro è inconsistente e le creature e gli oggetti possono attraversarlo senza difficoltà. Il muro può essere rimosso lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 14).

Gli yugoloth hanno l'ordine di uccidere chiunque non sia accompagnato da un membro del personale (che si tratti dell'arcanaloth o della megera notturna).

45. Rifugio di Halaster

Queste aree fungono da alloggio privato di Halaster su questo livello, anche se il Mago Folle non è presente al momento.

45a. Teschio Spettrale

La singola porta che conduce a questa stanza si apre verso l'interno, girando sui cardini in direzione est. La stanza ha un soffitto piatto alto 6 metri e i tratti seguenti:

Statue. Due statue alte 3,3 metri di uomini con la testa da elefante si ergono negli angoli sud. Quella più vicina all'uscita sud è un **golem di pietra**. L'altra statua è inanimata e innocua.

Podio. Una doppia porta arcuata decorata con le incisioni di volti diabolici urlanti è visibile in fondo a un podio. Davanti alla doppia porta chiusa, fluttua un gigantesco teschio umano spettrale dalla lunga barba.

La porta con i volti diabolici è protetta da nove serrature nascoste, ognuna delle quali richiede un incantesimo *scassinare* separato per essere aperta. La doppia porta si spalanca anche quando viene toccata con un'arma argentata o qualcuno parla Infernale mentre si trova sul podio.

Il teschio spettrale non è una creatura né un oggetto, ma una forza magica. È dotato di scurovisione e vista pura in un raggio di 18 metri, ma non può percepire alcuna creatura protetta da un incantesimo *anti-individuazione* o una magia analoga. Il teschio non può muoversi o essere mosso dal suo spazio e non può essere danneggiato. Essendo inconsistente, le altre creature possono occupare il suo spazio. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 19) sul teschio lo fa svanire per 1 minuto. Il teschio svanisce anche se incluso nell'area di un campo anti-magia. Nessun'altra magia ha effetto su di lui.

Se il teschio vede qualsiasi creatura che non sia il vero Halaster nella stanza, grida: "Tu non sei me!" Quando questo accade, tutte le creature nelle vicinanze devono tirare per l'iniziativa, incluso il golem di pietra. Il teschio agisce a conteggio di iniziativa 30 e poi di nuovo a conteggio di iniziativa 15. A ogni turno del teschio, tutte le creature nella stanza, ad eccezione del golem di pietra, vengono telecineticamente scagliate in aria e poi fatte ricadere con violenza sul pavimento. Ogni bersaglio subisce 10 (3d6) danni contundenti e termina il turno prono nel suo spazio (anche se l'effetto di telecinesi è magico, i danni che infligge non lo sono). Soltanto quando non ci sono più creature da sballottare telecineticamente il teschio spettrale interrompe l'assalto.

Quando il teschio spettrale urla, il golem usa il suo primo turno in combattimento per bloccare l'uscita sud, spingendo la porta chiusa e spintonando le creature più piccole via da davanti a sé automaticamente. Occupando lo spazio a nord della porta, il golem impedisce che la porta sia aperta. Il golem mantiene quella posizione e attacca le creature entro la sua portata, tornando alla sua posizione originale solo quando non rimane più alcuna creatura nella stanza.

45b. Studio di Halaster

Scrivania. Una scrivania di cristallo nero coperta da candele fuse e calamai vuoti occupa il centro della stanza.

Seggio. Dietro la scrivania, attaccata a una sottile catena di ferro e appesa a un angolo di un alto seggio di cristallo nero, è visibile una gemma nera scintillante e grande come un pugno: la gemma del controllo dello slaad della morte del livello 8 (un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia simile lo conferma).

La scrivania è dotata di un solo cassetto, in cui Halaster custodisce uno dei suoi tanti libri degli incantesimi. Questo tomo sottile è rilegato in cuoio nero, con la runa di Halaster impressa a fuoco sulla copertina. Qualsiasi creatura che non sia Halaster e che tenti di aprire il libro innesca una runa antica che la bersaglia (vedi "Rune Antiche" a pagina 12). Il DM pesca una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B) per determinare quale runa appare.

Tesoro. Molte pagine del libro degli incantesimi sono state strappate via. Le poche pagine scritte che rimangono offrono una scarna collezione di incantesimi che include i seguenti: *anti-individuazione*, *camuffare se stesso*, *levitazione* e *servitore inosservato*.

46. Area di Detenzione

Il personale e gli studenti del Nucleo del Dweomer sono autorizzati a usare liberamente le creature imprigionate in quest'area come cavie da laboratorio per i loro esperimenti e le loro dimostrazioni.

46a. Celle della Prigione

Lungo questo corridoio alto 3 metri si affacciano sei celle delimitate da sbarre di ferro. Ognuna delle loro porte è tenuta chiusa da un incantesimo *serratura arcana*. Il personale e gli studenti dell'accademia possono ignorare gli incantesimi e aprire le porte normalmente. Per aprire una porta a viva forza, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25 o usare un incantesimo *scassinare*.

Le celle non contengono alcun mobile ad eccezione di un vaso da notte. Nella cella centrale sul lato est del corridoio, sono rinchiusi tre **goblin** che Wormriddle ha rapito dalla Fortezza di Azrok (livello 3, area 21). Si chiamano Evilfinger, Pulk e Tobble. Se vengono salvati, i goblin aspettano che i loro salvatori si addormentino, poi li derubano e scappano. Fino ad allora, seguono il gruppo, ma contribuendo meno possibile alle sue attività.

46b. Mago Pietrificato

La statua al centro di questa stanza è un ex-studente: un dragonide mago che Halaster pietrificò usando un incantesimo *desiderio* oltre un secolo fa. La statua è stata collocata su un cilindro di pietra alto 60 cm e largo 1,5 metri, su cui sono state incise le seguenti parole in Comune: "Rispettate le regole. Obbedite ai vostri istruttori. Non fate come lui."

47. Diavolo Scatenato

Un evocatore di nome Yarek aveva evocato un diavolo d'ossa nell'area 48 e aveva promesso di liberarlo qualora il diavolo avesse ucciso la sua nemesi, Skrianna Shadowdusk. Il diavolo d'ossa accettò, ma quando Yarek lo lasciò libero, uccise immediatamente l'evocatore. Per tenere fede al suo accordo con il mago, il diavolo ora deve uccidere Skrianna, ma le interdizioni poste su queste camere gli impediscono di uscire e le interdizioni superiori che Halaster ha posto su Sottomonte gli impediscono di andarsene tramite uno spostamento planare.

Prima di morire, Yarek è riuscito a lanciare un incantesimo *inviare* per avvertire il preside del diavolo fuggito. Se l'arcanaloth ha persuaso i personaggi a distruggere il diavolo in cambio del transito sicuro attraverso il Nucleo del Dweomer, li attende pazientemente nell'area 46b mentre il gruppo affronta l'immondo in queste camere.

47A. Ahimé, Povero Yarek

Se i personaggi esaminano le porte di questa stanza (contrassegnate con un asterisco sulla mappa 9), noteranno dei sottili glifi e intrecci d'argento lungo gli stipiti esterni delle porte. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 effettuata con successo rivela che i glifi attorno a ogni porta impediscono al diavolo di varcare quella soglia. Se una parte dei glifi viene grattata via, la magia di quella porta si spezza e il diavolo potrà attraversarla normalmente.

Questa stanza contiene quanto segue:

Arazzo. Un arazzo sporco di sangue appeso alla parete ovest raffigura dozzine di demoni e diavoli impegnati in battaglia (una porta segreta nascosta dietro l'arazzo conduce all'area 47c).

Yarek. Un umano senza vita (Yarek) avvolto in vesti insanguinate giace a terra di fronte all'arazzo.

Muro Illusorio. Una sezione larga 6 metri del muro nord è illusoria e cela l'area 47b oltre di esso. Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato sul muro rivela un'aura magica di illusione. Il muro è inconsistente e le creature e gli oggetti possono attraversarlo senza difficoltà. Il muro può essere rimosso lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 14).

Yarek si è trascinato sul pavimento prima di esalare l'ultimo respiro. I personaggi possono seguire la scia insanguinata di Yarek oltre il muro illusorio fino all'area 47b, dove il diavolo lo ha ferito mortalmente. Se un personaggio esamina il cadavere ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10, può dedurre che il mago è stato pugnalato più volte con un'arma perforante (l'arma su asta uncinata del diavolo) e ha una profonda ferita avvelenata nel petto (inferta dal pungiglione del diavolo). Una perquisizione del corpo non rivela nulla di valore.

47B. Affrontare il Diavolo d'Ossa

Diavolo. Oltre il muro illusorio, si nasconde un **diavolo d'ossa** che impugna un'arma su asta uncinata (vedi il riquadro "Variante: Arma su Asta del Diavolo d'Ossa" nella sezione "Diavolo" del *Monster Manual*).

Statua. Un'alcova di pietra rialzata ospita la statua scheggiata e consunta di una drow che cavalca una lucertola gigante. La punta della coda della lucertola si è spezzata ed è andata perduta (la statua è inanimata e non è magica).

Il diavolo d'ossa esita ad affrontare una banda di avventurieri ben armata, dato che l'esito probabilmente contrasta con il suo obiettivo di sopravvivere e fuggire. Se i personaggi sono disposti a liberarlo dai confini di queste stanze grattando via i glifi d'argento che proteggono le uscite, il diavolo cercherà di stipulare un accordo che torni a beneficio di entrambe le parti, pur tentando di sfruttare a suo vantaggio ogni cavillo della sua formulazione. Una volta fuggito, dà la caccia a Skrianna Shadowdusk e cerca di ucciderla, per mantenere la promessa fatta al suo ultimo evocatore. Se i personaggi uccidono il diavolo, esso si trasforma in una pozza di fetido icore e lascia a terra la sua arma su asta uncinata.

47C. Tesoreria del Nucleo del Dweomer

Contro la parete sud, sono stati accumulati sette forzieri di ferro che contengono i fondi finanziari del Nucleo del Dweomer (usati per pagare i relatori ospiti, acquistare i rifornimenti scolastici e così via). I forzieri al momento sono vuoti e Halaster non ha avuto né il tempo né la volontà di rifornirli.

48. Aula di Evocazione

Un grande pentacolo è stato tracciato sul pavimento di questa camera dal soffitto a cupola alto 6 metri. Se un personaggio esamina il pentacolo ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20, può dedurne le proprietà. Se il personaggio è un mago che ha scelto la Scuola di Evocazione come tradizione arcana, dispone di vantaggio alla prova.

Ogni immondo evocato magicamente che compare all'interno del pentacolo resta intrappolato qui finché il suo evocatore non lo libera, finché l'immondo non subisce danni da una fonte esterna o finché un'altra creatura non entra nel cerchio. Se il pentacolo viene danneggiato, perde ogni potere e qualsiasi creatura intrappolata al suo interno è ora libera.

49. Portale Arcuato per il Livello 14

Arco. Un arco di pietra è incassato al centro della parete sudest. Sulla chiave di volta è incisa l'immagine di un libro aperto.

Porta Segreta. Dietro una porta segreta si cela un corridoio polveroso che conduce a est.

L'arco è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se qualcuno tiene un libro aperto entro 1,5 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto. Quando il portale si apre, il libro si riduce in polvere, anche se è un libro degli incantesimi.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 13° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 25 del livello 14, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Conseguenze

Quei personaggi che si lasciano coinvolgere negli intrighi dell'accademia possono stipulare precarie alleanze con certi studenti e inimicarsene altri. La perdita di uno o più studenti ha ben poco effetto sulle vicende quotidiane del Nucleo del Dweomer, dato che i membri del personale non creano legami emotivi con gli studenti. Nel giro di una decade, il preside sostituisce gli studenti uccisi con nuovi arrivati e inizia a istruirli.

L'uccisione dell'arcanaloth costringe Wormriddle a farsi avanti e ad assumere il titolo di preside, spalleggiata dai golem di carne che la proteggono. Se anche la megera notturna viene uccisa, tutti gli studenti rimanenti si rivoltano improvvisamente l'uno contro l'altro. Elan Tanor'thal e Cephalossk uniscono le forze per sfidare Spite Harrowdale, Nylas Jowd cerca di uccidere le Sorelle Cornute una dopo l'altra e Skrianna Shadowdusk attende di vedere l'esito di questi conflitti prima di attaccare i sopravvissuti. Ogni studente che rimane deruba i compagni caduti di tutti gli oggetti di valore che può trasportare e fugge dal Nucleo del Dweomer.



Livello 10: L'Ordalia di Muiral

L'Ordalia di Muiral è concepita per quattro avventurieri di 11° livello. I personaggi che superano le sfide di questo livello dovrebbero guadagnare abbastanza PE da arrivare a metà strada per il 12° livello. Prima di condurre l'Ordalia di Muiral, il DM dovrà leggere la sezione "Elfo Drow" nel *Monster Manual*, dato che gli elfi oscuri hanno un ruolo prominente in questo livello di Sottomonte.

Cosa Si Annida Qui?

Quando gli elfi oscuri furono costretti ad abbandonare questo livello, molto tempo fa, Muiral il Deforme, uno degli apprendisti di Halaster, lo reclamò per sé come suo territorio di caccia personale. Tuttavia, le aree del dungeon sotto il controllo di Muiral sono ora una pallida ombra rispetto al loro glorioso dominio di un tempo e sono ormai decadute a causa del passare del tempo e dell'incuria.

Sotto la guida di una sacerdotessa di nome Vlonwelv Auvryndar, i drow hanno recentemente fatto ritorno in questo livello. La Casata Auvryndar e i suoi alleati sperano di stabilire una roccaforte permanente sul posto, con tanto di nuovo tempio dedicato a Lolth. Le forze dei drow su questo livello possono contare anche su una banda di trogloditi sotto il comando di uno spregevole capo di nome Gorzil.

Muiral il Deforme

Sebbene Halaster lo avesse reclutato come guardia del corpo, Muiral (vedi l'appendice A) studiò anche magia con il Mago Folle. Ora non è più umano: ha innestato il suo torace sul corpo di uno scorpione gigante.

Non avendo alcuna speranza di respingere i drow da solo e non ricevendo aiuti da Halaster, Muiral fa del suo meglio per difendere ciò che gli resta, rispondendo a ogni intrusione nel suo dominio con la forza bruta.

Per determinare in che area i personaggi incontrano Muiral per la prima volta, il DM tira un d20 e consulta la tabella seguente:

d20	Ubicazione di Muiral
1–5	Area 3b
6–10	Area 7b
11–20	Area 11b

Casata Auvryndar

La Casata Auvryndar usa l'Ordalia di Muiral come testa di ponte da cui lanciare incursioni negli altri livelli e come base da cui condurre gli attacchi contro la Casata Freth, una casata drow rivale che controlla una fortezza sul livello 12.

Vlonwelv Auvryndar

Vlonwelv controlla le aree dalla 13 alla 30. Gli avventurieri potrebbero già avere incontrato alcuni dei suoi figli: suo figlio Ranaghax e le figlie T'rissa, Sylkress e Pellanonia sul livello 3, e sua figlia Melith sul livello 4. La sacerdotessa è ineguagliata nell'arte della diplomazia. Anche se la presenza degli avventurieri nella sua fortezza la manda su tutte le furie, inizialmente li tratta cordialmente e offre loro cibo, bevande, riparo e un passaggio sicuro. In cambio, chiede loro di dare la caccia a Muiral, che ormai è diventato una fastidiosa spina nel fianco, e di ucciderlo. Se gli avventurieri rifiutano, Vlonwelv li fa uccidere.

La sacerdotessa drow non si allontana mai da sua figlia adottiva, la drow Zress Orlezziir, e da una yochlol consigliera camuffata da femmina drow di nome Chalizana. Per determinare in che area i personaggi incontrano Vlonwelv e il suo seguito per la prima volta, il DM tira un d20 e consulta la tabella seguente:

d20	Ubicazione di Vlonwelv
1–5	Area 25b
6–15	Area 26
16–20	Area 27a

Tesoro. Vlonwelv indossa due bracciali di platino decorati con il motivo della ragnatela (250 mo ciascuno) e un pendente di ossidiana a forma di ragno, animato magicamente in modo da agitare le zampe (50 mo). Questo amuleto funge anche da simbolo sacro di Lolth.

Zress Orlezziir

Zress, una letale guerriera appartenente a una casata drow ormai distrutta, è stata adottata da Vlonwelv Auvryndar ed è pronta a morire al servizio della sua salvatrice. Vlonwelv ha imparato a fidarsi di Zress più dei suoi stessi figli e a tenerla sempre accanto a sé. Quando il DM determina l'area di partenza di Vlonwelv, si presume che Zress la accompagni.

Se il DM possiede il *Tomo di Mordenkainen dei Nemici*, può usare la scheda delle statistiche del **drow capitano di casata** che compare in quel libro per rappresentare Zress. Altrimenti, Zress è una drow **campionessa** (vedi l'appendice A), con le modifiche seguenti:

- Zress è neutrale malvagia.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Parla l'Elfico e il Sottocomune. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinata e non può essere addormentata tramite la magia. Possiede scurovisione entro un raggio di 36 metri. Può lanciare come incantesimi innati *luci danzanti* a volontà e *levitazione* (solo su se stessa), *luminescenza* e *oscurità* una volta al giorno ciascuno. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (CD 13 del tiro salvezza degli incantesimi). Finché è esposta alla luce del sole, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Tesoro. Zress indossa un'*armatura di mithral* (armatura completa). Al suo mantello in seta di ragno, è fissato uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo).

La Banda di Gorzil

Vlonwelv può contare su venti trogloditi al suo servizio. Uno di loro è un esemplare grasso e spregevole di nome Gorzil, un seguace del dio rettile Laogzed, che spera segretamente di spodestare Vlonwelv, prendere il controllo dell'Ordalia di Muiral e trasformarla in una tana di trogloditi. I suoi sogni, tuttavia, sono fin troppo ambiziosi per le sue capacità.

I drow hanno addestrato i membri della banda di Gorzil a indossare armature e a combattere con le spade. Tutti i membri della banda sono **trogloditi**, con le modifiche seguenti:

- Ogni troglodita indossa una corazza di piastre (CA 14) e impugna una spada lunga, che usa al posto dei suoi artigli.
- Come azione nel suo turno, un troglodita può effettuare due attacchi con la spada lunga invece di attaccare con il morso e gli artigli. Impugna la spada lunga a due mani e infligge 7 (1d10 + 2) danni taglienti se colpisce.
- I trogloditi capiscono il Sottocomune, ma non lo parlano.

Mostri Erranti

Se Muiral sopravvive al suo primo incontro con gli avventurieri, inizia a pattugliare le aree dalla 1 alla 5 e quelle dalla 7 alla 12, in cerca di altri potenziali intrusi. I personaggi potrebbero incontrare anche piccoli gruppi di **scheletri**, **zombi** e **ghoul**, creati da Muiral lanciando incantesimi *animare morti* e *creare non morti* sui cadaveri dei drow. Questi non morti non costituiscono una grossa minaccia per gli avventurieri di alto livello, ma ribadiscono il concetto della pericolosità di Muiral.

Gli avventurieri che esplorano le aree dalla 13 alla 30 probabilmente incontreranno una o più pattuglie di drow, ognuna composta da 1d4 + 2 **drow combattenti scelti** che indossano i simboli della Casata Auvryndar. Ognuna di queste pattuglie è guidata da una femmina drow che fa rapporto direttamente a Zress Orlezziir. Molte pattuglie di drow non vedono l'ora di attaccare briga, ma se lo scontro volge a loro sfavore, si ritirano rapidamente in un'area più difendibile.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 10. Gli avventurieri probabilmente entreranno nell'Ordalia di Muiral usando le scale dal livello 9 (nei pressi dell'area 1) o scendendo da un condotto nell'area 3b.

L'Ordalia di Muiral presenta gli elementi architettonici comunemente presenti nelle fortezze dei drow. I corridoi larghi 6 metri e alti 9 metri sono dotati di soffitti arcuati sorretti a intervalli regolari da arcate e reticolati simili a ragnatele che fungono da contrafforti e travi. Molti di questi "archi di ragnatela" sono crepati e rotti. Alcuni frammenti di queste arcate giacciono a terra sul pavimento, assieme ai resti di qualche braciere di pietra scolpito a forma di ragno. I pavimenti del dungeon sono anche disseminati delle ossa degli intrusi uccisi da Muiral.

Le doppie porte alte 4,5 metri presenti su tutto il livello sono decorate con il motivo della ragnatela, ma sono scheggiate e consumate.

1. Specchi Infranti

Questo corridoio è situato in fondo alla scalinata che scende dal livello 9 e ha i tratti seguenti:

Specchi Infranti. Il pavimento è coperto dai frammenti di una dozzina di specchi infranti (è stato Muiral a distruggere gli specchi in un impeto di rabbia).

Cornici Vuote. Lungo le pareti, è appesa una fila di cornici rettangolari di pietra. Sembra che un tempo sorreggessero degli specchi, ma ora sono vuote (la parete dietro una di queste cornici cela una porta segreta che si apre nell'area 2).

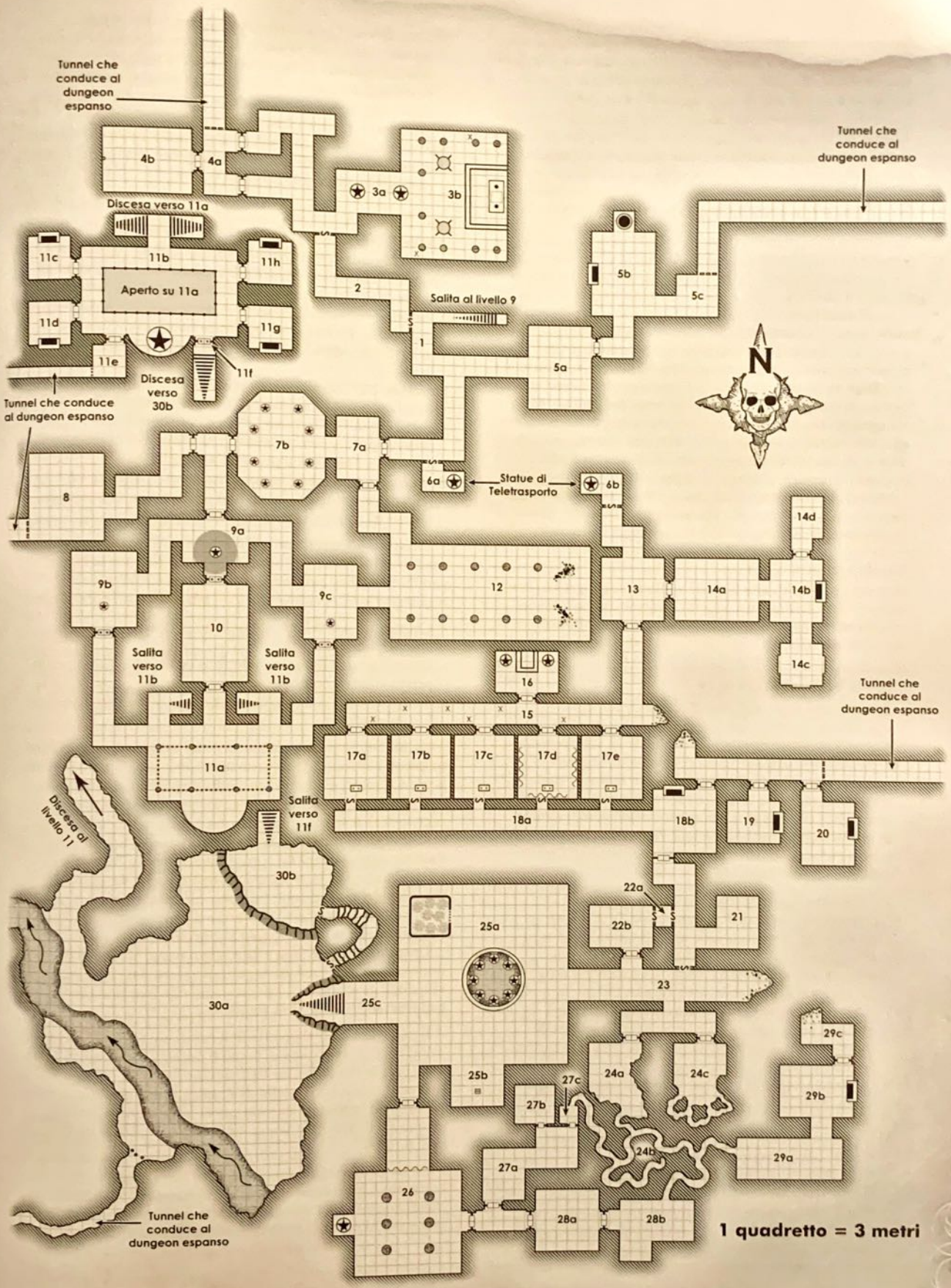
I personaggi che attraversano questo corridoio possono intravedere fugaci immagini di Halaster che compaiono nei frammenti degli specchi al posto della loro immagine riflessa (uno degli effetti regionali innocui del Mago Folle, vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311).

2. Corridoio Segreto

Cornici Vuote. Le pareti di questo corridoio sono occupate da una serie di cornici vuote e sul pavimento giace uno strato di frammenti di vetro riflettente (come nell'area 1).

Scheletro. Lo **scheletro** animato di un drow, avvolto in un manto nero a brandelli, si erge al centro del corridoio. Lo scheletro è privo di una mano e stringe una bacchetta nell'altra (vedi "Tesoro").

Lo scheletro si è ritrovato intrappolato in questo corridoio poco dopo essere stato animato da Muiral. A ogni



Mappa 9: L'Ordalia di Muiral

suo turno, lo scheletro punta la bacchetta minacciosamente contro gli intrusi, ma non può fare niente, dato che non ha incantesimi e non può parlare. Essendo privo di armi, lo scheletro ha un grado di sfida pari a 0 e vale 0 PE.

Tesoro

La bacchetta dello scheletro è una *bacchetta del mago da guerra +1*.

3. Tempio Infestato di Lolth

Il soffitto a volta di questo tempio della Regina Ragno è alto 9 metri ed è coperto di ragnatele. Muiral fa visita al tempio per ascoltare i lamenti di tre drow sacerdotesse che hanno perduto il favore di Lolth e sono state trasformate in banshee.

Se **Muiral** (vedi l'appendice A) è qui e sente i personaggi avvicinarsi, lancia *invisibilità superiore* su se stesso e si colloca tra le statue dell'area 3a. Quando il primo personaggio entra nella stanza, Muiral diventa visibile e lancia un incantesimo *muro di forza*, usando la barriera per separare quel personaggio dal resto del gruppo. Poi affronta quel personaggio in un corpo a corpo. Se il muro viene abbattuto o se Muiral è in difficoltà, lancia *animare oggetti* su una delle statue di Lolth nell'area 3a o su entrambi i bracieri a forma di ragno nell'area 3b.

Muiral rimane sempre ad almeno 9 metri dalle banshee per evitare il loro lamento. È immune ai loro volti terrificanti, avendole guardate in faccia già molte volte.

3a. Nartece

Due statue di Lolth alte 6 metri vigilano sull'ingresso del tempio. Ogni statua è un oggetto Enorme che può essere scalato effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

Il Pulpito di Vlonwelv

Dal trono del ragno dell'area 25b, una creatura può trasmettere dei messaggi che echeggiano in ogni stanza e in ogni corridoio dell'Ordalia di Muiral. La sacerdotessa drow Vlonwelv usa questo congegno per diffondere messaggi di propaganda e proselitismo, evocare i suoi sottoposti, radunare le forze e sbeffeggiare gli intrusi. Man mano che i personaggi si fanno strada attraverso l'Ordalia di Muiral, sentono vari annunci di Vlonwelv echeggiare in tutto il dungeon, proclamati in Elfico. Alcune traduzioni includono le frasi seguenti:

- "La Regina Ragno benedice la Casata Auvryndar! La battaglia per spezzare il dominio della Casata Freth nei passaggi inferiori ci vede ripetutamente vittoriosi. Abbiamo conquistato le postazioni cruciali che un tempo erano occupate dal nemico. La sconfitta della Casata Freth è inevitabile. Sia lode a Lolth!"
- "Gelgos Argonrae e Jevan Kron'tayne meritano un encomio per la cattura di una spia della Casata Freth. Una ricompensa sarà inviata a ognuna delle loro casate. Sia lode a Lolth!"
- "La Regina Ragno ci osserva. Siamo tutti suoi figli. Sia lode a Lolth!"
- "Minarra si presenti subito a rapporto al tempio."
- "Pattuglia Sei, fate rapporto alla Capitana Zress per ricevere immediatamente nuovi ordini."
- "Non degnate di attenzione i falsi rapporti che parlano di un attacco alla nostra roccaforte soprastante. Le nostre forze guidate da T'rissa Auvryndar hanno conquistato Stromkuhldur. E presto cadrà anche Skullport. Sia lode a Lolth!"

Statua Ovest. Questa statua raffigura Lolth nella sua forma mostruosa: la parte superiore del corpo è quella di una femmina drow, mente la parte inferiore è quella di un ragno rigonfio. Dalle mani protese verso l'alto della statua, si proiettano delle ragnatele di pietra che si diramano per tutto il soffitto.

Statua Est. Questa statua raffigura Lolth nella sua forma di drow, nell'atto di baciare un flagello mentre dei ragni di pietra brulicano sul suo corpo.

3b. Navata

Altare. Un altare di pallida pietra grigia scolpito per assomigliare a una massa rettangolare di ragnatele si erge su un podio. Tre drow **banshee** sono in ginocchio davanti all'altare, piangono e innalzano preghiere alla loro dea demoniaca (a sette metri e mezzo d'altezza dall'altare, un condotto quadrato con lato di 3 metri si apre sul soffitto e sale di 3 metri fino all'area 41 del livello 9).

Bracieri. Dai bracieri di pietra in questa stanza, si innalzano delle fiamme violacee dalla vaga forma di ragni giganti (le fiamme, alimentate da condotti di gas sotto al pavimento, proiettano luce intensa nel raggio di 4,5 metri e luce fioca per altri 4,5 metri).

Cadaveri. Le banshee hanno eliminato di recente un paio di avventurieri, lasciando i cadaveri a marcire nei quadretti contrassegnati con la X sulla mappa 10.

Charinidia, Grazthrae e T'riizlin erano tre sacerdotesse, ma furono trasformate in banshee da Lolth per la loro vanità. Se le loro preghiere sono interrotte, attaccano, regolando le tempistiche dei loro letali lamenti come segue:

- Charinidia usa il lamento nel suo primo turno in combattimento.
- Grazthrae usa il lamento dopo avere subito danni per la prima volta in combattimento.
- T'riizlin usa il lamento dopo che una delle altre banshee è stata distrutta.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno all'altare, che è lungo 9 metri, largo 4,5 metri e alto 90 cm. Sulla superficie dell'altare si aprono molti varchi, come se fosse un ammasso di ragnatele. La prima volta che una creatura tocca l'altare, otto **sciami di insetti (ragni)** si riversano magicamente fuori da esso. I ragni ricoprono rapidamente l'altare e attaccano tutte le creature entro 1,5 metri da esso, inseguendo le prede che fuggono. Se lasciati stare, i ragni rientrano strisciando nell'altare e scompaiono dopo 1 ora. In quel momento, la trappola si ripristina.

Durante la sua ultima visita alla navata, Muiral si è impossessato di tutti gli oggetti di valore dai corpi senza vita degli avventurieri. I personaggi che ispezionano i cadaveri trovano quanto segue:

- Il cadavere a nord (quello di Kravos, un tiefling ladro) indossa un'armatura di cuoio e impugna una spada corta. L'energia necrotica ha fatto avvizzire la sua pelle.
- Il cadavere a sud (quello di Zundra Underdottir, una nana barbara) indossa un'armatura di pelle e giace accanto a un'ascia bipenne. Il suo volto è paralizzato in un urlo di terrore.

Se un personaggio lancia *parlare con i morti* su un cadavere e gli chiede cosa sa di Sottomonte, il cadavere condivide con lui un segreto determinato pescando una carta dal Mazzo dei Segreti (vedi l'appendice C).

4. Laboratorio di Muiral

Muiral conduce i suoi esperimenti arcani in quest'angolo del complesso.

4a. Voce Disincarnata

Se Vlonwelv è ancora viva, i personaggi sentono la sua voce disincarnata quando entrano per la prima volta in questa camera (vedi "Il Pulpito di Vlonwelv" a pagina 138).

4b. Laboratorio

Ossa. Negli angoli della stanza, sono state ammassate le ossa di creature irriconoscibili (i resti degli incantesimi falliti di Muiral). Sotto quei cumuli di ossa, si nascondono otto **ghoul**, due per ogni cumulo.

Equipaggiamento. Il centro della stanza è occupato da cinque tavoli su cavalletti di legno, carichi di strumenti operatori arrugginiti e scorte da alchimista essiccate (senza ormai alcun potere).

Specchio. Un alto specchio ovale in una cornice di pietra incisa è stato appeso al centro della parete nord.

Tubo Pneumatico. Alla parete ovest, è appeso un tubo di rame che scompare oltre il soffitto. Un cilindro di rame giace a terra accanto al tubo.

Muiral ha ricavato i ghoul dai cadaveri di vari drow e avventurieri. I ghoul fanno irruzione e attaccano se nella stanza entra qualsiasi creatura che non sia Muiral.

Il tubo pneumatico attaccato al muro ovest è collegato a un sistema di tubi (vedi "Tubi Pneumatici" a pagina 118) e consente di spedire messaggi fino all'area 15a del livello 9 all'interno dei cilindri di rame. Il cilindro che giace sul pavimento contiene una missiva indirizzata a Muiral e firmata con una H. Il messaggio, scritto in Comune su una pergamena arrotolata, invita Muiral a tenere una lezione come relatore ospite al Nucleo del Dweomer (il livello 9).

Portale Speculare per il Livello 6. Lo specchio è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Sulla cornice di pietra sono state scolpite dozzine di occhi senza palpebre e la seguente frase in Comune: "Il portale non può nascondersi da quelli che non può vedere." A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Quando una creatura invisibile si colloca davanti allo specchio, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 16 del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

5. Stanze Fatiscenti

I soffitti e i pavimenti di queste stanze sono incurvati e le pareti sono ricoperte di carta da parati crepata e marcita.

5a. Sala da Pranzo

Mobili. Tre tavoli lunghi 6 metri e scolpiti in pietra nera occupano la stanza da ovest a est. Attorno a ogni tavolo sono disposte dodici sedie in ghisa decorate con i motivi di ragni e ragnatele.

Armadietto in Frantumi. Contro la parete nord, accanto alla doppia porta che conduce all'area 5b, è stato ammassato un cumulo di detriti di quello che un tempo era un armadietto in legno nero decorato.

Tesoro. Se i personaggi cercano tra i rottami dell'armadietto, trovano cinquanta posate d'argento annerite dal tempo. Se ripulita, ogni posata può essere venduta per 1 mo.

5b. Cucina

Oggetti Fluttuanti. Tre consunti tavoli da lavoro in legno, vari utensili arrugginiti, i frammenti scheggiati di alcuni armadietti di legno e una scopa particolarmente robusta fluttuano all'interno della stanza, come se fossero privi di peso.

Camino. Un immenso camino di pietra sporge dalla parete ovest.

Pozzo. Un'alcova sulla parete nord ospita un pozzo del diametro di 3,6 metri (il condotto del pozzo scende di 27 metri fino a un corso d'acqua sotterraneo, che non porta a nessun altro luogo di Sottomonte).

La magia ha sollevato in aria tutti gli utensili della cucina, facendoli scontrare tra loro. Gli oggetti sopravvissuti continuano a fluttuare e restano sospesi anche se rimossi dalla stanza. Possono essere spostati senza alcuno sforzo e scendono verso il pavimento se su di essi viene posto un peso pari o superiore a 0,5 kg. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 17) su un oggetto fluttuante pone fine alla magia su di esso e lo fa cadere.

La canna fumaria del camino è larga 1,5 metri e sale verticalmente per 9 metri, poi si interrompe bruscamente. Il resto è crollato molto tempo fa.

Il condotto del pozzo ha appigli per le mani in abbondanza e può essere scalato effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10 senza usare equipaggiamento o magia.

5c. Dispensa

Armadietti. Tre alti armadietti di legno scuro sono collocati lungo le pareti. Le loro porte di vetro sono decorate con il motivo della ragnatela.

Tavolo. Il tavolo di pietra che occupa il centro della stanza è coperto di strumenti da avventuriero.

Forziere. Sotto il tavolo è visibile un forziere di legno con una serratura d'ottone protetta da una trappola.

Dall'equipaggiamento sul tavolo, è possibile ricavare una dotazione da scassinatore e una da esploratore, ad eccezione delle razioni.

Tesoro. Se un personaggio lancia *individuazione del magico*, rivela un'aura magica di abiurazione attorno al forziere, che in realtà è un *forziere della conservazione*. Questo oggetto meraviglioso comune possiede la proprietà magica seguente: il cibo e gli altri oggetti deperibili non invecchiano e non vanno a male finché restano al suo interno. Il forziere è lungo 75 cm, largo 45 cm, alto 30 cm. È dotato di un coperchio a mezza botte e pesa 12,5 kg. Muiral è in possesso della chiave che lo apre. La serratura può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Se la serratura o altre parti del forziere vengono spaccate, l'oggetto smette di essere magico.

Il forziere è suddiviso in scomparti che contengono cinque ampolle di fuoco dell'alchimista, più le componenti materiali seguenti (per gli incantesimi indicati): una fiala di sangue, un brandello di carne, un pizzico di polvere d'osso (*animare morti*); un sacchetto di pietra calcarea, un'ampolla d'acqua e un sacchetto di terra (*carne in pietra*); un vaso d'argilla pieno di terra raccolta da un cimitero, un vaso d'argilla pieno di acqua salmastra e tre onici nere da 150 mo (*creare non morti*); un ciuffo di pelo di lupo e una verga di vetro (*fulmine*); un frammento di legno wych (*luci danzanti*); il bozzolo di un bruco (*metamorfosi*); una fiala di bitume e un ragno vivo (*movimenti del ragno*); un sacchetto di polvere di gemme (*muro di forza*) e sacchetti di talco e di polvere d'argento (*vedere invisibilità*).

6. Statue di Teletrasporto

Ognuna di queste aree è nascosta dietro una porta segreta. Quei personaggi dotati di un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15 che si avvicinano a meno di 6 metri da una qualsiasi di queste porte segrete sentono una voce sussurrante provenire da dietro la porta in questione. La voce dice "Da questa parte" in Elfico.

Al di là di ogni porta segreta, c'è un corridoio polveroso che termina in un vicolo cieco e ospita la statua alta 3 metri di un drow che irradia un'aura magica di evocazione, se esaminata da un incantesimo *individuazione del magico*. Ogni statua è un oggetto Grande con CA 17, 60 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Qualsiasi creatura che non sia Muiral e che tocchi la statua nell'area 6a viene istantaneamente teletrasportata, assieme a tutto ciò che indossa o trasporta, in uno spazio libero accanto alla statua nell'area 6b e viceversa (Vlonwelv Auvryndar ha usato un rituale per alterare la magia delle statue affinché Muiral non possa essere teletrasportato).

Le statue raffigurano due drow amanti, ma appartenenti a casate rivali. I loro spiriti sono vincolati alle statue e non possono comunicare tra loro sul Piano Materiale. La distruzione di una statua provoca l'esilio dello spirito corrispondente nell'Abisso, e soltanto distruggendo entrambe le statue questi spiriti maligni saranno finalmente riuniti nel loro oltretomba demoniaco.

Finché sono intrappolati nelle statue, gli spiriti sono invisibili e non possono influenzare l'ambiente circostante in alcun modo. Sebbene non possano impedire a nessuno di usare le statue per teletrasportarsi, ogni spirito chiede in Elfico ai personaggi di riferire dei messaggi d'amore all'altro. I personaggi non ricevono alcuna ricompensa, se lo fanno, e non sono obbligati in alcun modo a soddisfare i desideri delle statue.

6a. Statua di Xyrxian

Xyrxian Vandree è raffigurata come un'accigliata femmina drow che indossa una veste fatta di ragni e impugna un flagello. Il suo spirito è furibondo a seguito della morte del suo amato. Le sue parole sono secche e rancorose.

6b. Statua di Dran'l

La statua di Dran'l Kenafin raffigura un prestante maschio drow che indossa una tunica di ragnatele, e ha i pugni serrati e il volto solcato dalle lacrime. Lo spirito di Dran'l piange la perdita della sua amata. Le sue parole sono imbronciate e malinconiche.

7. Sale di Selvetarm

La divinità minore Selvetarm è al servizio di Lolth. Selvetarm, noto anche come il Ragno Che Attende, è venerato e temuto dai drow per la sua potenza e la sua sete di sangue in battaglia. Queste stanze sono dedicate a lui.

7a. Lastricato di Teschi

Il pavimento di questa anticamera alta 6 metri è ribassato di alcuni centimetri ed è ricoperto da muro a muro di teschi umanoidi ingialliti e resi friabili dal passare del tempo. A prima vista possono sembrare delle pietre lastricate. Il pavimento è considerato terreno difficile, poiché i teschi si muovono e si spezzano sotto il peso di chi li calpesta.

7b. Sala del Ragno Che Attende

Scultura sul Soffitto. Questa camera ha un soffitto a volta alto 12 metri, a cui è stato appeso a testa in giù un ragno di pietra del diametro di 6 metri, simile a una tarantola gigante.

Drow Pietrificati. Le statue molto realistiche di otto drow combattenti, quattro maschi e quattro femmine, sono disposte lungo i margini della stanza (le statue sono otto **drow** trasformati in pietra dalla magia di Muiral).

Se **Muiral** (vedi l'appendice A) si trova qui, si nasconde nello spazio tra la scultura del ragno e il soffitto, a circa 9 metri di altezza dal pavimento. Quando individua degli intrusi, lancia *animare oggetti* su cinque statue dei drow e ordina loro di attaccare mentre si nasconde sopra la scultura del ragno gigante. Se le statue animate dei drow sono distrutte, Muiral lancia *muro di forza* nel tentativo di separare un personaggio dagli altri, prima di scendere strisciando lungo la parete per attaccare la preda solitaria.

La distruzione di cinque zampe della scultura è sufficiente a staccare il ragno di pietra dal soffitto e a farlo crollare a terra. Ogni zampa possiede CA 17, 25 punti ferita, resistenza ai danni da acido, freddo e fuoco, immunità ai danni psichici e da veleno, e immunità ai danni delle armi taglienti, contundenti e perforanti sferrati da armi magiche che non siano di adamantio. Ogni creatura che si trovi sotto la scultura nel momento in cui essa cade deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 66 (12d10) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Se qualcuno lancia un incantesimo *ristorare superiore* o una magia analoga su un drow pietrificato, lo ritrasforma in carne, purché la statua non sia stata distrutta. I drow ripristinati in questo modo hanno due obiettivi: uccidere Muiral e tornare a fare rapporto dalla loro superiore, Zress Orlezziir. I maschi si chiamano Dhuurak, Jaratlab, Quenmourn e Seldax. Le femmine si chiamano Nizanna, Rezlyrr, Shynlue e Zilvriss.

8. Il Destino del Pugno di Falkir

Poco più di un anno fa, quattro nani avventurieri che si facevano chiamare il Pugno di Falkir riuscirono a farsi strada fino a questo livello di Sottomonte, prima che Muiral li uccidesse. La stanza dove andarono incontro al loro destino presenta i seguenti elementi:

Rottami. Questa stanza un tempo era usata per addestrarsi con le armi a distanza, come testimoniano i rottami di alcuni bersagli per il tiro con l'arco.

Specchio. Sulla parete nord, è montato un alto specchio ovale con una cornice di pietra incisa. Questo specchio è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12).

Resti Nanici. I cadaveri malridotti e marciti di quattro nani giacciono in semicerchio davanti allo specchio. Quasi tutte le loro armi e armature sono danneggiate irreparabilmente.

Falkir Gravelfist e la sua banda sono morti davanti a un portale speculare che avrebbe potuto trarli in salvo... se avessero avuto una bacchetta magica per attivarlo. Se i personaggi ispezionano i cadaveri, trovano qualche tesoro (vedi "Tesoro").

Portale Speculare per il Livello 1

Nella cornice di pietra dello specchio, è stata scolpita l'immagine di un mago che impugna una bacchetta. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Il portale si apre per 1 minuto quando lo specchio viene toccato con una bacchetta magica a cui rimanga almeno 1 carica.
- Solo i personaggi di livello pari o superiore all'11° possono attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare

attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 26d del livello 1, nello spazio libero più vicino accanto all'identico portale che si trova in quell'area.

Tesoro

Il nano che un tempo era Falkir Gravelfist indossa un elmo d'acciaio a forma di testa di cinghiale. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una debole aura di trasmutazione attorno all'elmo, che è maledetto. Una volta indossato, l'elmo non può essere rimosso finché il suo possessore non muore o finché un incantesimo *rimuovi maledizione* o una simile magia non viene lanciato sull'elmo. Ogni umanoide che indossa l'elmo ottiene il difetto seguente finché l'elmo non viene rimosso "Il personaggio è estremamente testardo ed è sempre convinto di avere ragione" (questo difetto ha la precedenza su qualsiasi altro difetto in conflitto).

Prima di morire, Falkir inghiottì una gemma chiamata l'Occhio del Ragno. Se i personaggi lacerano la pelle che aderisce alle sue ossa e frugano nella cavità del petto, trovano la gemma in quello che un tempo era il suo stomaco. Quando restituiscono questa gemma a Joroth Brighthelm a Waterdeep, completano una missione (vedi "L'Occhio del Ragno" a pagina 8); in alternativa, i personaggi possono vendere la gemma per 1.000 mo.

9. Portali Sorvegliati dagli Dèi

Queste stanze ospitano alcuni santuari dedicati agli dèi del pantheon drow. I soffitti a volta alti 6 metri sono oscurati da una fitta coltre di ragnatele.

9a. L'Occhio Antico

Una semisfera di oscurità magica del diametro di 6 metri copre buona parte di questa stanza e nasconde una doppia porta chiusa a chiave a sud. Né la luce né la scurovisione possono penetrare la fitta oscurità. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 18) pone fine all'oscurità per 1 minuto e rivela una statua alta 3,6 metri al suo centro.

La statua cambia forma magicamente e silenziosamente ogni minuto, assumendo una forma mostruosa dopo l'altra. La prima volta che viene vista, ha l'aspetto di una colonna di melma sulla cui superficie sporgono volti senza occhi e pseudopodi deformi. Le altre forme includono un gigante senza occhi dotato di ali e di chele e un'onda instabile di fanghiglia coperta di fauci zannute. Se una creatura osserva la statua in una qualsiasi delle sue forme, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti sarà afflitta da una forma casuale di follia temporanea (da determinare tirando sulla tabella "Follia Temporanea" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Che superi o fallisca il tiro salvezza, quella creatura non può essere di nuovo influenzata dalla statua.

Un personaggio che vede la statua ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 può determinare che la divinità raffigurata è Ghaunadaur, il dio delle melme, delle fanghiglie e di tutte le creature sotterranee.

Doppia Porta Chiusa a Chiave. La porta a sud della statua non si apre, resiste a qualsiasi tentativo di aprirla a viva forza ed è immune ai danni inflitti da qualsiasi fonte. Un incantesimo *scassinare* o una magia analoga è in grado di aprire la doppia porta. La porta si spalanca anche se viene toccata da una creatura afflitta da una qualsiasi forma di follia temporanea, duratura o indeterminata, o da una creatura sotto l'effetto di un incantesimo *confusione*, di un incantesimo *corona di follia* o di un effetto simile. La porta rimane aperta finché qualcuno o qualcosa non la richiude.

9b. Il Signore Mascherato

Quei personaggi che portano una fonte di luce in questa stanza notano che le ombre create da quella luce sembrano vivere di vita propria (un effetto magico inquietante ma innocuo). Su un blocco di pietra alto 60 cm e situato di fronte a una doppia porta chiusa a chiave, si erge la statua alta 1,8 metri di un maschio drow dal sorriso crudele che tiene una spada corta nascosta dietro la schiena e indossa una maschera che gli copre gli occhi.

La statua rappresenta Vhaeraun, il dio drow dei ladri. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, ricorda che Vhaeraun è venerato soprattutto dai maschi drow. La statua non può essere trasformata, danneggiata o scalzata dal suo piedistallo.

Quando una creatura giunge entro la portata della statua, quest'ultima si anima e la attacca con la sua spada corta, colpendola infallibilmente e infliggendo 3 (1d6) danni. Dopo avere ferito una creatura con la spada, la statua torna alla sua forma inanimata finché non viene innescata di nuovo.

Doppia Porta Chiusa a Chiave. La porta a sud della statua è sporca di sangue, non si apre, resiste a qualsiasi tentativo di aprirla a viva forza ed è immune ai danni inflitti da qualsiasi fonte. Un incantesimo *scassinare* o una magia analoga è in grado di aprire la doppia porta. La porta si spalanca anche se viene sporcata di sangue, e rimane aperta finché qualcuno o qualcosa non la richiude.

9c. La Vergine Oscura

Un raggio di luna magico che scende dal soffitto illumina la statua alta 1,8 metri di una femmina drow discinta dalla lunga chioma, riprodotta nell'atto di effettuare una piroetta, con le braccia tese e le mani semichiuse, come se in origine avessero dovuto impugnare qualcosa. La statua è poggiata su un blocco di pietra alto 60 cm che funge da base.

Il raggio di luna è simile a quello creato da un incantesimo *bagliore lunare* e investe il quadrato con lato di 3 metri che ospita la statua. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 16) nega il raggio di luna per 24 ore.

La statua raffigura Eilistraee, la dea drow della bellezza, del canto e della caccia. Presso la società drow la Vergine Oscura è aborrita, ma a Sottomonte poteva contare su vari seguaci. La statua non può essere trasformata, danneggiata o scalzata dal suo piedistallo.

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, ricorda che Eilistraee predilige l'uso della spada. Se un'arma di questo tipo viene posta tra le mani della statua, essa stringe la presa attorno all'elsa (ma non accetta armi illusorie o spirituali), poi danza sul suo piedistallo per 1 minuto prima di puntare la spada verso la doppia porta chiusa a chiave a sud, un atto che ne provoca l'apertura. Quando la porta si spalanca, la statua riassume la sua posa originale e allenta la presa sulla spada, facendo cadere l'arma a terra.

Doppia Porta Chiusa a Chiave. La porta a sud della statua non si apre, resiste a qualsiasi tentativo di aprirla a viva forza ed è immune ai danni inflitti da qualsiasi fonte. Un incantesimo *scassinare* o una magia analoga è in grado di aprire la doppia porta, che si spalanca anche se la statua di Eilistraee punta la sua spada verso di essa.

10. Salotto della Regina

Quello che un tempo era un opulento salotto è stato fatto a pezzi da Muiral in un impeto di collera. La camera contiene quanto segue:

Luci Pensili. Sotto il soffitto inclinato alto 9 metri, è visibile un reticolato alto 6 metri di travi di pietra che sembra formare una gigantesca ragnatela. Da questa ragnatela pendono dei filamenti di seta, con appese lanterne a forma di ragno in cui ardono tremolanti fiamme violacee (generate da incantesimi *fiamma perenne*). Alcuni dei filamenti sono privi di lanterne.

Mobili. La stanza è disseminata dei resti della mobilia di un tempo: piatti di cristallo infranti, ornamenti distrutti, divani e poggiapiedi devastati e alcune lanterne strappate dalle travi. Tutti gli oggetti sono decorati con incisioni a forma di ragnatela o scolpiti a forma di ragno.

Pavimento. Il pavimento in marmo nero è attraversato da venature argentate simili a ragnatele.

Le lanterne proiettano luce fioca in tutta la stanza. La luce di una lanterna-ragno si estingue se viene rimossa da questa stanza.

11. Palazzo di Lolth

Se **Muiral** (vedi l'appendice A) è qui, si nasconde sul balcone (area 11b). Quando rileva degli intrusi che entrano nell'area 11a, ordina al cumulo di ossa in quell'area di animarsi e di attaccare. Poi lancia incantesimi dal balcone, passando al combattimento in mischia solo quando uno o più nemici giungono entro la sua portata.

11a. Livello Inferiore

Balcone. Un balcone alto 9 metri corre lungo il perimetro della stanza. È sorretto da otto colonne di pietra scolpite a forma di zampe di ragno e delimitato da balaustre di ferro a forma di ragnatele.

Alcova. Una profonda alcova a sud ospita un grosso cumulo di ossa umanoidi.

Scale. Due scalinate di pietra salgono lungo i lati dell'entrata nord fino ad arrivare al balcone.

Se una creatura disturba le ossa nell'alcova, o se Muiral ordina loro di animarsi, esse formano quattro **cumuli striscianti** fatti interamente di teschi e di ossa, con le modifiche seguenti:

- I cumuli striscianti sono non morti.
- Al posto dell'immunità ai danni da fulmine, hanno immunità ai danni necrotici e da veleno. Sono inoltre immuni alla condizione di avvelenato.
- Hanno Assorbimento Necrotico al posto di Assorbire il Fulmine. Questo nuovo tratto è funzionalmente identico a quello vecchio, con la differenza che ha effetto sui danni necrotici.

11b. Balcone della Regina Ragno

Statua. Una statua gigante di Lolth nella sua forma mostruosa per metà drow e per metà ragno è appesa al soffitto dell'alcova sud a testa in giù.

Balaustra. Le balaustre di ferro alte 90 cm che delimitano il balcone sono solide e scolpite a forma di ragnatele.

Decorazioni. Lungo le pareti, alternati a sei doppie porte, sono appesi degli scudi d'acciaio decorati con motivi di ragni e ragnatele.

La statua di Lolth si anima e attacca la creatura più vicina se subisce danni o se una qualsiasi delle doppie porte sul balcone viene aperta da una creatura che non sia un drow. La statua non può uscire dall'area 11. Se la statua non ha bersagli nel suo turno, torna nell'alcova e diventa inanimata finché non viene innescata di nuovo. Torna inoltre nella sua alcova se qualcuno pronuncia la parola d'ordine "dormi" in Abissale.

La statua è un **golem di pietra** con un grado di sfida pari a 11 (7.200 PE) e le modifiche seguenti:

- La statua è Enorme e possiede 230 (20d12 + 100) punti ferita.
- Capisce l'Abissale, ma non può parlare.
- Può scalare le superfici difficili e stare a testa in giù sui soffitti, senza dover effettuare alcuna prova di caratteristica.
- Chi è influenzato dall'opzione di azione Lentezza della statua sembra essere avviluppato da una ragnatela effimera che scompare quando l'effetto termina.

11c. Alloggi di Palazzo Nordovest

I rottami dei vecchi mobili e delle decorazioni indicano che un tempo questa stanza fungeva da rifugio di una sacerdotessa drow. In una parete è visibile un enorme camino arcuato. La canna fumaria del camino è larga 1,5 metri e sale verticalmente per 9 metri, poi si interrompe bruscamente. Il resto è crollato molto tempo fa.

Tesoro. Se i personaggi setacciano la stanza ed effettuano con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, trovano nel camino uno scomparto segreto che contiene una *pozione di guarigione maggiore*.

11d. Alloggi di Palazzo Sudovest

Questa stanza è simile all'area 11c, ma non contiene alcun tesoro.

11e. Vestibolo

Specchio. Sulla parete est è montato un alto specchio rettangolare, sorretto da una cornice di pietra scolpita su cui sono "incastonati" dei teschi umani. Questo specchio è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12).

Armadio. Un armadio alto e stretto fatto di legno viola si erge contro la parete sud (l'armadio un tempo conteneva vari paramenti sacri, che furono rubati molto tempo fa; se i personaggi lo ispezionano, non trovano nulla).

Portale Speculare per il Livello 12. La cornice di pietra dello specchio è scolpita a forma di rampicanti intrecciati, tra cui sono incastonati i teschi veri e propri di undici avventurieri umani uccisi a Sottomonte. In fondo alla cornice, sono incise le parole seguenti in Celestiale: "I morti conoscono il segreto." A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura pronuncia la parola d'ordine giusta ("Axallian") di fronte allo specchio, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 12° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 6b del livello 12, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Se su uno dei teschi viene lanciato *parlare con i morti*, il teschio è costretto a rivelare la parola d'ordine del portale, che Halaster cambia ogni quattro o cinque giorni. Sotto ogni altro aspetto, i teschi sono ostili e si rifiutano di rispondere a qualsiasi domanda.

11f. Porta Chiusa a Chiave Magicamente

Muiral ha lanciato un incantesimo *serratura arcana* su questa doppia porta, oltre la quale una scalinata di pietra scende fino all'area 30b. I personaggi possono aprire la

porta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25, ma così facendo metteranno in allarme i drow nell'area 30b.

11g. Alloggi di Palazzo Sudest

Questa stanza assomiglia all'area 11c, con la differenza che la canna fumaria del camino è intatta: offre abbondanti punti d'appoggio per le mani e può essere scalata facilmente. Dopo 27 metri, si apre in un'umida caverna naturale sporca di fuliggine, larga circa 9 metri e lunga 18 metri. Sotto la fuliggine, in un angolo della caverna, è nascosto un forziere di legno ingrossato per l'umidità.

Tesoro. Il forziere non è chiuso a chiave, ma il coperchio è incastrato e deve essere aperto facendo leva con un piede di porco o uno strumento simile. Un personaggio può anche spaccare il coperchio infradiciato del forziere effettuando con successo una prova di Forza con CD 9. Il forziere contiene 120 mp, un set di arnesi da scasso avvolti in pelle di lucertola e un fiasco con un tappo di sughero contenente *olio della scivolosità*.

11h. Alloggi di Palazzo Nordest

Questa stanza è simile all'area 11c, ma non contiene alcun tesoro.

12. Sala da Ballo

Colonne e Soffitto. Dieci colonne ricoperte di fregi che raffigurano drow combattenti sorreggono il soffitto arcuato della stanza, alto 15 metri e decorato con il motivo della ragnatela. Due colonne all'estremità opposta della sala sono cadute.

Mostri. Due esperimenti arcani di Muiral (vedi sotto) si nascondono tra i detriti delle colonne crollate.

Pavimento. Molte delle piastrelle di marmo nero che compongono il pavimento polveroso sono crepate o spezzate.

Muiral ha iniettato in due drow prigionieri un elisir magico che li ha trasformati per sempre in orrendi giganti con muscoli deformi, la pelle nera come il carbone e una lunga chioma bianca e sporca. Mhavra e Naldath sono alti 7,2 metri, i loro arti sono sproporzionati, la loro schiena ingobbita e nei loro occhi arde una luce rossastra carica d'odio.

Grazie alla scurovisione, i giganti sono in grado di vedere quasi in tutta la sala e scagliano rocce (i frammenti delle colonne crollate) contro ogni intruso che sono in grado di vedere. Se le rocce non bastano a liquidare gli intrusi, i giganti attaccano brandendo lampadari in ferro battuto che usano come morning star.

I drow mutati usano le statistiche del **gigante delle nuvole**, con le modifiche seguenti:

- Sono neutrali malvagi.
- Possiedono i tratti razziali seguenti: Parlano l'Elfico e il Sottocomune. Possiedono scurovisione entro un raggio di 36 metri. Dispongono di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinati e non possono essere addormentati tramite la magia. Finché sono esposti alla luce del sole, subiscono svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
- Gli incantesimi del gigante delle nuvole sono sostituiti dai seguenti: *luci danzanti* a volontà e *oscurità* e *luminescenza* (CD 15 del tiro salvezza), una volta al giorno ciascuno.

13. Vestibolo

Ragnatele. Una massa viscosa di ragnatele spessa 3 metri cela il soffitto di questa stanza, alto 9 metri. Tre **ragni-fase** si nascondono nell'area leggermente oscurata tra le ragnatele.

Guardie. Quattro maschi **drow** montano la guardia nella stanza, ai fianchi di ciascuna delle due doppie porte.

I drow si chiamano Hlonlok, Izzorvir, Nephraen e Sornnozz. Hanno l'ordine di uccidere gli intrusi a vista e i ragni-fase obbediscono ai loro comandi.

Sornnozz ha tradito la sua famiglia e si è messo al servizio di Xarann A'Daragon, una spia della Casata Freth che si è infiltrata nell'Ordalia di Muiral. Se ha inizio un combattimento, Sornnozz passa dall'altra parte della barricata e aiuta i personaggi a uccidere i ragni-fase e le altre guardie, poi si offre di condurre i personaggi da Xarann, nell'area 17d. Se i personaggi insistono per saperne di più, Sornnozz spiega che Xarann è in cerca di un modo per indebolire il dominio della Casata Auvryndar sull'Ordalia di Muiral e crede che una banda di avventurieri possa essere la risposta alle preghiere di Xarann.

14. Appartamento degli Ospiti

Vlonwelv riserva questi alloggi per gli ospiti.

14a. Sala da Pranzo

Se Vlonwelv è ancora viva, i personaggi sentono la sua voce disincarnata quando entrano per la prima volta in questa camera (vedi "Il Pulpito di Vlonwelv" a pagina 138).

Lampadario. La stanza ha un soffitto piatto alto 9 metri, da cui pende un lampadario in ferro battuto dalla forma vagamente simile a quella di un ragno gigante. Il lampadario è fissato al soffitto da una catena.

Mobili. Sotto il lampadario è situato un tavolo da pranzo ovale allungato, dalla superficie in ardesia sorretta da gambe di ferro simili a zampe di ragno. Il tavolo è circondato da otto sedie di ferro imbottite. Contro la parete nord, è visibile un elegante armadietto di legno.

Affresco. Il grande affresco di una città elfica copre la parete sud.

Prima di essere esiliati sottoterra e spinti tra le braccia di Lolth, i drow vivevano nelle città di superficie assieme agli elfi loro simili. L'affresco sulla parete sud raffigura una di quelle antiche città.

Tesoro. L'armadietto contiene una scatola di posate d'argento del peso di 5 kg (250 mo) e una tabacchiera d'argento (25 mo).

14b. Soggiorno

Camino. Un enorme camino occupa buona parte della parete est (la canna fumaria del camino è larga 1,5 metri e sale verticalmente per 15 metri, poi si interrompe bruscamente; il resto è crollato molto tempo fa).

Mobili. Sei sedie imbottite e un divanetto sono disposti davanti al camino.

14c. Studio

Mobili. Un'elegante scrivania in legno di zurkh occupa il centro della stanza. Una sedia fabbricata nello stesso stile è collocata dietro la scrivania.

Scaffali. Sulle pareti ovest, sud ed est sono state scavate alcune file di scaffali. Cinque libri sono stati riposti su uno degli scaffali a sud; tutti gli altri scaffali sono vuoti.

Due dei cinque libri sono vuoti. Gli altri includono *Matrone delle Profondità Senza Sole* (un trattato sull'importanza del matriarcato drow, scritto in Elfico da Vlonwelv Auvryndar), *Il Calice Avvelenato* (un romanzo di intrighi politici ambientato nella città di Menzoberranzan, scritto in Elfico da un autore sconosciuto) e *Infestazioni Demoniache* (un'antologia di storie sulle possessioni demoniache, scritto in Comune). Nessuno di questi libri ha un particolare valore.

14d. Portale Speculare per il Livello 7

Letto. Un letto a baldacchino in legno di zurkh e drappeggiato di tende in seta di ragno è stato collocato lungo la parete nord.

Specchio. Un alto specchio rettangolare è stato montato sulla parete est. Lo specchio è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12).

Sul fondo della cornice di pietra dello specchio, sono incise le lettere A-T-I-C-S-U (il riflesso della parola U-S-C-I-T-A). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura pronuncia la parola "Uscita!" mentre indica lo specchio, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 41 del livello 7, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

15. Teschi Gementi

Cedimento. La diramazione est di questo corridoio è crollata. L'ispezione dei detriti non rivela nulla di valore.

Teschi. La diramazione ovest contiene sei grossi cumuli di teschi di drow (ogni cumulo è contrassegnato con una X sulla mappa 10).

Muiral accumulò questi teschi molto tempo fa e i drow hanno deciso di lasciarli stare. Se una creatura giunge entro 1,5 metri da un cumulo di teschi, può sentirli rantolare con voce flebile. Se un teschio viene rimosso dal cumulo, si azzittisce.

16. Portale Speculare Finto

Specchio. Su un podio rettangolare disposto lungo la parete nord, è stato montato uno specchio ovale alto 1,8 metri. La cornice di pietra è scolpita per simulare il volto a bocca spalancata di Halaster, che contiene lo specchio tra le mascelle.

Podio. Sul pavimento del podio, è scolpita una frase: "L'adulazione può portarti ovunque."

Statue. Ai fianchi del podio si ergono due **orrori uncinati** pietrificati che sembrano statue scolpite (gli orrori uncinati non costituiscono un pericolo nel loro stato attuale. Se viene lanciato un incantesimo *ristorare superiore* o una magia simile su uno di essi, l'orrore uncinato torna a essere una creatura in carne e ossa, nel qual caso attacca).

Lo specchio ha l'aspetto di uno dei portali magici di Halaster e funziona allo stesso modo (vedi "Portali" a pagina 12). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura in piedi sul podio dice qualcosa di lusinghiero su Halaster, lo specchio svanisce, rivelando dietro di esso un corridoio polveroso che si inoltra nell'oscurità. Ma quel corridoio, in realtà, è un'illusione.
- Ogni creatura che varca lo specchio viene teletrasportata, assieme a tutto ciò che indossa e porta con sé, in cima al condotto alto 18 metri nell'area 22a, dove precipita e subisce 21 (6d6) danni contundenti all'impatto.
- La prima creatura che cade nella trappola innesca un incantesimo *bocca magica* nell'area 22a. La bocca di Halaster compare su una parete e dice in Comune: "Ci sei cascato! L'hai capita? Cascato?! Ah ah ah ah!"

17. I Seldarine Oscuri

Questi templi sono dedicati ai Seldarine Oscuri, un pantheon di divinità drow asservite a Lolth. Ogni stanza è dotata di pareti che salgono per 4,5 metri, per poi inclinarsi verso l'interno fino a incontrarsi a un apice centrale situato a 9 metri d'altezza dal pavimento.

17a. Tempio di Ghaunadaur

Ghaunadaur, il dio degli orrori sotterranei, è rispettato e temuto da molte razze dell'Underdark, inclusi i drow. Questo tempio presenta i seguenti elementi:

Fanghiglia Verde. Ogni sezione larga 3 metri e alta 4,5 metri di questa parete verticale è coperta da sei chiazze di fanghiglia verde: ogni chiazza copre uno spazio quadrato con lato di 1,5 metri (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

Porta Segreta. Dietro la fanghiglia si cela una porta segreta. Le prove di caratteristica effettuate per cercare porte segrete sulle pareti subiscono svantaggio finché la fanghiglia non viene grattata via dalla sezione di parete che nasconde la porta segreta.

Altare. Quello che a prima vista sembra un altare luccicante di pietra grigia attraversata da venature è, in realtà, un altare cavo di vetro al cui interno sono sigillate tre **melme grigie** psichiche.

L'altare di vetro è un oggetto Grande con CA 11, 55 punti ferita, immunità ai danni dalle armi non magiche che non siano di adamantio e immunità ai danni da acido, psichici e da veleno.

Le melme grigie attaccano tutte le creature che entrano nella stanza usando la loro opzione di azione Stritolamento Psichico (vedi il riquadro: "Variante: Melma Grigia Psichica" nella sezione "Melma" del *Monster Manual*). Finché sono rinchiuse nell'altare, le melme beneficiano di copertura totale, hanno una velocità pari a 0 e non possono attaccare con i loro pseudopodi.

17b. Tempio di Kiaransalee

In questo tempio di Kiaransalee, la dea drow della non morte, aleggia il fetore della putrefazione. Il tempio contiene quanto segue:

Altare. Un altare fatto di teschi e ossa umanoidi è situato vicino alla parete sud.

Decorazioni e Porta Segreta. Nelle pareti sono stati cementati gli scheletri di vari drow, posizionati come se stessero danzando. Uno scheletro sulla parete sud è privo della testa (dietro quello scheletro è nascosta una porta segreta che non si apre).

Soltanto una creatura non morta o posseduta da una creatura non morta può aprire questa porta segreta senza l'aiuto di un incantesimo *scassinare* o di una magia analoga.

Se un personaggio si inginocchia davanti all'altare e innalza una preghiera a Kiaransalee, oppure se lascia un'offerta rispettosa sull'altare, la stanza si fa drasticamente più fredda e il **fantasma** silenzioso di una sacerdotessa drow si materializza accanto all'altare e tenta di possedere la creatura umanoide più vicina. Se ci riesce, il fantasma usa il suo corpo ospite per aprire la porta segreta, poi lo lascia andare e si rifugia sul Piano Etereo. Un giuramento obbliga il fantasma a prestare servizio nel tempio fintanto che quest'ultimo rimarrà in piedi. Il fantasma è senza allineamento e combatte solo per difendersi. Se scende a 0 punti ferita, il fantasma è distrutto per 24 ore, poi si riforma.

17c. Tempio di Selvetarm

Il tempio di Selvetarm, il dio drow dei guerrieri, ha i tratti seguenti:

Sangue. Le molte strisce di sangue essiccato sul pavimento e sulle pareti sembrano formare una gigantesca ragnatela.

Altare. Sulla superficie di questo altare in ferro battuto, compare un incavo a forma di mano destra. Una spada corta non magica fluttua a 30 cm sopra di esso, con la lama insanguinata orientata verso il basso.

Porta Segreta. Per aprire la porta segreta nascosta lungo la parete sud, è richiesto un sacrificio di sangue (vedi sotto).

L'altare non si muove. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno e al di sopra dell'altare. Se un oggetto dal peso pari o inferiore a 5 kg viene lasciato incustodito sull'altare, levita a 30 cm dalla superficie. Questo campo di levitazione non può essere dissolto, ma può essere soppresso da un campo anti-magia.

Se un umanoide preme la sua mano tagliata (una ferita superficiale sarà sufficiente) nell'incavo a forma di mano dell'altare, la porta segreta nella parete sud si apre. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile può aprire la porta.

17d. Tempio di Vhaeraun

Questo tempio di Vhaeraun, il dio drow dei ladri e degli assassini, presenta i seguenti elementi:

Altare dell'Assassino. Un altare di pietra color rosso sangue si erge lungo la parete sud. Xarann A'Daragon, un drow assassino, prega in silenzio di fronte ad esso.

Tende. Tre tende nere appese a ganci di ferro coprono le pareti ovest, sud ed est.

Porta Segreta. Una porta segreta nascosta dietro la tenda della parete sud si apre solo quando certe condizioni sono soddisfatte (vedi sotto).

Se un personaggio esamina una tenda ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 19 nota la sagoma leggermente più scura di un drow cucita sulla sua superficie. Se i personaggi trovano la sagoma su una tenda, ottengono vantaggio alle prove effettuate per notare la sagoma nascosta su ognuna delle altre due tende. Ogni sagoma fa un gesto specifico con una delle mani; i personaggi drow riconoscono questo linguaggio gestuale che, collettivamente, forma la frase *oloth elgg ssussun* in Elfico, che tradotta significa "l'oscurità uccide la luce". Se una creatura riproduce questi gesti nell'ordine giusto in qualsiasi punto della stanza, la porta segreta lungo la parete sud si spalanca. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile può aprire la porta.

Xarann A'Daragon. Xarann, una spia della Casata Freth, si spaccia per un assassino della Casata Auvryndar. Si è recato qui per pregare Vhaeraun prima di intraprendere due missioni: il salvataggio di Tazirahc Oussar (vedi l'area 19) e l'assassinio di Vlonwelv Auvryndar.

Inizialmente Xarann è amichevole nei confronti dei personaggi. In cambio del loro aiuto nell'uccidere le guardie dell'area 18b e nel salvare Tazirahc nell'area 19, Xarann è disposto a mostrare loro l'accesso al livello 11. Se accettano di aiutarlo a uccidere Vlonwelv, Xarann mostrerà loro dove la sacerdotessa drow custodisce il suo tesoro (area 27b) e li condurrà lungo i tunnel secondari (area 24b) per arrivarci. Una volta che le missioni di Xarann sono state completate, l'assassino cerca di eliminare i personaggi, scegliendo per tradirli un momento in cui gli appaiono particolarmente deboli. Sornnozz (vedi l'area 13) e Tazirahc sono fedeli a Xarann e seguono i suoi ordini.

Xarann è un drow **assassino**, con le modifiche seguenti:

- Xarann è neutrale malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Parla l'Elfico e il Sottocomune. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non può essere addormentato tramite la magia. Possiede scurovisione entro un raggio di 36 metri. Può lanciare come incantesimi innati *luci danzanti* a volontà e *levitazione* (solo su se stesso) *luminescenza* e *oscurità*, una volta al giorno ciascuno. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (CD 11 del tiro salvezza degli incantesimi). Finché è esposto alla luce del sole, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Tesoro. Xarann indossa un *piwafwi*, un *mantello elfico* di fattura drow che perde la sua magia se esposto alla luce del sole per 1 ora ininterrotta. Al suo mantello è fissato uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar. Xarann possiede uno scarabeo simile, su cui però è inciso il simbolo della Casata Freth, e lo tiene nascosto nella sua cintura. Ogni scarabeo vale 25 mo.

17e. Tempio di Eilistraee

Questo tempio di Eilistraee, la dea della bellezza, della danza e della caccia, ha i tratti seguenti:

Musica. Un inno suonato magicamente echeggia in tutto il tempio.

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete sud si apre solo quando il nome dell'inno viene pronunciato a voce alta.

Altare. Su un altare di pietra magnificamente cesellato, si erge la scultura di un'arpa. La struttura dell'arpa è composta dalla figura incisa di un'elfa che balza in aria, spensierata, allargando le braccia e reclinando la testa all'indietro.

Un'ispezione dell'altare rivela una serie di rune Elfiche incise sull'arpa. Qualsiasi personaggio che capisca l'Elfico può tradurre le parole con "l'inno è la chiave".

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 20, riconosce l'inno come "Bwaelan Dro" o "È Bello Essere Vivi", un canto celebrativo elfico. Gli elfi e i mezzelfi dispongono di vantaggio a questa prova. Se il nome dell'inno viene pronunciato a voce alta in un qualsiasi punto del tempio, in Comune o in Elfico, la porta segreta nella parete sud si spalanca. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile può aprire la porta.

18. Primo Sangue

Se i personaggi hanno stretto un'alleanza con Xarann A'Daragon (vedi l'area 17d), il drow li precede e distrae i drow nell'area 18b, consentendo ai personaggi di beneficiare della sorpresa.

18a. Voci

Quando i personaggi entrano in questo corridoio sentono grida e risate provenire dall'area 18b a est. Se Vlonwelv è ancora viva, i personaggi sentono la sua voce disincarnata mentre si fanno strada per la prima volta lungo questo corridoio (vedi "Il Pulpito di Vlonwelv" a pagina 138).

Sul fondo delle alcove che si aprono lungo la parete nord, sono nascoste alcune porte segrete. Da questo lato le porte si aprono facilmente, rivelando le aree dalla 17a alla 17e oltre di esse.

18b. Fight Club

Drow. Al centro della stanza, una **drow combattente scelta** di nome Drinrith Auvryndar (la nipote di Vlonwelv) dirige l'addestramento nel combattimento in mischia di quattordici maschi **drow** più piccoli e deboli, a ognuno dei quali rimangono 6 punti ferita.

Affresco e Ragni. La parete est sfoggia un affresco screpolato che raffigura una città drow dell'Underdark. Quattro **ragni giganti** che fungono da guardie del corpo di Drinrith sono attaccati alla parete.

Rottami. I frammenti di alcuni mobili sono stati accumulati nell'angolo sudest. Un grande camino lungo la parete nord è occluso dai detriti.

Tredici maschi drow sono in piedi attorno a Drinrith e al quattordicesimo maschio drow, impegnato in duello con lei. Quando Drinrith fa scorrere sangue o butta l'avversario a terra, ordina a un altro sfidante di farsi avanti o ad altri due maschi di combattere tra loro mentre lei critica seccamente la loro inesperienza.

Se i personaggi consentono a Xarann A'Daragon di distrarre gli occupanti della stanza, l'assassino sfida Drinrith a un combattimento uno contro uno. Drinrith accetta la sfida, suscitando gli applausi e gli schiamazzi dei maschi che assistono alla battaglia prolungata; in questo caso, i personaggi dispongono di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per sorprendere i drow e i ragni giganti finché lo scontro prosegue.

Tesoro. Drinrith indossa uno scarabeo di ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo) e un elmo di metallo nero placcato di platino e modellato a forma di ragno con due cornioli al posto degli occhi (750 mo).

19. Sala degli Interrogatori

I personaggi che origliano alla doppia porta sentono delle urla di dolore provenire dall'interno della stanza. Un tempo questa stanza dal soffitto alto 6 metri veniva usata come cucina, ma ora è stata quasi interamente sgombrata.

Interrogatorio. Un **drow mago** di nome Kereth Ichorzza e un **quasit** evocato stanno interrogando un maschio **drow** di nome Tazirahc Oussar, legato a una sedia di ferro con alcune spire di seta di ragno.

Osservatori. Due **drow combattenti scelti** di nome Gelgos Argonrae e Jevan Kron'tayne osservano l'interrogatorio.

Quando non presta servizio come consorte di Drinrith Auvryndar (vedi l'area 18b), Kereth ha il compito di interrogare i drow accusati di essere spie della Casata Freth. Il quasit ha già usato la sua opzione di azione Spaventare su Tazirahc e Kereth si prepara a colpire il prigioniero con un trucchetto *raggio di gelo*, nella speranza che divulghi le identità delle altre spie della Casata Freth tra i loro ranghi.

Se i personaggi interferiscono nell'interrogatorio, i drow li attaccano. Una volta che Kereth e i suoi scagnozzi sono stati tolti di mezzo, i personaggi possono tagliare i legacci di Tazirahc e liberarlo, se lo desiderano. Se Xarann A'Daragon (vedi l'area 17d) si trova con il gruppo, interroga Tazirahc per assicurarsi che non abbia divulgato alcuna informazione compromettente. Se i personaggi non hanno ancora incontrato Xarann, Tazirahc è determinato a trovarlo una volta che è stato liberato. Tazirahc ricompensa i suoi liberatori condividendo con loro un segreto di Sottomonte; il DM pesca una carta dal Mazzo dei Segreti (vedi l'appendice C) per determinare ciò che Tazirahc sa.

Tesoro

Kereth, Gelgos e Jevan hanno uno scarabeo d'ossidiana a testa, su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo). Kereth porta con sé anche una bacchetta in legno di zurkh (il suo focus arcano) e un libro degli incantesimi rilegato in cuoio che contiene tutti gli incantesimi da lui preparati.

20. Alloggi della Servitù

Questa vasta stanza un tempo serviva ad alloggiare la servitù. Ora contiene solo i frammenti di alcuni letti e comò ricoperti di ragnatele. Un camino lungo la parete est è occluso dai detriti.

Tesoro

Se i personaggi cercano tra i detriti del camino, trovano una custodia per pergamene in legno parzialmente bruciata che contiene una *pergamena magica* di *blocca persone*.

21. Nido dei Ragni Giganti

Ragnatele. Una fitta coltre di ragnatele copre gli angoli della stanza, il soffitto e i resti marciti di alcuni vecchi mobili.

Ragni e Uova. Quattro **ragni giganti** proteggono un grosso cumulo di venti uova di ragno gigante situato nell'angolo nordest. Metà delle uova sono soltanto degli involucri vuoti lasciati dai ragni che sono già nati (le uova restanti, se indisturbate, si schiuderanno nel giro di pochi giorni).

22. Terreno dei Trogloditi

I drow evitano queste aree a causa del loro pessimo odore.

22a. Condotto

Questo condotto di pietra alto 18 metri e largo 6 metri è stretto tra due porte segrete, una delle quali può essere aperta per rivelare una lercia e puzzolente tana di trogloditi (area 22b). L'altra porta si apre su un corridoio. I personaggi che cadono nella trappola di Halaster nell'area 16 finiscono quaggiù.

22b. Tana dei Trogloditi

I trogloditi usano questa stanza lercia come tana, ma è deserta quando i personaggi la visitano per la prima volta.

Rifiuti. Il pavimento è disseminato di ossa rosicchiate, mobili spaccati e altri rifiuti.

Trono di Gorzil. Contro la parete ovest è poggiato un trono fatto di spazzatura, attorno a cui è accumulato un tesoro.

Tesoro. Il tesoro di Gorzil include 500 mr, 350 ma, 60 mo, una borsa del guaritore, quattro torce, una faretra marcita con sette frecce argentate e una *pozione di guarigione* contenuta in una fiala di cristallo con un tappo a forma di ragno.

23. Musica Lontana

Questo corridoio largo 9 metri ha un soffitto arcuato alto 13,5 metri e decorato con motivi di ragni e ragnatele. Da una grande camera a ovest proviene la musica di una banda (vedi l'area 25). L'estremità est del corridoio è crollata e una porta segreta lungo la parete nord, se spinta, rivela un corridoio che conduce alle aree 21 e 18b.

24. Aree Crollate

Una scossa di terremoto ha fatto crollare questa sezione del dungeon, demolendo due stanze (le aree 24a e 24c) e creando un piccolo labirinto di tunnel (area 24b).

24a. Postazione di Guardia

Da oltre la doppia porta di quest'area, leggermente socchiusa, si diffonde un orrendo fetore. Questa stanza parzialmente crollata è vuota, se si eccettuano alcuni

cumuli di detriti e sei **trogloditi** armati di spade lunghe e protetti da corazze di piastre (vedi "La Banda di Gorzil" a pagina 136). I trogloditi attaccano tutto ciò che non sia un troglodita o un drow. Se il gruppo di avventurieri include uno o più personaggi o PNG drow, i trogloditi chinano la testa e restano in attesa di nuovi ordini, obbedendo a qualsiasi comando di un drow che non abbia conseguenze palesemente suicide.

24b. Tunnel

Questi tunnel di formazione naturale serpeggiano tra stanze e corridoi crollati. Le pareti sono fatte di pietre frastagliate e il pavimento è umido e limaccioso.

24c. Obitorio

Da oltre la doppia porta di quest'area, leggermente socchiusa, si diffonde un orrendo fetore. Vicino ai tunnel in fondo alla stanza, sono stati accumulati i cadaveri spogliati di otto drow e sedici trogloditi in varie fasi di decomposizione. Sette **ghoul** drow, creati da Vlonwelv per divorare i morti, si stanno cibando di quei resti. I ghoul si ritirano nei tunnel di fondo quando uno o più drow entrano nella stanza. Se tra coloro che entrano non c'è alcun drow, i ghoul attaccano.

25. Sala Auvryndar

Questa sala un tempo era un mercato dove i drow custodivano e vendevano gli schiavi. Ora funge da principale roccaforte militare della Casata Auvryndar a Sottomonte. Se Vlonwelv Auvryndar si trova qui, la sacerdotessa drow siede sul trono nell'alcova sud (area 25b) e ascolta i tediosi resoconti delle battaglie contro la Casata Freth.

25a. Sala dei Seldarine Oscuri

Se un personaggio cerca di intrufolarsi in questa stanza, deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 13, subendo svantaggio a causa delle molte guardie presenti.

Fontana. Il centro di questa immensa stanza alta 24 metri è occupato da una fontana del diametro di 18 metri decorata con otto statue che rappresentano i Seldarine Oscuri (il pantheon dei drow). Le piastrelle crepate che si diramano dalla fontana compongono una sorta di mosaico a forma di ragnatela sul pavimento.

Guardie. Quindici guardie **drow** sono sparse in tutta la stanza, pronte a difendere quest'area fino alla morte.

Lucertole Giganti. Due **lucertole giganti** dotate di selle, redini e staffe attendono pazientemente nell'angolo sudest. Questi docili rettili sono usati come cavalcature dai drow esploratori dell'area 25b e hanno il tratto Movimenti del Ragno (vedi il riquadro "Variante: Tratti delle Lucertole Giganti" nell'appendice A del *Monster Manual*).

Recinto degli Schiavi. Un recinto di pietra nell'angolo nordovest funge da prigione degli schiavi. Dal suo interno proviene la musica di una banda.

La fontana è alimentata da una sorgente naturale e fornisce ai drow una scorta virtualmente illimitata di acqua fresca. Le statue sono collocate su capitelli di pietra che sporgono dall'acqua e sono rivolte verso l'esterno. Partendo da quella più a nord e procedendo in senso orario, le statue rappresentano Eilistraee (dea della bellezza, della danza e della caccia), Malyk (dio della magia selvaggia), Kiaransalee (dea della non morte), Ghaunadaur (dio delle melme, delle fanghiglie e di tutte le creature sotterranee), Zinzerena (dea degli assassini), Vhaeraun (dio dei ladri), Lolth (la Regina Demoniaca dei Ragni e madre dei Seldarine Oscuri) nella sua forma di drow e Selvetarm (dio della guerra e dei guerrieri).



Scarabeo d'ossidiana della Casata Freth

Scarabeo d'ossidiana della Casata Auvryndar

Questo recinto degli schiavi, un quadrato con lato di 12 metri, è delimitato da pareti di pietra liscia alte 6 metri. Al posto di un tetto, è dotato di una copertura spessa 1,5 metri di ragnatele viscose. Le ragnatele costituiscono una barriera efficace: ogni creatura che vi entra o inizia il proprio turno all'interno è trattenuta. Una creatura trattenuta può usare la sua azione per cercare di districarsi dalle ragnatele, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) o di Destrezza (Acrobazia) con CD 12. Ogni sezione quadrata di ragnatele con lato di 3 metri ha CA 10, 10 punti ferita, vulnerabilità al fuoco e immunità ai danni contundenti, perforanti e psichici.

Un solido cancello di sbarre di ferro è fissato lungo la parete est e tenuto chiuso da un incantesimo *serratura arcana* che soltanto i drow possono ignorare. Per aprire a viva forza il cancello, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

Il recinto degli schiavi è rivestito di paglia. Ospita un quintetto di halfling musicisti che i drow hanno rapito appena fuori dal paese di Daggerford. I musicisti si fanno chiamare i "Canta con Noi" e sono piuttosto bravi. Vlonwelv si assicura che siano nutriti e trattati bene, purché allietino la sua sala con la loro musica. I membri e i loro rispettivi strumenti sono Peeta Brightmoon (tamburo), Kevin Gladriver (violino), Philomena Gladriver (viola), Olivia Tallrush (corno) e Shardon Underbough (flauto). Sono tutti halfling cuoreforte **popolani**, con le modifiche seguenti:

- I Canta con Noi sono legali buoni.
- Ognuno ha Carisma 14 e l'abilità seguente: Intrattenere +4.
- Possiedono i tratti razziali seguenti: Parlano, leggono e scrivono il Comune e l'Halfling. Sono Piccoli e la loro velocità base sul terreno è di 7,5 metri. Dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e per non essere

LEESHA HANNIGAN

spaventati e possiedono resistenza ai danni da veleno. Possono muoversi attraverso lo spazio di qualsiasi creatura più grande di loro.

Sebbene gli halfling musicisti siano grati per il trattamento di favore che ricevono dai loro drow carcerieri, la dieta a base di funghi a cui sono sottoposti li ha indeboliti e sognano di tornare nel mondo di superficie. Hanno poche speranze di raggiungere Waterdeep da soli e apprezzerebbero molto una scorta. Se i personaggi conducono tutti e cinque i membri della banda fino al Portale Spalancato, completano questa missione. Durnan è ben lieto di fare esibire gli halfling nel locale e ricompensa i personaggi con un giro di bevute gratis. Se gli eroi intendono tornare a Sottomonte, Durnan mette all'opera i suoi contatti e procura a ognuno di loro una *pozione di guarigione superiore*.

25b. Trono del Ragno

Trono. Questa vasta alcova ospita un trono a forma di ragno. Un globo di cristallo rosso è incastonato in un incavo sull'estremità di uno dei braccioli.

Specchio. Sulla parete est, è montato un alto specchio rettangolare con una cornice di pietra finemente lavorata. Lo specchio è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12).

Se Vlonwelv si trova qui, la **drow sacerdotessa di Lolth** è seduta sul trono, affiancata dalla sua drow campionessa Zress (vedi "Zress Orlezziir" a pagina 136) e da una **yochlol** consigliera, che ha assunto la forma di una drow incappucciata e avvolta in una tunica di seta di ragno. Di fronte alla sacerdotessa, sono inginocchiati due **drow** esploratori, chiamati Llossul e Yuinfein, che sono tornati di recente da una missione sul livello 11. Se Vlonwelv non è presente, Llossul e Yuinfein attendono qui il suo ritorno.

Il trono è un oggetto Grande con CA 18, 80 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno al trono e un'aura magica separata di invocazione attorno al globo di cristallo rosso incastonato sul trono.

Se una creatura che non sia un elfo si siede sul trono o inizia il proprio turno seduta sul trono, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una creatura che sia seduta sul trono e che tocchi il globo può usare un'azione bonus per diffondere la sua voce in ogni area dell'Ordalia di Muiral. Il globo perde la sua magia se viene strappato dal trono o se il trono è distrutto.

Portale Speculare per il Livello 8. Lo specchio è incorniciato da una composizione di centinaia di minuscoli ingranaggi di pietra interconnessi. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura ispeziona la cornice ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota che uno degli ingranaggi sporge più degli altri. Se quell'ingranaggio viene premuto, rientra al suo posto e fa girare tutti gli altri ingranaggi; quando questo accade, il portale si apre per 1 minuto. Quando il portale si richiude, un ingranaggio diverso torna a sporgere, bloccando di nuovo tutti gli altri.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 10° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 17c del livello 8, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

25c. Entrata

Scale. Una scalinata scavata in una rampa di pietra scende di 12 metri fino al pavimento di una vasta caverna naturale (area 30).

Guardie. In cima alle scale, montano la guardia rivolti verso ovest due **drow maghi** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) di nome Gorthax Auvryndar (il nipote di Vlonwelv) e Syrrak Argonrae. Alle loro spalle, al centro della sala, è posizionato un ragno di cristallo trasparente del diametro di 4,5 metri (si usano le statistiche di un **golem di pietra**).

I maghi non si aspettano di essere attaccati da est. Se ha inizio un combattimento nelle aree 25a o 25b, Syrrak indaga mentre Gorthax e il ragno di cristallo rimangono qui. Una battaglia in questo corridoio fa intervenire i rinforzi presenti nell'area 30a.

Il golem ragno capisce l'Elfico, ma non può parlare. Obbedisce agli ordini di Gorthax.

26. Tempio della Regina Ragno

Anni e anni di incurie hanno ridotto questo tempio in condizioni terribili. Ora sono iniziati i lavori di restauro.

Tenda di Ragnatele

Una tenda di ragnatele separa un nartece arcuato alto 15 metri a nord, dal tempio vero e proprio a sud. La tenda blocca la linea di vista e intrappola le eventuali munizioni scagliate attraverso di essa. Se incendiata, brucia facilmente.

Navata del Tempio

Se Vlonwelv si trova qui, la **drow sacerdotessa di Lolth** è in piedi al centro della navata e dirige i lavori di restauro. È accompagnata dalla sua guardia del corpo, Zress (vedi "Zress Orlezziir" a pagina 136) e dalla sua **yochlol** consigliera, che ha assunto la forma di un ragno gigante.

Che Vlonwelv e il suo seguito si trovino qui o meno, la navata del tempio ha i tratti seguenti:

Decorazioni. Sei colonne screpolate, sulle cui superfici sono scolpite le effigi di vari demoni che si intrecciano l'uno sull'altro, si innalzano fino a un soffitto alto 15 metri e sorretto da solide arcate. Le pareti, anch'esse crepate, sono decorate con bassorilievi che raffigurano demoni e ragni enormi.

Intreccio di Ragnatela. Una gigantesca ragnatela forma un falso soffitto a 12 metri di altezza dal pavimento. Sette **ragni giganti** si aggirano per tutta la stanza in mezzo e al di sopra di questa solida ragnatela. A ogni ragno, è appeso ad altezza variabile un **drow** muratore tramite un'imbragatura di seta di ragno. I ragni e i drow formano una squadra di lavoro.

Statua. Un'alcova al centro della parete ovest ospita una statua di Lolth alta 6 metri. La statua, in ferro corroso, raffigura la dea nella sua forma di drow ricoperta da una miriade di ragni.

Al posto di un'impalcatura, i drow manovali usano la ragnatela e le imbragature per raggiungere i punti più difficili. I ragni giganti manovrano le ragnatele per portare i drow ovunque abbiano bisogno di arrivare. Oltre agli altri incantesimi che possono lanciare come incantesimi innati, questi drow sono stati benedetti da Lolth con la capacità di lanciare il trucchetto *riparare* a volontà e sfruttano

questa magia per riparare le piccole crepe e le decorazioni di pietra rovinate. Se notano degli intrusi, smettono di lavorare e attaccano con le loro balestre a mano. Ogni manovale è sospeso a un'altezza dal terreno pari a 2d4 x 1,5 metri.

27. Appartamenti di Vlonwelv

Nessuno può entrare in queste camere senza il consenso di Vlonwelv Auvryndar. La punizione per gli intrusi è la morte.

27a. Sala del Consiglio e Salotto

Quest'area è composta da due camere collegate da un breve corridoio alto 3 metri. Vlonwelv si incontra con i suoi capitani nella sala del consiglio a ovest e accoglie i suoi ospiti nel salotto a est.

Se Vlonwelv si trova qui, la **drow sacerdotessa di Lolth** si rilassa nel salotto mentre ascolta i consigli della sua **yochlol**, che le appare nella sua forma naturale. Accanto a Vlonwelv, si erge in silenzio la sua campionessa Zress (vedi "Zress Orlezziir" a pagina 136).

Sala del Consiglio. La stanza a ovest contiene un grosso tavolo di pietra scolpito a forma di ragno. Non è presente alcuna sedia, dato che Vlonwelv si aspetta che i suoi capitani restino in piedi quando le fanno rapporto.

Salotto. Dalla stanza a est proviene un tenue odore di incenso. Contiene due maschi **drow** assistenti di nome Sharaun e Tarzyr; sono armati, ma privi di armatura (CA 12). Questi giovani drow accudiscono Vlonwelv quando la sacerdotessa è presente.

Il salotto è arredato con poltrone e divani imbottiti, bracieri di bronzo carichi di incenso, un armadietto di vetro rifornito di vini elfici e calici di cristallo e sculture di cristallo raffiguranti vari demoni.

27b. Camera da Letto di Vlonwelv

Mosaico. La parete nord è coperta da un mosaico in bronzo ossidato che raffigura il volto di Lolth, da cui si diramano filamenti argentati simili a ragnatele.

Mobili. La camera contiene un letto in legno di zurkh scolpito a forma di ragno, un armadio fabbricato nello stesso stile e pieno di vesti assortite e un antico bacile di pietra pieno di acqua fresca.

27c. Tana dei Ragni Giganti

Questa camera alta 3 metri e piena di ragnatele ospita tre **ragni giganti** che attaccano chiunque non sia un drow ed entri nell'area.

28. Ospedale e Armeria

I drow al servizio della Casata Auvryndar si recano qui per equipaggiarsi alla battaglia o per farsi curare le ferite.

28a. Ospedale

Questa camera ospita due dozzine di brandine di legno disposte su varie file. Su sei di esse giacciono altrettanti **drow** feriti (tre femmine e tre maschi), a cui rimangono 1d12 punti ferita a testa. Indossano ancora l'armatura e tengono le armi a portata di mano.

Tre giovani sacerdotesse di Lolth si prendono cura dei feriti. I loro nomi sono Nyleene Auvryndar (la pronipote di Vlonwelv), Ereldra Abbath e Llezorna Do'ett. Sono drow **sacerdotesse**, a cui vanno applicate le modifiche seguenti:

- Sono neutrali malvagie.
- Ognuna possiede due slot incantesimo di 1° livello, ma è priva di slot incantesimo di livelli più alti ancora utilizzabili.



- Possiedono i tratti razziali seguenti: Parlano l'Elfico e il Sottocomune. Dispongono di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinate e non possono essere addormentate tramite la magia. Possiedono scurovisione entro un raggio di 36 metri. Possono lanciare come incantesimi innati *luci danzanti* a volontà e *luminescenza* e *oscurità*, una volta al giorno ciascuno. La loro caratteristica da incantatore è Carisma (CD 11 del tiro salvezza degli incantesimi). Finché sono esposte alla luce del sole, subiscono svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

28b. Armeria

Casse. Le casse accumulate al centro della stanza contengono sessanta spade corte, cento balestre a mano e migliaia di quadrelli per quelle balestre.

Entrata dei Tunnel. Un varco lungo la parete nord funge da entrata per una rete di tunnel (vedi l'area 24b).

29. Appartamento Abbandonato

Dopo il crollo di alcuni tunnel e stanze del dungeon, queste camere sono rimaste quasi isolate: un angusto tunnel costituisce l'unica entrata percorribile. Dopo che i drow hanno suscitato la collera del wraith nell'area 29b, hanno deciso di non esplorare ulteriormente queste camere.

29a. Galleria

In questa galleria soffocata dalla polvere, giacciono alcune statue fatte a pezzi. Un esame dei frammenti di pietra accompagnato da una prova di Saggezza (Intuizione) effettuata con successo rivela che le statue un tempo raffiguravano dei drow.

29b. Chi la Fa l'Aspettri

Questa stanza è pervasa da un gelo mortale e contiene quanto segue:

Non Morti. Un **wraith** e tre **spettri** infestano questa stanza e attaccano qualsiasi creatura vivente che vi entri.

Cadaveri. Sul pavimento polveroso, in mezzo a frammenti di mobili, giacciono i cadaveri avvizziti di tre drow.

Camino. Un grande camino domina la parete est (la canna fumaria è larga 1,5 metri e sale verticalmente per 9 metri, poi si interrompe bruscamente; il resto è crollato molto tempo fa).

JASON FELIX

Ritratto di Halaster. Un ritratto incorniciato alto 2,1 metri e largo 1,5 metri è appeso storto sopra il camino. Il ritratto raffigura il retro della testa di Halaster, vale a dire un ammasso di capelli grigi (vedi "Trappola del Dipinto" più sotto).

Il wraith è tutto ciò che rimane di un avventuriero malvagio che fu disintegrato da Halaster proprio in questa stanza tanto tempo fa. Parla il Comune e il Sottocomune, ma non ha molto da dire ai viventi.

Il wraith ha ucciso i tre drow (due femmine e un maschio) e ha trasformato i loro spiriti in spettri. Ogni cadavere di drow indossa un giaco di maglia, stringe in mano una spada corta e porta sulla schiena una balestra a mano con 1d20 quadrelli.

Trappola del Dipinto. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di necromanzia attorno al dipinto. Se qualcuno raddrizza il dipinto o lo maneggia in qualsiasi altro modo, l'immagine di Halaster si gira magicamente, rivelando un volto scheletrico avvizzito con un ghigno talmente terrificante che qualsiasi creatura che lo veda deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, la creatura scende a 0 punti ferita ed è morente. Una volta rivelato il suo volto spettrale, la versione scheletrica di Halaster si gira di nuovo, tornando a mostrare soltanto l'ammasso di capelli. Una volta che questa trappola si è innescata, il dipinto smette di essere magico e diventa innocuo.

29c. Tunnel Crollato

Questo tunnel si collegava all'area 23 prima che alcune scosse telluriche lo facessero crollare. Se i personaggi setacciano i detriti all'estremità del tunnel, trovano lo scheletro di una nana quasi interamente seppellito, che indossa guanti d'arme luccicanti e ha un martello da guerra arrugginito.

Tesoro. La nana era un'avventuriera che restò uccisa quando il soffitto le crollò addosso oltre cento anni fa. I guanti d'arme non sembrano rovinati e non mostrano segni di corrosione. Un incantesimo *identificare* o una magia simile rivela che sono *guanti del potere orchesco.*

30. Caverna Naturale

La Casata Auvryndar ha stanziato in quest'area un grosso contingente, qualora le forze della Casata Freth lanciassero un attacco dal livello 11. La caverna fornisce buona parte del sostentamento di cui le truppe degli Auvryndar hanno bisogno ed è essenziale per la sopravvivenza della casata a Sottomonte.

La caverna principale (area 30a) presenta una cornice alta 12 metri sul lato nord (area 30b), a cui è collegata da una scalinata segreta.

30a. Caverna Principale

Soffitto. Dal soffitto della caverna alto 24 metri scendono numerose stalattiti gocciolanti.

Mostri. Quattro **drow combattenti scelti** (due femmine di nome Mizreen Abbath e Shynzal Tlin'orzza e due maschi di nome K'yorl Tanor'thal e Rross Hylarn) pattugliano la caverna in sella a **lucertole giganti**, assieme a cinque ragni giganti volanti (vedi sotto) e otto **trogloditi** suddivisi in due gruppi da quattro.

Fiume. Un corso d'acqua si riversa nella caverna da sud, generando un fiume dalle acque impetuose che serpeggia verso nordovest per un centinaio di metri prima di tuffarsi nell'Underdark. Il fiume è profondo 1,5 metri, ma arriva a 3 metri di profondità prima di uscire dalla caverna. Lungo le rive crescono vari funghi e strati di muschio.

Funghi. Sul soffice terreno di torba, cresce una foresta di funghi che include alcuni funghi zurkh alti 12 metri (assieme a qualche troncone).

I drow considerano le loro lucertole degli animali preziosi. Questi docili rettili sono dotati di selle, redini, staffe, bisacce e del tratto Movimenti del Ragno (vedi il riquadro "Variante: Tratti delle Lucertole Giganti" nell'appendice A del *Monster Manual*).

I ragni volanti sono **ragni giganti** dotati di ali e di una velocità di volare pari a 12 metri. Sfrecciano qua e là nella caverna e costruiscono i loro nidi di ragnatele sotto i cappelli dei funghi zurkh.

I drow abbattono gli zurkh per il legname quando hanno bisogno di costruire mobili o zattere, mentre dalle macchie di funghibarile e trillimac ricavano cibo, acqua e pergamene (vedi "Funghi" a pagina 59, per ulteriori informazioni sui funghibarile, i trillimac e gli zurkh).

I trogloditi puzzolenti rispondono agli ordini di Gorzil nell'area 30b. Indossano corazze di piastre e brandiscono spade lunghe (vedi "La Banda di Gorzil" a pagina 136).

30b. Cornice Rialzata

Questa cornice è rialzata di 12 metri rispetto al pavimento dell'area 30a. Una scalinata scavata nella parete nord sale fino all'area 11f.

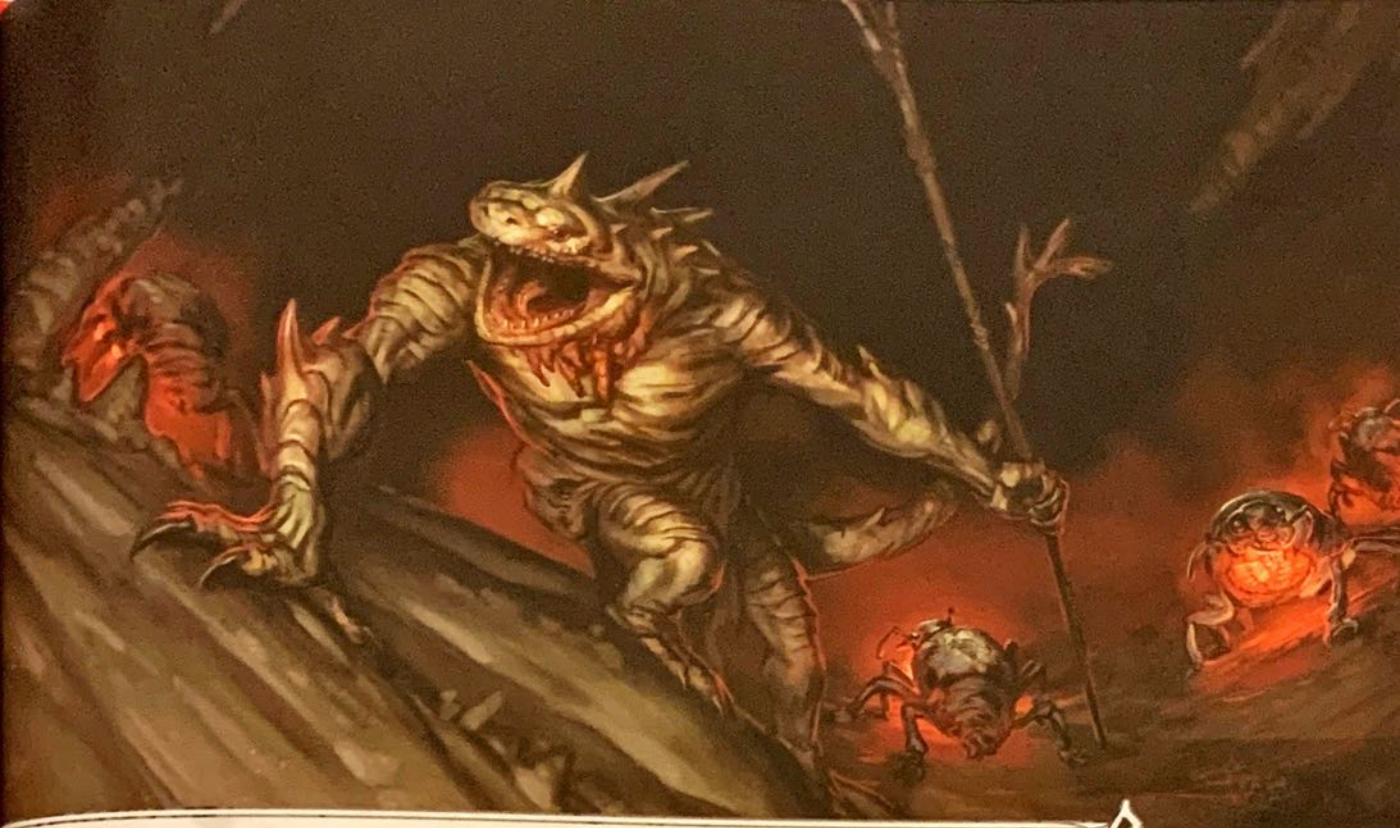
Sulla cornice è stanziata una **drow maga** di nome Nhilisstra Argonrae (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), che ha il comando di sette **drow** (due femmine di nome Vliss e Yereth e cinque maschi di nome Chabbris, Dulorrn, Fral, Helxryn e Tra'zorrl) e sei **trogloditi**, tra cui il capo della banda, Gorzil (che ha 20 punti ferita). Gorzil odia Nhilisstra e cerca di ucciderla se pensa di poterla passare liscia. I trogloditi indossano corazze di piastre e sono armati di spade lunghe (vedi "La Banda di Gorzil" a pagina 136).

Nhilisstra ha il compito di difendere la cornice dalle potenziali incursioni di Muiral, ma contribuisce anche a difendere la caverna principale in caso di attacco. Se questo accade, invia i trogloditi a combattere in mischia, mentre lei e gli altri drow attaccano a distanza.

Conseguenze

Se Muiral sopravvive e le forze della Casata Auvryndar sono messe in rotta, anima i cadaveri di tutti i drow e i trogloditi che riesce a trovare, poi invade tutto il livello usando gli zombi e i ghoul che ha creato.

Fintanto che Vlonwelv resta in vita, la Casata Auvryndar continua a stabilire avamposti in tutti i livelli di Sottomonte. La morte di Vlonwelv, d'altro canto, fa precipitare la Casata Auvryndar nel caos, in quanto le casate alleate ritirano il loro appoggio e si affiliano alla Casata Freth. Dopo avere messo in sicurezza il livello 11, la Casata Freth inizia ad avanzare lentamente ma inesorabilmente nell'Ordalia di Muiral, costringendo sia Muiral che gli avventurieri in transito ad affrontare di nuovo la presenza dei drow.



Livello 11: I Cunicoli dei Trogloditi

I Cunicoli dei Trogloditi sono concepiti per quattro avventurieri di 11° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare al 12° livello. Queste caverne puzzolenti e questi tunnel dissestati sono stati occupati per molto tempo da alcuni clan di trogloditi, ma la presenza dei drow sul livello soprastante e quello sottostante ha trasformato questi cunicoli in un campo di battaglia... e in un'occasione per stipulare improbabili alleanze.

Cosa Si Annida Qui?

Questo livello di Sottomonte è popolato dai trogloditi. Il loro dominio è conteso dai drow determinati a schiavizzarli, dai troll deformati dalla magia di Halaster e affamati di carne di troglodita e da un behir potenziato magicamente che mira soltanto a terrorizzare tutti gli altri.

Trogloditi

I trogloditi dell'area 2 di questo livello sono stati catturati dai drow e cercano di convincere gli avventurieri a liberarli. Nel frattempo, l'ultimo e il più forte clan di trogloditi liberi si difende dall'avanzata dei drow nell'area 7. I trogloditi possono rivelare qualche luogo o tesoro segreto a quegli avventurieri che elimineranno i loro odiati nemici.

Drow

I drow della Casata Auvryndar sul livello 10 e della Casata Freth sul livello 12 combattono tra loro per il controllo di questo livello, catturando nel frattempo dei trogloditi da usare come schiavi e facendo del loro meglio per restare alla larga dal behir.

Troll Mutati

I troll di questi cunicoli sono stati mutati dalla caverna luminescente piena di rune dell'area 11. La magia di quella caverna ha generato troll dotati di deformità grottesche e tratti magici. Queste creature divorano i trogloditi, i drow e gli avventurieri ovunque riescano a trovarli. I troll sono abbastanza furbi da evitare il behir.

Behir

Questa mostruosità serpentina si ciba di trogloditi e troll e impedisce alla loro popolazione di crescere. Halaster ha conferito al behir i simboli arcani che la creatura ora porta impressi sulla pelle e che può attivare per produrre potenti effetti magici.

Il behir vaga per tutto il livello, ma i personaggi lo incontrano per la prima volta nell'area 17. La sua presenza può essere preannunciata dal fugace bagliore delle sue scaglie blu che risplende in fondo a un tunnel. Enormi impronte artigliate sono visibili sul soffitto di varie caverne e gli echi di tuoni e fulmini di tanto in tanto rimbombano in lontananza all'interno del dungeon.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 11.

1. Postazione di Guardia Auvryndar

Soffitto. Il soffitto concavo di questa caverna arriva a un'altezza di 6 metri.

Sentinelle. Una **drow combattente scelta** di nome Ventrid Xil'talan comanda sei **drow** (due femmine e quattro maschi).

I drow, fedeli alla Casata Auvryndar, hanno il compito di vigilare sul tunnel che sale verso il livello 10. Tendono un'imboscata per uccidere chiunque giunga da quella direzione e non sia un drow.

Tesoro

Ventrid indossa uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo) e un anello di cristallo a forma di ragno su cui è incastonata una perla nera (750 mo).

2. Troglodíti Catturati

I tunnel che conducono a quest'area sono disseminati delle ossa e dei teschi crepati delle piccole creature divorate dai troglodíti, che segnano anche i confini del territorio che un tempo apparteneva ai loro clan. I drow invasori provenienti dai livelli 10 e 12 hanno schiavizzato i troglodíti che un tempo vivevano quaggiù e hanno perduto e riconquistato il controllo di quest'area più volte. Attualmente l'area è controllata dai drow della Casata Auvryndar.

2a. Banda di Troglodíti Incatenati

L'aria di questa caverna è satura del fetore di ventidue **troglodíti** adulti, legati con ceppi e lunghe catene di ferro alle caviglie, che attendono di essere trasferiti all'Ordalia di Muiral (il livello 10).

Un troglodita in ceppi ha velocità dimezzata e non può muoversi a più di 1,5 metri dagli altri troglodíti a cui è incatenato. Il drow mago nell'area 2c è in possesso delle chiavi dei ceppi. Un personaggio può scassinare un paio di ceppi usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

Anche se liberati, i troglodíti non fuggono da quest'area fintanto che i drow tengono prigionieri i loro piccoli (vedi l'area 2c). Anche se inizialmente hanno paura, i troglodíti provano a trattare con i personaggi per spingerli contro i drow. Promettono un tesoro in cambio della loro libertà e di quella dei loro piccoli. Se i personaggi non parlano il Troglodita e non hanno accesso a incantesimi come *linguaggi* o altre magie analoghe, possono ricorrere ai gesti, ai disegni o ad altri rozzi metodi per comunicare con i troglodíti in modo rudimentale. Per trasmettere un messaggio in questo modo, è necessario effettuare con successo una prova di Carisma (Intrattenere) con CD 15.

Se i personaggi non mostrano alcun interesse ad aiutarli, i troglodíti iniziano a inchinarsi e a cantare in coro, come se venerassero i personaggi. Cercano di attirare l'attenzione dei drow nell'area 2c, nella speranza che questa messinscena faccia infuriare i drow e li spinga ad attaccare i personaggi.

I troglodíti si uniscono a qualsiasi combattimento contro i drow, nonostante le limitazioni dovute alle catene. Se possono, concentrano i loro attacchi su Tsabdrar Do'ett (vedi l'area 2c), nella speranza di acquisire le chiavi dei ceppi. Ogni troglodita liberato si avventa sui drow con ferocia.

Se i personaggi aiutano i troglodíti e i loro piccoli a sfuggire ai drow, i troglodíti mostrano loro la porta segreta che conduce all'area 2d e consentono loro di prendere il tesoro custodito in quell'area. Se i personaggi contribuiscono alla liberazione dei troglodíti soltanto involontariamente, i troglodíti offrono loro il tesoro soltanto se successivamente vengono minacciati.

2b. Portale Arcuato per il Livello 6

Un arco di pietra è incassato nella parete ovest di questa caverna alta 3 metri, subito dopo l'angolo del tunnel d'ingresso. L'arco è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Sulla chiave di volta è visibile un incavo a forma di mano con un simbolo che rappresenta la magia inciso all'interno del palmo. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Lanciando il trucchetto *mano magica* e premendo le dita spettrali dell'incantesimo contro l'incavo della chiave di volta, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 40 del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

2c. Dilemma Amorale

Mostri. All'estremità nord della caverna, cinque **drow combattenti scelti** minacciano undici giovani troglodíti (non combattenti Piccoli) in punta di spada. Un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) di nome Tsabdrar Do'ett medita su cosa fare dei piccoli troglodíti.

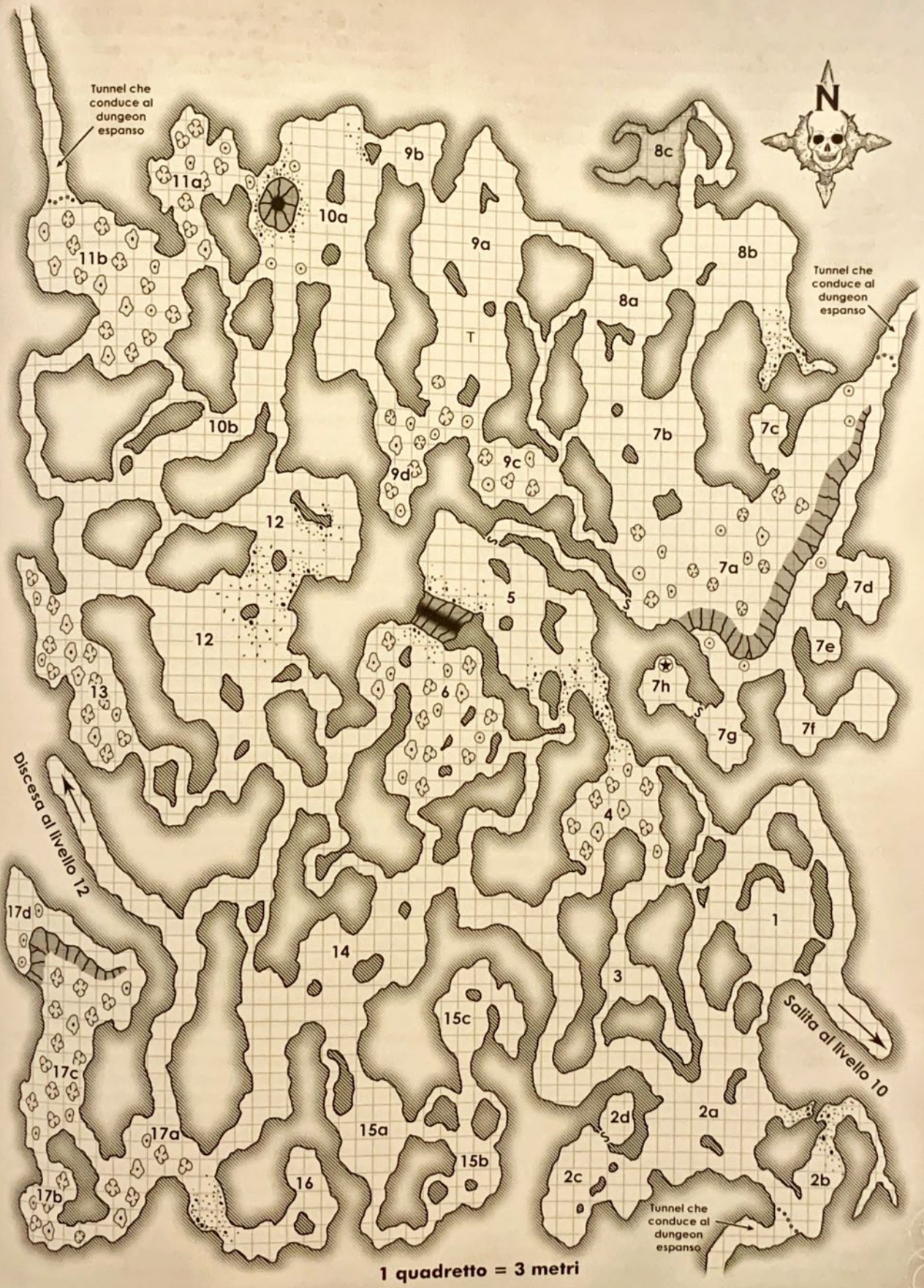
Casse. Alcune casse di legno di zurkh piene per metà di catene di ferro e ceppi sono state accumulate all'estremità sud della caverna.

Porta Segreta. Una crepa nella parete rocciosa nasconde una porta segreta girevole ricoperta delle untuose secrezioni dei troglodíti. Ogni oggetto che tocchi la porta unta è contaminato dal rivoltante fetore dei troglodíti per 1 ora o finché non sarà lavato. Il fetore non è potente quanto il tratto Fetore dei troglodíti e non impone condizioni a coloro che lo annusano.

Il drow mago deve decidere se uccidere i giovani troglodíti, dato che sono troppo piccoli per essere incatenati. È intenzionato a farlo e soltanto l'interferenza dei personaggi può fermare la sua mano. Tsabdrar porta con sé le chiavi che aprono i ceppi custoditi in questa camera, nonché quelli dei troglodíti nell'area 2a.

I drow accorrono a indagare in caso di tafferugli nell'area 2a e attaccano tutti gli intrusi che sembrino voler aiutare o influenzare i troglodíti. Se i personaggi non fanno niente del genere (o se riescono a negoziare per porre fine alle eventuali ostilità iniziali), i drow sono disposti a trattare con loro. Spiegano che un behir è stato visto aggirarsi in questo livello, seminando distruzione e uccidendo tutte le creature che incontra. Se i personaggi sconfiggono il behir (ed eliminano gli eventuali drow della Casata Freth che incontrano lungo il cammino), Tsabdrar promette che la Casata Auvryndar permetterà loro di tenere il tesoro del behir. Promette inoltre di risparmiare i piccoli troglodíti. Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 effettuata con successo conferma che entrambe le promesse sono false.

Tesoro. Ogni drow indossa uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo). Tsabdrar porta con sé anche un sottile libro degli incantesimi rilegato in cuoio che contiene gli incantesimi da lui preparati.



Mappa 11: I Cunicoli dei Trogloditi

2D. Tesoro dei Troglodíti

Questa caverna è dotata di alcuni ripiani di pietra naturali carichi dei teschi dei vecchi capitribù dei troglodíti.

Tesoro. Le ricchezze dei troglodíti sono state accumulate sul pavimento in piena vista: 920 mo, una spada lunga d'argento e tre globi di ametista (750 mo ciascuno).

3. Gnomo Affamato

Cadaveri. I cadaveri di otto drow giacciono sparsi sul pavimento di questa caverna alta 3 metri, come se fossero bambole di pezza.

Troll in Forma Gnomesca. Uno gnomo delle profondità nudo, glabro e dalla pelle grigia sta rosicchiando uno di quei cadaveri (lo gnomo, in realtà, è un **troll** di nome Xlorp, trasformato dalle rune nell'area 11b).

Nella sua forma attuale, il troll possiede le statistiche di uno **gnomo delle profondità (svirfneblin)** caotico malvagio, privo di armatura (CA 12) e che parla solo il Gigante. Se qualcuno lancia un incantesimo *dissolvi magie* con successo (CD 19) sul troll, lo riporta alla sua forma normale. Xlorp torna alla sua forma normale anche quando la sua forma gnomesca scende a 0 punti ferita. In forma di troll, possiede il massimo dei punti ferita, ma gli eventuali danni in eccesso dell'attacco che ha provocato la sua trasformazione si applicano anche alla nuova forma.

Se i personaggi offrono a Xlorp del cibo, quest'ultimo inizia a seguirli e combatte assieme a loro fintanto che viene trattato bene e nutrito a dovere. Se Xlorp viene maltrattato in qualche modo, entra in uno stato di berserk e attacca tutti.

I drow sono stati uccisi dal behir. Se un personaggio esamina i cadaveri ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10, capisce che quattro drow sono coperti di bruciature probabilmente provocate da fulmini, tre sono stati fatti a pezzi da grossi artigli e uno è stato stritolato a morte (una vittima delle spire del behir).

4. Arti Abominevoli

Formazioni Rocciose. Quest'area è piena di stalattiti e stalagmiti.

Arti Rigonfi. Sei arti di troll recisi (cinque braccia e una gamba) e una testa di troll decapitata giacciono in pozze di sangue nero e viscoso sparpagliate sul pavimento.

Pista Insanguinata. Una scia di sangue lasciata da grossi artigli corre lungo le stalattiti che pendono dal soffitto e poi esce dall'area in direzione sudovest.

Quando i personaggi attraversano quest'area, gli arti si contraggono e riprendono vita per attaccare, come descritto nel riquadro "Variante: Arti Abominevoli" nella sezione "Troll" del *Monster Manual*. Ogni personaggio che effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10 nota che le parti del corpo appartengono a tre troll diversi, fatti a pezzi e parzialmente divorati dal behir. Le tracce sul soffitto appartengono al behir e scompaiono a metà strada del percorso che conduce all'area 14.

5. Troglodíti Trollati

Soffitto. Questo soffitto ha un'altezza che varia dai 4,5 ai 9 metri.

Battaglia. Un troll con cinque braccia è impegnato in uno scontro con sei **troglodíti** nella parte nordovest della caverna.

Baratro. Il margine sudovest della caverna confina con un baratro profondo 9 metri, sul cui fondo non c'è nulla.

Porta Segreta. La parete nord cela una porta segreta che ruota su un asse centrale. La porta segreta è visibile automaticamente dall'interno del tunnel.

Se i personaggi restano a guardare e attendono la conclusione dello scontro tra i troglodíti e il troll, si presume che un troglodita muoia a ogni round e che i punti ferita del troll non scendano grazie al suo tratto Rigenerazione. Se i personaggi giungono in aiuto dei troglodíti, questi ultimi si spaventano, si disimpegnano dal combattimento nel turno successivo, fuggono attraverso la porta segreta e si ritirano nell'area 7a, lasciando che siano i personaggi a vedersela con il troll.

Il troll mutato possiede un paio extra di braccia che spuntano dal torace e un quinto braccio che gli cresce sulla schiena. Il troll ha superato un tiro salvezza contro il fetore dei troglodíti. Possiede le statistiche di un **troll** normale, con le modifiche seguenti:

- Possiede 44 punti ferita quando i personaggi arrivano per la prima volta.
- Effettua tre attacchi aggiuntivi con l'artiglio come parte della sua azione di Multiattacco.

Nello stato di ferimento in cui si trova, il troll ha un grado di sfida pari a 6 (2.300 PE). Se recupera tutti i punti ferita, il suo grado di sfida diventa 8 (3.900 PE).

6. Caverna delle Cuspidi

Questa caverna è piena di stalagmiti e stalattiti, tra cui si nascondono ventisei **cuspidi letali**. Una cuspide si lascia cadere su qualsiasi creatura che termini il suo turno all'interno della caverna, finché tutte le cuspidi non sono cadute.

A nord della caverna, si apre un baratro profondo 9 metri, sul cui fondo non c'è nulla. Oltre il baratro, ha inizio l'area 5.

7. Tana dei Troglodíti

L'ultimo clan di troglodíti liberi vive in queste caverne. I suoi membri temono in egual misura il behir, i troll e i drow, e considerano gli avventurieri una minaccia alla stregua delle altre, finché non dimostreranno di essere diversi. Se i personaggi non parlano il Troglodita e non hanno accesso a incantesimi come *linguaggi* o altre magie analoghe, possono ricorrere ai gesti, ai disegni o ad altri rozzi metodi per comunicare con i troglodíti in modo rudimentale. Per trasmettere un messaggio in questo modo, è necessario effettuare con successo una prova di Carisma (Intrattenere) con CD 15.

7A. Troglodíti Trincerati

Soffitto. Il soffitto di questa caverna ha un'altezza che varia dai 9 metri a nord ai 15 metri a sud ed è punteggiato di stalattiti.

Pavimento. Il pavimento è fangoso e irregolare.

Troglodíti. Diciotto **troglodíti** adulti si sono riparati dietro una barriera di stalagmiti (a questo numero si aggiungono gli eventuali troglodíti fuggiti dall'area 5 o dall'area 2).

Cornice. Un pendio roccioso lungo il lato est della caverna sale fino a una lunga cornice di pietra situata a sud. La cornice è rialzata di 6 metri rispetto al pavimento della caverna e include quattro tunnel che si diramano da quella posizione. Un bagliore infuocato risplende all'interno del tunnel che conduce all'area 7d (vedi quell'area per i dettagli).

Porta Segreta. Nell'angolo sudovest della caverna è nascosta una porta segreta che ruota su un asse centrale. La porta segreta è visibile automaticamente dall'interno del tunnel.

I troglodíti si preparano a fronteggiare un altro attacco dei drow proveniente da nord. Il capo attuale del clan è un troglodita con 20 punti ferita di nome Kol'daan, che impugna una spada da allenamento di legno e può sostituire

a ogni suo attacco con l'artiglio un attacco con la spada, infliggendo 4 (1d4 + 2) danni contundenti se colpisce. Sia in combattimento che durante un negoziato, Kol'daan ha la tendenza ad assumere pose eroiche con la sua spada da allenamento e a lanciarsi in esaltanti discorsi in Troglodita.

7B. Campo di Battaglia

Il pavimento di quest'umida caverna è disseminato dei cadaveri di ventuno troglodíti e nove drow, tutti circondati da pozze di sangue viscoso e in vari stati di decomposizione (a indicare che in quest'area è stata combattuta più di una battaglia). I troglodíti sono stati abbattuti dalle armi dei drow, mentre i drow sono stati fatti a pezzi dalle zanne e dagli artigli dei troglodíti. Alcuni cadaveri dei drow sono parzialmente sbranati.

7C. Troglodíti Feriti

Quattro **troglodíti** adulti occupano questa caverna laterale. Uno gode di piena salute e vigila sugli altri tre, che sono stati feriti (a ognuno rimangono 1d6 punti ferita). Se i personaggi offrono cure magiche a tutti i troglodíti feriti e la voce di questa offerta si diffonde, i personaggi ottengono vantaggio a tutte le successive prove di Carisma effettuate per influenzare i troglodíti presenti nell'area 7.

7D. Allevamento degli Scarabei di Fuoco

Un bagliore infuocato si diffonde da questa caverna. Sei **scarabei di fuoco giganti** vivono in quest'area, sorvegliati da un **troglodita** armato di un'asta di 3 metri. Dopo essere rimasto isolato a causa dei drow, il clan dei troglodíti ha iniziato ad allevare gli scarabei come fonte di cibo.

7E. Formazione di Halaster

Secoli e secoli di sedimenti sgocciolanti hanno composto sulla parete di fondo di questa caverna una formazione rocciosa che assomiglia al volto di Halaster Blackcloak. I troglodíti hanno lasciato piccole offerte attorno alla formazione, tra cui una mezza dozzina di palle di sterco di pipistrello, una ghirlanda di budella di drow e un pugnale infangato dalla lama ricurva.

Tesoro. Il pugnale infangato è un *pugnale avvelenato*. I troglodíti ignorano la sua natura magica.

7F. Vivaio dei Troglodíti

Quattro **troglodíti** adulti si prendono cura di ventidue giovani troglodíti (non combattenti Piccoli) in quest'area. Due degli adulti montano la guardia all'ingresso della caverna; gli altri due sfamano i giovani troglodíti o giocano con loro nella caverna posteriore.

7G. Caverna del Capotribù

L'ultimo capotribù troglodita fu ucciso dai drow qualche tempo fa, lasciando il comando a Kol'daan. Nella caverna del capotribù si nascondono tre vecchi **troglodíti** sdentati, a cui rimangono 8 punti ferita a testa, ma sono privi dell'attacco con il morso. Questi troglodíti malvagi fungevano da consiglieri per il vecchio capotribù. Kol'daan li ritiene dei deboli e non vuole avere nulla a che fare con loro. Combattono soltanto per difendersi e hanno un grado di sfida pari a 1/8 (25 PE) a testa.

Porta Segreta. Una porta segreta è nascosta lungo la parete nordovest di questa caverna. I vecchi troglodíti non divulgano l'ubicazione della porta segreta e sputano insulti a chiunque osi aprirla.

7H. Laogzed il Beato

Questa umida caverna contiene una scultura di fango del diametro di 2,4 metri e alta 1,5 metri, che raffigura una ributtante creatura, una specie di incrocio tra un rospo demoniaco e una lucertola. Se un personaggio possiede un background appropriato o effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, ricorda che la scultura rappresenta il dio-demone Laogzed, venerato da molti troglodíti.

Tesoro. Se spaccata, la scultura di fango di Laogzed rivela al suo interno cinquanta malachiti (10 mo ciascuna).

8. Prima Linea Illusoria

I drow della Casata Freth hanno imparato nel modo peggiore che i troglodíti dell'area 7 sono troppo tenaci e testardi per lasciarsi sconfiggere facilmente. Un **drow mago** di nome Orl Telenna (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) è stato incaricato di difendere le caverne finché i rinforzi non arriveranno. Sfruttando le risorse a sua disposizione, Orl ha creato una serie di illusioni concepite per dissuadere i troglodíti dall'entrare in quest'area. Per attuare questa tattica, ha preparato l'incantesimo *terreno illusorio* invece di *tentacoli neri di Evard*, *sembrare* invece di *nube mortale* e *trucco della corda* invece di *alterare se stesso*.

8A. Falso Passaggio Impraticabile

Grazie all'incantesimo *terreno illusorio* di Orl, questa caverna alta 6 metri sembra occupata da una pozza di acido gorgogliante che si estende da una parete all'altra. L'odore pungente dell'acido sembra reale a ogni creatura che si avvicini a quest'area, ma il contatto con l'acido non infligge alcun danno. L'illusione può essere rimossa lanciando con successo un incantesimo *dissolvi magie* (CD 14). Orl rinnova l'incantesimo ogni giorno.

8B. Falso Accampamento

Orl ha creato un falso accampamento in un'area quadrata con lato di 9 metri situata al centro di questa caverna disseminata di detriti. L'accampamento sembra essere un tranquillo luogo di raduno per nove drow maghi e guerrieri bene armati, che comunicano tra loro usando il linguaggio dei segni. In realtà, i drow sono nove **zombi** troglodíti creati usando *animare morti* e camuffati con un incantesimo *sembrare*.

8C. Caverna di Orl

Acqua. Un corso d'acqua pulita si riversa in questa caverna sgorgando dalle crepe nei tunnel senza uscita a ovest, formando una pozza profonda 1,5 metri che occupa buona parte del terreno.

Accampamento. Un rozzo accampamento è stato allestito in un'alcova a sudest.

Nell'alcova sono custoditi una coperta, un barilotto di vino di funghi e una sacca di seta di ragno che contiene 10 giorni di razioni e il libro degli incantesimi di Orl (vedi "Tesoro" più sotto). Orl passa buona parte del suo tempo quaggiù, ma tiene gli occhi aperti in caso di problemi e di tanto in tanto sguscia fuori per controllare l'area 8b.

Orl ha l'ordine di non combattere i troglodíti o gli avventurieri ben armati da solo. Se si accorge che qualche creatura si avvicina, lancia un incantesimo *trucco della corda*, si arrampica fino allo spazio extradimensionale creato dall'incantesimo e tira su la corda. Resta nascosto in questo modo per 10 minuti prima di mettere fuori la testa per scoprire se gli intrusi se ne sono andati. Se non ha tempo per nascondersi in questo modo, lancia un incantesimo *invisibilità superiore* su se stesso e si rifugia nell'area 9b.

Tesoro. Il libro degli incantesimi di Orl contiene i normali incantesimi di un drow mago più *animare morti*, *terreno illusorio*, *trucco della corda* e *sembrare*.

9. Caverne Contese

I drow della Casata Freth mantengono un'esigua presenza in queste caverne. Le loro difese sono messe alla prova ogni giorno dai trogloditi, dai troll e dagli infiltrati fedeli alla Casata Auvryndar.

9a. Minacce Nascoste

Sentinelle. Due **drow combattenti scelti** si nascondono dietro una colonna rocciosa naturale a nord.

Divoratore di Cadaveri. La caverna è piena di cadaveri putrefatti (venti trogloditi, nove drow e cinque ragni giganti). Al centro della caverna, un grasso **troll** reso permanentemente invisibile dalla magia di Halaster si ingozza con i cadaveri dei ragni.

I drow, Eilthymmar e Zaztorrl, sono al servizio della Casata Freth. Cercano di tenere d'occhio il troll invisibile, ma non sanno bene come agire. Se minacciati, si ritirano nell'area 12 (attraverso le aree 9b, 10a e 10b).

La fedeltà di Zaztorrl alla Casata Freth vacilla a seguito di una serie di incarichi insulsi che lo hanno fatto sentire poco apprezzato e hanno fomentato il suo risentimento. Se i personaggi lo catturano o lo mettono alle strette, si offre di guidarli fino alla fortezza della Casata Freth sul livello 12 in cambio della sua libertà. Se viene trattato con rispetto, Zaztorrl potrebbe fare amicizia con i personaggi e aiutarli in battaglia.

Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 18) sul troll lo rende visibile per 1 minuto. Il troll attacca qualsiasi creatura che sia in grado di vedere, ma si rifugia nell'area 10a (attraverso l'area 9d) la prima volta che subisce danni da acido o da fuoco.

9b. Area di Addestramento dei Drow

Questa caverna alta 6 metri viene usata come area di addestramento per le razzie della Casata Freth nel territorio dei trogloditi. Sei **drow** fedeli alla Casata Freth (quattro femmine e due maschi) e quattro **demoni d'ombra** si annidano quaggiù. I drow e i demoni loro alleati hanno intenzione di indebolire le difese dei trogloditi nell'area 7a e non si aspettano di dover affrontare degli avventurieri. Se quattro dei drow cadono in battaglia, i sopravvissuti usano i loro incantesimi *oscurità* per coprire la loro ritirata fino all'area 13.

9c. Fustigatore Fittizio

I drow e i trogloditi evitano questa caverna perché credono che sia abitata da un fustigatore, in realtà, la creatura è un'illusione creata da Halaster.

I personaggi in grado di vedere in questa caverna buia notano che la stalagmite più a nord è dotata di un singolo occhio luminescente, una bocca piena di zanne e sei tentacoli brulicanti. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di illusione attorno alla stalagmite e una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo conferma che il "fustigatore" è un'illusione silenziosa lanciata su una stalagmite altrimenti normale. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 15) sulla stalagmite termina l'illusione, che non attacca e non reagisce a niente. Qualsiasi attacco o effetto che bersagli il fustigatore finisce invece per bersagliare la stalagmite, che ha CA 17, 120 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se un personaggio vede il fustigatore subire danni, può ripetere la prova di Intelligenza (Indagare) per capire che si tratta di un'illusione.

9d. Stalagmiti

Questa caverna alta 6 metri contiene una foresta di stalagmiti, ma nient'altro di interessante.

10. Tunnel dei Troll

I drow pattugliano spesso queste aree, alla ricerca dei troll che si annidano quaggiù.

10a. Dolina

In questa caverna alta 9 metri echeggiano lo sgocciolare dell'acqua che cade dalle stalattiti e il battito delle ali di tredici **uccelli stigei** che vivono in una dolina profonda 9 metri a ovest. Gli uccelli stigei attaccano chiunque li disturbi.

10b. Arteria Principale

Un **troll** mutato si sta cibando del cadavere smembrato di un drow in questo passaggio alto 3 metri. Il troll è un esemplare corpulento, ricoperto di bubboni verdi. Ogni volta che subisce danni, il DM tira un d6. Con un risultato di 5 o 6, un bubbone del troll scoppia, liberando uno **sciame di insetti (vespe)** che riempie uno spazio casuale entro 1,5 metri dal troll. Lo sciame agisce al proprio conteggio di iniziativa e attacca la creatura più vicina che non sia un troll. Una volta ucciso, il troll non genera più alcuno sciame.

11. Foresta di Pietra

Queste caverne alte 6 metri sono piene di stalagmiti, stalattiti e altre formazioni rocciose, che fanno sembrare quest'area una fitta foresta di pietra.

11a. Portale Verticale per il Livello 8

Tra le formazioni rocciose si erge un portale (vedi "Portali" a pagina 12) formato da due stalagmiti alte 3 metri e scolpite per apparire avviluppate tra le spire di due giganteschi serpenti di pietra. Le punte delle stalagmiti sono state appiattite e un architrave di pietra è stato appoggiato orizzontalmente su di esse. Su quell'architrave, sono scolpite le parole: "INDOSSA LA CORONA DI CRISTALLO" in Nanico. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura che si trova entro 1,5 metri dal portale indossa la corona di cristallo di Re Melair (vedi il livello 6, area 11d), il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 10° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 18b del livello 8, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

11b. Caverna Deformante

Stalagmiti. Questa caverna alta 6 metri contiene dieci stalagmiti deformate dalla magia di Halaster in modo da assomigliare vagamente al Mago Folle: un vecchio mago avvolto in una tunica coperta di occhi senza palpebre, con il volto paralizzato in un folle urlo silenzioso.

Rune Luminescenti. Sopra ogni stalagmite fluttua una runa luminosa.

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, riconosce le rune che fluttuano sopra le stalagmiti come simboli della scuola di trasmutazione. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno a ogni stalagmite. La magia delle rune non costituisce un pericolo per gli avventurieri, ma suscita strane mutazioni permanenti in tutti i troll che si trattengono in quest'area (per esempio, un troll potrebbe sviluppare una testa extra o dei tentacoli oppure ottenere un'aura o una capacità magica di qualche tipo). Se qualcuno lancia *dissolvi magie* su una runa, quella runa scompare e la stalagmite sottostante

esplode. Ogni creatura entro 6 metri da una stalagmite che esplode deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Se i personaggi si trattengono quaggiù, un portale magico potrebbe aprirsi quanto basta da espellere 1d4 + 2 **troll** e un pari numero di galline. I troll si mettono subito a inseguire le galline (o qualsiasi altra fonte di cibo visibile).

12. Battaglia dei Drow

I personaggi che si avvicinano per la prima volta a questa caverna alta 15 metri sentono il frastuono di una battaglia davanti a loro.

Demoni. Nella sezione più stretta tra le metà nord e sud della caverna, due **chasme** combattono contro un **hezrou**. Tutti e tre i demoni emanano un alone luminoso.

Drow. Due gruppi nemici di drow si stanno massacrando a suon di incantesimi e quadrelli di balestra, ignorando i demoni. Dieci drow sono schierati a nord dei demoni e altri sedici sono schierati a sud.

Cadaveri. I corpi senza vita di cinquanta drow e venti trogloditi giacciono riversi sul campo di battaglia, tra pozze di icore di demone. Il loro equipaggiamento non è riutilizzabile.

Questa caverna è teatro di un'accanita battaglia tra la Casata Freth (i drow a nord) e la Casata Auvryndar (a sud). Le forze della Casata Freth sono composte da nove maschi **drow** guidati da un **drow mago** di nome Spirreth Dalambra (per le statistiche consultare il *Monster Manual*). Le forze della Casata Auvryndar sono composte da quindici **drow** (dodici femmine e tre maschi) guidati da una **drow sacerdotessa di Lolth** chiamata Shindreer Argonrae.

I chasme sono agenti della Casata Freth, mentre l'hezrou serve la Casata Auvryndar. Tutti e tre i demoni sono messi in risalto dagli incantesimi *luminescenza* lanciati su di essi dai drow della fazione avversaria.

Se i personaggi si schierano con una casata drow, attirano su di loro le ire della casata avversaria. Se la casata con cui i personaggi si schierano vince la battaglia, il capo dei drow vincitori tratta con loro per scoprire cosa si aspettano in cambio (vedi sotto). Se la fazione con cui i personaggi si schierano è sconfitta, i drow non mostrano loro alcuna pietà.

Se i personaggi non intervengono, le forze di entrambe le fazioni si assottigliano gradualmente, finché l'hezrou non sconfigge i chasme. Allora il drow mago Spirreth fugge usando *invisibilità superiore* e lasciando le sue forze a morire nello scontro con l'hezrou. Ha speso tutti i suoi slot incantesimo e deve bere una pozione (vedi "Tesoro" più sotto) per ripristinare i punti ferita perduti. Se fugge, Spirreth cerca di nascondersi e di riposare nell'area 13. All'hezrou rimangono 72 punti ferita alla fine del combattimento e Shindreer non ha lanciato alcuno dei suoi incantesimi. Usa le sue magie di guarigione per riportare il demone al massimo dei punti ferita più rapidamente possibile. I sopravvissuti dello schieramento della Casata Auvryndar consistono in sei femmine **drow**, che vengono curate con l'incantesimo *cura ferite di massa* di Shindreer.

Spirreth Dalambra

Spirreth è stato costretto ad assumere il comando delle esigue forze della Casata Freth su questo livello quando la sua superiore, Beranica Freth, è stata uccisa dai demoni. Spirreth aveva il dovere di servire e proteggere Beranica. Ora dovrà affrontare lo sgradevole compito di riferire della sua morte alla sorella maggiore di Beranica, Erelal Freth, che si trova sul livello 12.

Se i personaggi aiutano Spirreth a sopraffare le forze della Casata Auvryndar o se lo mettono alle strette e lo catturano, il drow si offre astutamente di agevolare i personaggi per ottenere un'udienza presso Erelal Freth, la comandante della fortezza della Casata Freth sul livello 12. Spirreth dichiara che Erelal offrirà loro una ricompensa per l'eroismo dimostrato o in cambio del suo ritorno sano e salvo. In realtà, quello del drow mago è solo un disperato stratagemma per compiacere i suoi superiori, cosa che un personaggio può intuire effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) contrapposta a una prova di Carisma (Inganno) di Spirreth. Il drow mago spera in realtà di consegnare i personaggi nelle mani di Erelal Freth, per poi denunciarli come gli assassini di Beranica.

Tesoro. Il libro degli incantesimi di Spirreth contiene tutti gli incantesimi da lui preparati, più *corona di follia*, *freccia acida di Melf*, *inviare* e *paura*. Porta fissato al suo mantello uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Freth (25 mo). In un borsello speciale appeso alla cintura, ha una *pozione di guarigione suprema* contenuta in una fiala di cristallo trasparente (5 mo).

Shindreer Argonrae

Shindreer è una figura di spicco nella sua piccola casata drow, ma ha messo la sua forza al servizio della più grande Casata Auvryndar. Tuttavia, considera Vlonwelv Auvryndar sua nemica giurata e ha intenzione di spodestarla (invertendo in tal modo il rapporto di sudditanza tra la Casata Auvryndar e la Casata Argonrae).

Ben consapevole delle ambizioni della sua rivale, Vlonwelv ha inviato Shindreer in prima linea a combattere contro le forze della Casata Freth, nella speranza che i Freth la togliessero di mezzo per lei, ma Shindreer si è rivelata più difficile da uccidere di quanto Vlonwelv immaginasse.

Se i personaggi hanno ucciso Vlonwelv sul livello 10 e condividono questa informazione con Shindreer, la drow si infuria per il fatto di essere stata privata di questo piacere e li attacca.

Tesoro. Shindreer indossa dei guanti di seta di ragno incastonati di eliotropie (750 mo al paio) e un simbolo sacro di Lolth in argento (25 mo). Nell'impugnatura del suo flagello, è incastonato uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Argonrae (25 mo).

13. Rifugio Freth

Una fitta cortina di ragnatele è stata tesa tra le stalattiti e le stalagmiti che riempiono questa caverna alta 9 metri. Se non vengono recise o bruciate, le ragnatele formano un vero e proprio labirinto che riduce a 3 metri la visibilità all'interno della caverna. Numerosi pipistrelli, lucertole e uccelli stigei, alcuni dei quali ancora vivi e squittenti, sono intrappolati nelle ragnatele.

All'estremità nord della caverna, nascosto dietro a una stalagmite, si trova un deposito di provviste lasciato quaggiù dai drow esploratori della Casata Freth. Le provviste includono un barilotto di vino di funghi, 20 giorni di razioni (carne essiccata e muschio) in un sacchetto fatto di pelle di lucertola e un fiasco tappato che contiene 20 applicazioni di veleno drow (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

14. Postazione di Guardia Auvryndar

Soffitto. Il soffitto e il pavimento di quest'area sono irregolari e la distanza che li separa può variare da 6 a 12 metri. Tre colonne di roccia naturale sorreggono il soffitto.

Esploratori. Due **drow combattenti scelte** (di nome Akora e Danafay) si trovano al centro della caverna, in sella a due **lucertole giganti**.

Le drow attaccano non appena avvistano un intruso. Le lucertole sono dotate di selle, redini e staffe e possiedono il tratto Movimenti del Ragno (vedi il riquadro: "Variante: Tratti delle Lucertole Giganti" nell'appendice A del *Monster Manual*). I drow portano le lucertole in cima alle pareti in modo da poter vedere meglio i personaggi che si avvicinano.

Se i personaggi virano da qui verso l'area 12, Akora e Danafay cercano di arrivare in quell'area per prime per avvertire Shindreer.

Tesoro. Ogni drow porta uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Auvryndar (25 mo).

15. Caverne Sgomberate

Un tempo qui vivevano dei trogloditi che per buona parte sono stati catturati dai drow o divorati dal behir e dai troll.

15a. Discarica Puzzolente

Un tempo questa era una tana dei trogloditi, ma ora questa caverna alta 6 metri è occupata soltanto da cumuli di marciume. I trogloditi hanno sporcato perfino le pareti con le loro fetide secrezioni oleose.

15b. Troll di Pietra

Un **troll** mutato fruga tra i rifiuti dei trogloditi in cerca di qualcosa da mangiare. Il troll sembra normale, ma possiede un tratto particolare. All'inizio di ogni suo turno, il DM tira un d6: con un risultato di 1, il troll si pietrifica e rimane pietrificato fino all'inizio del suo turno successivo. Se qualcuno lancia un incantesimo *ristorare superiore* sul troll, libera la creatura da questa malattia magica.

15c. Vivaio Vuoto

Un tempo i trogloditi crescevano i loro piccoli in quest'area. Il pavimento è disseminato delle ossa di parassiti e piccoli animali.

16. Portale Arcuato per il Livello 7

Nella parete nord di questa caverna alta 3 metri, è incassato un arco di pietra. Sulla chiave di volta dell'arco, è incisa l'immagine di una mano che stringe una torcia accesa. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una torcia accesa viene portata entro 1,5 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 29 del livello 7, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

17. Tana del Behir

Il pavimento della rancida tana del behir è ricoperto di ossa spezzate che scricchiolano quando qualcuno le calpesta. Le creature che camminano sul pavimento subiscono svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per muoversi silenziosamente in queste caverne.

17a. Le Fauci

Formazioni Rocciose. Lunghe file di stalattiti e stalagmiti appuntite riempiono questa caverna alta 12 metri, conferendole l'aspetto di fauci zannute spalancate. Tra le stalattiti svolazzano alcuni pipistrelli innocui.

Lampi di Luce. Se il behir si trova nell'area 17c, di tanto in tanto qualche bagliore di luce azzurra o biancastra compare nel tunnel che conduce in quell'area, seguito da un suono crepitante.

17b. Drow Schiacciato

Il cadavere parzialmente sbranato di un drow ucciso di recente giace ai piedi di una stalagmite presso l'entrata nord di questa caverna alta 9 metri. La cassa toracica del drow ha ceduto quando il behir lo ha calpestato.

17c. Behir

Il **behir** attende all'interno di questa caverna alta 15 metri. Il corpo muscoloso e serpentino si insinua tra le stalagmiti e la pelle è ricoperta di cicatrici in forma di rune arcane, incise sulla creatura da Halaster. Le rune conferiscono al behir la capacità di usare le azioni leggendarie seguenti.

Azioni Leggendarie

Il behir può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio del proprio turno, il behir recupera le azioni leggendarie spese. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (CD 13 del tiro salvezza degli incantesimi).

Magia Inferiore. Il behir lancia *spruzzo colorato* o *sonno*, senza bisogno di componenti.

Magia Superiore (Costa 2 Azioni). Il behir lancia *invisibilità* o *passo velato*, senza bisogno di componenti.

17d. Tesoro del Behir

Questa cornice si trova 9 metri più in alto rispetto al pavimento dell'area 17c e 6 metri più in basso rispetto al soffitto della caverna. Il behir ha costruito quaggiù un nido di ossa, decorato con monete e gemme scintillanti.

Tesoro. Il cumulo del tesoro del behir include 6.700 mo, 4.100 ma, una spilla a forma di scorpione in oro e onice (250 mo), un carillon in argento di fattura elfica (1.000 mo) e un *elmo del terrore*: un oggetto meraviglioso comune, uno spaventoso elmo d'acciaio che fa risplendere di rosso gli occhi di chi lo indossa.

Conseguenze

La Casata Auvryndar e la Casata Freth continuano a inviare forze su questo livello, finché le loro roccaforti (rispettivamente sui livelli 10 e 12) non saranno distrutte. Oltre ai drow, gli avventurieri potrebbero imbattersi nei demoni inviati dagli elfi oscuri a distruggere il behir. Quei drow che riescono a uccidere il behir portano il suo tesoro alla loro roccaforte.

Se i personaggi eliminano il behir, neutralizzano i troll e sferrano un colpo devastante alla Casata Freth e alla Casata Auvryndar su questo livello, la forza e i numeri dei trogloditi tornano a crescere. Se anche i trogloditi sono stati eliminati, nuovi clan arrivano quaggiù da altre aree di Sottomonte. Galvanizzati dall'assenza di nemici, i trogloditi cercano di riprendere il controllo dei loro vecchi cunicoli e si dimostrano ostili verso tutte le altre creature, a prescindere da qualsiasi tregua passata.



Livello 12: Il Livello del Labirinto

Il Livello del Labirinto è concepito per quattro avventurieri di 12° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare a metà strada per il 13° livello.

Cosa Si Annida Qui?

Questo livello è un campo di battaglia tra i drow della Casata Freth e una tribù di minotauri. I minotauri controllano un labirinto di tunnel disseminato di effetti magici e di trappole, mentre i drow occupano le caverne che circondano un'elegante fortezza chiamata la Rocca del Ragno Guardiano, una testa di ponte da cui la Casata Freth spera di poter conquistare tutto Sottomonte.

Di recente, le ostilità tra i drow e i minotauri si sono placate, a seguito delle ingenti perdite riportate da entrambe le fazioni. Drivvin Freth, un drow arcimago, spera di sfruttare questo periodo di tregua per evocare un demone goristro che obbligherà i minotauri a sottomettersi alla Casata Freth.

Casata Freth

Dal loro oscuro bastione, i capi della casata si adoperano per impedire ai loro nemici della Casata Auvryndar (vedi il livello 10) di conquistare i Cunicoli dei Troglodi (il livello 11). Condurre le operazioni è compito di Erelal Freth, una drow sacerdotessa di Lolth, affiancata dal fratello maggiore Drivvin.

Erelal è entrata in comunione con Lolth e crede che il modo migliore per assumere il controllo dei Cunicoli dei Troglodi sia assicurandosi prima la capitolazione dei minotauri sul Livello del Labirinto. Quando i minotauri saranno asserviti alla Casata Freth, i drow li useranno per sgombrare i cunicoli e conquistarli. A tale scopo, Drivvin sta preparando un rituale che gli consenta di evocare e controllare un demone goristro. Spacciando il goristro per Baphomet, il signore demoniaco dei minotauri, Drivvin spera di garantirsi l'obbedienza dei minotauri. Tuttavia, Drivvin di recente ha scoperto che la sua conoscenza arcana non è sufficiente a permettergli di perfezionare il rituale... e vuole evitare di confessare la sua inadeguatezza a sua sorella.

La natura dei precedenti rapporti dei personaggi con la Casata Auvryndar potrebbe influenzare l'atteggiamento dei capi della Casata Freth nei loro confronti. Se i personaggi hanno collaborato con la Casata Auvryndar e la cosa è giunta alle orecchie della Casata Freth, tutti i futuri incontri con i membri della Casata Freth saranno probabilmente ostili.

Emissari degli Shadowdusk

Due membri di basso rango della famiglia Shadowdusk (vedi il livello 22) sono giunti alla Rocca del Ragno Guardiano alcuni giorni fa, presentandosi come emissari della Rocca Shadowdusk intenzionati a stipulare un'alleanza con la Casata Freth. Tendra Nightblade e Maleen Shadowdusk sono state vezzeggiate e lusingate da Erelal Freth fin dal momento del loro arrivo. La sacerdotessa drow riconosce i potenziali benefici di un'alleanza, ma vuole anche scoprire se la Rocca Shadowdusk ha fatto offerte simili alla Casata Auvryndar.

Ciò che Erelal ignora è che la Casata Shadowdusk non è minimamente interessata a un'alleanza: Tendra e Maleen in realtà sono giunte sul Livello del Labirinto in missione segreta. Su ordine di Halaster Blackcloak, gli Shadowdusk hanno il compito di convincere Drivvin Freth a diventare un'apprendista del Mago Folle. L'hanno segretamente informato dell'interesse di Halaster e dell'offerta del Mago Folle di aiutarlo a perfezionare il rituale che vincolerà un goristro al servizio della Casata Freth. Ora attendono la decisione di Drivvin e, nel frattempo, fanno tutto quello che possono per assicurarsi che faccia la scelta giusta.

Minotauri

Ventitré minotauri popolano la metà meridionale del Livello del Labirinto. Passano buona parte del tempo a combattere contro i drow. Il loro capo è un sacerdote di Baphomet di nome Maku, un fedele seguace del Re Cornuto che ha cercato di evocare il signore dei demoni in numerose occasioni. Il minotauro sacerdote crede che il suo rituale avrà successo se radunerà un ammasso di cadaveri mutilati abbastanza grande da essere offerto al signore dei demoni come banchetto.

Baphomet il Re Cornuto

Baphomet è venerato da coloro che si sforzano di spezzare i vincoli della civiltà per scatenare la loro natura bestiale più nascosta. Tutti i minotauri del Livello del Labirinto cercano di emularlo assecondando la loro sete di sangue e la loro furia selvaggia. Baphomet ha l'aspetto di un gigantesco minotauro dal pelo nero e dalle corna di ferro, che proietta fiamme rosse dagli occhi e brandisce un falcione macchiato di sangue. A volte i cultisti umani di Baphomet più zelanti vengono trasformati in minotauri come ricompensa per la loro devozione e i loro sacrifici.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 12.

Uno strato di nebbia spesso 60 cm copre il pavimento di molti tunnel e caverne nel Livello del Labirinto; in queste aree, il tratto occupato dalla nebbia è pesantemente oscurato. La nebbia può essere dispersa da un incantesimo *folata di vento* o da una magia simile. La nebbia dispersa ritorna dopo 1 minuto.

In tutto il livello, aleggia un fetore di morte che si intensifica quando i personaggi si avvicinano all'area 8a.

1. Nel Labirinto

Il soffitto di queste caverne è alto 6 metri. Il pavimento è coperto da uno strato di nebbia alto 60 cm.

1a. Testa Arrugginita

La testa decapitata e arrugginita di un guardiano protettore giace su un lato al centro della caverna, immersa nella nebbia. I minotauri hanno distrutto il costrutto e hanno trascinato via il suo corpo per ricavarne delle armi, ma hanno lasciato qui la testa.

1b. Alcova Nebbiosa

La nebbia cela lo scheletro di un duergar che giace a terra accasciato contro la parete di fondo di questa alcova. Il duergar è stato impalato alla schiena da uno dei suoi, che ha usato una stalattite spezzata e poi ha nascosto qui il cadavere. La stalattite è ancora piantata nello scheletro del duergar, che è stato scarnificato dai parassiti.

2. Luce dei Morti

I pavimenti di terra di queste caverne sono coperti da uno strato di nebbia alto 60 cm.

2a. Fuoco Fatuo

Due colonne di roccia sorreggono il soffitto alto 4,5 metri di questa caverna, le cui pareti sono imbrattate di sangue versato nelle recenti battaglie tra i drow e i minotauri.

In quest'area, si annida un **fuoco fatuo** invisibile, l'essenza oscura di una drow sacerdotessa di nome Z'reska, massacrata dai minotauri. Quando i personaggi attraversano la caverna, il fuoco fatuo si dirige in volo fino al tunnel che esce da quest'area a nordovest e si illumina. Mormora in Elfico "Seguitemi!" e tenta di restare almeno 15 metri più avanti rispetto ai personaggi che gli obbediscono. Il fuoco fatuo mira ad attirare le creature nell'area 7 per scatenare una battaglia con i minotauri. Se i personaggi si rifiutano di seguire il fuoco fatuo, esso diventa invisibile e li segue a sua volta, in attesa che uno o più personaggi siano prossimi alla morte per attaccarli e tentare di finirli.

2b. Liuto Rotto

In questa alcova alta 3 metri, un liuto fabbricato in legno chiaro giace a terra, celato dalla nebbia. Lo strumento è stato spaccato irreparabilmente. Un'inscrizione in caratteri argentati sul manico spezzato recita "Korynn" in Elfico.

3. Vicolo Cieco

Il pavimento di terra di questo tunnel è coperto da uno strato di nebbia spesso 60 cm. Un tortuoso tunnel laterale dal pavimento roccioso si apre a nordovest ed emerge dalla nebbia prima di giungere a un vicolo cieco.

4. Volti nella Nebbia

Il pavimento di questa caverna laterale alta 4,5 metri è coperto da uno strato di nebbia spesso 60 cm. Di tanto in tanto, alcuni volti spettrali appaiono e scompaiono nella nebbia: appartengono tutti a quegli avventurieri che sono periti a Sottomonte.

5. Il Triangolo del Demone

Pavimento. Il pavimento di terra di questa caverna è coperto da uno strato di nebbia spesso 60 cm.

Colonne. Tre colonne di pietra naturale sorreggono il soffitto alto 7,5 metri di questa stanza. La nebbia assume una tonalità rossastra nell'area tra le colonne, ognuna delle quali è decorata con la temibile immagine di un minotauro alto 6 metri, dipinta con il sangue.

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, riconosce Baphomet, il Re Cornuto, nei dipinti tracciati sulle colonne di pietra.

La Follia di Baphomet

Qualsiasi umanoide che entri nell'area tra le colonne o vi inizi il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti sviluppa un difetto del personaggio che durerà finché non sarà soggetto a un incantesimo *rimuovi maledizione*, *ristorare superiore* o una magia simile. Il difetto ha la precedenza su ogni altro difetto conflittuale e si determina tirando sulla tabella "Follia di Baphomet". Se una creatura supera il tiro salvezza, non può più essere influenzata dalle colonne per 24 ore.

Follia di Baphomet

d100	Difetto (permane finché curato)
01–20	Il personaggio è consumato dalla collera. Non è possibile ragionare con lui una volta che la sua rabbia ha la meglio.
21–40	Il personaggio cede a un comportamento bestiale e diventa più simile a un animale selvaggio che a un essere pensante.
41–60	Il mondo è il territorio di caccia del personaggio e gli altri sono le sue prede.
61–80	L'odio cresce facilmente nel personaggio, fino a sfociare nella furia.
81–00	Il personaggio vede i suoi avversari non come persone, bensì come bestie di cui cibarsi.


Primo Piano della Torre
Tetto della Torre
1 quadretto = 3 metri
Tunnel che conduce al dungeon espanso
Discesa al livello 13
Salita al livello 11
Tunnel che conduce al dungeon espanso
N
17c
16
17b
15
14
12d
18i
18i
18g
17a
13
18c
18b
12c
18h
19h
19b
19a
18f
12b
12a
19j
19g
19e
19k
19i
19f
18
19c
19d
18a
11
18e
18d
17d
17e
10
9c
9d
8b
8a
6b
9b
6a
9a
7b
6c
2a
5
7c
2b
1a
3
7a
1b
4

6. Effetti Speciali

Queste aree contengono alcuni effetti regionali innocui del Mago Folle (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311). Il pavimento di terra di quest'area è coperto da uno strato di nebbia spesso 60 cm.

6a. "Aiuto!"

La prima volta che un personaggio arriva a questa intersezione, sente una flebile richiesta di aiuto provenire dall'apertura del tunnel a nord, che è ostruito da un crollo. Il grido di aiuto è un'illusione e i personaggi che frugano tra i detriti non trovano nulla.

6b. Catene Sferraglianti

Questo tunnel alto 3 metri sale gradualmente verso nord e parte del suo pavimento emerge dalla nebbia. I personaggi che oltrepassano questo punto sentono sferragliare alcune catene quando arrivano alla biforcazione del tunnel. Il rumore giunge chiaramente dal passaggio a sinistra. Ulteriori ispezioni non rivelano la sua fonte; il suono è uno degli effetti regionali illusori di Halaster. Il passaggio a destra non contiene nulla di interessante.

Portale Speculare per il Livello 10. Sulla parete rocciosa alla fine del tunnel ovest, è montato un alto specchio ovale sorretto da una cornice di pietra, scolpita a forma di rampicanti intrecciati tra cui sono incastonati undici teschi umanoidi veri e propri. In fondo alla cornice, sono incise le parole seguenti in Celestiale: "I morti conoscono il segreto."

Lo specchio è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura pronuncia la parola d'ordine giusta di fronte allo specchio, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore all'11° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 11e del livello 10, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Se su uno dei teschi viene lanciato *parlare con i morti*, il teschio è costretto a rivelare la parola d'ordine del portale ("Axallian"), che Halaster cambia ogni due o tre giorni. Sotto ogni altro aspetto, i teschi sono ostili e si rifiutano di rispondere a qualsiasi domanda.

6c. Risate

Il pavimento di terra di questa caverna alta 6 metri è leggermente concavo; in quest'area, la nebbia raggiunge un'altezza di 1,2 metri.

Ogni volta che due o più creature si trovano all'interno della caverna, la risata di un vecchio echeggia in tutta l'area. Nessuno all'esterno della caverna sente la risata, che si interrompe non appena la caverna non è più occupata da due o più creature.

7. Caverne dei Minotauri

Queste caverne fungono da principale area comune per i minotauri del Livello del Labirinto. Il pavimento di questa caverna è coperto da uno strato di nebbia spesso 60 cm.

7a. Caverna Sud

Soffitto. Il soffitto di quest'area è coperto di stalattiti e ha un'altezza che varia dai 6 ai 9 metri.

Minotauri. L'area è coperta di stalagmiti e di colonne circondate dalla nebbia che corrono dal pavimento al soffitto. Sette **minotauri** si nascondono dietro le stalagmiti e le colonne di roccia.

I minotauri si sono sparpagliati in tutta la caverna per vigilare sui potenziali attacchi dei drow. Sono stati costretti a sacrificare il loro cibo per il rituale di Maku (vedi l'area 8a) e ora sono affamati. Saltano fuori dai loro nascondigli quando vedono o sentono qualsiasi creatura giungere in quest'area, caricano gli intrusi e ignorano qualsiasi tentativo di trattare. I minotauri combattono fino alla morte e divorano brutalmente le loro vittime se riportano la vittoria. Qualsiasi rumore di combattimento in quest'area attira i cinque **minotauri** nell'area 7b come rinforzi.

7b. Caverna Nord

Questa caverna ha gli stessi tratti dell'area 7a. Cinque **minotauri** montano la guardia in quest'area, pronti a reagire a ogni intrusione. Qualsiasi rumore di combattimento in quest'area attira i sette **minotauri** nell'area 7a come rinforzi.

7c. Cimitero dei Minotauri

I minotauri depositano i loro morti in questa caverna a forma di cuneo, che presenta i seguenti elementi:

Ossa. La nebbia che copre il pavimento serpeggia attorno a sei grossi cumuli di ossa di minotauri.

Teschi. Dozzine di teschi di minotauri in vari stati di decomposizione sono incastrati nelle nicchie e nelle crepe delle pareti.

8. Santuario del Re Cornuto

Maku, un minotauro sciamano, si è dato da fare per raccogliere in quest'area i resti dei drow e dei trogloditi massacrati, dei quaggoth e degli avventurieri più sfortunati. Intende usare questi resti in un rituale per evocare il signore dei demoni Baphomet. Se i personaggi hanno combattuto con i minotauri nell'area 7b, Maku e i suoi seguaci non possono essere sorpresi.

8a. La Salma è la Virtù dei Morti

Il fetore di morte che aleggia su tutto il dungeon si fa più intenso in quest'area. Quando i personaggi si avvicinano a questa caverna alta 15 metri, sentono alcuni minotauri che cantano in coro e pestano gli zoccoli a terra. Quest'area contiene quanto segue:

Minotauri. All'interno di questa caverna la nebbia turbina, agitata dalla danza degli undici **minotauri** che cantano.

Cumulo di Scarti. Una bassa barriera di pietra delimita un gigantesco cumulo di parti corporee smembrate e putrefatte.

Altare. Dietro il cumulo di scarti, si erge un rozzo altare fatto di pelle di minotauro tesa su una struttura di ossa di minotauro legate con i tendini. Dall'altare spuntano due aste, ognuna sormontata da un teschio di minotauro.

Porta Segreta. La porta segreta nella parete ovest è una sezione di pietra quadrata con lato di 2,4 metri che ruota su un asse centrale.

I minotauri sono guidati da Maku, che possiede 117 punti ferita, indossa un manto fatto di viscere di drow e impugna un corno d'ottone (vedi "Tesoro" più sotto). Il minotauro sciamano considera tutti gli intrusi suoi nemici, buoni solo per essere sventrati e aggiunti al suo cumulo di cadaveri mutilati. La sua prima azione in combattimento è suonare il corno d'ottone mentre gli altri minotauri fanno a pezzi gli intrusi.

Il signore dei demoni Baphomet non risponde alle preghiere e non ha alcun interesse per la tribù di Maku. Di conseguenza, il rituale del minotauro sciamano non ha alcuna possibilità di funzionare. Tuttavia, i sacrifici celebrati in quest'area hanno saturato la caverna di un potere malvagio, al punto che ogni umanoide che effettua

un attacco con un'arma in questa area deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti sarà colpito dalla maledizione della sete di sangue. Finché è maledetta in questo modo, la creatura è ostile nei confronti di tutte le altre creature che è in grado di vedere e ogni turno deve usare la sua azione per attaccare la creatura più vicina (se più bersagli sono equidistanti, il bersaglio viene determinato casualmente). *Ristorare superiore*, *rimuovi maledizione* o altre magie simili pongono termine alla sete di sangue di una creatura. Se una creatura supera il suo tiro salvezza contro questo effetto, è immune a tale effetto per le 24 ore successive.

L'altare è composto da due minotauri che sono stati uccisi e divorati in un rituale cannibalistico. Ogni creatura che tocca l'altare è soggetta a un'agghiacciante visione in cui viene fatta a pezzi e divorata da altri minotauri.

Tesoro. Maku porta con sé un *corno del Labirinto Senza Fine*. Questo oggetto meraviglioso funziona come un *corno del Valhalla* di ottone, con la differenza che gli spiriti guerrieri che evoca provengono dall'Abisso e hanno l'aspetto di minotauri.

Un singolo personaggio può ispezionare il cumulo di parti corporee impiegando 1 ora; se lo fa assieme ad altri personaggi, il tempo dell'ispezione viene ridotto proporzionalmente. Un incantesimo *individuazione del magico* può accelerare ulteriormente la ricerca di eventuali oggetti magici. L'ispezione rivela un borsello di seta di ragno contenente 50 mo, due scarabei d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Freth (25 mo ciascuno), una cavigliera ingioiellata (750 mo) e un *guanto catturaproiettili* ancora infilato sull'arto reciso dell'ultimo proprietario, un drow (il guanto corrispondente si trova nell'area 8b).

8b. Dietro la Porta Segreta

Nebbia. Il pavimento è coperto da uno strato di nebbia spesso 60 cm. L'alcova nord contiene un cumulo del tesoro, celato dalla nebbia (vedi "Tesoro" più sotto).

Pietre Verticali. All'estremità sud della caverna, si ergono due pietre verticali di basalto nero lavorato, alte 4,5 metri. Sull'architrave orizzontale di pietra che poggia su di esse, è stata tracciata una grossa X color rosso sangue.

Portale Verticale per il Livello 19. Le pietre verticali formano uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Quando una creatura giunge entro 1,5 metri dal portale, rivoli di sangue iniziano a sgorgare dalle pietre verticali. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura marchiata con una X di sangue si trova entro 1,5 metri dalle pietre verticali, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 15° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 5b del livello 19, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Tesoro. I personaggi che scoprono il tesoro nell'alcova nord trovano un set di strumenti da tessitore, quattordici spade corte, sei balestre a mano di fattura drow, un sacco di farina di funghi e una sacca di seta di ragno che contiene 8 giorni di razioni (muschio e funghi secchi), un simbolo sacro di Lolth in argento (25 mo) e un *guanto catturaproiettili* (il guanto corrispondente si trova nell'area 8a). Tutti questi oggetti giacciono sopra un cumulo di 200 mo e 1.700 ma.

9. Caverne Nebbiose

In queste caverne la nebbia è più fitta e sale dal pavimento fino a un'altezza di 1,2 metri.

9a. Imboscata

Questa caverna alta 3 metri è vuota, ad eccezione di un gruppo di sentinelle della Rocca del Ragno Guardiano, nascoste tra la nebbia. Due **drow combattenti scelti**, una femmina di nome Llorelve Dalambra e un maschio di nome Vorljas Imphiz'zal, fanno la guardia in quest'area assieme a due **incubi** camuffati come due maschi drow discinti e disarmati, ma straordinariamente attraenti di nome Ezvir e Zaldo. Tutti e quattro se ne stanno rannicchiati per potersi nascondere nella nebbia.

Llorelve e Vorljas balzano fuori non appena sentono che una creatura è entrata nell'area e attaccano tutti quelli che non riconoscono, presumendo che qualsiasi umanoide sconosciuto sia un alleato della Casata Auvryndar.

Quando uno dei due incubi scende a 30 punti ferita o meno, usa la sua azione successiva per diventare etereo e non rientra in battaglia. Potrebbe ricomparire successivamente per vendicarsi di coloro che lo hanno ferito, nel luogo e nella forma che il DM preferisce.

9b. Forme nella Nebbia

Mentre i personaggi attraversano questa caverna alta 3 metri, la nebbia di quest'area si alza e assume la forma di minacciosi minotauri armati di asce bipenni. Questi minotauri di nebbia sono effetti regionali creati da Halaster Blackcloak (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311). Ogni apparizione sferra un fendente innocuo alle creature che attraversano l'area, poi si fonde di nuovo nella nebbia.

9c. Discesa Poco Piacevole

Questo passaggio alto 3 metri scende gradualmente man mano che si inoltra a nord. Giunti all'ultima curva, la nebbia occupa l'intero passaggio e il tratto degli ultimi 6 metri è pesantemente oscurato.

Alla fine del tunnel, sotto un tratto di pavimento cedevole, si cela una fossa profonda 9 metri dotata di spuntoni pietrosi sul fondo. Una creatura che mette piede sul pavimento cedevole cade nella fossa e subisce 10 (3d6) danni contundenti dalla caduta e 10 (3d6) danni perforanti dagli spuntoni. Una volta che il pavimento ha ceduto, la fossa rimane aperta. Un personaggio può notare il tratto di pavimento cedevole se effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13, ma solo se la nebbia è stata dispersa.

9d. Portale Arcuato per il Livello 6

Un arco di pietra è incassato nella parete all'estremità nordest di questa caverna. Sulla chiave di volta, è incisa l'immagine di una mano che versa birra da una brocca. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se almeno mezzo litro di un qualsiasi liquido viene versato sul pavimento entro 1,5 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 34a del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Funi di Ragnatela

Le sezioni del Livello del Labirinto controllate dalla Casata Freth sono difese da barriere di spesse ragnatele solide quanto funi d'acciaio. Queste ragnatele sono prodotte da un costrutto, un ragno di ferro creato e controllato da Drivvin Freth. Il ragno viene custodito nell'area 12b, quando non è usato per creare le ragnatele.

Le funi di ragnatela tese nelle aree dalla 10 alla 17 hanno lo scopo di tenere i minotauri e le altre creature di grossa taglia lontani dalle zone controllate dalla Casata Freth. Le funi tese e incrociate lasciano dei varchi che consentono alle creature di taglia Media o inferiore di sgusciare tra una fune e l'altra facilmente. Le creature più grosse che possono passare attraverso un foro quadrato con lato di 60 cm possono anch'esse oltrepassare questi varchi, ma tutte le altre non possono passare. I cavi risultano leggermente viscosi al tocco, ma non possono legare né bloccare le creature.

Ogni fune di ragnatela ha CA 19, 40 punti ferita, resistenza ai danni perforanti e immunità al veleno e ai danni psichici. Una creatura può spezzare una fune con un'azione, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30.

10. Passaggio con Ragnatele

Nebbia. Il pavimento di terra di questo tunnel alto 3 metri è coperto da uno strato di nebbia alto 60 cm.

Funi di Ragnatela. Numerose funi di ragnatela sono tese attraverso il passaggio e le sue alcove (vedi il riquadro "Funi di Ragnatela").

11. Grilli e Pipistrelli

Se qualcuno porta una luce intensa in questa vasta caverna, mette in allarme i demoni di guardia nell'area 17 e le guardie drow nelle aree dalla 18a alla 18d. La caverna contiene quanto segue:

Nebbia. Il pavimento di quest'area è coperto da uno strato di nebbia spesso 60 cm che nasconde cumuli di sterco di pipistrello (se la nebbia viene spazzata via, sullo sterco diventano visibili le impronte di drow, quaggoth e lucertole giganti. Le tracce si diramano in tutte le direzioni, ma la maggior parte si dirige a ovest, verso la fortezza dei drow).

Pipistrelli da Guardia. Centinaia di **pipistrelli** se ne stanno aggrappati al soffitto a cupola di quest'area, alto 9 metri. I drow usano i pipistrelli come sistema d'allarme, ben sapendo che le creature si agitano e si aspettano di nutrirsi ogni volta che qualche umanoide entra nella caverna.

Funi di Ragnatela. I tunnel che conducono alle aree 12a e 12b emergono dalla nebbia e sono attraversati da numerose funi di ragnatela tese.

I drow liberano in quest'area dei grilli per nutrire i pipistrelli. Aspettandosi di essere sfamati, i pipistrelli iniziano a strillare e a svolazzare nella caverna quando i personaggi arrivano, mettendo in allarme le guardie drow nelle aree 12a, 12b e 18a.

12. Caverne Sorvegliate

Queste caverne e i tunnel che le collegano sono sgombri dalla nebbia.

12a. Portale Verticale per il Livello 14

La Casata Freth ha piazzato delle guardie in quest'area per avvistare i pericoli che potrebbero salire dal livello 13. Alcuni tunnel che conducono a questa caverna alta 6 metri sono occlusi da funi di ragnatela. Uno di questi tunnel scende gradualmente verso l'area 11.

Non Morti. Sei **scheletri minotauri** si ergono in mezzo alla caverna, pronti ad attaccare qualsiasi creatura che non sia un drow.

Drow. Quattro **drow combattenti scelti** si nascondono nei tunnel senza uscita situati a sud. Ogni personaggio che possieda un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 20 avvista queste guardie.

Pietre Verticali. La parte nord della caverna contiene due grosse pietre verticali. Su ognuna di queste pietre è incastonato lo scheletro inanimato di un minotauro.

Se ha inizio una battaglia in quest'area, i drow nell'area 12b usano i corni di segnalazione per dare l'allarme prima di unirsi allo scontro. I rinforzi provenienti dalle aree 12c e 12d li raggiungono rapidamente.

Questi drow sono ben addestrati e la loro fedeltà alla Casata Freth è indiscussa. Il loro capo, Tanimar Freth, è il secondo dei tre figli di Erelal. Ha perso l'occhio destro incrociando la spada con un rivale della Casata Auvryndar e ora la sua orbita vuota e la cicatrice che la attraversa sono ben visibili a tutti. Una delle conseguenze del ferimento di Tanimar è stata la sua assegnazione a semplici mansioni di guardia. Combatte assieme al fratello minore, Xaphtal Freth. Gli altri due drow si chiamano Hexab Do'ett e Moltar Barrek'zorn.

Se la battaglia volte al peggio, i drow usano i loro incantesimi *oscurità* per coprirsi la ritirata fino alla fortezza (area 18). Conoscono i tunnel abbastanza bene da potersi orientare anche alla cieca. Xaphtal approfitta di ogni opportunità per sbarazzarsi del fratello maggiore, purché il rischio per se stesso sia minimo. Gli altri drow non sono sorpresi da questo atto di tradimento di Xaphtal, e Tanimar meno di tutti.

Portale Verticale. Le pietre verticali formano uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Ogni creatura che tocca una delle pietre verticali è bersagliata da un incantesimo *labirinto* (CD 22 del tiro salvezza).
- Per aprire il portale, una creatura che è stata intrappolata nel labirinto creato dall'incantesimo deve riuscire a fuggire. Quando la creatura torna nello spazio che aveva abbandonato, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 13° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 2d del livello 14, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Tesoro. Al mantello di Tanimar, è fissato uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Freth (25 mo). Tanimar porta con sé anche un borsello di seta di ragno che contiene due peridoti (500 mo ciascuno).

12b. Ragno di Ferro

Alcuni dei tunnel che conducono a questa caverna alta 9 metri sono occlusi da funi di ragnatela. I tunnel a sud scendono gradualmente verso le aree 11 e 18.

Guardie. Quattro maschi **drow** sorvegliano quest'area.

Ragno di Ferro. Un gigantesco ragno di ferro attende immobile al centro della caverna.

Tutti i drow (chiamati Freb, Rylzzt, Urlimar e Vanalfein) portano dei corni di segnalazione e suonano un allarme che può essere udito in tutte le aree dalla 10 alla 19. Danno l'allarme al primo segno della presenza di intrusi, facendo giungere rinforzi dalle aree 12a, 12c e 12d.

Il ragno di ferro è un costrutto Grande senza allineamento alto 2,1 metri. Ha CA 19, 80 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. I suoi punteggi di caratteristica sono i seguenti: Forza 18, Destrezza 10, Costituzione 10, Intelligenza 3, Saggezza 3 e Carisma 1. Ha una velocità base sul terreno e una velocità di scalare pari a 9 metri. Il ragno di ferro può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica. È dotato di vista cieca entro un raggio di 18 metri ed è cieco oltre quel raggio.

Con un'azione, il ragno di ferro può scagliare una fune di ragnatela spessa 15 cm e lunga fino a 15 metri, facendo aderire l'estremità più lontana della fune a una superficie solida che si trovi entro 15 metri da lui. Come azione bonus, può staccare da se stesso l'altra estremità della fune e farla aderire a una superficie solida che si trovi entro 3 metri da lui. Una volta creati 60 metri di fune di ragnatela, il ragno non può più produrre altre funi fino all'alba successiva. Il ragno di ferro esiste al solo scopo di produrre funi di ragnatela. Non effettua attacchi e non ha alcun istinto di autoconservazione.

Come uno scaladar (vedi l'appendice A), il ragno di ferro è abbinato a un anello di controllo (in possesso di Drivvin Freth) e obbedisce ai comandi di chiunque indossi il suo anello di controllo. Il ragno diventa incapacitato se si trova nell'area di un incantesimo *campo anti-magia*. Se bersagliato da un incantesimo *dissolvi magie*, il ragno deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza di quell'incantesimo, altrimenti cadrà privo di sensi per 1 minuto.

12c. Quaggoth

Questa caverna alta 9 metri e i tunnel che conducono ad essa sono occlusi da funi di ragnatela (vedi il riquadro "Funi di Ragnatela"). Nove **quaggoth** strisciano tra le funi, nel tentativo di nascondersi da ogni creatura che entri nell'area. I quaggoth balzano a terra o strisciano lungo le pareti per attaccare gli intrusi che non riconoscono.

12d. Recinto delle Lucertole Giganti

Mostri. Dieci docili **lucertole giganti** sono legate per le briglie a spuntoni di ferro piantati sul pavimento della caverna. Cinque **drow**, una femmina e quattro maschi, sorvegliano le lucertole.

Funghi. Le pareti alte 6 metri di questa caverna sono ricoperte di bucciaruvida (vedi "Funghi" a pagina 59), che i drow usano per sfamare le lucertole giganti.

Il capo di questo gruppo è una femmina drow di nome Talabsyn Freth, la più giovane delle sette figlie di Erelal. I subordinati sono dei maschi infedeli di nome Beleth, Cazimir, Ryldgar e Zakth. Al primo cenno di guai, Talabsyn scioglie le briglie della lucertola gigante più vicina e la usa per fuggire verso la fortezza della sua famiglia, seguendo il percorso più sicuro mentre i maschi coprono la sua fuga. Se le vie di fuga le sono precluse, Talabsyn si arrende e ordina ai maschi di fare altrettanto, nella speranza che i personaggi siano intenzionati a chiedere un riscatto. È disposta a tradire i maschi drow in un batter d'occhio per salvarsi, e lo stesso vale per i maschi nei suoi confronti.

I drow esploratori usano le lucertole giganti come cavalcature. Ognuna è dotata di sella, redini, staffe e bisacce contenenti 30 giorni di razioni (muschio e funghi secchi). Le lucertole giganti possiedono il tratto Movimenti del Ragno (vedi il riquadro "Variante: Tratti delle Lucertole Giganti" nell'appendice A del *Monster Manual*), che consente loro di scalare le pareti per oltrepassare le funi di ragnatela e uscire da quest'area.

Tesoro. Al mantello di Talabsyn, è fissato uno scarabeo di ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Freth (25 mo).

13. Rotonda

Un verme scavatore (un costrutto di metallo di dimensioni e forma simili a un verme purpureo) ha scavato questa camera a forma di ciambella come parte del passaggio che conduce al livello 13. Quando i personaggi scenderanno al livello 13, incontreranno il verme (vedi "Verme Scavatore" a pagina 171).

Una volta ogni ora, il verme scavatore si fa strada fin quassù dal tunnel del livello 13 e percorre quest'area in senso orario, prima di tornare di sotto. Il verme non riempie l'intero tunnel, quindi le creature più piccole possono tentare di sgusciare oltre di esso. Quando il verme entra nello spazio di una creatura più piccola per la prima volta in un turno, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza: se lo supera, la creatura evita di rimanere stritolata tra il verme e la parete del tunnel; mentre se lo fallisce, la creatura subisce 22 (4d10) danni contundenti.

14. Vicolo Cieco?

Questa caverna alta 4,5 metri si estende al di sotto dell'area 15 e ha i tratti seguenti:

Funi di Ragnatela. Varie funi di ragnatela sono tese attraverso il tunnel che conduce in quest'area.

Formazione Rocciosa. Una formazione rocciosa altra 3 metri e larga altrettanto ha la forma di un'enorme mano artigliata e si protende dal pavimento dell'estremità ovest della caverna (nel soffitto direttamente al di sopra dell'artiglio, è nascosta una porta segreta).

L'artiglio è una formazione rocciosa naturale e non porta segni che suggeriscano una lavorazione di alcun tipo. Le creature possono facilmente arrampicarsi sulla sua sommità. A terra accanto all'artiglio, giace in piena vista una tozza chiave di ferro, la cui testa è modellata a forma di naso sporgente. Questa chiave apre le porte di ferro del palazzo di Zox Clammersham (vedi l'area 7 sul livello 13).

La porta segreta sul soffitto può essere raggiunta da chiunque si trovi in cima alla formazione rocciosa. La porta è una lastra di pietra quadrata con lato di 2,4 metri e spessa 20 cm che ruota su un asse centrale. Per aprirla spingendola o tirandola dal basso, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. La porta segreta rimane aperta finché non viene di nuovo chiusa manualmente.

15. Grilli

Quando i personaggi si avvicinano a questa caverna alta 6 metri, sentono l'incessante frinire di una miriade di grilli. Quest'area presenta i seguenti elementi:

Funi di Ragnatela. Entrambi i tunnel che conducono alla caverna sono occlusi da funi di ragnatela tese.

Casse. Per tutta la caverna, sono sparse dieci grosse casse di legno di zurkh. Le casse sono aperte, ma coperte con un telo a rete.

Porta Segreta. Una porta segreta è nascosta sul pavimento.

Ogni cassa contiene centinaia di innocui grilli di caverna che friniscono in continuazione. Si nutrono di uno strato di sterco di pipistrello brulicante di vermi, profondo 30 cm e sparso sul fondo delle casse. I drow usano i grilli di caverna per nutrire i pipistrelli dell'area 11.

La porta segreta sul pavimento è una lastra di pietra quadrata con lato di 2,4 metri e spessa 30 cm che ruota su un asse centrale. Per aprirla, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Applicando 75 kg di peso su un qualsiasi lato, la porta si spalanca. Se una creatura apre accidentalmente la porta camminandoci sopra, può evitare di cadere superando un tiro salvezza su Destrezza con CD 15. Se una creatura cade

attraverso la porta aperta, precipita per 3 metri e atterra sulla formazione rocciosa a forma di artiglio dell'area 14, subendo 3 (1d6) danni contundenti.

16. Caverna con Ragnatele

Questa caverna alta 3 metri è piena di funi di ragnatela tese. Nell'alcova più a nord, impossibile da vedere dalle entrate della caverna, giace un quaggoth putrefatto che è stato soffocato a morte dalle spore velenose di un demone vrock (vedi l'area 17). Il quaggoth senza vita è privo di tesori.

17. Cornice dei Demoni

Due rampe salgono fino a una cornice alta 12 metri che corre lungo buona parte delle pareti di un'immensa caverna oscura. La cornice compone un perimetro quasi completo attorno alla fortezza dei drow. Non ci sono varchi nella pietra nei punti in cui le pareti della cornice incontrano le mura della fortezza.

Cinque **vrock** sono appollaiati sulla cornice, presso ognuna delle aree dalla 17a alla 17e. Questi demoni sono stati evocati da Drivvin Freth e obbediscono solo ai suoi ordini. I vrock usano la scurovisione per scandagliare la caverna in cerca di intrusi.

Quando un vrock vede qualcosa di sospetto, emette un forte stridio che viene udito in tutte le aree dalla 10 alla 19, mettendo in allarme tutte le creature in quei luoghi. Non appena ha inizio una battaglia, i demoni si uniscono con fervore allo scontro.

17a. Postazione Nordest

Il **vrock** appollaiato in quest'area concentra la sua attenzione sulla rampa che sale fino a quest'area.

17b. Postazione Nord

Oltre a sorvegliare questa sezione della cornice, il **vrock** in quest'area vigila in caso di problemi nel giardino di muschio a est dell'area 18i e cerca di sentire la presenza di eventuali intrusi nelle aree 15 e 16. Le funi di ragnatela nei tunnel che conducono a quelle aree impediscono al vrock di esplorarle.

17c. Postazione Nordovest

Il **vrock** appollaiato in quest'area sta rosicchiando un troglodita defunto. Si è costruito un nido usando le ossa dei trogloditi bambini ghermiti dai giardini di funghi 9 metri più in basso (area 18i).

17d. Postazione Sud

Il **vrock** appollaiato in quest'area sorveglia l'ingresso delle caverne dei minotauri a sud. La caverna principale è occlusa da funi di ragnatela tese e i tunnel oltre di essa scendono fino all'area 7b. Il vrock è troppo grosso per passare attraverso i cavi.

17e. Postazione Sudest

Il **vrock** appollaiato in quest'area tiene gli occhi aperti in caso di intrusi che si dirigano a ovest dall'area 11. Contro la parete di fondo di una piccola caverna alle sue spalle, giacciono i resti scheletrici di un ettin ucciso da un gruppo di avventurieri prima che la fortezza drow fosse costruita. Sei teschi di gnomi pendono dal perizoma dello scheletro dell'ettin.

18. Fortezza Drow

La Casata Freth ha eretto questa oscura fortezza all'interno di una caverna alta 30 metri dal soffitto puntellato di stalattiti. Fuori dalle mura della fortezza, il pavimento della caverna è celato da uno strato di nebbia alto 60 cm. Entro le mura e attorno alla Rocca del Ragno Guardiano, il grande edificio al centro della fortezza (area 19), la nebbia è assente.

Non ci sono fonti di luce all'interno o intorno alla fortezza. Chiunque si avvicini portando una luce attira l'attenzione dei drow sulle torri di guardia e dei vrock nell'area 17.

L'estremità nord del terreno della fortezza è usata dai drow per coltivare il cibo sfruttando la forza lavoro dei prigionieri e dei servitori. L'area spaziosa a sudest della rocca è usata per le esercitazioni militari, l'addestramento nell'uso delle armi e le adunate prima delle spedizioni.

18a. Torre della Porta

Questa torre funge da ingresso principale della fortezza ed è presidiata da un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) di nome Llaxdorl Freth (il cugino di Erelal) sul tetto e da otto maschi **drow** all'interno.

I personaggi condotti alla fortezza come prigionieri vengono spogliati delle loro armi e dei loro strumenti da incantatori quando varcano la porta della torre. Vengono poi trattenuti nel cortile finché Rilna Freth (vedi l'area 19c) non decide cosa fare di loro. I prigionieri che sono palesemente privi di ogni valore vengono inviati nei recinti degli schiavi (aree 18g e 18h). Tutti gli altri vengono portati al cospetto di Erelal Freth nell'area 19k per essere interrogati più a fondo.

Tesoro. Llaxdorl porta con sé un libro degli incantesimi rilegato in chitina di ragno che contiene tutti gli incantesimi da lui preparati, più *movimenti del ragno, spruzzo colorato* e *velocità*. Alla sua tunica, sono attaccati uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Freth (25 mo) e un borsello in sete di ragno che contiene due spinelli blu (500 mo ciascuno).

18b. Torre Nordest

Questa torre è presidiata da un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) di nome Ulvir Barrek'zorn situato sul tetto e da otto maschi **drow** all'interno. Oltre a difendere la torre, questi drow hanno il compito di sedare i disordini nel vicino recinto degli schiavi (area 18g).

Tesoro. Ulvir porta con sé un libro degli incantesimi rilegato in cuoio nero e decorato con una filigrana argentata a forma di ragnatela. Contiene tutti gli incantesimi da lui preparati, più *arma magica, forma gassosa* e *risata incontenibile di Tasha*.

18c. Torre Nordovest

Questa torre è presidiata da un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) di nome Vrebbeth Imphiz'zal situato sul tetto e da otto maschi **drow** all'interno. Oltre a difendere la torre, questi drow hanno il compito di sedare gli eventuali disordini nel vicino recinto degli schiavi (area 18h) e nei giardini (area 18i).

Tesoro. Vrebbeth porta con sé un libro degli incantesimi rilegato in carne di grimlock cucita che contiene tutti gli incantesimi da lui preparati, più *folata di vento, serratura arcana* e *sonno*. Porta legata alla sua tunica una custodia d'osso che contiene una *pergamena magica* di *telecinesi*.

18d. Torre Sud

Questa torre è presidiata da un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) di nome Yrrlcheb Beltorzza situato sul tetto e da otto maschi **drow** all'interno.

Tesoro. Yrrlcheb porta con sé un libro degli incantesimi rilegato in soffice pelle di flumph che contiene tutti gli incantesimi da lui preparati, più *immagine speculare, inviare* e *saltare*. Porta legato alla sua tunica un borsello di seta di ragno che contiene 31 mp.

18e. Dormitori Sud

Questa struttura dalle pareti curve è alta 6 metri ed è dotata di una porta di pietra priva di serratura. L'edificio ospita dieci maschi **drow** fuori servizio che trascorrono le loro ore libere in vario modo: affilando e ricoprendo di veleno le loro armi, mangiando o meditando seduti su panchine di pietra curve disposte a intervalli lungo le pareti.

18f. Dormitori Nord

Questo edificio e i suoi occupanti sono identici all'area 18e.

18g. Recinto degli Schiavi nel Giardino

L'orrendo fetore dei trogloditi risulta evidente a qualsiasi personaggio che si avvicini a questo recinto quadrato del lato di 12 metri, delimitato da mura di pietra liscia alte 6 metri, dotato di un cancello di sbarre di ferro e coperto da un tetto di ragnatele viscose spesso 1,5 metri su cui si aggirano cinque **ragni giganti.** Il recinto attualmente contiene cinque **trogloditi** adulti e quattro trogloditi bambini (non combattenti Piccoli), nonché un **minotauro** incatenato a terra. Le corna del minotauro sono state segate e la prolungata esposizione al fetore dei trogloditi ha reso il minotauro immune ai suoi effetti.

I ragni attaccano chiunque cerchi di farsi strada tra le ragnatele o di liberare gli schiavi rinchiusi nel recinto.

Ogni creatura che entra nelle ragnatele o inizia il proprio turno tra di esse è trattenuta. Una creatura trattenuta può usare la sua azione per tentare di liberarsi dalle ragnatele, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 12. Ogni sezione di ragnatele quadrata con lato di 3 metri ha CA 10, 10 punti ferita, vulnerabilità al fuoco e immunità ai danni contundenti, perforanti e psichici.

La solida porta di ferro del recinto è tenuta chiusa da un incantesimo *serratura arcana* che soltanto i drow (inclusi i personaggi drow) possono ignorare. Per aprirla a viva forza, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

Prigionieri. I drow usano i trogloditi per coltivare i loro giardini (area 18i). Il minotauro è troppo violento per essere schiavizzato, quindi i drow lo tengono a digiuno finché non capitolerà o finché non si indebolirà al punto di farsi uccidere e divorare dai trogloditi. Il minotauro è legato, ma può colpire i nemici a testate invece di effettuare attacchi da incornata, infliggendo 11 (2d6 + 4) danni contundenti se colpisce. Per spezzare le sue solide catene, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30 oppure è possibile attaccarle. Le catene hanno CA 19, 30 punti ferita, resistenza al fuoco e ai danni perforanti e immunità ai danni psichici e da veleno.

18h. Recinto dei Goblin Schiavi

Questo recinto ha gli stessi tratti dell'area 18g, con la differenza che il fetore dei trogloditi qui è assente e non c'è alcun ragno gigante sul tetto di ragnatele. Il recinto contiene quanto segue:

Goblin. Dodici **goblin** armati, ma dall'aspetto stanco, passano il tempo rosicchiando qualche osso o riposando sui loro pagliericci.

Rifiuti. Il recinto è disseminato di teschi e ossa di gnomi delle profondità e goblin, nonché di quei drow che hanno suscitato la collera di Erelal Freth.

I drow usano questi goblin schiavi come manovali. Ogni goblin ha subito due livelli di indebolimento. I goblin tremano e supplicano di avere salva la vita al minimo rischio di essere feriti. Nonostante il loro aspetto patetico, non sono degni di fiducia e sono pronti a tutto pur di sopravvivere, perfino a tradire e sbranare i loro liberatori.

Difese della Fortezza

Le mura esterne alte 9 metri e le torri alte 12 metri disposte a intervalli regolari lungo le mura sono fatte di pietra nera liscia. La cima delle mura è affusolata e sormontata da spuntoni di pietra alti 1,5 metri e disposti a intervalli di 3 metri. Tra uno spuntone e l'altro, è tesa una cortina di ragnatela simile a una barriera di filo spinato, per ostacolare le creature che tentano di scavalcare le mura. Per gli effetti delle ragnatele, vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*. Ogni torre è dotata di un tetto piatto delimitato da spalti merlati.

Se qualcuno dà l'allarme, gli occupanti della fortezza si mobilitano rapidamente. Venti **drow** escono dai dormitori delle aree 18e e 18f e si uniscono a Rilna Freth (che esce dall'area 19c) e a quattro **drow combattenti scelti** (dall'area 19a). Questi drow assumono posizioni difensive all'interno del cortile, disperdendosi per vanificare l'effetto degli attacchi ad area. Contro avversari particolarmente forti, Rilna libera i prigionieri nelle aree 18g e 18h, costringendoli a combattere per la Casata Freth. Tuttavia, nel momento in cui il combattimento si mette male per i drow, i prigionieri si rivoltano contro i loro carcerieri.

In aggiunta ai drow nel cortile, gli invasori dovranno vedersela con i drow nelle torri di guardia, che possono bersagliare sia le creature all'interno del cortile che quelle all'esterno. Ognuna delle torri di guardia (le aree dalla 18a alla 18d) è attrezzata soltanto dell'essenziale ed è priva di mobili. Una torre ha i tratti e le difese seguenti:

- Le porte di pietra della torre sono rinforzate e sbarrate dall'interno. È necessario usare delle macchine d'assedio per abbatterle.
- Le feritoie al pianterreno e al primo piano forniscono tre quarti di copertura a chi si trova dietro di esse. I merli sul tetto forniscono copertura variabile, in base all'angolazione dell'attacco.
- I vari piani della torre sono collegati da scale a pioli di ferro e botole; la botola sul tetto può essere chiusa dall'interno con una sbarra. Per sfondare una botola chiusa in questo modo, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 27.
- Ogni torre ospita otto maschi **drow** (quattro al pianterreno e quattro al primo piano) che usano le loro balestre leggere per tirare attraverso le feritoie. Questo attacco è simile all'attacco con balestra a mano dei drow, con la differenza che ha una gittata di 24/96 metri e infligge 6 (1d8 + 2) danni perforanti.
- Un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) monta la guardia sul tetto.

Se i personaggi sono accompagnati da una scorta della Casata Freth o indossano dei travestimenti drow ben congegnati, possono avvicinarsi alla fortezza apertamente. Il mago in cima alla torre della porta (area 18a) esige di sapere chi sono e perché sono venuti, e concede l'accesso solo se le risposte che ottiene non destano alcun sospetto. Mentre i visitatori si fanno strada all'interno della torre, il drow mago evoca un **quasit** e gli ordina di informare Rilna Freth dei nuovi arrivi. Il quasit assume forma di pipistrello e vola fino all'area 19c per riferire la notizia. Rilna decide come accogliere i visitatori e conduce quelli che desiderano ottenere un'udienza presso sua sorella Erelal all'area 19k.

18i. Giardini

Su questi campi di terriccio, cresce buona parte del cibo destinato alle forze della Casata Freth a Sottomonte. Nel giardino est, viene coltivata una qualità di muschio commestibile, mentre negli altri due crescono file ordinate di funghibarile e cappelli azzurri (vedi "Funghi" a pagina 59).

Ogni giardino è curato da due **trogloditi** adulti e tre trogloditi bambini (non combattenti Piccoli) che lavorano sotto lo sguardo vigile di un maschio **drow** supervisore. I **vrock** nelle aree 17b e 17c planano e attaccano qualsiasi schiavo che si rifiuti di lavorare o qualsiasi creatura che minacci il supervisore.

19. Rocca del Ragno Guardiano

Questo edificio senza finestre è stato fabbricato in pietra nera liscia, fusa assieme e percorsa da venature argentate. La sua forma è simile a quella di un ragno rannicchiato a terra. È da qui che Erelal Freth dirige tutte le attività della Casata Freth a Sottomonte, coadiuvata da suo fratello Drivvin come consigliere.

L'ovale centrale della rocca (le aree dalla 19e alla 19k) ha mura alte 4,5 metri e un tetto a cupola alto 9 metri. Le strutture esterne annesse (le aree dalla 19a alla 19d) hanno mura alte 3 metri e tetti a cupola alti 6 metri.

Tutte le porte esterne sono chiuse tramite incantesimi *serratura arcana*, che soltanto i drow dotati di uno scarabeo d'ossidiana con il simbolo della Casata Freth possono ignorare. Per aprire a viva forza una porta del genere, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25. Le porte interne sono prive di serrature.

Quando all'esterno suona un allarme, gli occupanti della rocca si preparano alla battaglia ma mantengono le loro posizioni. Non possono essere sorpresi e qualsiasi prova di caratteristica effettuata per convincere gli occupanti che gli intrusi non sono una minaccia subisce svantaggio. Questo stato di preallarme permane finché Rilna Freth non comunica agli occupanti della fortezza che è tutto a posto.

19a. Dormitori delle Combattenti Scelte

Quattro **drow combattenti scelte** fuori servizio sono stanziate in quest'area: Ilanlue e Sabatrin Freth (la terza e la quinta delle sette figlie di Erelal), Iymn Vrindolin e Mircolar Do'ett. Passano le ore libere ad affilare e avvelenare le loro armi, a mangiare e ad allenarsi o a mediare sulle panche di pietra curve disposte lungo le pareti.

Tesoro. Ogni combattente indossa uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Freth (25 mo).

19b. Magazzini

Sulla porta di pietra di questa struttura curva, è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana* che soltanto i drow che indossano gli scarabei d'ossidiana con il simbolo della Casata Freth possono ignorare. Questa camera contiene numerose mensole di pietra cariche di provviste destinate alle guardie della roccaforte: duecento pacchetti di seta di ragno, ognuno dei quali contiene 10 giorni di razioni (muschio e funghi secchi) e cento otri pieni d'acqua.

19c. Alloggio della Castellana

Sulla porta di pietra di questa struttura curva, è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana* che soltanto i drow che indossano gli scarabei d'ossidiana con il simbolo della Casata Freth possono ignorare. Questo alloggio ben curato appartiene alla castellana della fortezza, Rilna Freth, una **drow combattente scelta** con 110 punti ferita, sorella minore di Erelal Freth. Quest'area presenta i seguenti elementi:

Buco. Un buco del diametro di 60 cm si apre sul tetto, a 6 metri di altezza dal pavimento, e consente ai quasit in forma di pipistrello di consegnare i messaggi inviati dalla torre della porta (area 18a) e destinati a Rilna. Una creatura Piccola può sgusciare attraverso il buco facilmente, mentre una creatura Media può farlo effettuando con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 17.

Armadietto. Un esile armadietto fabbricato in legno nero, dotato di sportelli di vetro e decorato con filamenti argentati simili a ragnatele, è appoggiato alla parete opposta alla porta.

Amaca. Un'amaca di seta di ragno è appesa a ovest.

Forziere. Un forziere di ferro, chiuso da un lucchetto e dotato di un coperchio decorato con le incisioni di minuscoli ragni, è stato collocato a est.

Rilna porta con sé la chiave del lucchetto del forziere. In alternativa, è possibile scassinare il lucchetto usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20.

Tesoro. Il forziere contiene 800 mo, sei zirconi (50 mo ciascuno), quattro granati (100 mo ciascuno), un topazio (500 mo) e due *pozioni di guarigione*.

Nell'armadietto sono custodite venti ampolle, ognuna delle quali contiene cinque applicazioni di veleno drow (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

Rilna indossa un elmo di platino a forma di ragno con otto sfere di giaietto come occhi (2.500 mo) e un mantello di seta di ragno (50 mo). Porta fissato al mantello uno scarabeo d'ossidiana su cui è inciso il simbolo della Casata Freth (25 mo).

19d. Armeria

Sulla porta di pietra di questa struttura curva, è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana* che soltanto i drow che indossano gli scarabei d'ossidiana con il simbolo della Casata Freth possono ignorare. La parete di fondo è occupata da scaffali carichi di casse, che contengono trenta spade corte, trenta balestre a mano e varie centinaia di quadrelli da balestra a mano.

19e. Corridoio dei Ragni

Questo buio corridoio brulica di centinaia di ragni innocui.

Gli ospiti della rocca vengono condotti lungo il corridoio fino all'area 19k per incontrare Erelal e Drivvin. Il rumore dei passi mette in allarme gli ospiti nell'area 19f, che escono dai loro alloggi per salutare e studiare i nuovi arrivati.

19f. Camera da Letto degli Ospiti

Emissarie. Maleen Shadowdusk (CM **maga** umana Illuskan; per le statistiche consultare il *Monster Manual*) e Tendra Nightblade (CM **assassina** umana Illuskan) risiedono in quest'area.

Mobili. I mobili, fabbricati in legno di zurkh, includono un grosso letto con le lenzuola in seta di ragno e un armadio.

Luce. Una lanterna schermata su cui è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne* è appesa sopra il letto.

Maleen e Tendra sono giunte fin qui dalla Rocca Shadowdusk (il livello 22) su ordine di Halaster Blackcloak. Fingendo di voler stipulare un'alleanza tra la Rocca Shadowdusk e la Casata Freth, hanno rivolto a Drivvin Freth l'offerta di diventare il nuovo apprendista del Mago Folle. Drivvin ha risposto alle due che ha bisogno di tempo per prendere una decisione e le emissarie sono in ansiosa attesa di una sua risposta.

Entrambe le emissarie danno dimostrazione del loro (finto) interesse a favore della Casata Freth, accorrendo in sua difesa se la Rocca del Ragno Guardiano viene attaccata, ma fuggono dalla fortezza se sia Erelal che Drivvin cadono in battaglia.

19G. Cucina e Dispensa

La stanza principale di quest'area è una cucina, dotata di banconi da lavoro e credenze allineati lungo la parete esterna. Due maschi **drow** privi di armi e di armature chiamati Elendar e Farril preparano i pasti dei residenti della fortezza. Il lancio costante di incantesimi *costrizione* da parte di Drivvin impedisce ai cuochi di avvelenare il cibo o le bevande.

La parte più piccola a est della cucina è una dispensa ben fornita.

19H. Bagno

Quest'area è occupata da una vasca da bagno di ferro e da una pompa di ferro. La pompa può riempire la vasca da bagno attingendo da una sorgente d'acqua calda sotterranea situata sotto la fortezza.

19I. Studio di Drivvin

Mantello. Un lungo mantello nero, ricamato di ragnatele d'argento e con un fermaglio d'argento a forma di ragno, è appeso a un gancio accanto alla porta.

Mobili. Un elegante leggio in legno di zurkh occupa il centro della stanza. Ai piedi del leggio, c'è un forziere di adamantio dalle maniglie a forma di ragno.

Tesoro. Il mantello appeso accanto alla porta è un abito pregiato del valore di 250 mo.

Sul forziere è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana* che soltanto Drivvin può ignorare. Un incantesimo *scassinare* o una magia simile può aprire il forziere, che altrimenti è impenetrabile. L'interno del forziere è diviso in scomparti e contiene un paio di stivali di cuoio nero, un otre d'acqua vuoto, un uovo di basilisco pietrificato, un sacchetto di seta di ragno che contiene 175 mp, una *pozione di vitalità* e due grossi libri degli incantesimi.

I libri degli incantesimi contengono tutti gli incantesimi preparati da Drivvin Freth, più *animare morti*, *animare oggetti*, *campo anti-magia*, *costrizione*, *dito della morte*, *fabbricare*, *globo di invulnerabilità*, *movimenti del ragno*, *palla di fuoco*, *raggio di affaticamento*, *serratura arcana* e *scolpire pietra*.

19J. Rifugio di Erelal

Erelal usa quest'area per indulgere in molti piaceri oscuri. La stanza contiene quanto segue:

Prigionieri. Due maschi **drow** sono ammanettati e appesi a catene di ferro fissate sulla parete curva esterna. Due altre paia di manette che pendono dalla parete sono vuote.

Culla. Contro la parete sud, tra le due porte, è stata collocata una culla decorata con incisioni di ragni e dotata di un velo protettivo simile a una ragnatela.

Tavolo. Su un tavolino accanto alla culla, è appoggiato un piccolo scrigno nero. Il tavolo è dotato di una mensola più bassa su cui è stato lasciato un mazzo di chiavi di ferro (che possono aprire le manette di questa stanza).

Entrambi i prigionieri sono stati appesi con la faccia rivolta al muro e la schiena nuda è segnata dai colpi inflitti dal flagello di Erelal Freth.

Uno dei prigionieri è Hatchrin Alet'taz, consorte di Erelal Freth e padre del suo nascituro undicesimo figlio. È disarmato e privo di armatura e gli restano soltanto 3 punti ferita. Erelal lo tortura perché le è giunta voce che qualcuno a lei vicino avesse intenzione di avvelenare suo figlio subito dopo la nascita e ha trovato una fiala di veleno addosso ad Hatchrin (la falsa voce e il ritrovamento della fiala di veleno sono entrambi opera di Drivvin Freth, che vuole che Hatchrin esca dalla vita di sua sorella). Hatchrin promette di servire i personaggi in qualsiasi modo, se lo aiuteranno a riconquistare la fiducia di Erelal e gli consentiranno di assistere alla nascita di suo figlio.

L'altro drow prigioniero è una spia della Casata Auvryndar di nome Varrn Telenna. È disarmato e privo di armatura e gli restano soltanto 6 punti ferita. Erelal ha finito di interrogarlo e a Varrn ormai non importa più di vivere o di morire. Se viene liberato, Varrn ringrazia i personaggi, loda Lolth per avergli risparmiato la vita e inizia a pianificare la sua fuga.

Tesoro. La culla contiene coperte di seta di ragno. Sei minuscoli ragni ingioiellati (del valore di 250 mo ciascuno) sono appesi alla copertura della culla tramite dei fili d'argento.

Lo scrigno nero è un falso pegno di fedeltà portato dalle emissarie degli Shadowdusk. È incastonato di gemme di madreperla e decorato con l'emblema dorato della famiglia Shadowdusk: una torcia accesa e capovolta che lascia tre braci ardenti sulla sua scia. Lo scrigno pesa 7,5 kg e vale 250 mo come oggetto d'arte. È foderato di velluto viola e contiene un carillon dorato del valore di 2.500 mo.

19K. Madre e Fratello

Quando i personaggi si avvicinano a una porta di quest'area, sentono una voce femminile che grida in Elfico, seguita dalle risposte a bassa voce di una voce maschile. Erelal Freth sta rimproverando suo fratello Drivvin per i suoi continui fallimenti nel tentativo di assumere il controllo dei minotauri delle caverne sud. Sulla porta ovest, è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana* che soltanto i drow che indossano gli scarabei d'ossidiana con il simbolo della Casata Freth possono ignorare. Gli occupanti e i contenuti della stanza sono i seguenti:

Drow. Erelal Freth, una **drow sacerdotessa di Lolth** incinta, se ne sta sdraiata su un divano di cristallo ricoperto di cuscini e decorato con il motivo della ragnatela, situato al centro della stanza. Due maschi **drow** si prendono cura di Erelal mentre Drivvin Freth, un drow **arcimago**, cammina nervosamente avanti e indietro per la stanza.

Armadietto. Contro la parete nord, è appoggiato un armadietto dagli sportelli di vetro che contiene una brocca di cristallo piena di vino di funghi e alcuni calici in legno di zurkh lucidato.

Santuario. Lungo la parete est, si erge un imponente santuario d'argento dedicato a Lolth (vedi "Santuario di Lolth" più sotto).

Erelal indossa un'ampia veste nera e d'argento al posto dell'armatura, quindi ha CA 12, ma è ancora armata del suo flagello. I maschi drow che la accompagnano sono Chaszantar e Ulgreth, due corteggiatori che sperano di diventare i suoi nuovi consorti. Entrambi indossano delle toghe di seta di ragno al posto dell'armatura e hanno quindi CA 12.

Mancano solo trenta giorni alla nascita dell'undicesimo figlio di Erelal, ma la drow si rifiuta di permettere alla gravidanza di interferire con il suo lavoro: la distruzione della Casata Auvryndar e la conquista di Sottomonte. Dopo avere subito una serie di sconfitte militari, Erelal non è dell'umore giusto per ricevere visite e suo fratello deve ancora tenere fede alla promessa di assoggettare i minotauri del Livello del Labirinto. I visitatori che devono sbrigare affari o hanno lamentele da esporre a Erelal vengono liquidati nel minor tempo possibile. Chi si presenta per discutere con lei di affari frivoli viene rimproverato, minacciato e allontanato dopo un'intimazione a non disturbare la sacerdotessa mai più.

Se Erelal viene minacciata, cerca di evocare un demone **yochlol** a sua difesa. Se il santuario di Lolth in questa camera è intatto, l'evocazione ha una probabilità di riuscita del 90 per cento. Erelal ostacola poi i suoi nemici con un incantesimo *oscurità*, prima di dirigersi verso l'uscita più sicura. I ragni giganti che evoca grazie all'incantesimo *evoca animali* usano la vista cieca per bersagliare i nemici immersi nell'oscurità magica. Se la sua sconfitta è inevitabile e la fuga si rivela impossibile, Erelal fa tutte le concessioni che deve pur di salvare se stessa e il nascituro.

Il fratello maggiore di Erelal è avvolto in una lunga tunica grigia decorata con ricami neri a forma di ragnatela. Drivvin ha convinto sua sorella di avere il potere di assoggettare i minotauri, cosa che permetterebbe alla Casata Freth di sconfiggere le forze della Casata Auvryndar e di consolidare il potere a Sottomonte. Tuttavia, ha poi scoperto di non poter evocare un demone goristro con le sue sole forze e ha capito che accettare l'offerta di Halaster e la sua promessa di assistenza è l'unico modo per portare a termine il suo piano. Drivvin sa che se lascia sua sorella per diventare l'apprendista di Halaster, anche se in ultima analisi lo fa per il bene della sacerdotessa, sarà espulso dalla sua famiglia. Drivvin sta aspettando il momento giusto per dare la notizia a sua sorella, che dopo le recenti sconfitte per mano della Casata Auvryndar sta cedendo alla disperazione.

Drivvin è un drow **arcimago**, con le modifiche seguenti:

- È neurale malvagio.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Parla l'Abissale, il Comune, l'Elfico, il Goblin, il Nanico e il Sottocomune. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non può essere addormentato tramite la magia. Possiede scurovisione entro un raggio di 36 metri. Può lanciare come incantesimi innati *luci danzanti* a volontà e *levitazione* (solo su se stesso), *luminescenza* e *oscurità*, una volta al giorno ciascuno. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (CD 15 del tiro salvezza degli incantesimi). Finché è esposto alla luce del sole, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
- Ha lanciato *vuoto mentale* su se stesso.
- Una volta al giorno, con un'azione, Drivvin può evocare un demone con un grado di sfida pari o inferiore a 6. Il demone evocato appare in uno spazio libero entro 18 metri da lui, funge da suo alleato e non può evocare altri demoni. Il demone evocato rimane finché Drivvin non lo congeda con un'azione o finché esso stesso non scende a 0 punti ferita.

Se ha inizio un combattimento in quest'area, Drivvin usa la sua prima azione in combattimento per lanciare *fermare il tempo*. Usa il tempo extra che ottiene dall'incantesimo per evocare un **barlgura** e lanciare *scudo di fuoco* su se stesso, nonché *armatura magica* e *pelle di pietra* se non l'ha già fatto. Drivvin combatte fino alla morte pur di difendere sua sorella.

Santuario di Lolth. Questo santuario assomiglia a una gabbia alta 1,8 metri di ragnatele d'argento levigato dotata di delicate porte su cardini. La gabbia d'argento è fusa alla parete e non può essere rimossa. La gabbia contiene una statua d'ossidiana alta 90 cm che raffigura Lolth nella sua forma di drow. La statua è sporca di sangue sacrificale e un pugnale d'ossidiana incrostato di sangue giace ai suoi piedi.

Se una creatura rimuove la statua dal santuario, contrae immediatamente una malattia chiamata devastazione vischiosa. La malattia dura 7 giorni o finché non viene curata con un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia analoga. Una creatura afflitta dalla devastazione vischiosa inizia a perdere sangue inesorabilmente e subisce svantaggio alle prove di Costituzione e ai tiri salvezza su Costituzione. Inoltre, ogni volta che la creatura subisce danni, è stordita fino alla fine del suo turno successivo.

Tesoro. Erelal indossa una collana di platino a forma di ragnatela da cui pendono dei minuscoli ragni neri di cristallo (2.500 mo).

La statua di Lolth pesa 125 kg e vale 2.500 mo come oggetto d'arte. Il pugnale di ossidiana nel santuario vale 250 mo.

L'elegante brocca di cristallo nell'armadietto dei vini vale 250 mo, ma è molto fragile.

Drivvin indossa un anello di ferro che funge da anello di controllo per il ragno di ferro nell'area 12b.

Conseguenze

Se i personaggi non riescono a sconfiggere Drivvin Freth, il drow arcimago accetta di servire Halaster come apprendista in cambio dell'aiuto del Mago Folle per evocare e vincolare un goristro. Il rituale di evocazione richiede 30 giorni di preparazione e viene celebrato da Drivvin e da Halaster nel cortile della fortezza drow.

Quando il demone appare, Halaster lo intrappola in un rubino da 5.000 mo e offre la gemma a Drivvin. Protetto da un incantesimo *invisibilità*, Drivvin porta la gemma nell'area 8a e la infrange, liberando il goristro in quel luogo. Scambiando il demone per un emissario di Baphomet, i minotauri lo osservano mentre divora le carogne accumulate nell'area 8a. Quando non ha più carogne di cui cibarsi, inizia a divorare tutto ciò che riesce a uccidere. Una volta appagata la sua fame, il demone invia i minotauri che ora lo servono a uccidere tutti coloro che si trovano sul livello 11 per portargli altro cibo. Il goristro considera tutti i drow che indossano il simbolo della Casata Freth suoi alleati e ordina ai suoi minotauri di avanzare e distruggere tutte le altre creature.

Se Erelal Freth sopravvive, dà alla luce la sua ottava figlia, Amalica, e continua a muovere guerra contro la Casata Auvryndar e i suoi alleati. La nascita di Amalica è considerata un segno del favore di Lolth, rafforza la determinazione della Casata Freth e volge le sorti dello scontro a suo favore: diverse casate in precedenza alleate con gli Auvryndar cambiano fazione e inviano i loro emissari a Erelal assieme a ricchi doni per la neonata benedetta.

Se Erelal e Drivvin muoiono, gli alleati della Casata Freth abbandonano rapidamente la casata nel timore che Lolth abbia voltato le spalle ai Freth. Senza quegli alleati, la Casata Freth si indebolisce troppo e non è più in grado di difendersi nemmeno dai minotauri vicini. I sopravvissuti si rintanano nella fortezza, mentre alcuni emissari vengono inviati nell'Underdark in cerca di rinforzi, ma quei rinforzi non arriveranno in tempo se Vlonwelv Auvryndar (vedi il livello 10) è in grado di dire la sua.



Livello 13: Il Cimitero di Trobriand

Trobriand, noto come il Mago di Metallo, si è specializzato nella fabbricazione di costrutti di metallo. Questo livello funge da suo laboratorio, campo di collaudo e discarica. Trobriand lo visita di persona raramente e preferisce restare vicino al suo maestro, Halaster, sul livello 23. Il Cimitero di Trobriand è concepito per quattro avventurieri di 12° livello. I personaggi che superano le sfide di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare al 13° livello.

Cosa Si Annida Qui?

Questo livello è popolato dai costrutti magici di Trobriand. In mezzo a loro vive anche uno gnomo di nome Zox Clammersham. A volte gli hobgoblin del livello 14 si intrufolano nel Cimitero di Trobriand per rubare qualche rottame metallico su ordine dei loro signori, i giganti del fuoco, e per tentare di impossessarsi dell'anello che Zox usa per comandare molti costrutti del dungeon.

Scaladar

I costrutti più noti che occupano il Cimitero di Trobriand sono gli scaladar (vedi l'appendice A). Queste creature, simili a enormi scorpioni dagli artigli devastanti e dal pungiglione elettrificato, agiscono autonomamente finché non sono obbligati a obbedire agli ordini di una creatura che indossi uno degli anelli di controllo metallici di Trobriand.

Verme Scavatore

Trobriand ha modellato questa macchina scavatrice lunga 30 metri e del diametro di 4,5 metri ispirandosi a un verme purpureo. Se Trobriand non gli ordina di fare altrimenti, il verme si aggira senza mai fermarsi nei tunnel e nelle trincee già scavate. Attacca senza pensare chiunque incontri sul suo cammino e di tanto in tanto si spinge fino al livello 12 o al livello 14. I personaggi lo sentiranno arrivare ben prima di vederlo.

Il verme ha un grado di sfida pari a 16 (15.000 PE) ed è un **verme purpureo**, con le modifiche seguenti:

- Il verme è un costrutto.
- Possiede immunità ai danni psichici e da veleno, nonché ai danni contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici con armi non di adamantio.
- Possiede immunità all'indebolimento e alle condizioni di accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono e spaventato.
- Il verme recupera 10 punti ferita all'inizio di ogni suo turno, se possiede almeno 1 punto ferita.
- Le sue opzioni di attacco Multiattacco e Morso sono sostituite dalle opzioni descritte di seguito.

Multiattacco. Il verme effettua due attacchi: uno con le fauci trituranti e uno con il pungiglione.

Fauci Trituranti. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (3d8 + 9) danni taglienti.

Zox Clammersham

Un ingegnoso gnomo delle rocce di nome Zox Clammersham è l'unico sopravvissuto di un vecchio gruppo di avventurieri che intraprese una spedizione fallimentare a Sottomonte. Dopo la dipartita dei suoi amici, Zox è riuscito a impossessarsi di un anello che gli permette di controllare gli scaladar e ha messo i costrutti al lavoro per costruire un

congegno che egli chiama il Simulacrux. In teoria questo congegno dovrebbe creare un simulacro di qualsiasi scaladar che vi passi attraverso. Zox non ha intenzioni malvagie: ha semplicemente bisogno di più scaladar per costruire tutte le cose che ha in mente di costruire.

Hobgoblin Predatori

L'abbondanza di materiale riciclabile su questo livello non è passata inosservata ai giganti del fuoco del livello 14, che inviano gli hobgoblin al loro servizio a rubare i rottami di metallo, con l'intenzione di creare un costrutto gigantesco tutto loro. Gli hobgoblin si muovono in piccole bande e usano alcuni rugginofagi addestrati per distrarre i costrutti di Zox. Questi predatori sono di indole violenta, ma i personaggi più astuti potrebbero trovare il modo di trattare con loro.

Gli hobgoblin hanno scoperto di recente in che modo Zox riesce a controllare gli scaladar e ora mirano a uccidere lo gnomo per impossessarsi del suo anello di controllo, ma almeno fino ad ora, Zox è riuscito a sfuggire a tutti gli hobgoblin inviati a ucciderlo.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 13. Tranne dove specificato diversamente, i tunnel che collegano le varie caverne sono alti 9 metri.

1. Tunnel e Trincee

Il verme scavatore di Trobriand ha creato dei tunnel che collegano questo livello ai livelli 12 e 14. Il verme ha scavato anche delle trincee profonde 6 metri attraverso le aree 2 e 11 di questo livello. Le pareti di questi tunnel e trincee sono diventate lisce a seguito del ripetuto passaggio del verme. Per scalare un tunnel o una trincea senza la magia o senza attrezzatura da scalatore, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20.

Le trincee sono attraversate da ponti di pietra arcuati in tre punti. Un personaggio può tentare di balzare giù da un ponte per atterrare sul dorso del verme scavatore nel momento in cui quest'ultimo passa sotto il ponte. Se un personaggio tenta di farlo, deve effettuare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15. Se ha successo, attera sul dorso del verme senza subire danni o cadere a terra prono. Se fallisce la prova, scivola e cade giù dal verme, atterrando prono nella trincea e subendo 10 (3d6) danni contundenti dalla caduta.

2. Caverna Grande

Questa caverna alta 36 metri ferve di attività.

2a. Simulacrux

Simulacrux. Una trincea profonda 6 metri circonda un arco di metallo alto 30 metri e completato solo a metà che si innalza al centro di una distesa di rottami.

Costruttori. Quattro **scaladar** (vedi l'appendice A) trascinano nuovi pezzi di metallo sull'arco e li saldano alla struttura. La caverna è immersa nell'oscurità, se si eccettuano le luci intermittenti e le scintille di saldatura dei pungiglioni caudali dei costrutti.

Arbaleste. Una dozzina di arbaleste (si usano le statistiche di un **quadrone**) svolazza intorno all'arco. Ogni arbalesta assomiglia a una balestra a ripetizione troppo cresciuta, dotata di ali meccaniche e quattro gambe di metallo articolate.

Zox Clammersham usa gli scaladar sotto il suo controllo per costruire il Simulacrux e difenderlo, qualora dovesse essere attaccato. Il Simulacrux è concepito per replicare gli scaladar grazie a una variante dell'incantesimo *simulacro* che usa come componente la ruggine al posto della neve. Mancano ancora molti mesi al completamento dell'arco ed è probabile che non funzioni come previsto. Un personaggio può intuire la funzione dell'arco effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 30.

Il Simulacrux è un oggetto Mastodontico con CA 19, 400 punti ferita, immunità ai danni psichici e da veleno e immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici con armi non di adamantio. La distruzione dell'arco segna a tutti gli effetti la fine del progetto, poiché a Zox manca la determinazione di ricominciare tutto da capo.

Il Simulacrux distorce la magia nelle sue vicinanze. Ogni incantesimo lanciato entro 9 metri dall'arco innesca automaticamente un impulso di magia selvaggia, il cui effetto è determinato tirando un dado percentuale e consultando la tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" nella sezione "Stregone" nel capitolo 3 del *Player's Handbook*.

I rottami di metallo attorno all'arco sono considerati terreno difficile per tutte le creature, ad eccezione degli scaladar.

2b. Avanguardia degli Hobgoblin

Un **hobgoblin capitano** di nome Kurlog ha guidato una forza di sette **hobgoblin** fino a questo luogo. Gli hobgoblin si sono rifugiati dietro le barricate di rottami metallici che hanno frettolosamente eretto lungo la cornice nordovest che si affaccia sulla trincea.

Gli hobgoblin intendono attirare Zox Clammersham allo scoperto, sconfiggerlo, impossessarsi dell'anello con cui controlla gli scaladar e riportare l'anello a Dominio Incoronato, l'hobgoblin signore della guerra sul livello 14. Kurlog accetta ogni ragionevole offerta di aiuto per completare questa missione. Gli sarebbe particolarmente utile che qualcuno abbattesse le arbaleste a guardia del Simulacrux.

2c. Detriti

Rottami. Questa sezione della caverna è disseminata dei resti di vari macchinari rotti.

Cadaveri. I corpi senza vita di due ogre che indossano armature di ferro giacciono in mezzo ai detriti di metallo, crivellati da dozzine di quadrelli da balestra di metallo.

Gli ogre erano al servizio degli hobgoblin fino a qualche giorno fa, quando sono stati abbattuti dalle arbaleste di Zox.

3. Discarica

Vespe di Metallo. Cinque vespe giganti fatte di metallo (vedi "Vespe di Metallo" più sotto) ronzano per questa caverna alta 15 metri.

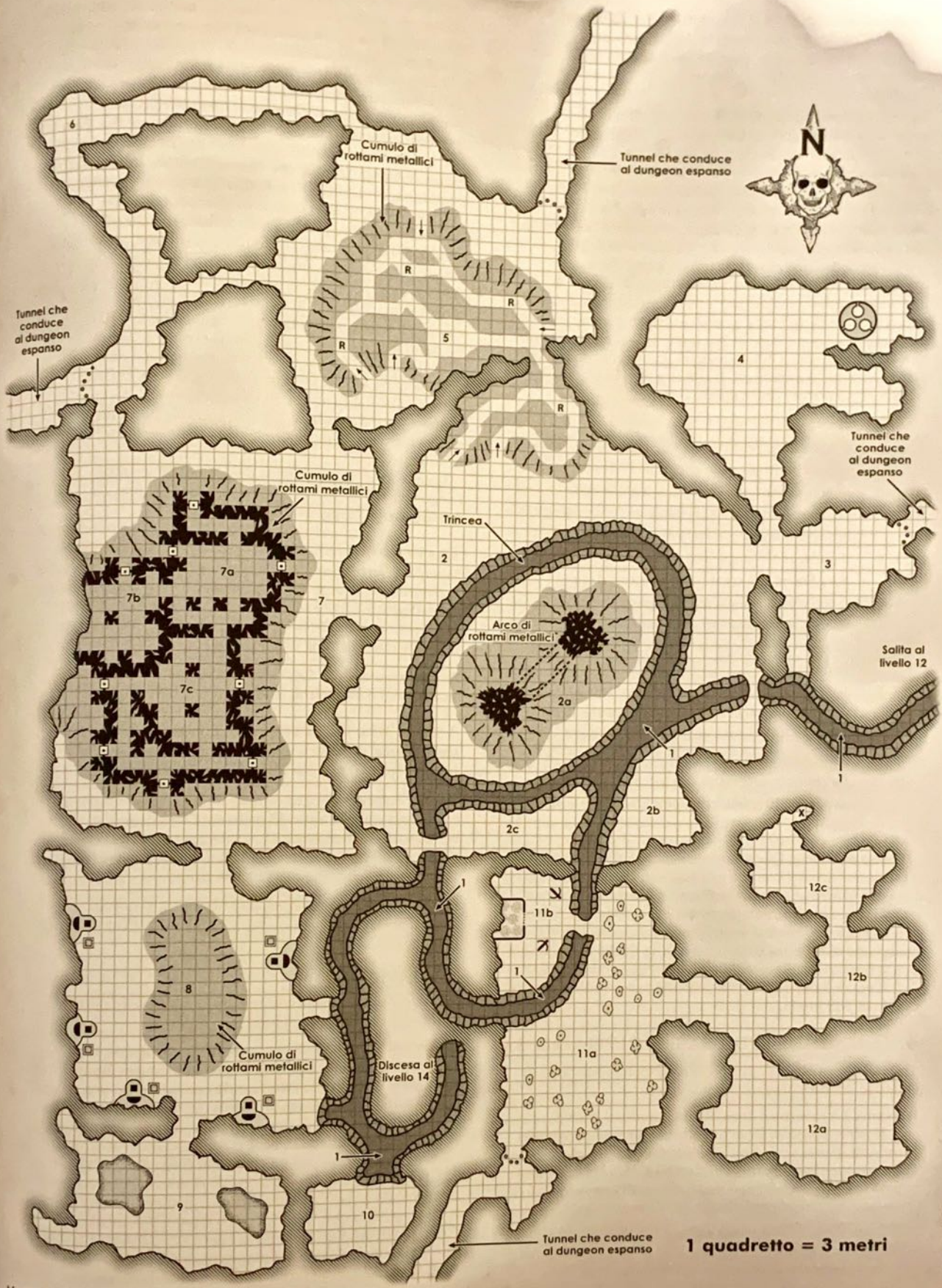
Rottami Scartati. Numerose strutture di metallo incomplete, distrutte o arrugginite giacciono disseminate sul pavimento. Tra i rottami, sono stati nascosti due oggetti magici scartati (vedi "Tesoro" più sotto).

Rugginofagi. Tre **rugginofagi** si ingozzano dei cumuli di rottami. Sono troppo distratti dall'abbondanza di cibo per costituire una minaccia seria e combattono solo per difendersi.

Vespe di Metallo

Le vespe di metallo sono programmate per attaccare gli umanoidi Medi; ignorano le altre creature, a meno che non siano attaccate. Sono **vespe giganti**, con le modifiche seguenti:

- Le vespe sono costrutti con CA 16 (armatura naturale), 24 punti ferita ciascuna e scurovisione entro un raggio di 18 metri.



Mappa 13: Il Cimitero di Trobriand

- Possiedono immunità ai danni psichici e da veleno, nonché immunità alle condizioni di affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato e spaventato.

Tesoro

Tra i vari macchinari scartati si trovano un paio di invenzioni recuperabili. Il DM può aggiungere altre invenzioni di sua creazione.

Dodecaedro del Fato. Questo dado di metallo a 12 facce, un oggetto meraviglioso raro, ha un diametro di 30 cm e sui lati pentagonali sono incise le cifre da 1 a 12. Il dodecaedro contiene un meccanismo arcano a ingranaggi che ronza e scatta ogni volta che il dado viene tirato.

Il dodecaedro può essere scagliato a una distanza massima di 18 metri con un'azione. Quando il dado si ferma dopo avere rotolato sul terreno per almeno 3 metri, si verifica un effetto magico casuale. Se un effetto richiede un bersaglio e non c'è alcun bersaglio valido entro gittata, non succede niente. Gli incantesimi lanciati dal dodecaedro non richiedono componenti. Il DM tira un d12 e consulta la tabella seguente per determinare l'effetto:

d12	Effetto
1–2	Il dodecaedro esplode ed è distrutto. Ogni creatura entro 6 metri dal dado che esplode deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13: se fallisce, subisce 40 (9d8) danni da forza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
3–4	Il dodecaedro lancia *luce* su se stesso. L'effetto dura finché una creatura non tocca il dado.
5–6	Il dodecaedro lancia *raggio di gelo* (+5 al tiro per colpire), bersagliando una creatura casuale entro 18 metri che non abbia copertura totale contro l'attacco.
7–8	Il dodecaedro lancia *stretta folgorante* (+5 al tiro per colpire) sulla creatura successiva che lo tocca.
9–10	Il dodecaedro lancia *oscurità* su se stesso. L'effetto ha una durata di 10 minuti.
11–12	La creatura successiva che tocca il dodecaedro ottiene 1d10 punti ferita temporanei che durano per 1 ora.

Globo del Gong. Questo oggetto meraviglioso comune è un globo cavo del diametro di 12,5 cm che pesa 2,5 kg. Il guscio esterno è composto di anelli di bronzo intaccati, che possono essere ruotati in modo da allineare le tacche con un'azione. Quando questo accade, il globo emette il rimbombo di un gong e continua a farlo finché le tacche non vengono disallineate. I colpi di gong sono intervallati di 6 secondi l'uno dall'altro e possono essere uditi entro un raggio di 180 metri.

4. Macchina Odiosa e Molto Grossa

Trobriand usa questa caverna alta 15 metri come area di collaudo dei suoi progetti più pericolosi.

Rottami. La caverna è annerita da numerosi falò ed esplosioni passate. Il pavimento è disseminato dei resti infranti di uno scaladar e di altri costrutti irriconoscibili.

Calpestatore Folgorante. Un marchingegno Mastodontico fatto di legno, metallo e pietra torreggia all'interno dell'alcova nordest (non è visibile dall'ingresso della caverna).

Il Calpestatore Folgorante è costituito da una piattaforma discoidale del diametro di 9 metri montata su sette gambe meccaniche. Dalla piattaforma spuntano tre torrette sferiche, ciascuna dotata di una bocchetta di ottone. L'intera costruzione è alta 6 metri. Il modulo di controllo è una camera oscurata dalla vista al centro della struttura, annidata tra le tre torrette.

Il Calpestatore ha vista cieca entro un raggio di 18 metri ed è cieco oltre quel raggio. Si attiva quando una creatura giunge entro 18 metri da esso e, una volta attivato, tenta di distruggere tutte le creature nella caverna. Non può inseguire le creature al di fuori della caverna, in quanto è troppo grande per varcare l'uscita. I personaggi guadagnano 11.500 PE se lo disattivano o lo sconfiggono.

Il Calpestatore è un costrutto Mastodontico con immunità ai danni psichici e da veleno, nonché alle condizioni di accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato e spaventato. Possiede una velocità base sul terreno di 12 metri. Il corpo principale (il disco con le torrette) ha CA 18 e 300 punti ferita. Le gambe possono essere attaccate separatamente: ognuna ha CA 20 e 50 punti ferita. Quando una gamba scende a 0 punti ferita, è disattivata e il Calpestatore può usare una reazione per staccarla dal corpo principale. Ogni volta che una delle gambe è disattivata, la velocità base sul terreno del Calpestatore è ridotta di 3 metri. L'intero marchingegno cade a terra e si disattiva se quattro delle sette gambe sono disattivate.

I punteggi di caratteristica del Calpestatore sono i seguenti: Forza 23, Destrezza 10, Costituzione 20, Intelligenza 1, Saggezza 1, Carisma 1.

Tratti del Calpestatore Folgorante

Superficie Elettrificata. Se una creatura termina il proprio turno a contatto con il corpo del Calpestatore (il disco o le torrette), deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Forma Immutabile. Il Calpestatore è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Azioni del Calpestatore Folgorante

Multiattacco. Il Calpestatore effettua tre attacchi con la Torretta Folgorante e due attacchi con Calpestare.

Torretta Folgorante. La torretta spara un fulmine magico contro una creatura entro 18 metri dal Calpestatore. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 44 (8d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Calpestare. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Contromisure

Il Calpestatore e i suoi elementi possono essere disattivati o distrutti nei modi seguenti.

Modulo di Controllo. Una creatura in cima o sopra la piattaforma del Calpestatore può individuare il suo modulo di controllo effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) o di Saggezza (Percezione) con CD 15. Con un'azione, un personaggio può cercare di aprire il pannello di accesso al modulo di controllo, strappandolo via con una prova di Forza (Atletica) con CD 25 effettuata con successo o rimuovendolo usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Dietro il pannello, incassata nel pavimento del modulo di controllo, c'è una semisfera di cristallo pulsante del diametro di 1,5 metri, dotata di CA 10, 25 punti ferita e immunità ai danni psichici

e da veleno. La distruzione della semisfera di cristallo disattiva il Calpestatore.

Torretta Folgorante. Un personaggio può tentare di tappare la bocchetta di una torretta folgorante con una roccia del peso di 5 kg o un oggetto simile, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Una torretta tappata non può sparare fulmini finché una creatura non usa un'azione per rimuovere l'ostruzione, effettuando con successo un'altra prova di Forza (Atletica) con CD 15. Il Calpestatore non è in grado rimuovere un'ostruzione da solo.

5. Cunicoli tra i Rottami Metallici

Una montagna di rottami metallici alta 12 metri è attraversata da una serie di cunicoli del diametro di 3 metri. La montagna di rottami metallici si riversa nell'area 2, domina la caverna a nord di quell'area e occupa completamente l'apertura tra le due caverne.

La superficie esterna della montagna di rottami è considerata terreno difficile. Inoltre, ogni creatura che cerchi di scalare il cumulo di metalli acuminati o di camminarci sopra deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15 per evitare di provocare una piccola frana che lo farebbe cadere a terra prono infliggendogli 7 (2d6) danni perforanti.

Le entrate ai cunicoli sono indicate con una freccia sulla mappa 13. I cunicoli contengono quanto segue:

Rugginofagi. Un **rugginofago** si ingozza dei rottami metallici in ognuno dei quadretti indicati con una R sulla mappa.

Camera Centrale. Al centro dei cunicoli si apre una camera larga 9 metri, lunga 12 metri e alta 3 metri che contiene quattro hobgoblin morti. Dieci **figli della lava** (vedi l'appendice A) si nascondono nelle pareti e si fanno avanti per attaccare chiunque entri nella stanza.

I rugginofagi tendono a ignorare le creature che si tengono a debita distanza da loro. Se però un personaggio indossa un'armatura di metallo o porta uno scudo di metallo e giunge entro 1,5 metri da un rugginofago, c'è una probabilità del 30 per cento che la creatura attacchi il personaggio con l'intenzione di divorare l'armatura o lo scudo.

I figli della lava camminano attraverso i rottami metallici come se questi non esistessero. Considerano Zox un amico fidato e, su sua richiesta, attaccano le creature che entrano nella camera centrale. I figli della lava inseguono le creature in fuga fino all'entrata dei cunicoli, prima di scomparire nuovamente tra i rottami di metallo. Finché sono nascosti nelle pareti di metallo, i figli della lava beneficiano di copertura totale.

Gli hobgoblin erano stati inviati a stanare e uccidere Zox Clammersham, ma sono caduti vittime dei figli della lava. Se un personaggio esamina i cadaveri ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10, determina che gli hobgoblin sono stati uccisi due giorni fa. Un'ispezione dei cadaveri degli hobgoblin rivela che uno di loro è in possesso di un ritratto a carboncino di Zox Clammersham, tracciato su un foglio di pergamena accartocciato.

6. Tunnel Posteriore

Cadaveri. Contro le pareti di questo tunnel alto 6 metri, giacciono i cadaveri mutilati di dieci hobgoblin.

Scaladar. Tre **scaladar** (vedi l'appendice A) pattugliano il tunnel.

I tre scaladar vanno a caccia insieme e hanno da Zox l'ordine di uccidere ogni umanoide che incontrano. Se possibile, i personaggi dovrebbero incontrare gli scaladar dopo che hanno avuto tempo di ispezionare i cadaveri degli hobgoblin.

Gli hobgoblin erano stati inviati per trovare e uccidere Zox, ma sono caduti vittime degli scaladar. Se un personaggio esamina i cadaveri ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10, può determinare che gli hobgoblin sono morti da circa una decade. Metà di loro sono stati fatti a pezzi da artigli affilati e gli altri sono morti per le profonde ferite inferte da un lungo pungiglione rovente.

7. Palazzo Clammersham

Soffitto. Il soffitto di questa caverna è alto 27 metri.

Palazzo. Sopra uno strato di rottami metallici contorti alto 6 metri, sorge un palazzo fatiscente fatto di lastre metalliche frastagliate saldate assieme. Sono visibili alcune porte circolari di ferro leggermente rientranti rispetto alle pareti.

Cumulo di Rottami. Lungo le pendici del cumulo di rottami giacciono i cadaveri mutilati di parecchi rugginofagi.

Tratti del Palazzo

Di seguito sono riassunti i tratti strutturali del palazzo.

Soffitti. I soffitti di tutto il palazzo sono altri 6 metri.

Porte. L'accesso al palazzo è bloccato da porte circolari del diametro di 2,1 metri. Ogni porta è fatta di lastre di ferro imbullonate e dotate di maniglie di ferro, cardini di ferro e una solida serratura di ferro. Ogni serratura ha la forma del volto di uno gnomo sorridente a cui manca il naso. Zox porta con sé una tozza chiave di ferro, la cui testa ha la forma di un naso sporgente, in grado di aprire tutte e nove le porte. Zox aveva fabbricato anche una chiave di riserva, ma l'ha persa nel corso di una recente incursione a Sottomonte (vedi il livello 12, area 14).

Un personaggio può tentare di scassinare la serratura di una porta usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile funzionano a questo scopo. Una porta può essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30 e può anche essere distrutta. Ogni porta ha CA 19, 40 punti ferita, una soglia di danno pari a 10 e immunità ai danni psichici e da veleno.

Zox ha lanciato un incantesimo *glifo di interdizione* su ogni porta. Ogni glifo è tracciato sul lato interno della porta, in modo da non poter essere individuato da chi è fuori dal palazzo. Il glifo si innesca quando qualcuno apre la porta senza usare la relativa chiave. Una volta innescato, il glifo diffonde un'ondata di energia magica entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su di esso. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17; se fallisce, subisce 31 (7d8) danni da tuono, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il rumore di un glifo innescato può essere udito in tutta la caverna e nel palazzo. Zox è messo in allarme e aspetta gli intrusi nell'area 7c.

Illuminazione. Gli interni del palazzo sono immersi nell'oscurità. Zox si affida alla scurovisione per vedere.

Pareti. Le pareti del palazzo sono spesse 3 metri e fatte di rottami di metallo ammassati tra barriere interne ed esterne di metallo saldato. La fortezza è priva di finestre, ma un esame accurato delle pareti rivela dei varchi in cui una creatura di taglia Minuscola o una creatura in forma gassosa potrebbe insinuarsi.

7A. Ripostiglio dei Rottami

Zox custodisce in questa stanza i rottami più insoliti, in attesa di trovare un modo creativo per riciclarli. La stanza contiene quanto segue:

Tavolo. Questo tavolo di forma rozzamente esagonale, alto 60 cm e fatto di pezzi di metallo saldati, è coperto di frammenti di macchinari riciclati e avanzi di cibo.

Musica. Una musica tintinnante giunge dall'ingresso a sud (che conduce all'area 7c).

7B. Alloggi Personali

Animale da Compagnia. Un **tasso gigante** rosicchia con gusto un pupazzo di stoffa al centro della stanza.

Mobili. La squallida mobilia include un letto disfatto, un tavolo da disegno e una cassaforte di ferro (vedi "Cassaforte di Ferro" più sotto).

Alcove. Le alcove a sud includono una latrina con un pessimo sistema di scolo e una modesta cucina dove le pentole e le padelle sono incrostate di cibo ammuffito.

Arco. Nella parete ovest è incassato un arco di pietra, decorato con incisioni che raffigurano dei goblin danzanti. Sulla chiave di volta dell'arco, sono scolpite le lettere D e O.

Il tasso gigante combatte solo per difendersi. Se i personaggi usano la magia per comunicare con lui, possono apprendere le informazioni seguenti facendo le domande giuste:

- Zox ha paura dei "mostri che indossano il metallo rosso" (gli hobgoblin) e ha fatto amicizia con "gli uomini che bruciano" (gli azer) e i "sorridenti" (i figli della lava) che vivono nelle caverne circostanti. Zox è protetto da una guardia del corpo di nome Rex.
- Zox normalmente prende il cibo dalla vicina foresta di funghi (vedi l'area 12), ma i "mostri che indossano il metallo rosso" di recente hanno appiccato il fuoco alla foresta.
- La combinazione della cassaforte di Zox è "cane della prateria, vombato, tasso, armadillo, vombato".

Portale Arcuato per il Livello 6. L'arco incassato nella parete ovest è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura situata entro 1,5 metri dall'arco intona una nota musicale "do" o la suona con uno strumento musicale, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 47a del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Cassaforte di Ferro. Questa cassaforte di ferro quadrata con lato di 60 cm pesa 500 kg. Ha CA 19, 50 punti ferita, una soglia di danno pari a 15 e immunità ai danni psichici e da veleno. La serratura mostra i pittogrammi dei seguenti animali scavatori al posto dei numeri: armadillo, cane della prateria, coniglio, gerbillo, scoiattolo, suricata, talpa, tarantola, tasso e vombato.

Se un personaggio passa 1 minuto appoggiando l'orecchio alla porta della cassaforte, può tentare di indovinare la combinazione della serratura, effettuando con successo una prova di Destrezza (Percezione) con CD 25. La combinazione esatta è cane della prateria, vombato, tasso, armadillo, vombato. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile è in grado di aprire la cassaforte.

Tesoro. La cassaforte contiene novanta lingotti d'oro del peso di mezzo chilogrammo (100 mo ciascuno), dieci granati rossi (100 mo ciascuno), una serie di *pigmenti meravigliosi di Nolzur* e il libro degli incantesimi di Zox, a cui mancano la copertina e alcune pagine a seguito degli imprevisti affrontati nel corso delle avventure. Il libro degli incantesimi contiene tutti gli incantesimi preparati da Zox, più *animare oggetti*, *fabbricare*, *glifo di interdizione*, *saltare* e *trucco della corda*.

7C. Laboratorio dell'Inventore

Inventore. Uno gnomo dalla chioma scarmigliata che indossa un grembiule sporco di grasso sopra una veste logora (Zox Clammersham) se ne sta seduto sul tavolo e usa una serie di strumenti da inventore per riparare un carillon Minuscolo che suona una melodia tintinnante.

Guardiano. Rex, un **guardiano protettore** su cui sono dipinte stelle e falci di luna dorate, attende in piedi accanto al tavolo.

Pagine Sparse. Sul pavimento sono disseminati vari fogli pergamenati, su cui sono tracciati i progetti di vari marchingegni metallici (incluso il Simulacrux nell'area 2).

Il guardiano protettore Rex accompagna Zox ovunque si rechi. A differenza della maggior parte dei guardiani protettori, Rex non possiede un amuleto e quindi non può essere comandato da un'altra creatura. Zox ha custodito un incantesimo *invisibilità superiore* nel guardiano protettore.

Zox Clammersham è uno gnomo delle rocce **arcimago**, con le modifiche seguenti:

- Zox è caotico buono.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Parla l'Aquan, l'Auran, il Comune, lo Gnomesco, l'Ignan e il Terran. È Piccolo e ha una velocità base sul terreno di 7,5 metri. È dotato di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.
- Ha preparato l'incantesimo *confusione* al posto di *esilio*.

Zox si è ritirato nel Cimitero di Trobriand dopo che il resto del suo gruppo di avventurieri è caduto preda dei pericoli di Sottomonte. Ha completamente perso la cognizione del tempo: non sa più da quanto tempo i suoi compagni siano periti o per quanto tempo sia rimasto da solo. A Zox non interessa unirsi a un altro gruppo di avventurieri e preferisce lavorare da solo.

Zox porta con sé una chiave che può aprire le porte del palazzo e, al dito medio della mano sinistra, un anello di controllo degli scaladar, che gli consente di comandare gli scaladar di questo livello. Non si separa mai dall'anello e può arrivare al punto di ingoiarlo pur di impedirne il furto. Se attaccato o minacciato, Zox attiva le torrette sferiche della stanza e poi ordina al suo guardiano protettore di attaccare.

Il carillon di Zox non possiede alcuna proprietà magica, a parte quella di suonare una melodia. La musica continua a suonare ininterrottamente, finché il carillon non viene fatto cadere, scosso o maneggiato bruscamente in altri modi. Il carillon è un oggetto Minuscolo con CA 10, 1 punto ferito e immunità ai danni psichici e da veleno. Purché possieda 1 punto ferita, può essere riparato usando gli strumenti da inventore. Per ripararlo, è necessario lavorarci per 10 minuti ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15, nel qual caso la musica ricomincia a suonare.

Zox intende usare il Simulacrux (vedi l'area 2a) per creare abbastanza scaladar da costruire nuove invenzioni e controllare comodamente quello che ora considera il suo dominio. Il più grosso ostacolo al raggiungimento di questo obiettivo è costituito dagli hobgoblin che continuano a rubare i suoi rottami.

8. Fucina

Zox ha convinto le creature che vivono in questa caverna che lui è l'apprendista di Trobriand e quindi merita la loro collaborazione. Questa caverna alta 27 metri e dal soffitto sporco di fuliggine contiene quanto segue:

Forge. Un intenso calore e densi sbuffi di fumo si levano dalle cinque forge che sporgono dalle pareti della caverna, i cui fuochi illuminano la caverna stessa. Un **azer** fabbro è presente accanto a ogni forgia.

Cumulo di Rottami. Un cumulo di rottami metallici alto 6 metri domina la parte centrale della caverna. Al suo interno si nascondono nove **figli della lava** (vedi l'appendice A).

Le rune incise sulle pareti interne di ogni forgia incanalano un flusso di energia magica proveniente dal Piano Elementale del Fuoco. Se una forgia viene distrutta, smette di generare fuoco e calore. Ogni forgia ha CA 17, 80 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Azer

Gli azer sono stati prelevati dal Piano Elementale del Fuoco e portati qui da Trobriand affinché scolpissero il metallo nelle forme desiderate. Spacciandosi per apprendista di Trobriand, Zox ha ordinato agli azer di fabbricare alcune parti del Simulacrux (vedi l'area 2a) e di altri suoi progetti speciali. Gli azer conoscono la funzione del Simulacrux (replicare gli scaladar), ma sono erroneamente convinti che Zox lo stia costruendo su ordine di Trobriand e non di sua iniziativa. Gli azer trovano Zox frustrante, in quanto lo gnomo è confusionario e li fa lavorare su più progetti alla volta. Detestano decisamente gli hobgoblin, che derubano il loro metallo.

Un personaggio può convincere un azer a intraprendere un nuovo progetto effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 19. Gli azer lavorano gratuitamente e possono fabbricare un'arma di metallo o uno scudo di metallo funzionale in 1d6 giorni, oppure un'armatura di metallo funzionale in 3d6 giorni.

Gli azer non sono una minaccia. Se i figli della lava attaccano il gruppo, gli azer non si uniscono allo scontro e preferiscono osservare la scena a debita distanza.

Figli della Lava

I figli della lava possono passare attraverso il metallo come se non esistesse. Quelli di quest'area si nascondono tra i rottami metallici e ne escono per attaccare qualsiasi creatura, a eccezione di Zox o degli azer, che giunga entro 1,5 metri dal loro cumulo di rottami.

9. Pozze di Metallo

Questa caverna è alta 9 metri e contiene due pozze profonde 3 metri di metallo liquido scintillante che sgorga dal Piano Elementale della Terra. La pozza ovest contiene ferro liquido, mentre quella est contiene acciaio liquido. Nonostante il metallo sia liquefatto, risulta freddo al tocco. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una forte aura magica di trasmutazione emanata da ogni pozza. A prescindere dalla quantità di metallo che viene rimossa da una pozza, la sua profondità non cambia mai.

Il metallo rimosso da una pozza si solidifica all'istante e diventa rigido e immutabile come il ferro battuto o l'acciaio temprato. Il metallo si indurisce istantaneamente non appena esce dalla pozza e forma un rivestimento rigido attorno a tutto ciò che era stato immerso nella sua versione liquida. Per rimuovere a viva forza il rivestimento di metallo indurito, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 23.

Chi conosce la procedura giusta può estrarre metallo dalle pozze in forma di cubi. Una creatura può apprendere il metodo lanciando *identificare* su una pozza o chiedendo a Zox. Una creatura deve posizionare una o più mani entro 30 cm dalla superficie della pozza e recitare la formula seguente in Terran: *agrach taar azlach* (che, tradotto approssimativamente in Comune, significa "dalla forma all'informe"). Questo fa emergere dalla pozza del metallo liquido, che si indurisce in un cubo solido con spigolo di 30 cm e fluttua senza peso nell'aria al di sopra della pozza, dove chiunque può afferrarlo. L'atto di chiamare a sé uno di questi cubi è magicamente stancante e una creatura subisce un livello di indebolimento quando lo fa.

Un minuto dopo essersi indurito, il cubo riacquista il suo peso. Un cubo di ferro o di acciaio con spigolo di 30 cm pesa 250 kg.

10. Caverna del Riposo

Al centro di questa caverna alta 9 metri, sono visibili i resti del falò di un gruppo di avventurieri. La caverna non contiene nessun altro tratto degno di nota.

11. Campo Base degli Hobgoblin

Gli hobgoblin hanno fatto di questa caverna alta 18 metri il loro campo base. Il loro capo, una spietata hobgoblin signora della guerra di nome Yargoth la Demolitrice, risponde a un signore della guerra più potente di lei, chiamato Dominio Incoronato (vedi il livello 14).

11a. Stalattiti e Stalagmiti

Formazioni Rocciose. Le stalattiti variano in altezza dai 3 ai 6 metri e pendono dal soffitto della caverna, mentre le stalagmiti di taglia analoga spuntano dal pavimento.

Mostri. Dietro un gruppo di stalagmiti a nord, si nascondono cinque **cani della morte** addomesticati, quattro **hobgoblin** e l'**hobgoblin signora della guerra** Yargoth la Demolitrice.

Quando Yargoth impartisce l'ordine, lei e i cani della morte si gettano in mischia per combattere mentre gli altri hobgoblin sfruttano la copertura delle formazioni rocciose e scagliano le loro frecce. Anche gli hobgoblin nell'area 11b si uniscono alla battaglia caricando, mirando e facendo fuoco con i cannoni fiammeggianti in quell'area.

Se i personaggi scelgono di parlamentare con Yargoth, la hobgoblin suggerisce di unire le forze e di assaltare la fortezza di Zox. Yargoth sa che le porte della fortezza sono chiuse a chiave e protette da trappole magiche, e che Zox è protetto da un alto costrutto simile a un golem (il guardiano protettore Rex). Yargoth vuole l'anello di controllo degli scaladar in possesso di Zox, come ricompensa per i suoi sforzi; se i personaggi accettano di aiutarla, sono liberi di rivendicare qualsiasi altra cosa trovino nella fortezza. Yargoth tiene fede alla sua parte del patto, purché i personaggi facciano altrettanto.

11b. Fuoco e Ruggine

Difese. Sei **hobgoblin** montano la guardia accanto a un paio di cannoni fiammeggianti puntati contro un ponte di pietra naturale.

Recinto Illuminato. Un recinto con pareti di pietra alte poco più di 2 metri sporge dalla parete ovest. Al suo interno sono intrappolati quattro **rugginofagi.** Alcune sacche luminose (le ghiandole degli scarabei di fuoco giganti) sono state legate a una corda e appese come decorazioni in cima alle pareti del recinto. Ogni sacca

proietta una luce arancione equivalente a quella di una torcia.

Strumenti. Contro le pareti di questo recinto, sono state appoggiate due aste lunghe 3 metri, con un cappio di corda legato a una delle estremità, e un malridotto scudo torre di legno.

Quando Yargoth dà l'ordine di attaccare, tre hobgoblin che agiscono allo stesso conteggio di iniziativa caricano, mirano e fanno fuoco con ognuno dei cannoni fiammeggianti. Gli hobgoblin hanno scoperto queste macchine d'assedio nel corso della loro prima esplorazione del Cimitero di Trobriand.

Un cannone fiammeggiante è un massiccio marchingegno che scaglia barili di fuoco dell'alchimista che esplodono all'impatto. Prima che sia possibile fare fuoco con una di queste armi, è necessario caricarla e mirare. È richiesta un'azione per caricare l'arma, una per mirare e una per fare fuoco. Accanto a ogni cannone fiammeggiante, sono stati collocati tre barili di fuoco dell'alchimista.

Cannone Fiammeggiante. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni contundenti più 17 (5d6) danni da fuoco e il bersaglio prende fuoco. Finché brucia, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Una creatura può porre fine a questi danni immergendosi nell'acqua o usando un'azione per effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 10 per estinguere le fiamme.

Il recinto di pietra è dotato di un cancello su cardini fatto di solidi pali di legno legati assieme con la corda. Il cancello è tenuto chiuso da una semplice corda annodata. Agli hobgoblin piace tenere i rugginofagi a digiuno per qualche giorno, per poi sguinzagliarli in giro per il livello. I rugginofagi non possono fuggire dal recinto da soli, ma sono attirati dall'odore del metallo. Gli hobgoblin usano lo scudo torre di legno e le aste di 3 metri per spingere i rugginofagi fuori dal recinto e tenerli lontani dalle loro armature di metallo.

Dodici ghiandole di scarabeo di fuoco gigante illuminano il recinto dei mostri. Ogni ghiandola è grande quanto una pagnotta e risplende per 1d3 giorni prima di estinguersi.

12. Paradiso Perduto

Queste caverne alte 12 metri un tempo ospitavano una rigogliosa foresta di funghi e una colonia di pacifici miconidi. Gli hobgoblin hanno massacrato i miconidi e poi hanno incendiato la foresta. In tutte queste caverne, un acre odore di fumo aleggia nell'aria.

12a. Foresta Sud

Resti Bruciati. I gambi anneriti e fumanti degli zurkh, i cui cappelli sono stati distrutti dalle fiamme, si ergono tra i resti carbonizzati di quelli che un tempo erano giardini di funghi meticolosamente curati.

Cadaveri. Tra i resti distrutti dei funghi, giacciono i cadaveri carbonizzati di 1d4 scarabei di fuoco giganti, 1d6 miconidi germogli e 1d8 miconidi adulti. Dai cadaveri degli scarabei di fuoco sono state rimosse le ghiandole.

Se un personaggio ispeziona i cadaveri ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15, può determinare che gli scarabei e i miconidi sono stati uccisi da armi taglienti e frecce e poi sono stati bruciati.

12b. Foresta Centrale

Quest'area possiede gli stessi tratti dell'area 12a.

12c. Foresta Nord

I tratti di quest'area sono simili a quelli dell'area 12a, a cui si aggiunge il corpo di una **miconide sovrana** alta 2,4 metri che giace tra gli altri cadaveri, trafitta da molte frecce degli hobgoblin e bruciata come gli altri cadaveri. Se la sovrana viene toccata, un fremito di vita la riscuote, essendosi stabilizzata a 0 punti ferita. Se riceve cure magiche, si risveglia ed espelle una nube di spore comunicanti per comunicare con i suoi salvatori. Se il gruppo cura la sovrana, ottiene 450 PE.

La miconide sovrana, Chanterella, possiede un cappello giallo sgargiante e un corpo giallo increspato, parzialmente bruciacchiato dalle fiamme. Racconta ai personaggi l'orribile attacco degli hobgoblin e piange la distruzione della sua colonia. In cenno di gratitudine per l'aiuto ricevuto, la sovrana consegna ai personaggi il suo tesoro nascosto (vedi "Tesoro" più sotto). Chanterella incoraggia poi i personaggi a mettersi in cerca di Zox, se hanno bisogno di alleati. La miconide ha un'alta opinione dello gnomo.

Chanterella non abbandona queste caverne. Sebbene la sua colonia sia stata spazzata via, la miconide sovrana vuole tentare di fare ricrescere la foresta di funghi. Dopo avere aiutato i personaggi per quanto le è possibile, li saluta e li invita a tornare ogni volta che vogliono.

Tesoro. Una chiazza quadrata con lato di 3 metri e spessa 30 cm di muffa viola luminosa, ma annerita dalla fuliggine, copre il soffitto dell'alcova nord (contrassegnata con una X sulla mappa 13). Sotto la muffa sono sepolti due fiaschi, uno contenente una *pozione di diminuzione* e l'altro una *pozione di longevità*. Chanterella ha fatto crescere la muffa viola e può ordinarle silenziosamente di protendere i suoi tentacoli viscosi per abbassare le pozioni a portata di mano.

La luce del sole, qualsiasi effetto che curi le malattie o qualsiasi effetto che infligga danni radiosi o necrotici distruggono la muffa. Se la muffa viene distrutta quando le pozioni si trovano ancora nascoste sotto la sua massa, le pozioni cadono a terra e si frantumano. Un personaggio nell'alcova può usare una reazione per cercare di afferrare una opzione in caduta: ci riesce se supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 11.

Conseguenze

La sconfitta degli hobgoblin riporta la calma su questo livello per una decade. Poi Dominio Incoronato invia altri hobgoblin predoni dal Dominio di Arcturia (il livello 14) per raccogliere altro metallo da consegnare ai giganti del fuoco suoi padroni (a meno che nel frattempo i personaggi non portino lo scontro fino a lui).

Servono lunghi mesi di lavoro per completare la costruzione del Simulacrux. Se il lavoro sul progetto continua e Zox completa il suo arco, è impossibile sapere se funzionerà come previsto. I simulacri degli scaladar creati dall'arco potrebbero risultare difettosi o incontrollabili. È anche possibile che il Simulacrux riesca a creare dei simulacri di ruggine di altre creature oltre agli scaladar. È altrettanto possibile che il Simulacrux non funzioni affatto, nel qual caso Zox lo farà abbattere e costruirà un'altra mostruosità di metallo al suo posto.

Se la miconide sovrana nell'area 12 è sopravvissuta, diffonde le sue spore e le semina sul terreno bruciato, dando origine a una nuova colonia di miconidi germogli. La foresta di funghi torna a vivere da sola, anche se ci metterà degli anni per tornare rigogliosa.



Livello 14: Il Dominio di Arcturia

Il Dominio di Arcturia è concepito per quattro avventurieri di 13° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare a metà strada per il 14° livello. La lich Arcturia, che risiede al livello 23 di Sottomonte, è una tra i più esperti apprendisti di Halaster, probabilmente la più potente dei Sette, e una vera e propria maestra nella magia di trasmutazione.

Il Dominio di Arcturia è il suo rifugio personale ("dominio" è un termine arcaico con cui indicare i possedimenti di un nobile). Su questo livello è stato nascosto il filatterio di Arcturia e gli avventurieri farebbero bene a trovarlo e a distruggerlo prima di affrontare la lich in battaglia sul livello 23.

Cosa Si Annida Qui?

Il Dominio di Arcturia è stato conquistato da un gruppo di giganti del fuoco al servizio di Halaster. I giganti del fuoco sono accompagnati da un grosso contingente di hobgoblin. Anche i drow si sono infiltrati in questo livello del dungeon, sebbene non abbiano alcun motivo per scontrarsi con gli avventurieri.

Giganti del Fuoco

La gigantessa del fuoco Emberosa è giunta a Sottomonte assieme a sei dei suoi simili per compiere una missione che innalzerà i giganti del fuoco al vertice dell'ordinamento dei giganti, spodestando i possenti giganti delle tempeste.

Emberosa spera di ottenere una runa di potere creata dai giganti oltre quarantamila anni fa e poi andata perduta. È convinta che i nani abbiano rubato la runa ai giganti e l'abbiano nascosta nelle viscere del Monte Waterdeep. Halaster ha trovato la runa e l'ha nascosta sul livello 23, ma è disposto a separarsene se i giganti del fuoco useranno le loro straordinarie capacità di forgiatori per costruirgli un costrutto gigantesco. I lavori sono iniziati e il costrutto è in corso di assemblaggio nell'area 15.

Per ulteriori informazioni sull'ordinamento dei giganti, vedi la sezione "Gigante" nel *Monster Manual*.

Falange della Testa Mortale

La Falange della Testa Mortale è un contingente di hobgoblin giunto a Sottomonte assieme a Emberosa e ai suoi giganti del fuoco. Questa forza è comandata da un hobgoblin signore della guerra di nome Dominio Incoronato, il figlio ribelle del Signore della Guerra Azrok (vedi il livello 3).

Dominio Incoronato, un devoto seguace dell'uccisore di dèi Maglubiyet, vuole che i giganti del fuoco ascendano al vertice dell'ordinamento dei giganti e sogna che la loro brutale tirannia si estenda a tutto il Faerûn. Si aspetta di svolgere un ruolo importante nell'ascesa e nelle conquiste di Emberosa e ambisce a regnare su ciò che rimarrà della Grande Foresta quando gli elfi e gli altri abitanti silvani saranno stati sterminati e degli alberi resteranno solo i tronconi fumanti.

Dopo il suo arrivo nel Dominio di Arcturia, tuttavia, Dominio Incoronato ha sviluppato delle strane abitudini. Passa sempre più tempo rinchiuso nei suoi alloggi a dare sfogo a una strana e misteriosa ossessione. I suoi seguaci gli restano fedeli, ma iniziano a preoccuparsi per la sanità mentale del loro signore della guerra.

Pattuglie di Hobgoblin

La falange di hobgoblin di Dominio Incoronato ha il controllo di buona parte dei corridoi e delle camere del Dominio di Arcturia. Di conseguenza, gli unici mostri erranti rilevanti sono gli hobgoblin di pattuglia. Una tipica pattuglia è

Trappole di Metamorfosi

Tutto il Dominio di Arcturia è disseminato di trappole magiche concepite per sottoporre gli umanoidi a metamorfosi (le creature diverse dagli umanoidi sono immuni a questi effetti). Queste trappole sono contrassegnate con una M sulla mappa 14. Gli hobgoblin conoscono queste trappole e fanno del loro meglio per evitarle.

Una trappola di metamorfosi è contrassegnata da un glifo quasi invisibile tracciato su una sezione quadrata con lato di 3 metri del pavimento. Se un personaggio cerca trappole nell'area, può individuare il glifo effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Il primo umanoide a passare sull'area quadrata con lato di 3 metri innesca il glifo e deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20, altrimenti sarà trasformato in un mostro con un ammontare medio di punti ferita. Tutti gli oggetti indossati o trasportati dalla creatura vengono assorbiti nella sua nuova forma. La nuova forma è ostile nei confronti di tutte le altre creature e deve attaccare ogni altra creatura che sia in grado di vedere.

Il DM tira un d10 per determinare la nuova forma della creatura:

1. **Chimera**
2. **Cubo gelatinoso**
3. **Elementale del fuoco**
4. **Gorgone**
5. **Manticora**
6. **Orrore uncinato**
7. **Orsogufo**
8. **Otyugh**
9. **Vermeiena**
10. **Viverna**

Quando la creatura trasformata scende a 0 punti ferita, torna alla sua forma originale e si stabilizza a 0 punti ferita.

Una volta che un glifo è stato innescato, scompare e il suo spazio può essere attraversato senza rischi, finché Arcturia non ritiene di doverlo sostituire. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 17) su un glifo lo rimuove.

composta da quattro **hobgoblin**. I loro passi di marcia e le loro armature sferraglianti sono udibili ben prima del loro arrivo, quindi i personaggi non possono essere sorpresi dagli hobgoblin. Un combattimento con una pattuglia metterà sicuramente in allarme le altre creature nelle vicinanze.

Se alcuni hobgoblin sono sconfitti durante una pattuglia, i loro numeri vanno sottratti dalle guardie nell'area 32a.

Casata Freth

Tre drow maghi si sono infiltrati nel Dominio di Arcturia nella speranza di impossessarsi di potenti magie sufficienti a conquistare gli altri livelli di Sottomonte. Questi drow appartengono alla Casata Freth (vedi il livello 12). Evitano gli scontri diretti con gli avventurieri e cercano invece di spingerli a scontrarsi con i giganti del fuoco e gli hobgoblin.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 14.

1. Entrata al Dominio di Arcturia

Queste caverne si trovano all'estremità del tunnel creato dal verme scavatore che scende dal livello 13.

1a. Tunnel del Verme

Il verme scavatore sul livello 13 di tanto in tanto scende quaggiù, strisciando intorno a una colonna di roccia centrale prima di risalire al livello superiore. Questa colonna sorregge il soffitto della caverna, alto 9 metri. La caverna ha anche i tratti seguenti:

Doppia Porta. Gli stipiti di questa doppia porta sono decorati con incisioni che mostrano teschi brulicanti di vermi. Sull'architrave, è installato un sostegno per torce che sembra una mano scheletrica e sul cui palmo è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*.

Mostri. Un paio di stalagmiti si ergono ai fianchi della doppia porta. Dietro a ogni stalagmite, si nascondono un **drow mago** e un **quasit** entrambi invisibili.

Formazioni Rocciose. Lungo i bordi della caverna si ergono altre stalattiti e stalagmiti. Altre di queste formazioni riempiono una caverna più piccola a sudest (area 1b).

I due drow maghi (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) sono due maschi di nome Hulziin e Yrrprek. Ognuno porta sul mantello un fermaglio su cui è inciso il simbolo della Casata Freth. Sono arrivati qui poco prima degli avventurieri e hanno lanciato *invisibilità superiore* su se stessi. I drow e i due quasit loro compagni cercano di rimanere nascosti e consentono agli avventurieri di entrare nel Dominio di Arcturia prima di loro. Una volta avuta la conferma che la via è libera, passano attraverso le aree 3 e 35 e si dirigono verso l'area 38.

Uno dei loro simili, Vanar, era partito in avanscoperta ed è già sgusciato all'interno. I personaggi potrebbero incontrarlo assieme al suo demone d'ombra nell'area 29.

1b. Stalattiti e Stalagmiti

Questa caverna umida e gocciolante contiene una vera e propria foresta di stalagmiti e stalattiti.

1c. Caverna a Forma di Artiglio

I drow hanno nascosto alcune scorte nel braccio più lungo di questa caverna, che altrimenti rimane vuota. Un'ispezione rivela tre zaini fatti di ragnatele intessute. Ogni zaino contiene una gavetta, 10 giorni di razioni (funghi e muschio essiccati e uova sode di cockatrice), 15 metri di corda di seta di ragno e un otre pieno d'acqua ricavato dalla vescica di una lucertola.

2. Caverne Naturali

Questa piccola rete di caverne si trova all'esterno del dungeon vero e proprio e funge da dimora per uno dei mostruosi esperimenti di Arcturia.

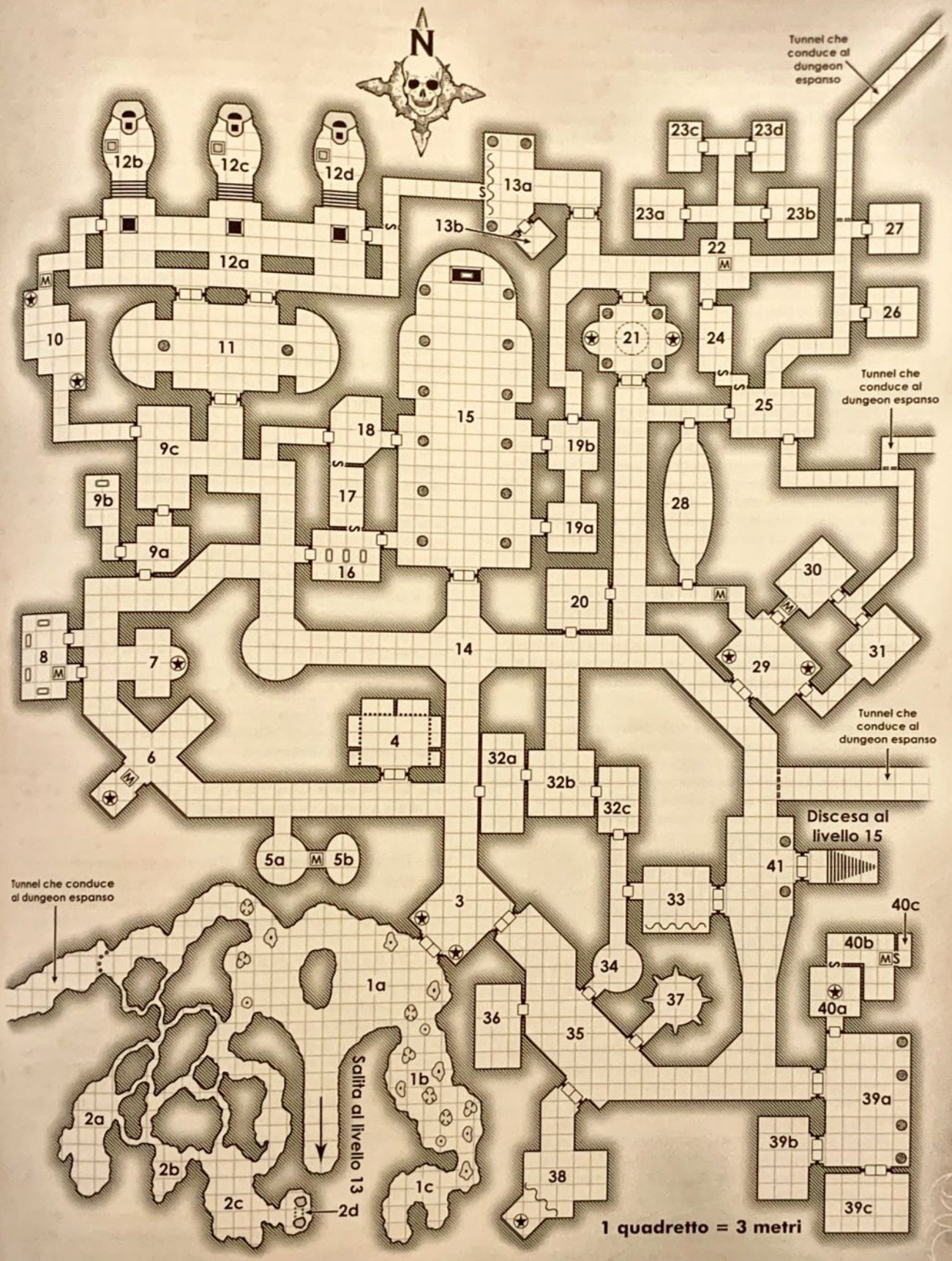
2a. Duergar Deforme

I personaggi che entrano in questa caverna vengono presto attaccati da un duergar orrendamente deformato. La creatura si è ingrandita fino a un'altezza di 2,7 metri.

Un tempo al posto della creatura esistevano due duergar separati, un maschio di nome Blork e una femmina di nome Muatha. Arcturia li fuse assieme per farne un'unica creatura, usando una magia che soltanto un incantesimo *desiderio* può disfare. I due crani sono fusi in un'unica testa bulbosa con tre orecchie, tre occhi, due nasi e due bocche. Il corpo ha un terzo braccio sul fianco destro e la gamba sinistra si scinde in due al ginocchio, dotando la creatura di tre piedi. La trasformazione ha fatto impazzire la povera creatura, che considera tutte le altre creature delle minacce da distruggere.

La creatura è un **duergar**, con le modifiche seguenti:

- Possiede 40 punti ferita.
- Dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri salvezza per non essere affascinato, spaventato, stordito o reso privo di sensi.
- Come azione bonus, può effettuare un attacco con il giavellotto.



Mappa 14: Il Dominio di Arcturia

2b. Culla del Duergar

La creatura deforme dell'area 2a dorme qui, su un letto di muffe nere spugnose che crescono in fondo alla caverna.

2c. Giardini di Funghi

La creatura dell'area 2a si reca qui per nutrirsi, come anche le creature che popolano le altre caverne. La caverna presenta i seguenti elementi:

Funghi. Ampie coltivazioni di funghi spuntano dai cumuli di concime sul pavimento irregolare. I funghi diffondono delle spore fiocamente luminescenti che aleggiano nella caverna come una sottile foschia persistente.

Vermiiena. Quattro **vermiiena** si annidano in quest'area. Due sono appesi al soffitto alto 3 metri e altri due si nutrono del cadavere putrefatto di un quinto vermeiena che giace tra i funghi.

I vermiiena sono nemici naturali della creatura dell'area 2a, che recentemente ha ucciso uno di loro con un colpo del suo piccone da guerra. Se i personaggi mantengono le debite distanze, i vermiiena li ignorano.

Se un personaggio studia i funghi ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 10, può distinguere le varietà commestibili da quelle velenose e può anche accertare che le nubi di spore sono innocue. Se un personaggio che ignora queste informazioni mangia dei funghi, ha una probabilità del 50 per cento di ingerire una varietà velenosa e dovrà superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti sarà avvelenato per 1d4 ore.

2d. Portale Verticale per il Livello 12

Questa caverna contiene due grosse pietre verticali. Su ognuna di queste pietre, è incastonato lo scheletro inanimato di un minotauro, che si fronteggiano l'un l'altro. Queste pietre verticali formano uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Ogni creatura che tocca una delle pietre verticali è bersagliata da un incantesimo *labirinto* (CD 22 del tiro salvezza).
- Per aprire il portale, una creatura che è stata intrappolata nel labirinto creato dall'incantesimo deve riuscire a fuggire. Quando la creatura torna nello spazio che aveva abbandonato, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 12° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 12a del livello 12, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

3. Atrio

Mostri. Due **giganti del fuoco** (di nome Druvax e Zelzzarf) e sette **hobgoblin** frugano tra i rottami metallici sparpagliati sul pavimento e li lanciano rumorosamente a formare dei cumuli.

Statue. Le statue di due nani si ergono ai lati della doppia porta a sudovest. Ogni statua è collocata su un blocco di pietra diroccato alto 60 cm. Le statue sono state rimodellate magicamente per assumere un lugubre aspetto.

Arcturia ha usato alcuni incantesimi *scolpire pietra* per mutilare le statue, che un tempo raffiguravano degli orgogliosi nani combattenti. Dalla statua a ovest, ora si protendono dei tentacoli di pietra, mentre quella a sud sembra essere fusa per metà.

I giganti e gli hobgoblin detestano il lavoro che è stato loro assegnato e si tuffano con entusiasmo in combattimento se ne hanno l'opportunità. I rottami metallici vengono trasportati quaggiù dal livello 13 e poi trasferiti nell'area 14, dove verranno fusi e rimodellati.

4. Prigione

Arcturia rinchiude qui le sue cavie viventi finché non trova il tempo di condurre i suoi esperimenti su di loro. Questa stanza alta 4,5 metri è immersa in un campo anti-magia permanente (vedi l'incantesimo *campo anti-magia* per gli effetti). La stanza ha i tratti aggiuntivi seguenti:

Celle. Sei celle dal soffitto arcuato alto 3 metri sono chiuse da saracinesche di ferro. Nella cella sudovest giace il cadavere di un umanoide che indossa un'armatura completa, crivellato di frecce.

Leva. Al centro della stanza, è stata fissata al pavimento una lastra di ferro larga 1,2 metri e lunga 2,1 metri, con un'apertura a forma di pettine, da cui sporge una leva.

I resti nella cella sudovest sono quelli di una femmina orog che Arcturia ha catturato e privato delle armi. Gli hobgoblin l'hanno trovata, l'hanno tempestata di frecce attraverso le sbarre e hanno lasciato il cadavere a marcire.

La leva di ferro attiva il meccanismo che apre e chiude le saracinesche, se la si fa scorrere nell'apertura a forma di pettine. In base alla posizione della leva, è possibile aprire una saracinesca alla volta o chiuderle tutte assieme.

Le saracinesche sono resistenti ai danni delle armi. Tra una sbarra e l'altra, c'è uno spazio vuoto di 10 cm. Le saracinesche chiuse sono bloccate in quella posizione; per aprirne una sollevandola a viva forza, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 26.

5. Camere Laterali

Eccettuata una trappola di metamorfosi (vedi "Trappole di Metamorfosi" a pagina 180), queste stanze collegate non contengono nulla di rilevante.

5a. Camera a Cupola

Il soffitto a cupola di questa stanza è alto 6 metri. La stanza è vuota.

5b. Destinazione del Teletrasporto

Il soffitto piatto di questa camera è alto 4,5 metri. Le creature che vengono teletrasportate dall'area 13a arrivano in quest'area. A parte questo, la stanza è vuota.

6. Statua di Arcturia

Quest'area è composta dall'intersezione perpendicolare di due corridoi, uno dei quali termina in due vicoli ciechi alle estremità. Oltre a un arco situato a sudovest, è visibile la statua di pietra di una figura scheletrica alta 1,8 metri con ali da farfalla che spuntano dalla schiena e degli spuntoni ossei affilati su gomiti e avambracci. La statua si erge su una base di pietra alta 90 cm e impugna una bacchetta di pietra che tiene puntata verso il pavimento.

La statua raffigura Arcturia, ma non è né magica, né animata. La bacchetta della statua indica il punto davanti a sé dove è stata collocata una trappola di metamorfosi (vedi "Trappole di Metamorfosi" a pagina 180). Se i personaggi ispezionano il pavimento in cerca di trappole, dispongono di vantaggio alle prove effettuate per trovare la trappola di metamorfosi.

7. Statua di Halaster

L'alcova in fondo a questa polverosa camera laterale ospita una statua non magica di Halaster Blackcloak a grandezza naturale, scolpita in granito. La statua affonda il suo bastone di pietra davanti a sé in un gesto minaccioso e il suo volto di pietra è distorto in una smorfia di trasporto selvaggio. La tunica è decorata con le incisioni di centinaia di occhi senza palpebre. La statua poggia su un disco di granito spesso 30 cm.

Chiavi di Mithral

Se un personaggio ispeziona la statua ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, scopre che uno degli occhi incisi sulla tunica di Halaster è in realtà un pulsante. Premendo quel pulsante, due chiavi nascoste sotto la tunica di Halaster cadono sferragliando a terra ai piedi della statua. Ogni chiave è un pezzo di mithral lungo 15 cm dalla forma insolita.

La prima chiave è a forma di **F**, la seconda è simile a una **V** con l'aggiunta di un piccolo cerchio sulla parte inferiore. Queste sono due delle sei chiavi richieste per attivare l'arma di disintegrazione di massa nell'area 37.

8. Cripta Nanica

Questa stanza è una cripta polverosa con un soffitto arcuato alto 6 metri, che ha i tratti seguenti:

Sarcofagi. Quattro sarcofagi in pietra calcarea e coperti di sbiadite iscrizioni in Nanico sono disposti lungo il perimetro della stanza. Contengono solo polvere, frammenti d'ossa e strisce di abiti ammuffiti.

Trappola di Metamorfosi. Una sezione di 3 metri del pavimento nasconde una trappola di metamorfosi (vedi "Trappole di Metamorfosi" a pagina 180).

9. Postazione di Guardia della Testa Mortale

Gli hobgoblin della Falange della Testa Mortale hanno stabilito in quest'area un avamposto per vigilare sulla fonderia (area 12). I personaggi che si avvicinano a questa parte del dungeon sentono i cori di guerra della falange di hobgoblin situata nell'area 9c.

9a. Sala di Addestramento

Se i personaggi origliano alla porta, sentono degli schiamazzi gutturali provenire dall'interno. La stanza ospita sei **hobgoblin**: i due al centro della stanza sono impegnati in un duello simulato usando spade a lama smussata, mentre gli altri quattro applaudono e li incitano. A parte questo, la stanza è vuota.

9b. Cripta

Un sarcofago di granito lungo la parete nord è stato spalancato e il coperchio ora giace sul pavimento. I lati sono ricoperti di polvere e ragnatele che oscurano alcune antiche iscrizioni.

Il sarcofago contiene i resti polverosi di un nano Melairkyn seppellito quaggiù migliaia di anni fa. Le iscrizioni sul sarcofago, scritte in Nanico, recitano quanto segue: "Hai trovato il luogo del riposo eterno di Harlsnod Darkshine, architetto, costruttore di trappole e degustatore di birre pregiate."

9c. Falange di Hobgoblin

Una **hobgoblin capitana** ha radunato in quest'area una falange di venti **hobgoblin**. La capitana è rivolta a est e recita una liturgia in Goblin, appellandosi al temuto dio Maglubiyet, mentre i soldati ascoltano in piedi sull'attenti, disposti in due file da dieci e rivolti a ovest. Quando la celebrante arriva al culmine della liturgia, gli hobgoblin grugniscono e annuiscono in cenno di approvazione, picchiandosi il pettorale dell'armatura.

Gli hobgoblin attaccano gli intrusi a vista. Una battaglia in quest'area attira rinforzi provenienti dalle aree 9a, 16 e 18. Attira anche l'attenzione del gigante del fuoco metallurgo nell'area 11.

10. Rifugio dei Nani

Boccale. La scultura di un grosso boccale in ferro si è staccata dal soffitto alto 9 metri ed è caduta su un tavolo di pietra al centro della stanza, spaccandolo in due. Attorno al tavolo giacciono alcuni sgabelli rovesciati.

Statue. Le statue di due nani alte 1,2 metri sono state collocate su blocchi di pietra alti 60 cm e disposti alle estremità della stanza. La testa della statua sud è stata staccata e giace sul pavimento accanto al piedistallo.

Questo boccale in ferro un tempo era appeso al soffitto con catene di ferro ed è abbastanza grande da consentire a quattro nani di strisciare al suo interno. Pesa 750 kg e diffonde uno squillante rintocco simile a quello di una campana se colpito... un rumore che attira gli hobgoblin dell'area 9c.

Statue e Chiave di Mithral

La statua nord raffigura una nana sorridente che alza al cielo un boccale di pietra. Nel boccale è nascosta una chiave di mithral piatta e lunga 15 cm a forma di **H**, ma priva della stanghetta superiore sinistra. Questa è una delle sei chiavi richieste par attivare l'arma di disintegrazione di massa nell'area 37.

La statua sud raffigura un nano senza testa che porta un paio di grosse pinze appoggiate su una spalla; la testa si è crepata quando è caduta sul pavimento e si spezza in due se qualcuno la tocca.

11. Fucina

Se i personaggi origliano alle doppie porte di questa stanza, sentono dei pesanti colpi di martello provenire dall'interno. Questa stanza alta 9 metri emana calore e presenta i seguenti elementi:

Gigante del Fuoco. Un **gigante del fuoco** al centro della stanza usa un'incudine e un martello giganteschi per dare una forma rotonda a un pezzo di ferro rovente.

Scarabei di Fuoco. Sul pavimento accanto all'incudine gigantesca, è stata appoggiata una gabbia di ferro che contiene quindici **scarabei di fuoco giganti** che risplendono di luce intensa (il gigante usa la gabbia come lanterna).

Pezzi di Ferro. Le ali est e ovest contengono numerosi pezzi di ferro lavorato di ogni forma e dimensione.

Il gigante Hrossk è ostile nei confronti degli avventurieri. Tiene il suo spadone a portata di mano e scaglia grossi ingranaggi di metallo al posto delle rocce. Un combattimento in questa stanza può essere udito dai giganti del fuoco nell'area 12, che accorrono a indagare non appena ha inizio uno scontro.

Hrossk ha il compito di forgiare in ferro battuto le parti del corpo del costrutto gigante nell'area 15. Senza Hrossk, Emberosa è priva delle abilità metallurgiche necessarie per completare la costruzione di Mecha-Halaster. Hrossk è attualmente al lavoro su un pezzo che diventerà uno degli occhi del costrutto.

Gli scarabei di fuoco non possono nuocere a nessuno finché sono confinati nella loro gabbia. Per aprire la gabbia

è necessaria un'azione. Se liberati, gli scarabei attaccano tutti indiscriminatamente.

I frammenti di ferro sparsi per il pavimento includono lastre incurvate di blindatura esterna, ingranaggi, meccanismi, sbarre, tubature e bobine interne. Questi pezzi attendono di essere montati sul costrutto dell'area 15.

12. Fonderia Melairkyn

All'interno della fonderia aleggia un caldo insopportabile. I personaggi che si trattengono in quest'area per 1 ora o più mentre le forge sono in funzione sono soggetti agli effetti del calore estremo (vedi il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

12a. Segugi Infernali

Soffitto. Questo corridoio ha un soffitto arcuato alto 9 metri.

Segugi. Cinque **segugi infernali** pattugliano il corridoio. Obbediscono ai comandi dei giganti del fuoco e attaccano gli intrusi a vista.

Fosse Aperte. Tre fosse quadrate con lato di 3 metri si aprono sul pavimento e contengono frammenti metallici di scarto.

Le fosse sono profonde 21 metri, ma sono parzialmente piene di rottami metallici che riducono la loro effettiva profondità. La fossa ovest è profonda 6 metri, quella centrale è profonda 15 metri e quella est è profonda 3 metri. Una creatura che cade in una fossa atterra sui frammenti acuminati di metallo e subisce danni taglienti anziché contundenti dalla caduta.

12b–12d. Forge Elementali

Queste tre camere identiche sono dotate di scalinate di pietra che salgono di 3 metri fino a ogni piattaforma. Nella parete di fondo di ogni piattaforma, si apre una forgia incandescente di pietra annerita. I soffitti curvi di queste camere sono alti 6 metri.

Tre **giganti del fuoco** (due femmine di nome Dralkana e Ingritt e un maschio di nome Yarshoss) sono stanziati in quest'area, ognuno presso una forgia. Hanno il compito di fondere i frammenti metallici affinché Hrossk, il gigante del fuoco metallurgo nell'area 11, possa riforgiarli per assemblare il costrutto nell'area 15. È un lavoro tedioso che rende i giganti del fuoco irrequieti e smaniosi di combattere.

Le fiamme delle forge sono evocate dal Piano Elementale del Fuoco. Una leva di pietra inserita in ogni forgia chiude una valvola situata sul fondo e ne estingue le fiamme. Se una creatura entra in una forgia accesa o vi inizia il proprio turno, subisce 55 (10d10) danni da fuoco.

13. Trasmutorium

Arcturia custodisce in queste stanze alcuni dei suoi più terrificanti capolavori.

13a. Occhi Intessuti

Colonne. Tre colonne di pietra nera levigata si ergono agli angoli della stanza. Da ogni colonna sporge una manopola d'argento ossidato all'altezza della vita.

Arazzo. Un enorme arazzo dal nauseante colore violaceo è appeso alla parete ovest e ondeggia come se fosse vivo. La superficie è coperta da undici occhi spalancati: un grosso occhio centrale e dieci occhi periferici più piccoli (dietro l'arazzo è nascosta una porta segreta).

Porta di Cristallo. In un angolo della stanza, è visibile una porta di cristallo chiusa. Oltre la porta c'è una piccola camera illuminata magicamente (vedi l'area 13b per i dettagli).

Tutte e tre le colonne e le loro manopole d'argento irradiano un'aura magica di trasmutazione se esaminate con un incantesimo *individuazione del magico*. Se una creatura tocca una manopola d'argento, viene teletrasportata nell'area 5b. Una volta che una manopola d'argento ha teletrasportato una creatura, scompare. Otto ore dopo la scomparsa dell'ultima manopola, tutte e tre le manopole ricompaiono.

Arazzo di Occhi. L'arazzo carnoso è in realtà Xebekal, un beholder che invase il dungeon di Arcturia molti anni fa. La lich catturò l'occhio tiranno e usò un incantesimo *desiderio* per trasformarlo. In forma di arazzo, il beholder conserva la scurovisione e può vedere ciò che si trova davanti a lui, ma non vede ciò che si trova dietro. Non può parlare e i suoi movimenti sono limitati a un inutile ondeggiamento. Non può usare il tratto Cono Anti-Magia e non può effettuare alcuna azione o reazione.

Xebekal può essere contattato telepaticamente. Promette ricchezza e potere a chiunque gli restituirà la sua forma, ma non ha alcuna intenzione di onorare le sue promesse. Soltanto un incantesimo *desiderio* può ritrasformare l'arazzo nel beholder di un tempo.

L'arazzo ha CA 5, 33 punti ferita, immunità ai danni da veleno e vulnerabilità ai danni da fuoco. Se ridotto a 0 punti ferita, l'arazzo è distrutto. I personaggi non ottengono alcun PE se uccidono il beholder in questo stato, data la sua attuale condizione inerme.

13b. Camera di Alterazione

Porta di Cristallo. La porta di questa camera è fatta di cristallo trasparente spesso 7,5 cm.

Pannelli di Ottone. Nella parete accanto alla porta è incassato un pannello di ottone con quattro tasti di ottone disposti alle estremità di un rombo (un pannello simile è situato all'interno della camera).

Luce. Una cupola di cristallo sul soffitto proietta una pallida luce bianca che illumina l'intera camera.

Chiave. Sul pavimento della camera, giace una chiave piatta in mithral.

I tasti su ogni pannello d'ottone e i relativi effetti sono i seguenti:

Sul **tasto in alto** è incisa una freccia orientata verso l'alto. Premendo il tasto, la porta di cristallo si apre rientrando nel soffitto. Questo tasto si blocca e non può essere premuto di nuovo se la porta è già sollevata.

Sul **tasto in basso** è incisa una freccia orientata verso il basso. Premendo il tasto, la porta di cristallo si richiude e scende fino a terra. Questo tasto si blocca e non può essere premuto di nuovo se la porta è già chiusa.

Sul **tasto sinistro** è incisa la minuscola sagoma stilizzata di un umano. Questo tasto si blocca e non può essere premuto di nuovo mentre la porta di cristallo è aperta. Se qualcuno preme il tasto mentre la porta è chiusa, la luce proiettata dalla cupola di cristallo sul soffitto inizia a lampeggiare e tutte le creature nella camera dietro la porta si rimpiccioliscono magicamente, come se fossero influenzate dall'effetto di ridurre dell'incantesimo *ingrandire/ridurre* (non è consentito alcun tiro salvezza). L'effetto dura 24 ore.

Sul **tasto destro** è incisa la sagoma stilizzata di un umano molto più grosso. Il tasto funziona come il sinistro, con la differenza che le creature nella camera di alterazione vengono ingrandite anziché rimpicciolite.

Se una creatura rimpicciolita magicamente è soggetta all'effetto di ingrandire della camera o se una creatura ingrandita magicamente è soggetta all'effetto di ridurre, le due alterazioni si annullano a vicenda e la creatura torna alla sua taglia normale. Gli effetti della camera non

sono cumulativi: una creatura rimpicciolita che viene rimpicciolita di nuovo o una creatura ingrandita che viene ingrandita di nuovo non cambia taglia ulteriormente.

Ogni volta che l'effetto di ridurre o di ingrandire della camera viene attivato, il DM tira un d6. Con un risultato di 1, la camera funziona difettosamente. Invece di essere soggetta all'effetto normale, ogni creatura all'interno della camera deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20; se fallisce, subisce 44 (8d10) danni da forza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il DM può sostituire questo effetto danneggiante con uno meno nocivo. Per esempio, la magia della camera potrebbe fare allungare il naso delle creature o tingere la loro pelle di blu; un'alterazione di questo tipo può essere annullata con un incantesimo *ristorare superiore* o una magia simile.

Chiave di Mithral. Questa chiave di mithral piatta e lunga 15 cm ha la forma di una **J** sormontata da un piccolo cerchio. Questa è una delle sei chiavi richieste per attivare l'arma di disintegrazione di massa nell'area 37.

14. Altri Rottami di Ferro

Luce. Sulle pareti diagonali di questa intersezione, sono montati quattro sostegni per torce in ferro su cui è stato lanciato l'incantesimo *fiamma perenne*.

Rottami di Ferro. Al centro di questa intersezione, si erge un cumulo di rottami di ferro alto 2,7 metri.

Doppia Porta. Una doppia porta alta 6 metri blocca il corridoio a nord. Attorno alla porta sono scolpiti alcuni teschi ghignanti.

I rottami metallici provengono dal livello 13. Ogni volta che i personaggi lasciano quest'area e poi vi fanno ritorno, c'è una probabilità del 20 per cento che Hrossk, il **gigante di fuoco** metallurgo dell'area 11, si trovi qui per selezionare i frammenti di ferro migliori da portare nell'area 12 per fonderli e riforgiarli.

15. Mecha-Halaster

Sostegni sulle Colonne. Questa sala ha un soffitto arcuato alto 45 metri e sorretto da colonne di pietra da cui sporgono numerosi sostegni per torce disposti a intervalli di 3 metri. I sostegni illuminano la sala grazie agli incantesimi *fiamma perenne* lanciati su di essi.

Costrutto Gigante. Una sagoma alta 30 metri fatta in ferro plasmato giace sul pavimento lastricato al centro della stanza, con i piedi orientati verso la doppia porta a sud. Al costrutto manca ancora la testa e nel suo rivestimento restano aperti alcuni varchi da cui sono visibili i supporti e i meccanismi interni.

Emberosa. Questa **gigantessa del fuoco** possiede 221 punti ferita e la capacità magica innata di scagliare fuoco a volontà (come l'opzione di attacco Roccia del gigante del fuoco, con la differenza che infligge danni da fuoco). Emberosa sta in piedi sul petto del costrutto, a 6 metri di altezza dal pavimento. Attorno a lei svolazzano i suoi tirapiedi, tre **mephit del fumo.**

Fossa. All'estremità nord della stanza, si apre una fossa profonda 6 metri sul cui fondo si trova un sarcofago di pietra polveroso.

Emberosa si trova qui per ispezionare l'operato dei suoi compagni giganti del fuoco e non vuole essere disturbata. Dire che ha un brutto carattere è un eufemismo. Se qualche intruso entra nella sala, Emberosa cerca di toglierlo di mezzo rapidamente, mentre i suoi mephit si fanno crudelmente beffe dei nuovi arrivati. Una battaglia in quest'area fa intervenire rapidamente i rinforzi delle aree 16 e 18.

Il costrutto è fatto di frammenti metallici riciclati dal Cimitero di Trobriand (il livello 13). Una volta completato, avrà un aspetto tale e quale ad Halaster Blackcloak, ma sarà alto 30 metri e fatto di ferro. Il Mago Folle ha intenzione di usare Mecha-Halaster per distruggere le statue semoventi della città, quando verrà il momento di conquistare Waterdeep. Senza la testa e l'immane quantità di magia necessaria per animarlo, il costrutto di ferro non è altro che un gigantesco spreco di tempo e risorse. Nel suo stato attuale, è considerato un oggetto inanimato e non una creatura. Le creature di taglia Media o inferiore che si stringono per rifugiarsi al suo interno possono usare il rivestimento e i meccanismi interni come copertura. Le creature più grandi non riescono a entrare nel costrutto.

Fossa e Sarcofago

Un personaggio deve usare la magia o gli attrezzi da scalatore per scalare le pareti della fossa, fatte di pietra liscia.

Il coperchio del sarcofago in fondo alla fossa è decorato con il bassorilievo di un nano che ride e sul suo bordo compare l'iscrizione seguente in Nanico: "Qui giace Lulz Klangphorn, fabbro trappolatore. Le sue opere gli sopravvivono." Il coperchio può essere spinto da parte con una Forza singola o combinata pari a 18. Il sarcofago non contiene altro che polvere, ossa e il teschio di Lulz placcato in bronzo.

Se il teschio di Lulz viene rimosso dal sarcofago, i meccanismi nelle pareti circostanti si attivano con uno stridore assordante, come se una gigantesca trappola si fosse messa in moto. L'effetto, anche se innocuo, ha lo scopo di spaventare i saccheggiatori di tombe. Dopo 1 minuto, il rumore smette.

16. Saccheggiatori della Testa Mortale

Sarcofagi. Tre polverosi sarcofagi di pietra sono disposti in fila al centro della stanza. I loro coperchi piatti di pietra sono stati scalzati e gettati a terra.

Hobgoblin. Se non sono stati attirati altrove, sei **hobgoblin** frugano tra i contenuti dei sarcofagi.

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete nord si collega all'area 17 (gli hobgoblin ignorano l'esistenza della porta).

Gli hobgoblin sono alla ricerca di qualcosa di prezioso e, in caso di intrusi, attaccano in gruppo un nemico alla volta, nel tentativo di eliminarlo rapidamente.

Ogni sarcofago contiene i cadaveri essiccati di 1d3 umanoidi avvolti in vesti annerite dalle fiamme che giacciono su uno strato di polvere. I cadaveri appartengono agli apprendisti e agli assistenti di Arcturia, che l'hanno delusa per qualche motivo e hanno pagato a caro prezzo il loro fallimento.

17. Magazzino Nascosto

Questa camera è nascosta tra due porte segrete ed è soffocata da polvere e ragnatele. Ha i tratti seguenti:

Barili. Cinque pesanti barili da trasporto (lunghi 90 cm e del diametro di 60 cm, dotati di robuste maniglie di corda) sono stati accumulati al centro della stanza. La birra al loro interno è diventata aceto e poi è evaporata molto tempo fa.

Cassa. Accanto ai barili è visibile una fragile cassa che contiene sessantasei piccole lampade a olio in ottone a forma di testa di drago, dalla bocca sorridente e spalancata. Ogni lampada è dotata di uno stoppino, ma è priva d'olio.

Sgabello. Uno sgabello a tre gambe giace riverso su un lato nell'angolo nordest, accanto alle ossa di un uccello stigeo morto.

18. Postazione di Guardia della Testa Mortale

Hobgoblin. Se non sono stati attirati altrove, quattro **hobgoblin** sorvegliano questa stanza. Attaccano in gruppo un avversario dopo l'altro, nella speranza di toglierli di mezzo in fretta.

Detriti. I frammenti di alcune casse di legno e mobili spaccati sono stati accumulati lungo le pareti e sono coperti di polvere e ragnatele.

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete sud si collega all'area 17 (gli hobgoblin ignorano l'esistenza della porta).

19. Magazzini

Alle maniglie delle porte di queste stanze, sono appesi dei cartelli di legno che recitano "NON ENTRARE!" in Comune.

19a. Magazzino delle Componenti per Incantesimi

Stufa. Una stufa di ferro è collocata contro la parete sud.

Forzieri. Lungo le pareti si aprono file di nicchie polverose. Circa la metà delle nicchie è occupata da piccoli forzieri di legno.

Alla stufa è stata impartita una parvenza di vita tramite un incantesimo *animare oggetti* reso permanente da un incantesimo *desiderio*. La stufa si stacca dalla canna fumaria e parte alla carica sulle sue zampe artigliate per attaccare gli intrusi.

La stufa è un costrutto Grande con un grado di sfida pari a 3 (700 PE). Ha CA 17, 50 punti ferita, una velocità base sul terreno di 9 metri e i punteggi di caratteristica seguenti: Forza 14, Destrezza 10, Costituzione 10, Intelligenza 3, Saggezza 3 e Carisma 1. È dotata di vista cieca entro un raggio di 9 metri ed è cieca oltre quel raggio. Ha le opzioni di azione seguenti:

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d8 + 2) danni contundenti.

Fiammata (Ricarica 4–6). La stufa emette una fiammata in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Tesoro. I forzieri di legno sono ventiquattro in totale, ognuno etichettato in Comune con il nome di un incantesimo e contenente tutte le componenti materiali per uno o più lanci di quell'incantesimo. La tabella seguente riassume il contenuto dei forzieri:

Forziere	Contenuto
1	Tre fiale di sangue umano, tre brandelli di carne e un sacchetto di polvere d'osso (*animare morti*)
2	Una fiala contenente dieci pizzichi di polvere di diamante del valore di 25 mo per pizzico (*anti-individuazione*)
3	Dieci piume (*caduta morbida* o *volare*)
4	Limatura di ferro (*campo anti-magia*)
5	Un ciuffo di pelliccia di quaggoth, un frammento d'ambra e tre spilli d'argento (*catena di fulmini*)
6	Un sacchetto pieno di polvere ricavata da una perla nera del valore di 500 mo (*cerchio di morte*)
7	Un sacchetto di fuliggine e un sacchetto di sale (*comprensione dei linguaggi*)
8	Tre frammenti di cristallo bianco opaco (*cono di freddo*)
9	Un cubo di incenso del valore di 250 mo e quattro bastoncini d'avorio del valore di 50 mo ciascuno (*conoscenza delle leggende*)
10	Un vaso d'argilla pieno di terra raccolta da un cimitero, un vaso d'argilla pieno di acqua salmastra e un'onice nera da 150 mo (*creare non morti*)
11	Tre calamite e un sacchetto di polvere (*disintegrazione*)
12	Tre stomaci di vipera e un sacchetto pieno di foglie di rabarbaro in polvere (*freccia acida di Melf*)
13	Un dodecaedro di cristallo nero del valore di 500 mo (*giara magica*)
14	Una bobina di cavo di rame (*inviare*)
15	Un guscio d'uovo di cockatrice e un guanto di pelle di serpente (*mano di Bigby*)
16	Due frammenti di fosforo (*muro di fuoco*)
17	Tre ciuffi di pelo di pipistrello (*occhio arcano*)
18	Nove piccole sfere di sterco di pipistrello e zolfo (*palla di fuoco*)
19	Dieci piccoli fili di paglia (*respirare sott'acqua*)
20	Un gomitolo di spago con stuzzicadenti conficcati su di esso (*servitore inosservato*)
21	Un sacchetto di sabbia, un calamaio pieno d'inchiostro e una penna (*sogno*)
22	Un sacchetto di sabbia finissima (*sonno*)
23	Otto tentacoli di una seppia (*tentacoli neri di Evard*)
24	Otto vasetti di unguento per gli occhi del valore di 25 mo ciascuno, ricavato da polvere di funghi, zafferano e grasso (*visione del vero*)

19b. Oggetti Inanimati

Questa stanza è disseminata di oggetti inanimati che Arcturia anima usando l'incantesimo *animare oggetti*:

- Un braciere di ottone collocato su un treppiede alto 90 cm e una scopa di legno (oggetti Piccoli).
- Un attaccapanni di legno, una sedia delle torture di ferro tempestata di spuntoni, una catena lunga 3 metri del peso di 125 kg e un grosso calderone di ferro (oggetti Medi).
- Un carrello minerario di pietra e una statua di bronzo cava a grandezza naturale di un toro (oggetti Grandi).

20. Scorte

Due **hobgoblin** montano la guardia fuori da questa stanza, uno di fronte a ogni porta, con l'ordine di sorvegliare le scorte di cibo. Una battaglia in quest'area mette in allarme gli hobgoblin dell'area 32, che accorrono rapidamente per aiutare i loro alleati.

La stanza è piena di casse di razioni e barili d'acqua fresca disposte in lunghe file che formano strette corsie tra una fila e l'altra. I giganti e gli hobgoblin fanno affidamento su queste provviste. Il cibo e l'acqua custoditi in quest'area possono bastare per settimane.

21. Notte e Giorno

Segnatempo. Quattro colonne sorreggono il soffitto di questa stanza, alto 6 metri. Un anello di ferro del diametro di 6 metri è appeso a sostegni di ferro fissati in cima alle colonne, in modo da pendere parallelamente al pavimento, 6 metri più in basso. All'interno di questo

anello, è situato un disco circolare di ferro dal diametro leggermente inferiore con il simbolo del sole inciso su un lato e quello della luna sul lato opposto. Subito sopra l'anello e il disco, una concavità a forma di cupola profonda 3 metri si apre sul soffitto.

Statue. Le alcove sono occupate da due statue a grandezza naturale, che raffigurano due maghi umani avvolti in una tunica, con il volto oscurato da un cappuccio di pietra e le braccia sollevate verso il disco di ferro.

Questa intera stanza è un gigantesco macchinario segnatempo. Ogni giorno, all'alba e al tramonto, le statue dei maghi esercitano una forza magica invisibile sul disco di ferro sospeso, facendolo girare all'interno della struttura circolare come se fosse una moneta. Di giorno, sul lato inferiore del disco, è visibile il simbolo del sole, mentre di notte, è visibile quello della luna. Quando il disco ruota, per metà scivola lungo la concavità a forma di cupola che si apre nel soffitto e per metà scivola invece verso il basso, arrivando a 3 metri d'altezza dal pavimento con il suo bordo esterno.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di invocazione e una di trasmutazione attorno alle statue, che resistono a qualsiasi tentativo di spostarle o romperle. Se una creatura tenta di girare il disco manualmente, le statue emanano una scarica di fulmini che riempie tutta la stanza. Tutte le creature all'interno della stanza in quel momento devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se falliscono, subiscono 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni. Le creature in contatto diretto con l'anello di ferro o con il disco, nonché quelle che indossano un'armatura di metallo, subiscono svantaggio al tiro salvezza.

22. Scarabocchi Arcani

Lavagne. Sulle pareti sono montate alcune lavagne piene di frasi e formule arcane scritte con il gesso.

Trappola del Tavolo. Un tavolo di legno al centro della stanza è carico di ampolle e alambicchi impolverati di ogni genere. Il tavolo è coperto di ragnatele ed è evidente che non è stato toccato da molto tempo. Gli oggetti sulla sua superficie hanno soltanto lo scopo di distrarre gli osservatori dalla trappola di metamorfosi su cui il tavolo poggia (vedi "Trappole di Metamorfosi" a pagina 180).

È stato uno degli apprendisti falliti di Arcturia a scrivere con il gesso sulla lavagna. Se un personaggio studia le formule ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 16, capisce che l'autore stava tentando di svelare il segreto di alcuni incantesimi al di là della sua portata. Gli incantatori che hanno gli incantesimi *disintegrazione* e *carne in pietra* nelle loro liste riconoscono che sono quelli gli incantesimi studiati alla lavagna, anche se non è possibile apprenderli dagli scarabocchi incompleti e disordinati tracciati sulla lavagna.

Il rumore di uno scontro in questa stanza può essere udito dagli hobgoblin di guardia nell'area 25, che accorrono a indagare se messi in allarme (si avvicinano da est).

23. Esperimenti

Sulle porte di queste stanze sono stati lanciati degli incantesimi *serratura arcana* che consentono soltanto ad Arcturia di passare. Una porta può essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25.

23a. L'Hulk nella Scarpa

Sul pavimento al centro di questa stanza, giace una vecchia scarpa in cui si è nascosto uno **scorpione**. Se qualcuno disturba la scarpa, lo scorpione striscia fuori e attacca la creatura più vicina.

Lo scorpione, in realtà, è un **umber hulk** sotto l'effetto di un incantesimo *metamorfosi* reso permanente tramite un incantesimo *desiderio*. L'umber hulk torna alla sua vera forma e attacca quando la sua forma di scorpione è ridotta a 0 punti ferita.

23b. Lame Ostili

Un elmo d'acciaio corroso giace in cima a un cumulo di spade arrugginite lasciate al centro della stanza. Quando un'altra creatura entra nella stanza, il cumulo di spade assume una forma vagamente umanoide sormontata dall'elmo e attacca. Questo agglomerato di lame arrugginite usa le statistiche di un'**armatura animata**, con la differenza che i suoi attacchi infliggono danni perforanti anziché contundenti.

23c. Un Roditore di Taglia Insolita

Mostro. Un topo gigante a due teste (si usano le statistiche di un **cane della morte**) è intrappolato in questa stanza. Questo roditore ha le dimensioni di un umano ed è ostile nei confronti di tutti gli intrusi.

Scivolo della Carne. Nel soffitto vicino alla parete nord si apre un foro rettangolare, lungo 30 cm e largo 15 cm: è l'imboccatura di uno scivolo di pietra che sfocia in questa stanza.

A intervalli di qualche ora, un brandello di carne putrefatta cade dallo scivolo, inviato da una camera segreta soprastante. Il pezzo di carne cade sul pavimento con un tonfo molliccio e viene rapidamente divorato dal roditore mostruoso. Una creatura Minuscola o gassosa può accedere a quella piccola camera nascosta risalendo lo scivolo. La camera soprastante è priva di uscite: contiene solo centinaia di pezzi di carne rossastra e putrefatta e un meccanismo magico che li spinge giù dallo scivolo a intervalli casuali. È impossibile discernere da quale tipo di creatura è stata ricavata la carne.

23d. Guffaw il Mangiapietra

Questa stanza contiene i resti distrutti della statua di un nano e uno **gnomo delle profondità (svirfneblin)** grassoccio di nome Guffaw Gravelstock, strappato dalla sua miniera di gemme nell'Underdark da Arcturia. Guffaw sa poco o nulla di Sottomonte.

La magia di Arcturia ha conferito allo gnomo un appetito insaziabile per la pietra lavorata e Guffaw usa il suo piccone da guerra per fare a pezzi la statua e divorarla lentamente, un pezzo alla volta. Non riesce a trattenersi, mangia ogni pezzo di pietra scolpita e non c'è limite alle quantità che può ingerire. Chiede di essere lasciato solo per poter finire il suo pasto in pace. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo su Guffaw (CD 19) cura lo gnomo da questa insolita malattia magica.

Tesoro. Nell'istante in cui viene curato dalla sua malattia, Guffaw sputa tossendo due diamanti (5.000 mo ciascuno). È sorpreso esattamente come tutti gli altri nel vedere le gemme e le offre ai personaggi come ricompensa per averlo "salvato". Poi si mette in cerca di una strada per tornare nell'Underdark, non volendo avere più niente a che fare con Sottomonte.

24. Classe Vuota

Lavagna. L'intera parete est è coperta da una lavagna, su cui è scritto col gesso a lettere gigantesche "FALLIRETE TUTTI!" in Comune.

Scrivanie. Ogni volta che una creatura entra nella stanza, sette scrivanie di pietra emergono magicamente dal pavimento, disposte a semicerchio davanti alla lavagna (le scrivanie riscompaiono nel pavimento quando tutte le creature escono dalla stanza).

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete sud, se viene spinta, rivela un passaggio polveroso e soffocato di ragnatele che collega questa stanza all'area 25.

25. Hobgoblin di Guardia

Guardie. Due **hobgoblin** montano la guardia in quest'area, ognuno davanti a una delle due porte. Attaccano in gruppo un intruso alla volta.

Arco. Un arco di pietra incassato nella parete est mostra l'immagine di un libro aperto incisa sulla chiave di volta.

Porta Segreta. Una porta segreta lungo la parete nord si apre su un passaggio polveroso e soffocato di ragnatele che collega questa stanza all'area 24.

Portale Arcuato per il Livello 9

L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se qualcuno tiene un libro aperto entro 1,5 metri dall'arco, il portale si apre per 1 minuto. Quando il portale si apre, il libro si riduce in polvere, anche se è un libro degli incantesimi.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 10° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 49 del livello 9, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

26. Alloggio dell'Apprendista

Come il suo maestro di un tempo, Halaster, anche Arcturia accetta degli apprendisti di tanto in tanto. Tali apprendisti, però, difficilmente sopravvivono a lungo. Questa stanza contiene un feretro di pietra collocato lungo la parete nord, su cui è stata stesa una coperta imbottita ammuffita, e una scrivania di legno con una sedia a schienale alto nell'angolo sudest. Su un angolo della scrivania, è appoggiato un teschio umano ingiallito sormontato da una candela di cera semisciolta.

27. Apprendista Defunto

Coperta Imbottita. Una coperta imbottita ammuffita è stesa sopra un feretro di pietra contro la parete sud.

Scrivania. Una scrivania di legno è stata collocata nell'angolo nordest. Uno scheletro umano avvolto in una veste nera perforata giace accasciato sulla sedia a schienale alto dietro la scrivania.

Lo scheletro inanimato appartiene a un apprendista umano di nome Kazvark, che Arcturia ha ucciso con una raffica di dardi incantati perché non è riuscito a completare l'incarico che gli era stato assegnato. Arcturia ha distrutto il libro degli incantesimi di Kazvark, ma non ha controllato se nelle sue tasche c'è qualcosa di valore.

Chiave di Mithral

Se i personaggi frugano tra le vesti dell'apprendista, trovano in una tasca un pezzo piatto di mithral lungo 15 cm a forma di **U**. Questa è una delle sei chiavi richieste per attivare l'arma di disintegrazione di massa nell'area 37.

28. Esemplari

Se i personaggi origliano a una delle porte di questa stanza, sentono uno strano ticchettio provenire dall'interno.

Orrore Uncinato. Un **orrore uncinato** è intrappolato all'interno di questa stanza, ma nel mostro c'è più di quel che sembra.

Scaffali. Le pareti curve della stanza sono coperte da scaffali di pietra.

Vasi Rotti. Centinaia di vasi che contenevano parti del corpo di ogni genere giacciono a terra spaccati.

Un hobgoblin ha inavvertitamente fatto scattare una trappola di metamorfosi ed è stato trasformato in questo orrore uncinato. Gli altri hobgoblin hanno deciso di intrappolarlo in questa stanza per fargli uno scherzo. Essendo privo di mani, l'orrore uncinato non può aprire le porte per scappare e, in preda alla furia, ha spazzato via tutti i vasi dagli scaffali, rovesciandone a terra i contenuti.

Quando l'orrore uncinato scende a 0 punti ferita, si ritrasforma in un **hobgoblin** privo di sensi di nome Jarrk. Nonostante le sue recenti disavventure, Jarrk è fanaticamente fedele a Dominio Incoronato e non lo tradirebbe mai volontariamente.

Arcturia ha raccolto parti del corpo da ogni genere di creature dell'Underdark. Se i personaggi frugano tra i resti troveranno ali di falena, gusci di scarabeo, occhi di mantoscuro, uncini di uccello stigeo, tentacoli di flumph, artigli di troglodita, icore di demone, residui gelatinosi e altri macabri reperti privi di valore. A discrezione del DM, i personaggi potrebbero trovare alcune componenti per incantesimi utili.

29. Laboratorio

Vanar Freth. Un **drow mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) di nome Vanar Freth e il suo compagno, un **demone d'ombra** da lui evocato, stanno ispezionando in silenzio la stanza quando i personaggi arrivano.

Statue. A due angoli contrapposti si ergono le statue alte 2,7 metri di due ogre in procinto di trasformarsi in mosche giganti.

Tavolo. Il centro della stanza è occupato da un grosso tavolo di pietra. Alcuni oggetti curiosi sono stati lasciati sulla sua superficie, tra cui uno scrigno a forma di cubo nero poggiato su una coperta grigia ripiegata e la viscida testa decapitata di un mind flayer, il cui corpo dissanguato giace a terra sul pavimento. Il cadavere brulica di vermi.

Vecchia Trappola. La doppia porta a sudovest e il pavimento attorno ad essa sono anneriti dal fuoco, a seguito di una trappola scattata molto tempo fa.

Il drow mago è riuscito ad arrivare fin qui senza farsi individuare. Se lasciato fare, prima o poi troverà il tesoro sotto il tavolo (vedi "Tesoro" più sotto). Il demone d'ombra tiene gli occhi aperti in caso di guai, mentre il drow si concentra sulle ricerche.

Vanar combatte per restare in possesso degli eventuali tesori trovati, ma altrimenti evita le ostilità. Quando la sua perlustrazione del Dominio di Arcturia sarà finita, intende fare ritorno alla fortezza della Casata Freth sul livello 12 per fare rapporto al suo maestro, Drivvin Freth.

Tavolo

Fino a poco tempo fa, Arcturia aveva un mind flayer come assistente, ma poi gli ha staccato la testa per studiare l'energia psichica racchiusa nel suo cervello. Accanto alla testa del mind flayer sono visibili un lungo paio di pinze d'acciaio e un mestolo.

Il cubo nero con spigolo di 30 cm è uno scrigno composto da pannelli di vetro nero e cornici d'ebano; è dotato di un coperchio su cardini ed emana un'aura magica di trasmutazione se esaminato tramite un incantesimo *individuazione del magico*. Quando una bestia Minuscola abbastanza piccola da entrare nello scrigno (come per esempio un topo o una lucertola) viene collocata all'interno e il coperchio viene sigillato, lo scrigno la trasforma in un'altra bestia Minuscola (a scelta del DM), a meno che la creatura non superi un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Lo scrigno può compiere questa trasformazione altre otto volte prima che la sua magia si esaurisca del tutto, nel qual caso si sbriciola in sabbia.

La coperta grigia su cui poggia lo scrigno, in realtà, è la pelle di un doppelganger meticolosamente scorticato. Gli altri oggetti sul tavolo includono un vaso di lingue di cockatrice, un blocco di soffice argilla (la componente materiale dell'incantesimo *scolpire pietra*) avvolto in un panno umido e un forziere di legno su cui compare la targa "Metamorfosi", che contiene una dozzina di bozzoli di bruco (le componenti materiali dell'incantesimo *metamorfosi*).

Tesoro

Nel pavimento sotto il tavolo, è nascosto un piccolo scomparto segreto che può essere scoperto effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Contiene un diadema di giada del valore di 1.500 mo (la componente materiale di un incantesimo *trasformazione*) e una *pergamena magica* di *metamorfosi*.

30. Orrenda Trasformazione

Ogreiena. Il centro della stanza è occupato da una creatura incatenata al pavimento, che ha il corpo di un ogre e la testa di un vermeiena.

Corpi Mutilati. La testa recisa dell'ogre e il corpo decapitato del vermeiena giacciono abbandonati nell'angolo nord della stanza. Hanno iniziato a decomporsi ed emettono un tremendo fetore.

Mazzo di Chiavi. Un anello di ferro con tre chiavi è appeso a uno spuntone di pietra che sporge dalla parete nordovest.

La creatura incatenata al pavimento è viva ed è sopravvissuta a un agghiacciante rituale magico che non può esser invertito né annullato. È malnutrita e deve cibarsi di carogne per sopravvivere. Le catene che la avvolgono sono fissate ad anelli di ferro imbullonati al pavimento e bloccate da tre pesanti lucchetti. Le chiavi appese alla parete possono aprire i lucchetti. Se liberata, la creatura si precipita sui resti putrefatti dei suoi corpi passati e inizia a sbranarli.

La creatura è un **ogre**, con i cambiamenti seguenti:

- Finché è legata al pavimento, la creatura è prona e trattenuta. Ha anche subito due livelli di indebolimento.
- Ha Intelligenza pari a 1. Non può parlare e non capisce alcun linguaggio.
- Le opzioni di azione dell'ogre vanno sostituite con le opzioni di azione seguenti.

Multiattacco. La creatura effettua due attacchi: uno con i tentacoli e uno con il morso.

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Finché l'effetto del veleno non termina, il bersaglio è paralizzato. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

31. L'Assistente dell'Illithid

Questa stanza era riservata al mind flayer che fungeva da assistente per Arcturia e che ha fatto una brutta fine nell'area 29. La stanza ha i tratti seguenti:

Decorazioni. Le pareti di pietra sono scolpite per assomigliare a un groviglio di tentacoli che serpeggiano attorno a teschi umani sbiancati semisepolti nella pietra.

Vasca di Fanghiglia. Al centro del pavimento, si apre una bassa vasca ovale piena di una fanghiglia scura dal pessimo odore (la fanghiglia ha un effetto calmante sui mind flayer, ma non possiede alcuna proprietà magica).

Assistente. Nell'angolo est della stanza, con il volto rivolto verso la parete, è visibile un umano che indossa soltanto delle cinghie di cuoio e un perizoma.

L'umano in perizoma è Ellix Gaspar (NM **mago** umano Tethyrian senza incantesimi preparati; per le statistiche consultare il *Monster Manual*). Tiene in mano una pagnotta di pane smangiucchiata. Arcturia lo aveva prelavato dal Nucleo del Dweomer (il livello 9) alcuni mesi fa per farne il suo assistente, ma lo aveva poi trovato noioso e asfissiante. Ha lanciato su di lui un incantesimo *regressione mentale* e lo ha ceduto al mind flayer suo assistente, che lo ha subito costretto a indossare una tenuta adeguata al suo nuovo rango.

Nello stato attuale, Ellix ha uno sguardo vacuo, reagisce a malapena, ha la tendenza a inciampare sui suoi piedi e a sbavare incontrollabilmente. Gli resta ancora una decade prima di poter tentare un altro tiro salvezza per porre fine all'effetto di *regressione mentale*. Se torna in sé, decide saggiamente di fuggire da Sottomonte con ciò che resta della sua sanità mentale e della sua dignità. Non sa cosa sia successo al suo libro degli incantesimi (Arcturia l'ha nascosto nell'area 40b), ma quando recupera la ragione, ricorda la planimetria di questo livello e la strada per fare ritorno alla superficie.

32. Dormitori della Testa Mortale

Le forze degli hobgoblin sono alloggiate in queste stanze, immerse in un campo anti-magia permanente simile a quello creato da un incantesimo *campo anti-magia* (il risultato di un esperimento magico impazzito).

32a. Alloggi dei Soldati

Trenta **hobgoblin** riposano sulle brandine di legno disposte su tre piani. I giacigli possono ospitare un massimo di sessanta guardie. Gli hobgoblin dormono indossando l'armatura; le armi e gli scudi sono appesi a ganci agli angoli delle brandine.

32b. Postazione di Guardia

Quattro **hobgoblin** montano la guardia in quest'area: due sono situati ai lati della porta per l'area 32a e due ai lati della porta per l'area 32c. Uno scontro in questa postazione attira i rinforzi presenti in quelle aree e nell'area 20.

32c. Alloggi dei Capitani

Due **hobgoblin capitani** conversano a bassa voce in questa stanza, che contiene tre letti. Il resto dell'arredamento è costituito da un tavolo di pietra circondato da sei sgabelli di legno e da un lampadario di ferro appeso sopra il tavolo. Le candele del lampadario sono spente.

I capitani sono preoccupati per il recente comportamento insolito del signore della guerra che li comanda (vedi l'area 33) e riflettono sul da farsi. Finora i capitani hanno tenuto nascosto il bizzarro umore di Dominio Incoronato al resto della legione di hobgoblin e per il momento restano dei sottoposti fedeli.

33. Alloggi di Dominio Incoronato

Mostri. Se non è stato attirato altrove, l'**hobgoblin signore della guerra** Dominio Incoronato si trova qui, accudito da un **flumph** che gli parla telepaticamente.

Plastico dell'Underdark. All'interno della stanza, si ergono sei guglie alte 2,1 metri, simili a stalagmiti e composte di minuscoli blocchi rettangolari, e una settima torre in corso di costruzione, ma ancora incompleta.

Mobili. L'arredamento include un letto di legno, una poltrona di cuoio imbottita a cui è abbinato uno sgabello per i piedi, uno scaffale di pietra su cui è appoggiato un barilotto di legno pieno di birra, un tavolo di pietra finemente lavorato su cui sono stati lasciati degli strumenti da costruttore e alcuni frammenti di pietra, e un pesante baule da marinaio la cui serratura è stata spaccata.

Arazzi. Alla parete sud, è appeso un vecchio arazzo sbiadito che raffigura una magnifica caverna di cristallo.

Alcuni giorni dopo essersi stabilito nel Dominio di Arcturia, l'hobgoblin signore della guerra ha ordinato ai suoi sottoposti di procurargli un set di strumenti da costruttore. Un corredo di alcuni vecchi strumenti è stato rapidamente messo assieme e gli è stato consegnato e, da quel giorno, Dominio Incoronato non fa altro che scolpire blocchi di pietra rettangolari (larghi 5 cm, lunghi 10 cm e spessi 2,5 cm) che usa per costruire strane strutture a forma di torre, simili a stalagmiti. Questo lavoro ha in parte lenito la sua noia, anche se l'hobgoblin non sa dire con esattezza perché stia costruendo le strutture in questione. È il suo insolito compagno a conoscere la risposta.

Fino a poco tempo fa, il flumph si cibava di soppiatto dell'energia mentale del mind flayer che fungeva da assistente di Arcturia. La morte improvvisa dell'illithid (vedi l'area 29) ha interrotto bruscamente le scorte di cibo del flumph, che fortunatamente può resistere a lungo prima di doversi nutrire di altra energia psionica. Ora ha fatto amicizia con Dominio Incoronato e sta tentando di convincere l'hobgoblin a redimersi. Dominio Incoronato si è dimostrato caparbiamente malvagio e impossibile da redimere, ma il contatto telepatico prolungato con il flumph lo ha spinto a sviluppare un comportamento insolito, tra cui un bisogno inconscio di ricreare la dimora del flumph, l'Underdark, usando dei mattoncini da costruzione. Il flumph sa che la sua nostalgia di casa sta influenzando il comportamento dell'hobgoblin, ma si affida a Dominio Incoronato per avere protezione. Se i due vengono separati, il flumph decide di tornare nell'Underdark.

I personaggi possono fare amicizia con il flumph e persuaderlo a unirsi al gruppo per qualche tempo. Ha già incontrato altri avventurieri a Sottomonte in passato e, in genere, apprezza queste figure e i loro racconti del mondo di superficie.

Tesoro

Il baule di legno contiene il bottino degli hobgoblin: 2.500 mo, una pepiera in electrum (25 mo), un candeliere di peltro (25 mo), un mantello di velluto rosso (50 mo), una pregiata statuetta di corallo di una nave che cavalca un'onda (250 mo), un pettine da barba nanico fatto di lapislazzuli e incastonato di gemme (750 mo), una corona di platino con un intarsio di perle nere (2.500 mo) e un elmo elfico fatto di lamine dorate con un corno ritorto in ametista che spunta dalla fronte (7.500 mo).

34. Spora Gassosa Stridente

Questa stanza è vuota, ad eccezione di una **spora gassosa** che fluttua al centro della stanza e che dispone delle difese aggiuntive di un boleto stridente. Quando una luce intensa o una creatura giunge entro 9 metri dalla spora gassosa, usa la sua reazione per emettere uno stridio udibile nel raggio di 90 metri da esso. La spora gassosa continua a stridere finché la fonte del disturbo non si allontana oltre i 9 metri e per gli 1d4 round successivi.

Lo stridio della spora gassosa mette in allarme gli hobgoblin nelle aree 32c e 33, che accorrono per indagare.

35. Sala di Adunata

Questa vasta sala ha un soffitto inclinato alto 15 metri che scende fino a 6 metri verso il lato nordest. Da una porta socchiusa che si affaccia sull'area 36, provengono le grida di numerose creature.

36. Sala di Addestramento della Testa Mortale

La porta di questa stanza è socchiusa e dal suo interno provengono le grida in Goblin di numerose creature. La stanza contiene quanto segue:

Hobgoblin. Al centro della stanza, dodici **hobgoblin** si addestrano a manovrare nella formazione della falange, sotto lo sguardo di un **hobgoblin capitano**. Se devono affrontare una minaccia ignota, gli hobgoblin serrano i ranghi e attaccano.

Mobili. Lungo il perimetro della stanza, sono disposti alcuni tavoli di legno su cavalletti e una serie di panche.

Decorazioni Parietali. La stanza è illuminata dagli incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui sostegni per torce di ferro fissati alle pareti. Su alcune targhe di pietra appese tra un sostegno e l'altro, sono state montate le teste di tre nani, due orog, un troglodita e un gargoyle.

37. Arma di Disintegrazione di Massa

Nel caso in cui perdesse il controllo dei suoi esperimenti o i suoi nemici riuscissero a rintracciarla, Arcturia ha costruito questa camera per annientarli tutti in un sol colpo, proteggendo allo stesso tempo se stessa e i suoi apprendisti (anche se al momento non ne ha neanche uno). La camera ha i tratti seguenti:

Pareti Blindate. Un breve corridoio conduce a una camera dal soffitto a cupola alto 6 metri dove si aprono sette piccole alcove. Ogni superficie è coperta da lastre scintillanti di mithral e ogni alcova è illuminata di luce intensa dal bagliore giallo di una piccola cupola di cristallo incassata nel suo soffitto alto 2,4 metri.

Incavi delle Chiavi. Sulle pareti placcate di mithral tra le alcove, sono visibili sei incavi a forma di chiave situati all'altezza del petto. Ogni incavo è lungo 15 cm.

Ogni alcova è alta 2,4 metri, profonda 1,2 metri e ha una larghezza variabile da 90 cm a 30 cm. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una forte aura magica di abiurazione che avvolge ogni alcova, spaziosa quanto basta per accogliere a malapena una singola creatura Media. La cupola di cristallo sul soffitto è la fonte della magia dell'alcova: la distruzione del suo globo priva l'alcova della luce e della sua energia. Ogni cupola ha CA 11, una soglia di danno pari a 10, 1 punto ferita e immunità ai danni da acido, da fuoco, psichici e da veleno.

Usare le Chiavi di Mithral

Sono necessarie sei chiavi di mithral per attivare la camera. Ogni chiave ha una forma identica a quella di uno dei sei incavi sul muro, che sono (da sinistra a destra, procedendo

in senso orario lungo la stanza): una **Y** capovolta, una **J** al contrario sormontata da un piccolo cerchio, una **F** capovolta, una **U** capovolta, una **V** con un piccolo cerchio sotto la base e una **H** a cui manca la stanghetta in alto a sinistra. Quando le sei chiavi (situate nelle aree 7, 10, 13b, 27 e 39a) sono collocate nei rispettivi incavi, un incantesimo *bocca magica* scandisce un conto alla rovescia di 20 secondi (in Comune). Alla fine del conto alla rovescia, si diffonde un gemito assordante e un potente incantesimo infligge 150 danni da forza a ogni creatura sul livello 14 di Sottomonte (senza concedere alcun tiro salvezza). Ogni creatura ridotta a 0 punti ferita da questo effetto è immediatamente disintegrata e ridotta a un cumulo di polvere. L'incantesimo disintegra anche le sei chiavi di mithral.

Le creature in piedi nelle alcove illuminate quando l'incantesimo si attiva non subiscono danni, come anche le creature all'interno di un campo anti-magia (i campi anti-magia nelle aree 4 e 32 proteggono le creature al loro interno).

38. Alloggi degli Ospiti

Arcturia conserva questa stanza per gli ospiti speciali, come Halaster o i maghi che giungono in visita per scambiare magie. La stanza presenta i seguenti elementi:

Mobili. Un grosso letto a baldacchino occupa l'alcova est. Ai piedi del letto, è stato depositato un grosso forziere di ferro con il coperchio piatto e le zampe artigliate. Un tappeto di orsogufo è steso sul pavimento davanti al forziere e al letto.

Alcova. Una tenda nera nasconde un'alcova nell'angolo sudovest. Di fronte alla tenda, è stata collocata una poltrona di cuoio imbottita e un tavolino con una brocca di cristallo.

L'alcova contiene una statua di pietra che riproduce un umanoide dal volto privo di lineamenti. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno alla statua, che altera la sua forma per imitare l'aspetto di qualsiasi umanoide Piccolo o Medio che la tocchi. La statua non ha altre proprietà.

Forziere con Trappola

Il forziere ha una serratura e una chiave di ferro infilata nella serratura: girando la chiave, è possibile aprire la serratura. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione emanata dall'interno del forziere.

Il forziere è vuoto, se si eccettua uno specchio magico fissato sul lato interno del coperchio. Ogni creatura che vede la sua immagine riflessa nello specchio è bersagliata da un incantesimo *carne in pietra* (CD 20 del tiro salvezza). Una volta che l'incantesimo è stato innescato, lo specchio smette di essere magico.

Tesoro

La brocca di cristallo è piena di vino a buon mercato e vale 250 mo, ma è fragile. Il tappeto di orsogufo vale 75 mo.

39. Boudoir di Arcturia

Sopra la doppia porta di queste camere, è stato montato un disco di pietra nera del diametro di 1,2 metri e dello spessore di 5 cm, su cui è inciso il simbolo di una mano bianca e ossuta. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una potente aura magica di abiurazione attorno al sigillo.

Il sigillo ha CA 17, 30 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se il sigillo è distrutto, il rakshasa vincolato a queste camere può fuggire.

39a. Boudoir Nero e Dorato

Luce. Le pareti e il soffitto di questa stanza sono state dipinte d'oro. Lungo le pareti sono fissati dei sostegni per torce neri di ferro su cui è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*. Queste fiamme proiettano una tremolante luce intensa in tutta la stanza.

Tappeti e Cuscini. Il pavimento è coperto da un folto strato di tappeti decorati con linee a zig-zag nere e dorate che corrono da una parete all'altra. Qua e là sono stati gettati a terra dei morbidi cuscini di seta dorata.

Amache. Due amache decorate con nappe sono tese tra quattro colonne nere vicino alla parete est. Su una di esse dorme un affascinante giovane che indossa dei sandali dorati e un gonnellino di seta anch'essa dorata (si tratta di Alussiarr, un **rakshasa** che usa un incantesimo *camuffare se stesso* per mascherare la sua vera forma).

Bracieri. Due bracieri scolpiti in basalto nero sono stati collocati sul pavimento al centro della stanza. All'interno di ogni braciere, ardono dei cubetti di incenso che diffondono nella camera un aroma acre ma piacevole.

Il rakshasa è vincolato a questi boudoir e non può spingersi oltre l'area 39, nemmeno tramite l'uso di incantesimi, fintanto che il sigillo circolare al di sopra delle porte rimane al suo posto (gli incantesimi che trasporterebbero il rakshasa fuori dall'area si limitano a fallire). Arcturia intrappolò qui il rakshasa molti anni fa e attinge al sangue dell'immondo per alimentare i suoi terribili rituali di trasmutazione.

Alussiarr non ha nulla contro gli avventurieri e non vuole distrarli rivelandogli la sua vera forma. Chiede però al gruppo di essere liberato spezzando il sigillo al di fuori della stanza. Se i personaggi lo accontentano, il rakshasa diventa invisibile ed esce da Sottomonte, con l'intenzione di compiere nefandezze di ogni genere a Waterdeep; ma non prima di rivelare agli eroi dove trovare il libro degli incantesimi di Arcturia (nell'area 40b) e il suo filatterio (nell'area 40c), nonché la parola d'ordine per rivelare gli scaffali dell'area 40b. Consegna loro anche una chiave piatta di mithral, lunga 15 cm e modellata a forma di **Y**, e spiega loro che si tratta di una delle sei chiavi necessarie per attivare l'arma di disintegrazione di massa nell'area 37. Alussiarr non sa dove si trovino le altre chiavi.

Se i personaggi contrattano, il rakshasa promette di fornire anche tre informazioni aggiuntive in cambio della sua libertà, come per esempio la strada per il livello 15. Se i personaggi si rifiutano di aiutare Alussiarr, il rakshasa fa spallucce, torna al suo pisolino e non cede loro niente in cambio. Ha atteso per anni la possibilità di fuggire, può aspettare ancora un po'.

39b. Boudoir delle Ossa e dei Teschi

Mosaici. Alcuni macabri mosaici fatti di ossa umanoidi e sorretti da una cornice di pietra decorano le pareti.

Mobili. Per la stanza, sono sparpagliati sei divani, fatti di carne cucita e tesa su strutture di ossa, e un tavolo composto interamente di denti e zanne incollati assieme.

Arco. Al centro della parete sud, è incassato un arco di pietra. Sulla sua chiave di volta, sono scolpite tre figure umane stilizzate che si tengono per mano.

Portale Arcuato per il Livello 17. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se tre umanoidi si tengono per mano mentre si trovano entro 1,5 metri dal portale, esso si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 14° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare

attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 11 del livello 17, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

39c. Boudoir dei Cristalli Lucenti

Lampadari. Quattro lampadari di cristallo pendono dal soffitto e diffondono luce magica in tutta la camera.

Clavicembalo. Un **servitore inosservato vivente** (vedi l'appendice A) suona un clavicembalo nell'angolo sudest. Essendo invisibile, sembra che il clavicembalo suoni da solo.

Danzatori. All'interno della stanza, un uomo e una donna vestiti di abiti lucenti sono impegnati in una danza. L'uomo indossa una camicia dorata a balze e dei pantaloni blu, mentre la donna indossa un vestito blu da ballo e un diadema d'oro.

Il servitore inosservato vivente suona il clavicembalo senza fermarsi mai e combatte solo per difendersi.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che i danzatori sono avvolti da un'aura di trasmutazione: in realtà, sono due **draghi blu giovani**. I draghi sono ospiti di Arcturia e si chiamano Nystalancer e Venasorrn. Con l'aiuto della magia di Arcturia, possono capire cosa si prova a essere umani e non prestano attenzione ai nuovi arrivati. Se la musica si interrompe o uno di loro viene toccato o ferito da un'altra creatura, i draghi riassumono simultaneamente la loro vera forma e attaccano. Gli abiti e i gioielli che portano si fondono nelle loro nuove forme. Il Dominio di Arcturia non è la loro tana e non hanno alcun tesoro qui.

40. Camere di Arcturia

Arcturia ha fatto sgombrare una vecchia cripta dei nani e l'ha trasformata nel suo rifugio privato.

40a. Statua della Sentinella

Statua. Al centro di questa stanza alta 9 metri, si erge la statua a grandezza naturale di un nano in armatura completa che indossa un elmo chiuso cilindrico e sta in piedi sull'attenti in cima a un blocco di pietra quadrato con lato di 90 cm.

Porta Segreta. Nella parete nord, è nascosta una porta segreta che conduce all'area 40b.

La statua del nano è inseparabile dalla sua base che è inseparabile dal pavimento. Se qualcuno che non sia Arcturia apre la porta segreta, la statua si trasforma in un muro di pietra spesso 15 cm che divide in due la stanza da est a ovest, creando delle camere separate a nord e a sud. Il muro è permanente. Ogni sezione quadrata con lato di 3 metri ha CA 15, 180 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

40b. Biblioteca di Arcturia

Piedistallo. Un piedistallo di pietra alto 1,5 metri e scolpito per riprodurre le fattezze di un demone nalfeshnee è situato vicino alla parete sud.

Porta Segreta e Trappola. Una porta segreta nascosta nella parete est si collega all'area 40c. Lo spazio quadrato con lato di 3 metri di fronte alla porta segreta contiene una trappola di metamorfosi (vedi "Trappole di Metamorfosi" a pagina 180).

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno al piedistallo e sulle sezioni rettangolari della parete nord da cui possono emergere gli scaffali di una biblioteca nascosta (vedi "Tesoro" più sotto).

Il piedistallo è un oggetto Piccolo con CA 15, 20 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. In certe condizioni, si trasforma in un **nalfeshnee** (vedi l'area 40c). Il piedistallo si trasforma anche se subisce danni. Con l'aiuto di Halaster, Arcturia ha obbligato il demone a servirla. Il suo compito principale è vigilare sul filatterio della lich. Finché è in forma di piedistallo, il demone non è influenzato dall'arma di disintegrazione di massa nell'area 37.

Tesoro. Quando la parola d'ordine esatta viene pronunciata ("palinsesto"), lunghe file di scaffali di pietra emergono magicamente dalla parete nord. In ogni altra circostanza, gli scaffali sono inaccessibili. Le molte dozzine di libri degli incantesimi che Arcturia ha accumulato nel corso degli anni sono custodite su questi scaffali. Contengono la maggior parte degli incantesimi da mago del *Player's Handbook*, più altri che il DM può aggiungere a suo piacimento.

Tutti gli incantesimi di 8° e 9° livello disponibili sono contenuti nel libro degli incantesimi personale di Arcturia, che cambia aspetto magicamente a ogni alba. Quando viene scoperto per la prima volta, ha una copertina in cristallo nero e le pagine come lamine dorate su cui sono incise rune e frasi arcane. Il libro è intitolato *Esoterismi Arcani di Arcturia: Vol. IX* e contiene gli incantesimi seguenti: *campo anti-magia*, *desiderio*, *dominare mostri*, *metamorfosi pura*, *nube incendiaria*, *parola del potere stordire*, *parola del potere uccidere*, *portale*, *proiezione astrale*, *regressione mentale*, *telepatia* e *trasformazione*.

40c. Filatterio di Arcturia

Una nicchia nella parete nord contiene uno scrigno di cristallo viola: il filatterio di Arcturia. Il filatterio non viene rilevato come magico. Se i personaggi rimuovono il filatterio da questa stanza, il piedistallo demoniaco nell'area 40b si trasforma in un **nalfeshnee** e li attacca.

Distruggendo il filatterio, Arcturia non ha modo di reincarnarsi una volta che la sua forma fisica sia distrutta. L'oggetto può essere distrutto soltanto se viene digerito nello stomaco di un mimic per tre giorni. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia simile rivela il metodo esatto di distruzione del filatterio.

41. Colonne di Guardia

Due colonne di pietra, entrambe ricoperte di incisioni di occhi senza palpebre rivolti in tutte le direzioni, si ergono ai lati di una doppia porta.

La porta si apre verso l'interno per rivelare un pianerottolo largo 3 metri da cui parte una scalinata che scende per varie decine di metri fino all'area 1 del livello 15.

Conseguenze

Arcturia fa ritorno al suo rifugio di tanto in tanto, per consultare i suoi libri di incantesimi, collocare nuove trappole di metamorfosi qua e là per il livello e alterare le condizioni che innescano quelle esistenti, se necessario. Se gli intrusi hanno devastato le sue difese, potrebbe stringere un'alleanza con i mind flayer del livello 17, puntando a ottenere una squadra di sicurezza degli illithid con cui riconsolidare la sua presa su questo livello. Se i draghi nell'area 39c sono ancora vivi, Arcturia li paga affinché facciano la guardia ai tunnel che conducono ai livelli 13 e 15.

La sconfitta di Emberosa e dei suoi giganti rallenta le procedure di costruzione di Mecha-Halaster, ma solo finché Halaster non trova nuovi metallurghi (come, per esempio, una banda di azer) che portino avanti il lavoro. Il Mago Folle considera gli hobgoblin sacrificabili.



Livello 15: Il Percorso a Ostacoli

Il Percorso a Ostacoli è concepito per quattro avventurieri di 13° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da raggiungere il 14° livello. Prima di condurre questo livello di Sottomonte, il DM dovrà leggere la descrizione del tiranno della morte nella sezione "Beholder" del *Monster Manual*, in quanto quelle informazioni lo aiuteranno a interpretare il tiranno della morte che considera il Percorso a Ostacoli la sua tana.

Cosa Si Annida Qui?

I visitatori di questo livello devono vedersela con le trappole meccaniche lasciate sul posto dai nani Melairkyn, con le trappole magiche costruite dal Mago Folle e con un beholder non morto di nome Netherskull. Potrebbero anche imbattersi in qualche fastidio proveniente dai Piani Elementali della Terra e del Fuoco e in una banda di githzerai in missione speciale.

Il Tiranno della Morte Netherskull

Molti anni fa, un beholder emerse dall'Underdark e si infiltrò a Sottomonte. Dopo essersi scavato una tana, il beholder si impartì in sogno la non morte e divenne un tiranno della morte di nome Netherskull.

Quando Halaster e Netherskull si scontrarono in battaglia, fu il mago a uscire vincitore dallo scontro, ma Halaster non se la sentì di distruggere un guardiano del dungeon tanto straordinario. Halaster lasciò invece che Netherskull restasse il signore indiscusso di questo livello, purché il beholder gli consentisse di alterare e mantenere in funzione le sue trappole, nonché di aggiungere un malevolo annunciatore magico che si prendesse beffe dei visitatori che vagavano alla cieca da una stanza all'altra (vedi "La Voce Fuori Campo di Halaster" a pagina 194).

Githzerai Zerth

Quattro githzerai zerth si sono rifugiati nel Percorso a Ostacoli. Usano le loro capacità magiche e la loro furtività innata per nascondersi dallo sguardo magico di Halaster e dagli occhi vigili del tiranno della morte.

I githzerai sanno bene che i githyanki hanno conquistato il Labirinto di Cristallo (il livello 16) e che hanno mosso guerra a una colonia di mind flayer nelle Profondità Marine (il livello 17). I githzerai attendono pazientemente di conoscere l'esito del conflitto nelle Profondità Marine, ma si preparano a prestare assistenza qualora i githyanki avessero bisogno di aiuto. Il capo di questa banda di githzerai, Yrlakka, fa infatti parte dei Sha'sal Khou, una fazione di githyanki e githzerai rinnegati che cercano di riunificare le razze gith. Aiutando i githyanki a sconfiggere un comune avversario, Yrlakka spera di dimostrare i vantaggi di una sola razza gith riunificata non soltanto ai malvagi githyanki, ma anche ai giovani githzerai zerth che lo seguono. Yrlakka è preoccupato perché il suo allievo più caparbio, Ezria, è scomparso. Teme (a buon motivo) che Ezria sia stato catturato dai githyanki sul livello 16, mentre cercava di individuare un punto debole nelle loro difese.

Figli della Lava e Amici

Alcuni figli della lava (vedi l'appendice A) portati a Sottomonte dall'apprendista di Halaster chiamato Trobriand sono migrati dal livello 13 fino al Percorso a Ostacoli e si sono stabiliti attorno a un baratro pieno di lava situato nel

cuore del livello, unendosi ai mephit del magma che vivono laggiù. Di tanto in tanto, Netherskull terrorizza i figli della lava e i mephit del magma, ma non abbastanza spesso da indurli ad abbandonare il calore del baratro. I mephit malvagi ingannano o adescano i figli della lava per indurli ad attaccare tutte le altre creature che si spingono nel loro territorio.

Trappole

Il Percorso a Ostacoli pullula di trappole magiche e meccaniche. I due tipi di trappole più ricorrenti sono descritti di seguito.

Fosse Nascoste

Queste fosse furono scavate dai nani Melairkyn, ma è Halaster a mantenerle in funzione.

Ogni fossa è coperta da una lastra di pietra quadrata con lato di 3 metri e spessa 5 cm. La lastra è scolpita per mimetizzarsi con il pavimento che circonda la fossa. Se un personaggio possiede un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 17, capisce che quella sezione del pavimento è una trappola e nota la copertura della fossa. Un personaggio può anche cercare trappole sul pavimento, nel qual caso individua la fossa effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17. Una volta individuata la fossa, uno spuntone di ferro o un oggetto simile può essere inserito tra la copertura della fossa e il pavimento circostante per impedirne l'apertura. La copertura può anche essere bloccata sul posto usando un incantesimo *serratura arcana* o una magia simile.

Quando un peso pari o superiore a 12,5 kg viene collocato sulla trappola, la copertura si spalanca verso il basso (se la sua apertura non è stata impedita in qualche modo) e rimane aperta finché Halaster non passa da queste parti e decide di chiuderla. Ogni creatura o oggetto che si trovi sulla copertura nel momento in cui si spalanca cade nella fossa sottostante. La profondità della fossa e i pericoli contenuti variano da un luogo all'altro e sono specificati nella descrizione di ogni area. A prescindere dalla profondità della fossa, le pareti sono troppo lisce affinché i personaggi possano scalarle senza l'aiuto degli attrezzi da scalatore, della magia, del tratto Movimenti del Ragno o di una capacità analoga.

Trappole di Teletrasporto

Le trappole di teletrasporto si trovano nei luoghi contrassegnati con una T sulla mappa. Una trappola di teletrasporto è un effetto magico solitamente lanciato su una sezione di pavimento quadrata con lato di 3 metri, regolato per innescarsi ogni volta che una creatura entra nello spazio della trappola. La trappola si estende fino al soffitto dello spazio che la contiene.

Una trappola di teletrasporto è invisibile ai sensi e un incantesimo *aura magica di Nystul* permanente impedisce agli incantesimi di divinazione come *individuazione del magico* di rivelarne la presenza. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 18) sulla sezione di pavimento della trappola distrugge quella trappola.

Una creatura che entra nello spazio della trappola viene teletrasportata assieme a tutti gli oggetti che indossa o porta su di sé fino a un'altra trappola di teletrasporto (o allo spazio libero più vicino). Non è consentito alcun tiro salvezza per resistere all'effetto di teletrasporto e la destinazione può variare da trappola a trappola. Una volta che una creatura è stata teletrasportata in questo modo, non può più essere influenzata dalle trappole di teletrasporto su questo livello per 1 ora.

Quando una creatura viene teletrasportata da una trappola, la voce tonante di Halaster esclama "Teletrasportato!" in Comune. La voce magica ha origine nel punto di partenza e nel punto di arrivo ed è udibile in entrambe le aree entro un raggio di 30 metri.

La Voce Fuori Campo di Halaster

Ogni volta che una creatura effettua un tiro per colpire, subisce danni o compie una manovra acrobatica mirabolante nel Percorso a Ostacoli, la voce disincarnata di Halaster echeggia per commentare in tempo reale l'andamento degli eventi. Questo effetto non può essere dissolto e il suo punto di origine esatto non può essere individuato. La voce fuori campo può essere messa a tacere definitivamente solo distruggendo la sua fonte nell'area 30b o sconfiggendo il tiranno della morte Netherskull.

Il DM può improvvisare la voce fuori campo come ritiene più opportuno. I commenti tendono a essere sarcastici, mordaci e demoralizzanti. Di seguito sono forniti alcuni esempi di ciò che la voce disincarnata potrebbe dire:

Quando un personaggio manca con un tiro per colpire in mischia: "Sferra un fendente... e non colpisce niente!"

Quando un personaggio manca con un tiro per colpire a distanza: "Bersaglio mancato di un chilometro!"

Quando un personaggio subisce danni: "Ahi, quello lascerà il segno!"

Quando i personaggi uccidono un mostro: "E anche gli sfavoriti segnano un punto!"

Quando il chierico del gruppo scende a 0 punti ferita: "Il chierico è andato! Mettiamoci una croce sopra... questo gruppo è finito!"

Alcune trappole di teletrasporto prevedono degli effetti aggiuntivi, come descritto nelle aree del loro incontro.

Dividere il Gruppo. Le trappole di teletrasporto sono concepite per dividere il gruppo, una situazione che può risultare impegnativa per qualsiasi DM. Per assicurarsi che ogni membro di un gruppo diviso ottenga l'attenzione che merita, il DM deve immaginare di essere l'addetto al montaggio di un film col compito di decidere la sequenza delle scene della pellicola. Può saltare da un gruppo di personaggi all'altro trascorrendo solo pochi minuti presso ogni gruppo o individuo, magari scegliendo i momenti di massima tensione per passare da un gruppo all'altro, senza timore di lasciare il primo gruppo in sospeso!

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni delle aree degli incontri seguenti fanno riferimento alla mappa 15. L'elemento più caratteristico di questo livello è il grande baratro che costeggia alcuni corridoi e camere del dungeon (vedi l'area 40 per i dettagli).

Il Percorso a Ostacoli è per lo più privo di mobili, dato che il livello è stato esplicitamente concepito per sbarazzarsi degli intrusi in modo efficiente ma spettacolare.

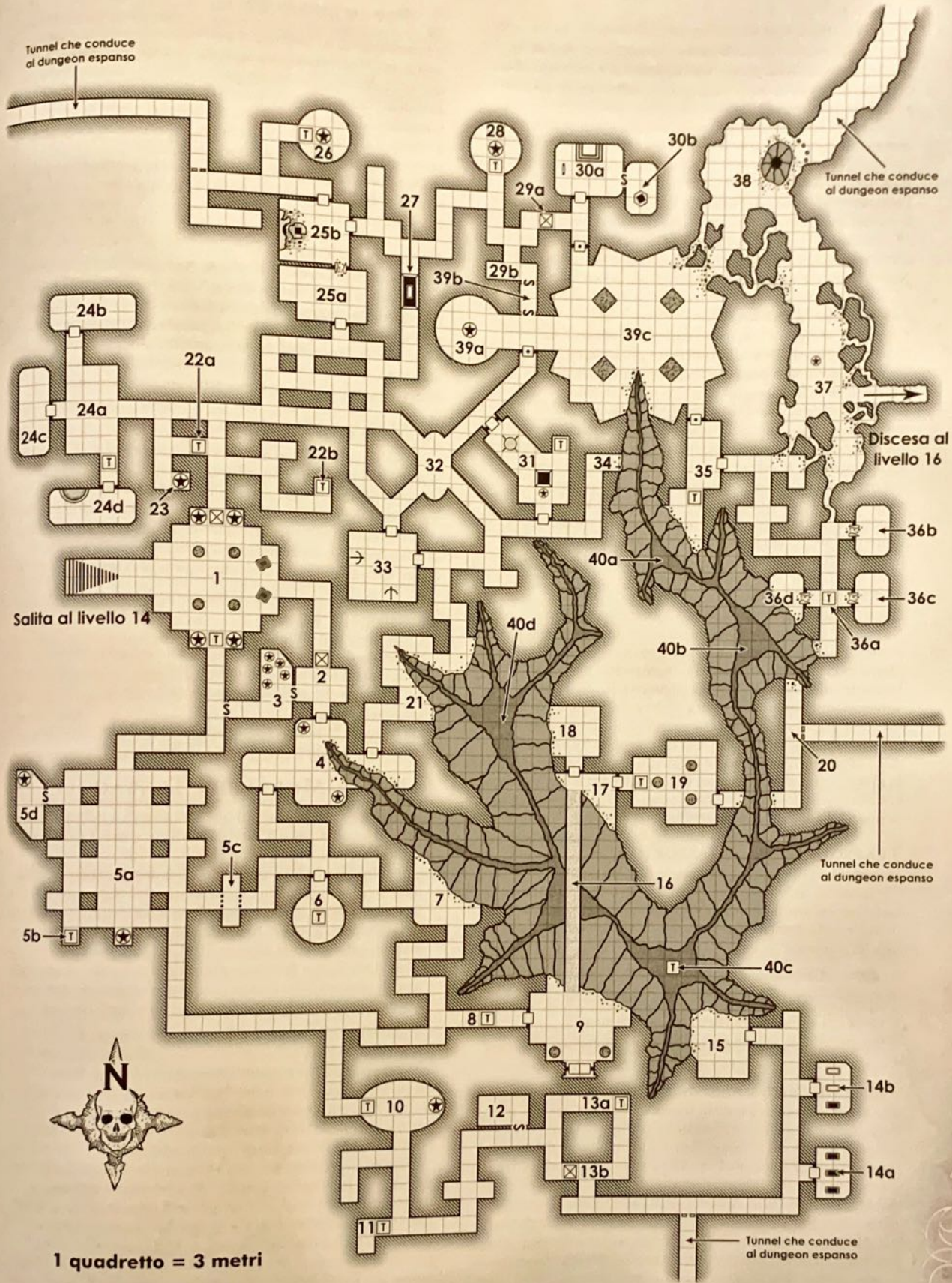
1. Ai Vostri Posti! Pronti! Via!

Un'ampia scalinata scende fino a una vasta camera che ha i tratti seguenti:

Colonne. Quattro colonne di pietra sorreggono un soffitto a volta alto 10,5 metri e ricoperto di ragnatele. Quando uno o più umanoidi si avvicinano a meno di 9 metri dalla colonna nordest, un incantesimo *bocca magica* si attiva e forma una bocca di pietra sulla colonna.

Statue. I tunnel di uscita a nord e a sud sono fiancheggiati da statue di pietra alte 3,6 metri di Halaster Blackcloak, raffigurato come un vecchio mago barbuto e arcigno, che indossa una tunica coperta di occhi senza palpebre e impugna un solido scettro con una testa di drago rosso a ogni estremità.

Carrelli Minerari. Due carrelli minerari fatti di ferro corroso sono parcheggiati accanto a un tunnel di uscita lungo la parete est.



Mappa 15: Il Percorso a Ostacoli

Statue di Halaster

Queste statue non possono essere spostate, rovesciate o danneggiate in alcun modo. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno a ogni statua.

Qualsiasi arma non magica che colpisca una statua al fine di infliggere danni si sbriciola in polvere.

Bocca Magica

Parlando con la voce di Halaster, la bocca magica pronuncia le parole seguenti in Comune prima di scomparire: "Benvenuti al Percorso a Ostacoli! Collocate tutte le armi e gli oggetti magici nei carrelli, dove saranno ben custoditi. Non ne avrete bisogno. Fate presto! Il tempo stringe."

Carrelli Minerari

Gli assali, le ruote e i freni dei carrelli minerari sono bloccati dalla ruggine. Un trucchetto *prestidigitazione* o una magia simile possono liberare i meccanismi e rimettere in funzione un carrello per la durata dell'incantesimo, ma il carrello cigola comunque sonoramente quando viene spostato sul pavimento.

I personaggi non sono obbligati in alcun modo a obbedire all'incantesimo *bocca magica* di Halaster. Ogni oggetto collocato nel carrello e lasciato al suo interno resta al sicuro per 24 ore. Allo scadere di quel periodo, tutti gli oggetti incustoditi all'interno dei carrelli scompaiono per finire nell'area 5 del livello 23, reclamati da Halaster. I personaggi troveranno i loro oggetti laggiù ad attenderli.

Fossa Nascosta

Questa fossa coperta profonda 12 metri (vedi "Fosse Nascoste" a pagina 194) è situata tra le due statue più a nord. Halaster ha lanciato un incantesimo *glifo di interdizione* in fondo alla fossa, regolandolo affinché inneschi un incantesimo *palla di fuoco* (CD 22 del tiro salvezza) quando una creatura atterra sul fondo della fossa. La palla di fuoco viene creata usando uno slot incantesimo di 7° livello, avviluppa tutte le creature nella fossa e infligge 42 (12d6) danni da fuoco, in caso di tiro salvezza fallito, o la metà di quei danni, in caso di tiro salvezza superato. Le creature nella fossa subiscono svantaggio al tiro salvezza, in quanto lo spazio di manovra è ristretto.

Trappola di Teletrasporto

Halaster ha collocato una trappola di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194) tra le due statue a sud. Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–12	La trappola di teletrasporto nell'area 10
13–18	La trappola di teletrasporto nell'area 19
19–20	La trappola di teletrasporto nell'area 40c

Effetto Aggiuntivo: Runa Antica. La prima volta che una creatura innesca questa trappola di teletrasporto, una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12) compare sospesa in aria tra le due colonne sud un istante dopo che la creatura è scomparsa. Allo stesso tempo, una voce tonante esclama: "Teletrasportato!" Il DM pesca una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B) per determinare quale runa appare. Questa runa bersaglia tutte le creature entro 18 metri con lo stesso effetto (benefico o malefico, determinato casualmente).

2. Pavimento Rumoroso

Le pietre di cui è costituito il pavimento di questa camera alta 3 metri emettono uno schiocco rumoroso quando qualcuno le calpesta: un rozzo ma efficace sistema d'allarme installato dai nani molto tempo fa. Se un personaggio cerca trappole sul pavimento prima di mettervi piede, scopre il sistema d'allarme nascosto effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20.

Una porta segreta nella parete ovest si apre sull'area 3; a nord della stanza, è situata una trappola con una fossa nascosta.

Fossa Nascosta

Questa fossa coperta (vedi "Fosse Nascoste" a pagina 194) è profonda 6 metri, ma gli ultimi 3 metri sono occupati da un **cubo gelatinoso.** Qualsiasi creatura che cada nella fossa subisce 10 (3d6) danni da acido quando sprofonda nel cubo e viene automaticamente avviluppata da esso. Se il cubo viene attaccato dall'alto, nel suo turno emerge dalla fossa e cerca di avviluppare ogni cosa che si trovi sul suo cammino.

3. Mostri Impagliati

Le porte segrete che conducono a questa camera sono quadrate con lato di 3 metri. È richiesta una Forza singola o combinata pari a 16 per aprire ogni porta spingendola. La stanza è soffocata dalla polvere e dalle ragnatele. Cinque creature senza vita, imbottite di segatura ed esibite nelle pose che assumevano in vita, sono state ammassate nella metà nord della stanza. I mostri impagliati e i loro pesi sono riassunti di seguito:

- Un aarakocra che spiega le ali e brandisce un giavellotto (60 kg)
- Un ankheg impennato (300 kg)
- Un drago d'ottone giovane con le ali ripiegate, la testa abbassata e le fauci spalancate (375 kg)
- Un ettercap che solleva minacciosamente le braccia (100 kg)
- Un segugio infernale nella cui gola è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne* (75 kg)

4. Nella Morsa dei Tentacoli

Soffitti. La parte centrale di questa camera è dotata di un soffitto a cupola alto 6 metri. Le ali est e ovest hanno un soffitto arcuato alto 4,5 metri.

Crepaccio. Una luce arancione e un calore particolarmente intenso provengono da un crepaccio che taglia quasi tutta la stanza in due (la fonte della luce e del calore è un fiume di lava che scorre 9 metri più in basso e si allarga verso sudest, collegandosi all'area 40d).

Statue. Due statue di ferro a grandezza naturale situate agli angoli opposti della camera centrale raffigurano due mind flayer, rivolti l'uno verso l'altro, con i tentacoli protesi.

Halaster ha collocato le statue dei mind flayer in questa stanza e ha piazzato una trappola su di esse. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione e una di invocazione attorno a ogni statua. Non è necessaria alcuna prova di caratteristica per notare che la testa di un umanoide entrerebbe alla perfezione tra i tentacoli di ogni mind flayer.

Ogni umanoide che passa tra le statue deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 22, altrimenti è affascinato dalle statue per 1 minuto. Una creatura affascinata deve usare tutto il suo movimento nel suo turno per muoversi verso la statua più vicina e infilare la propria testa tra i tentacoli (un umanoide Piccolo dovrà arrampicarsi sul lato anteriore della statua per farlo). Soltanto una creatura alla volta può collocare la testa tra i tentacoli. Quando un umanoide colloca la testa

tra i tentacoli, non è più affascinato, ma è stordito e rimane tale finché un'altra creatura non lo separa dalla statua o finché la statua non è distrutta.

Ogni statua è fissata al pavimento ed è un oggetto Medio con CA 19, 40 punti ferita e immunità a tutti i danni, tranne i danni da forza.

5. Anticamera

Trappole e ostacoli di vario tipo attendono i visitatori che giungono in queste aree. Tutti i soffitti di queste camere sono alti 3 metri.

5a. La Moneta di Halaster

Colonne. Il soffitto è sorretto da sei colonne larghe 3 metri.

Statua Dorata. Un'alcova nella parete sud ospita una statua dorata di Halaster Blackcloak che tiene la mano destra tesa davanti a sé, con quelle che sembrano delle monete.

Porta Segreta. Un'alcova a nordovest cela una porta segreta che si apre sull'area 5d.

La statua tiene cinque monete di pietra dipinte d'oro nel palmo della mano tesa. Un esame ravvicinato rivela che una delle monete non è fissata e può essere rimossa dalla mano della statua. Su ogni faccia della moneta libera è incisa la runa di Halaster. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno alla moneta e un incantesimo *identificare* o una magia simile rivela le sue proprietà magiche.

Quando una runa antica si innesca entro 18 metri dalla creatura che possiede la moneta, la creatura può usare la sua reazione e la moneta stessa per cambiare l'effetto malefico della runa antica in un effetto benefico o viceversa. Dopo che la moneta è stata usata una volta, scompare con un lampo, accompagnata dalla risata roboante di Halaster.

5b. Trappola di Teletrasporto

Questa trappola è collocata nell'alcova più a ovest della parete sud (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194). Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–10	La trappola di teletrasporto nell'area 19
11–15	La trappola di teletrasporto nell'area 28
16–20	La trappola di teletrasporto nell'area 40c

5c. Saracinesche Elettrificate

Questa camera vuota, larga 9 metri, profonda 3 metri e alta 3 metri, è delimitata da due saracinesche di ferro le cui sbarre (spesse 2,5 cm e disposte a distanza di 7,5 cm l'una dall'altra) ronzano di energia. Una carrucola lungo la parete nord della camera consente di alzare e abbassare entrambe le saracinesche simultaneamente, ma è oltre la portata dei personaggi che si trovano al di fuori della stanza. Un trucchetto *mano magica* o un incantesimo *servitore inosservato* non esercita abbastanza forza da girare la carrucola, ma un incantesimo *telecinesi* è sufficiente. Un personaggio può anche aggirare una o entrambe le saracinesche usando incantesimi come *passo velato* o *forma gassosa*. Se una creatura tocca una delle due saracinesche o passa attraverso le sue sbarre elettrificate, subisce 22 (4d10) danni da fulmine o 44 (8d10) danni da fulmine se è fatta di metalli ferrosi o indossa un'armatura di metallo.

5d. Covo di Deep Duerra

Questa camera, nascosta dietro una porta segreta, è soffocata dalla polvere e dalle ragnatele. L'unico elemento contenuto nella stanza è una statua di pietra alta 2,7 metri di una nana avvolta in un mantello e dal volto celato da un cappuccio, che tiene in una mano tesa un teschio alieno ingiallito dai secoli.

La statua raffigura Deep Duerra, la dea duergar della conquista e dei poteri psionici. Per riconoscere questa figura sinistra, è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 20; i nani (inclusi i duergar) dispongono di vantaggio alla prova. Una prova di Intelligenza (Arcano o Natura) con CD 15 effettuata con successo conferma che quello che tiene in mano è il teschio di un mind flayer defunto da tempo.

Tesoro. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di illusione attorno al teschio del mind flayer e un incantesimo *identificare* o una magia simile rivela le sue proprietà magiche. Una creatura in possesso del teschio è invisibile ai mind flayer, assieme a tutto ciò che indossa e porta con sé. Il teschio si sbriciola in polvere e si distrugge 1d10 giorni dopo essere stato rimosso dalla presa della statua.

6. Forziere Saccheggiato

Segni di Bruciature. Il soffitto a cupola di questa camera circolare è alto 6 metri. La superficie della stanza è completamente annerita e ricoperta di fuliggine, a indicare che l'area è stata investita da varie esplosioni di fiamme.

Xunderbrok. Su una sezione della parete di fondo, è stata scarabocchiata nella fuliggine un'esclamazione: XUNDERBROK! (un esploratore precedente ha tracciato questa parola sul muro; per ulteriori informazioni sul suo significato, vedi l'area 39c sul livello 6).

Forziere. Un forziere di pietra, a sua volta annerito, è situato al centro della stanza con il coperchio aperto (il forziere di pietra è vuoto e i suoi contenuti sono stati saccheggiati molto tempo fa; il forziere pesa 250 kg).

Trappola di Teletrasporto

Oltre al forziere vuoto, la sezione quadrata con lato di 3 metri al centro del pavimento contiene una trappola di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194). Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–6	La trappola di teletrasporto nell'area 13a
7–12	La trappola di teletrasporto nell'area 22b
13–20	La trappola di teletrasporto nell'area 40c

7. La Follia di Fidelio

Baratro. Questa stanza parzialmente distrutta è illuminata di luce fioca dalla lava in fondo al baratro vicino (vedi l'area 40). Oltre il bordo del baratro, si protende un ponte spettrale che collega altre due camere parzialmente distrutte (vedi l'area 16).

Vernice Screpolata. La vernice color verde brillante che un tempo ricopriva le pareti di quest'area si è screpolata ed è caduta in più punti, a causa dell'estremo calore del baratro.

Fantasma. Quando uno o più personaggi tentano di varcare la soglia, il **fantasma** di Fidelio, un paladino umano di Tyr, compare al centro della stanza. Attorno all'apparizione, l'aria profuma di acqua di colonia a poco prezzo.

Il fantasma di Fidelio possiede 80 punti ferita e ha l'aspetto di un cavaliere che indossa un'armatura scintillante, ma la sua sagoma è semitrasparente. Sulla spettrale corazza di piastre, compare il simbolo di Tyr (una bilancia i cui piatti sono in perfetto equilibrio). Il fantasma è legale buono e parla in Comune. Se il fantasma scende a 0 punti ferita, si riforma

24 ore dopo in un'area casuale all'interno del Percorso a Ostacoli e vi rimane finché non viene incontrato di nuovo.

Oltre un secolo fa, Fidelio intraprese una crociata giurando di liberare Sottomonte dal male con le sue sole forze, credendo stoltamente che Tyr non lo avrebbe lasciato perire. L'arrogante paladino si fece strada fino al Percorso a Ostacoli soltanto per farsi disintegrare senza tante cerimonie da Netherskull. Tuttavia, le convinzioni di Fidelio sono talmente forti che il suo spirito continua a non avere pace finché non sconfiggerà Netherskull in battaglia. Il fantasma ha affrontato il tiranno della morte da solo molte volte, ma lo scontro è sempre durato poco: Netherskull distrugge il fantasma e lo costringe a riformarsi in un altro punto del dungeon.

Il fantasma di Fidelio cerca un potenziale corpo ospite disposto a lasciarsi possedere da lui. Se un personaggio acconsente a questa possessione, rinuncia al tiro salvezza per resistere all'effetto e il DM può consentire al giocatore di continuare a interpretare il personaggio. Finché è posseduto, il personaggio ottiene il difetto seguente, che ha la precedenza su ogni tratto caratteriale in conflitto: "Io, Fidelio, figlio prediletto di Tyr, devo abbattere Netherskull a tutti i costi, come la giustizia impone." Il personaggio emana inoltre un forte odore di acqua di colonia da quattro soldi finché è posseduto.

Nonostante la sua arroganza, Fidelio, non si impossesserà di un umanoide senza il consenso del soggetto. Se non riesce a trovare un corpo ospite consenziente, si offre di unirsi al gruppo a due condizioni: che i personaggi cerchino di stanare Netherskull al più presto per combatterlo e che consentano a Fidelio di sferrare il colpo mortale. Il fantasma sa dove si trova la tana del tiranno della morte (area 39c), ma non sa come aprire le porte che conducono ad essa e ignora l'esistenza dell'entrata segreta (area 39b).

Se Netherskull scende a 0 punti ferita per mano di una creatura diversa dal fantasma di Fidelio o dal suo corpo ospite, il paladino di Tyr non può accettare che qualcun altro abbia sferrato il colpo mortale. Il fantasma lancia un gemito di disperazione ed è condannato a infestare il Percorso a Ostacoli finché un altro seguace di Tyr non lo convincerà a passare oltre, effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20. Chi non è un seguace di Tyr può tentare comunque di effettuare la prova, ma soltanto spacciandosi per un fedele di Tyr e ingannando il fantasma con una prova di Carisma (Inganno) con CD 10 effettuata con successo.

Se il fantasma di Fidelio riesce a portare Netherskull a 0 punti ferita, come fantasma o mentre possiede un corpo ospite, trova la pace e svanisce per sempre, mentre esclama "Vittoria, finalmente!". Quando questo accade, Tyr conferisce una *benedizione della protezione* (vedi "Qualità Soprannaturali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*) al personaggio che ha svolto il ruolo di corpo ospite per Fidelio.

Se i personaggi consentono allo spirito di Fidelio di trovare la pace, guadagnano l'ammontare di PE che avrebbero ottenuto sconfiggendo il fantasma in combattimento.

8. Trappola di Teletrasporto

Questo corridoio disadorno contiene una trappola di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194). Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–12	La trappola di teletrasporto nell'area 11
13–16	La trappola di teletrasporto nell'area 26
17–20	La trappola di teletrasporto nell'area 31

9. Runa Nascosta

Questa camera alta 6 metri mostra tracce di un sontuoso arredamento passato e ha i tratti seguenti:

Baratro. Sul lato nord della stanza, il pavimento è interrotto da un baratro e da una pozza di lava gorgogliante situata 9 metri più sotto, che diffonde nella stanza un intenso calore.

Ponte. Un ponte spettrale largo 3 metri (nient'altro che un piano piatto di energia magica biancastra) si protende oltre il baratro e collega questa stanza a un'altra cornice lontana 36 metri (per ulteriori informazioni sul ponte, vedi l'area 16; la cornice all'estremità opposta è descritta nell'area 17).

Doppia Porta. All'estremità sud della stanza, due colonne su cui sono incisi centinaia di occhi si ergono ai lati di una doppia porta di pietra con una gigantesca lettera H scolpita.

Se qualcuno tira le maniglie, la doppia porta si spalanca per rivelare un muro di pietra su cui è scolpita una gigantesca runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12). Il DM pesca una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B) per determinare quale runa si trova oltre la porta. Questa runa bersaglia tutte le creature nella stanza con lo stesso effetto (benefico o malefico, da determinare casualmente). Se è indicata la runa personale di Halaster, si verifica un effetto aggiuntivo: le colonne ai lati della soglia proiettano dei raggi multicolori dai loro occhi e ogni creatura nella stanza diventa il bersaglio di un incantesimo *spruzzo prismatico* (CD 22 del tiro salvezza). Una volta che questo effetto è stato risolto, la runa antica sulla parete sparisce e la porta si richiude di colpo, a meno che qualcuno non la tenga aperta o non le impedisca in qualche modo di chiudersi.

Quando la porta si chiude, la trappola si ripristina, quindi la prossima volta che la porta si aprirà, un'altra runa antica determinata casualmente comparirà sulla parete oltre di essa.

10. Drago sui Rulli

Il soffitto di questa camera ovale è alto 3 metri. Contro la parete est, si erge la statua di pietra di un drago d'oro giovane, collocata su una serie di rulli di pietra. Il drago ha la bocca spalancata per mostrare le zanne e le ali ripiegate sulla schiena.

Statua del Drago

Questa statua, che pesa 5 tonnellate, può avanzare o arretrare spostandosi sui rulli di pietra. Si muove da sola quando la trappola di teletrasporto si innesca (vedi "Trappola di Teletrasporto" più sotto), ma altrimenti rimane immobile. Finché la statua rimane immobile, i rulli sono bloccati per evitare che la statua venga spostata.

La statua sui rulli è concepita per inserirsi agilmente nei corridoi larghi 3 metri del dungeon. È un oggetto Grande con CA 17, 120 punti ferita e immunità a tutti i danni, tranne i danni da forza.

Trappola di Teletrasporto

Lo spazio quadrato con lato di 3 metri davanti all'uscita ovest contiene una trappola di teletrasporto. Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–12	La trappola di teletrasporto nell'area 13a
13–18	La trappola di teletrasporto nell'area 22b
19–20	La trappola di teletrasporto nell'area 40c

Effetto Aggiuntivo: Drago sui Rulli. Quando una creatura viene teletrasportata in quest'area da un'altra trappola di teletrasporto, una voce disincarnata grida: "Teletrasportato!" e in quello stesso momento la statua del drago larga 3 metri avanza di 18 metri rotolando attraverso lo spazio della trappola di teletrasporto e schiantandosi contro la parete del corridoio che conduce a ovest. Ogni creatura sulla strada della statua semovente, inclusa quella teletrasportata dalla trappola, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per scansarsi; se fallisce, la creatura è colpita dalla statua sui rulli, cade prona e subisce 55 (10d10) danni contundenti.

La statua torna nella sua posizione originale contro la parete est dopo 1 minuto, pronta a ripartire sui rulli la prossima volta che una creatura si teletrasporterà nella stanza.

11. Vicolo Cieco

Trappola di Teletrasporto. Una trappola di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194) è situata accanto alla curva del corridoio.

Cadavere. Il corpo senza vita di un drow giace sul pavimento in fondo al tunnel, oltre l'angolo della trappola di teletrasporto.

Il cadavere marcescente di un drow mago giace accasciato contro una parete in fondo al tunnel. Il suo volto è paralizzato in un'espressione urlante e la sua veste nera è strappata e impolverata. Il drow, Elvilac Zmirth, è stato ucciso dal Raggio della Morte remoto di Netherskull (uno degli effetti regionali del tiranno della morte), dopo avere completato un riposo lungo in questo vicolo cieco. Sua sorella Lorlynn si trova nell'area 14b.

Tesoro

Se i personaggi perquisiscono i resti di Elvilac, trovano una bacchetta in legno di zurkh (usata come focus arcano), un libro degli incantesimi rilegato in cuoio nero, un borsello in seta di ragno contenente tre morbidi funghi violacei che emanano un'aura, se sottoposti a un incantesimo *individuazione del magico* o a una magia simile. Il libro degli incantesimi di Elvilac contiene tutti gli incantesimi da lui preparati (vedi la scheda delle statistiche del **drow mago** nel *Monster Manual*), più *dissolvi magie*, *pelle di pietra* e *telecinesi*. Ognuno dei funghi viola può essere mangiato con un'azione e possiede la proprietà magiche di una *pozione di guarigione superiore*.

Trappola di Teletrasporto

Lo spazio quadrato con lato di 3 metri contrassegnato sulla mappa 15 contiene una trappola di teletrasporto. Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–12	La trappola di teletrasporto nell'area 6
13–16	La trappola di teletrasporto nell'area 24a
17–20	La trappola di teletrasporto nell'area 28

12. Stanza della Ruota

Dietro una porta segreta si nasconde una polverosa stanza alta 3 metri che contiene quanto segue:

Ruota. Il centro della stanza è occupato da una ruota di ferro arrugginita del diametro di 1,8 metri che sporge dal pavimento.

Servitore Inosservato. Un **servitore inosservato vivente** (vedi l'appendice A) attende in silenzio nell'angolo nordovest.

La ruota arrugginita può essere ruotata di mezzo giro in entrambe le direzioni; il meccanismo cigola sonoramente fino a fermarsi con uno secco scatto. Se si gira la ruota, i meccanismi situati sotto il pavimento si mettono in moto sferragliando, bloccando le coperture di tutte le fosse nascoste su questo livello e disattivando tutte le trappole di teletrasporto su questo livello. Se si riporta la ruota alla posizione originale, queste trappole si riattivano.

Il servitore inosservato vivente non annuncia la sua presenza a nessuno. Se i personaggi girano la ruota, ma non riescono a distruggere il servitore inosservato, quest'ultimo aspetta che i personaggi escano dalla stanza e poi usa la ruota per riattivare le trappole del livello.

13. Trappole Nascoste

Questi corridoi disadorni celano due trappole.

13a. Trappola di Teletrasporto

Lo spazio quadrato con lato di 3 metri contrassegnato sulla mappa 15 contiene una trappola di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194). Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–10	La trappola di teletrasporto nell'area 19
11–18	La trappola di teletrasporto nell'area 22a
19–20	La trappola di teletrasporto nell'area 40c

Effetto Aggiuntivo: Diavolo Evocato. Dopo che una creatura ha innescato la trappola ed è stata teletrasportata via, un **diavolo del ghiaccio** compare nello spazio della trappola e attacca ogni creatura che vede; in quello stesso momento, una voce tonante esclama: "Teletrasportato!" Il diavolo non innesca alcuna trappola di teletrasporto su questo livello. Scompare quando scende a 0 punti ferita o dopo 1 minuto. Ogni volta che la trappola viene innescata, appare un nuovo diavolo del ghiaccio.

13b. Fossa Nascosta

Questa fossa coperta (vedi "Fosse Nascoste" a pagina 194) è profonda 12 metri. Se una creatura cade nella fossa, subisce 14 (4d6) danni contundenti. Halaster ha inoltre lanciato un incantesimo *glifo di interdizione* in fondo alla fossa, regolato per innescare un incantesimo *nube mortale* (CD 22 del tiro salvezza) quando una creatura atterra sul fondo della fossa. La nebbia velenosa creata dall'incantesimo riempie la fossa e permane per 10 minuti. L'incantesimo è lanciato usando uno slot incantesimo di 8° livello e infligge 36 (8d8) danni da veleno, in caso di tiro salvezza fallito, o la metà di quei danni, in caso di tiro salvezza superato.

14. Sepolcri

Questo angolo del dungeon ospita una coppia di cripte polverose.

14a. Cripta Sud

Sulla porta di questa stanza è scolpita una grande runa e i suoi stipiti sono decorati con le incisioni di teschi nanici ghignanti. Un personaggio che capisce il Nanico riconosce la runa della porta come un simbolo nanico della morte (identico a quello nell'area 27).

La porta si apre su una cripta polverosa alta 3 metri che presenta i seguenti elementi:

Sarcofagi. Tre sarcofagi di pietra spalancati occupano il centro della cripta. I loro coperchi giacciono a pezzi sul pavimento.

Scheletri. Lungo la parete di fondo sono state impilate dozzine di scheletri nanici ammuffiti (inanimati e innocui).

Due maghi drow, un fratello e una sorella di nome Elvilac e Lorlynn, hanno già setacciato e saccheggiato i sarcofagi. Ogni sarcofago poggia su un catafalco di pietra alto 30 cm ed è lungo 2,1 metri, alto 90 cm e largo altrettanto. Nei sarcofagi si trova quanto segue:

- Il sarcofago nord contiene le ossa ammuffite di un nano. Alcuni frammenti corrosi di armatura coprono ancora certe parti del corpo e il teschio è nascosto all'interno di un elmo chiuso cilindrico arrugginito.
- Il sarcofago centrale è vuoto, ma l'impronta di un corpo visibile sulla polvere lascia credere che qualcuno abbia riposato al suo interno di recente (Elvilac, il drow defunto nell'area 11, ha riposato qui meditando).
- Il sarcofago sud contiene le ossa e le vesti stracciate di un mind flayer morto molto tempo fa.

14b. Cripta Nord

La porta di questa stanza è identica a quella che protegge l'area 14a, fatta eccezione per un foro triangolare sul fondo. Oltre la porta, si cela una cripta polverosa alta 3 metri che ha i tratti seguenti:

Scheletri e Sarcofagi. Dodici nani **scheletri** vagano senza meta attorno a tre sarcofagi di pietra privi di segni particolari e situati al centro della cripta.

Lorlynn. Il sarcofago sud è privo del coperchio. Una **drow maga** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) di nome Lorlynn Zmirth riposa al suo interno. Quando qualche intruso entra nella cripta, si alza a sedere di scatto.

Lorlynn è venuta a Sottomonte assieme al fratello gemello Elvilac nella speranza di trovare libri degli incantesimi e magie utili. Netherskull ha deciso di lasciarla stare, per il momento, ma suo fratello non è stato altrettanto fortunato (vedi l'area 11). Lorlynn non sa che è morto e si aspetta che faccia ritorno da un momento all'altro, ma la notizia della sua morte non la sconvolge. Elvilac era una creatura talmente tetra che se Lorlynn riesce a recuperare e ad animare il suo cadavere, sarà come se non fosse mai morto.

Lorlynn indossa una tunica di seta di ragno grigia e sfilacciata e un cappuccio che, insieme ai suoi lineamenti smagriti, la fa apparire simile a una banshee. Detesta la compagnia degli altri umanoidi, ad eccezione di suo fratello. Quando i personaggi arrivano in quest'area per la prima volta, Lorlynn è immersa in una trance meditativa. Normalmente è indifferente nei confronti degli avventurieri, ma diventa ostile se scopre che i personaggi sono in possesso del libro degli incantesimi di suo fratello e si rifiutano di consegnarglielo. Se i suoi scheletri vengono scacciati o distrutti e i suoi punti ferita ridotti alla metà o meno, Lorlynn offre informazioni in cambio della vita. Conosce un segreto di Sottomonte casuale, da determinare pescando una carta dal Mazzo dei Segreti (vedi l'appendice C). Sa anche come disattivare le fosse e le trappole di teletrasporto di questo livello usando la ruota nell'area 12, ma non sa nulla del servitore inosservato che Halaster ha stanziato di recente in quell'area.

Ogni sarcofago poggia su un catafalco di pietra alto 30 cm ed è lungo 2,1 metri, alto 90 cm e largo altrettanto. Un personaggio con un punteggio di Forza pari o superiore a 15 può facilmente spingere da parte il coperchio di un sarcofago. Il contenuto dei sarcofagi è descritto di seguito:

- Il sarcofago nord è attraversato da una larga crepa su un lato e quattro topi innocui hanno sfruttato la crepa per strisciare all'interno e fare il nido tra le ossa ammuffite di un sahuagin (piazzato nel sarcofago da Halaster per confondere i saccheggiatori di tombe). Se qualcuno solleva il coperchio o picchietta sul sarcofago, fa uscire 1d4 topi che fuggono in preda al panico. Tra le cianfrusaglie con cui i topi hanno costruito il nido, sono inclusi due oggetti insoliti casuali, da determinare tirando sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*.
- Il sarcofago centrale è pieno di ragnatele, che nascondono un guanto d'arme destro di ferro a sei dita. I personaggi possono usarlo per attivare il portale nell'area 24c.
- Il sarcofago sud (il letto di Lorlynn) cela sul fondo uno scomparto segreto, che può essere trovato effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 e il cui contenuto è descritto alla voce "Tesoro" sottostante.

Tesoro. Lorlynn indossa un anello d'oro nero incastonato di eliotropie (250 mo) sull'indice della mano destra e porta con sé una bacchetta d'osso (il suo focus arcano), un borsello con due dadi d'osso (1 mo ciascuno) e una bambola di pezza sporca di sangue con due giaietti al posto degli occhi (100 mo per occhio).

Lo scomparto segreto nel sarcofago di Lorlynn contiene il suo libro degli incantesimi, rilegato in carne elfica cucita, con tutti gli incantesimi da lei preparati, più *animare morti*, *muro di pietra* e *occhio arcano*.

15. Armeria in Rovina

Baratro. In quest'area, l'aria è calda e asciutta. Una cornice pericolante si affaccia su un vasto baratro illuminato da una pozza di lava gorgogliante 9 metri più in basso. Da quest'area, è visibile un ponte spettrale che attraversa il baratro (vedi l'area 16).

Detriti. Ciò che resta del pavimento è disseminato di frammenti corrosi di cotte di maglia e armature complete di taglia nanica.

Arco. Al centro della parete sud, è incassato un arco di pietra composto dai cento pezzi di un mosaico di pietra. Quest'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12).

Portale Arcuato per il Livello 20

Ognuno dei cento pezzi che formano il mosaico di pietra pesa 5 kg. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- È possibile rimuovere soltanto un pezzo di arco alla volta. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che uno dei pezzi (da determinare casualmente) è magico. Quando quel pezzo viene rimosso dall'arco, il pezzo scompare e il portale si apre per 1 minuto. Quando il portale si richiude, il pezzo rimosso dall'arco ricompare magicamente al suo posto e un pezzo diverso diventa magico, che dovrà essere rimosso per riaprire il portale.
- Se dall'arco viene rimosso il pezzo sbagliato, un **drago bianco adulto** compare magicamente in uno spazio libero entro 18 metri dall'arco e attacca ogni creatura che sia in grado di vedere. Il drago scompare quando viene ucciso o dopo 1 minuto. Quando il drago scompare, il pezzo che era stato rimosso dall'arco ricompare magicamente al suo posto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 16° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 9b del livello 20, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

16. Ponte Spettrale

Un ponte lungo 36 metri e largo 3 metri di energia magica biancastra attraversa il baratro pieno di lava, collegando l'area 9 all'area 17. Questo ponte fornisce un modo relativamente sicuro di attraversare il baratro, in particolare

se si considera che nell'area del baratro gli incantesimi *volare* e le magie analoghe sono soppressi (vedi l'area 40).

Il ponte, sospeso a 9 metri d'altezza dalla superficie della lava, è piatto, semitrasparente e privo di ringhiere. Normalmente, è solido e può essere percorso senza rischi, ma ogni sezione del ponte entro 3 metri da un oggetto magico diventa incorporea. Una creatura o un oggetto passa attraverso una sezione incorporea del ponte come se quella sezione non ci fosse. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo sul ponte (CD 18) fa scomparire l'intero ponte per 1 ora.

Al fine di conservare i loro oggetti magici mentre attraversano il ponte, i personaggi devono escogitare un modo per tenerli lontani dal ponte mentre lo attraversano, per esempio legandoli a una corda e facendoli penzolare a più di 3 metri da esso.

Trappola della Palla di Fuoco

Ogni volta che una creatura sul ponte attraversa il punto centrale dell'arcata, c'è una probabilità del 25 per cento che dalla pozza di lava sottostante venga scagliata una palla di fuoco che esploderà in un punto centrato su quella creatura. L'effetto è quello di un incantesimo *palla di fuoco* (CD 19 del tiro salvezza) lanciato usando uno slot incantesimo di 7° livello. La palla di fuoco infligge 42 (12d6) danni da fuoco, in caso di un tiro salvezza fallito, e la metà di quei danni, in caso di un tiro salvezza superato.

17. Camera in Rovina

Ciò che resta di questa stanza si affaccia sulla lava all'estremità nord del ponte spettrale (area 16). La maggior parte della camera è andata distrutta quando il baratro è venuto a crearsi, ma i tratti seguenti sono ancora presenti:

Affreschi. Alcuni affreschi danneggiati sono ancora visibili sulle poche pareti che non sono state distrutte quando il baratro si è formato. Gli affreschi raffigurano oscene orge tra drow e demoni.

Incisioni sulla Porta. La porta nord (che conduce all'area 18) è decorata con un intarsio argentato a forma di ragnatela.

18. Santuario in Rovina

Questa stanza è vuota, se si eccettuano bassorilievi a forma di ragno delle dimensioni di un pugno e disposti a varie altezze sulle pareti. La mobilia del santuario è stata distrutta al momento della formazione del baratro o disintegrata dal tiranno della morte. Ciò che resta è una camera vuota con una cornice pericolante che si affaccia su una pozza di lava situata 9 metri più in basso.

Se i personaggi non tentano in alcun modo di nascondersi mentre si avvicinano alla cornice, sono avvistati dalle creature che giocano nell'area 40d: sei **figli della lava** (vedi l'appendice A) e sette **mephit del magma**. Vedi l'area 40d per i dettagli.

Tesoro

Se un personaggio ispeziona la parete nord ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, scopre che una delle incisioni a forma di ragno su quella parete può essere staccata. Il bassorilievo si trova a 1,8 metri dal pavimento, pesa 5 kg e funge da tappo che tiene sigillato un tubo di pietra. Rimuovendo il tappo, 250 mp si riversano fuori dal tubo e cadono sul pavimento.

19. Colonne Afferranti

Fustigatori. Tre **fustigatori** sono camuffati da colonne di pietra rozzamente lavorata e alte 3 metri, che corrono dal pavimento al soffitto. Una chiave fatta d'osso giace a terra tra le colonne. Su ogni colonna, all'altezza di 2,1 metri, si apre un occhio dotato di palpebre che guarda fisso la chiave (sono i veri occhi dei fustigatori, che appaiono immobili e senza vita).

Affreschi. Le pareti sono coperte di affreschi sbiaditi che raffigurano le caverne e le foreste di funghi dell'Underdark.

Trappola di Teletrasporto. Una trappola di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194) occupa lo spazio contrassegnato sulla mappa.

La chiave è lunga 15 cm ed è ricavata dall'osso del dito di un drago. La testa ingiallita della chiave ha la forma di un'H. Questa chiave apre le porte dell'area 39c. Una chiave simile può essere reperita nell'area 30b.

I fustigatori restano immobili e rimangono nella loro forma di colonna finché la chiave non viene disturbata o uno dei fustigatori non viene attaccato o colpito all'occhio, nel qual caso tutti e tre protendono i loro tentacoli e attaccano tutte le altre creature nella stanza. Altrimenti, i fustigatori ignorano gli intrusi, dato che Halaster li nutre a dovere.

Trappola di Teletrasporto

Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–8	La trappola di teletrasporto nell'area 5b
9–14	La trappola di teletrasporto nell'area 13a
15–20	La trappola di teletrasporto nell'area 26

20. Corridoio Separato

Questo corridoio vuoto è stato separato dal resto del livello dal baratro pieno di lava (descritto nell'area 40). Le creature nel corridoio possono sentire i figli della lava giocare nell'area 40b a nord.

21. Stanza Distrutta

Una cornice pericolante si affaccia su un baratro enorme, illuminato di luce intensa da una pozza di lava situata 9 metri più in basso. Se un personaggio si affaccia oltre la cornice, può vedere varie creature che sguazzano nella lava.

I personaggi che non tentano in alcun modo di nascondersi mentre attraversano la stanza vengono individuati e attaccati dalle creature che giocano nella pozza: sei **figli della lava** (vedi l'appendice A) e sette **mephit del magma.** Vedi l'area 40d per i dettagli.

22. Trappole di Teletrasporto

Questi tunnel contengono due trappole di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194).

22a. Trappola di Teletrasporto Ovest

Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–10	La trappola di teletrasporto nell'area 26
11–20	La trappola di teletrasporto nell'area 28

Effetto Aggiuntivo: Vergadain è Vivo! Quando una creatura viene teletrasportata da questa trappola, una voce disincarnata esclama "Teletrasportato!" nello stesso momento in cui il **golem di pietra** nell'area 23 si anima. Questo golem inizia a vagare per i tunnel vicini, attaccando tutte le creature che incontra. Se non trova nulla da

attaccare dopo avere percorso quei tunnel per 10 minuti, rientra nella sua alcova e si assopisce di nuovo.

22b. Trappola di Teletrasporto Est

Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–10	La trappola di teletrasporto nell'area 6
11–20	La trappola di teletrasporto nell'area 8

23. Statua di Vergadain

Un **golem di pietra** alto 2,7 metri e scolpito con le fattezze di Vergadain, il dio nanico della ricchezza e della fortuna, si erge in questa alcova, sfoggiando le sue spalle larghe e la sua espressione compiaciuta. I nani riconoscono immediatamente le fattezze di Vergadain, mentre gli altri personaggi possono determinare la sua identità effettuando con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15. I suoi occhi sono due zaffiri neri scintillanti che non possono essere staccati dal golem finché esso non sarà distrutto (vedi "Tesoro" più sotto).

Il golem rimane immobile finché non viene attaccato o attivato dalla trappola nell'area 22a, e ha il tratto aggiuntivo seguente:

Furto Magico. *Come azione bonus, il golem bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 17, altrimenti tutti gli oggetti magici in suo possesso vengono teletrasportati in fondo alla fossa dell'area 31.*

Tesoro. I due zaffiri neri incastonati degli occhi del golem hanno un valore di 5.000 mo ciascuno.

24. Rifugio dei Githzerai

Quattro githzerai si sono rifugiati in questo angolo del Percorso a Ostacoli (vedi "Githzerai Zerth" a pagina 193). Usando i loro poteri psionici, si sono nascosti dagli occhi scrutatori di Halaster e riescono anche a evitare Netherskull.

Il capo dei githzerai, Yrlakka, è una figura paterna per gli altri e funge da loro mentore. I githzerai attaccano i mind flayer e i loro servitori a vista, ma trattano tutte le altre creature con prudenza e rispetto, almeno finché esse si dimostrano meritevoli di un tale trattamento.

I soffitti di tutte le stanze e dei corridoi di questa parte del dungeon sono piatti e alti 3 metri.

24a. Sala dei Fabbri

Decorazioni. Un tempo le pareti di questa sala erano rivestite di piastrelle di pietra dipinte con immagini di nani fabbri all'opera, ma molte si sono crepate e sono cadute a terra, dove ora giacciono tra piccoli cumuli di polvere e detriti.

Graffi sul Pavimento. I lunghi graffi visibili sul pavimento indicano che un tempo alcuni pesanti mobili di pietra sono stati portati via da quest'area.

Se i personaggi portano in questa stanza una fonte di luce intensa o fanno molto rumore, mettono in allarme i githzerai nell'area 24c, che rimarranno dove si trovano ma non potranno essere sorpresi.

Trappola di Teletrasporto. Questa trappola occupa una sezione quadrata con lato di 3 metri del passaggio che conduce all'area 24d. Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–8	La trappola di teletrasporto nell'area 6
9–16	La trappola di teletrasporto nell'area 8
17–20	La trappola di teletrasporto nell'area 26

Non potendo evitare la trappola, i githzerai si tengono alla larga dall'area 24d e dal corridoio che conduce ad essa, a meno che non siano obbligati a usare la trappola per sfuggire a un pericolo peggiore.

24b. Camera del Riposo

I githzerai usano questa camera per dormire e meditare. Cinque giacigli sono stati stesi sul pavimento polveroso, uno per ogni githzerai (incluso lo zerth scomparso).

24c. Zerth

La porta di questa stanza è socchiusa. I personaggi che si avvicinano furtivamente possono sentire i githzerai all'interno che parlano tra loro a bassa voce. La stanza presenta i seguenti elementi:

Githzerai. Quattro **githzerai zerth** conversano a bassa voce al centro della stanza, parlando in Gith. Si interrompono e si preparano a combattere se si accorgono della presenza di intrusi.

Arco. Un arco di pietra è incassato al centro della parete sud. Sulla chiave di volta dell'arco è incisa l'immagine di un guanto d'arme a sei dita.

Il gruppo di zerth è composto da Yrlakka, il capo, e da tre suoi discepoli: due femmine di nome Azal e Vond e un maschio di nome Rishindar. Il problema più grave che affligge Yrlakka è il salvataggio del suo discepolo scomparso, Ezria, che ritiene sia stato catturato mentre spiava le forze dei githyanki sul livello 16. Se i personaggi acconsentono a trovare Ezria, Yrlakka e gli altri discepoli li seguono, a meno che i personaggi non preferiscano completare la missione da soli. Se Ezria viene salvato e si ricongiunge ai suoi compagni, Yrlakka ricompensa i personaggi con la bacchetta in suo possesso (vedi "Tesoro" più sotto).

Se ai personaggi non interessa aiutare i githzerai, ma chiedono aiuto per attraversare il Percorso a Ostacoli, Yrlakka li avverte che il livello è disseminato di trappole e sorvegliato da un tiranno della morte.

Portale Arcuato per il Livello 17. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura tocca l'arco con un guanto d'arme a sei dita (i personaggi possono trovarne uno nell'area 14b), il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 14° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 7a del livello 17, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

I githzerai hanno capito che è necessario un guanto d'arme a sei dita per attivare il portale, ma non sanno dove trovare un oggetto del genere (i personaggi possono trovarne uno nell'area 14b; altrimenti, un personaggio competente negli strumenti da fabbro può fabbricarne uno in una decade, usando alcuni rottami metallici e una forgia intatta).

Tesoro. Yrlakka porta con sé una *pozione di resistenza* (fuoco) in una minuscola fiala di cristallo legata alla caviglia destra con una cordicella. Possiede inoltre una *bacchetta di individuazione del magico* che porta appesa alla cintura.

24d. Fontana

Lungo la parete nord della metà ovest della stanza, è situata una fontana semicircolare. Un getto d'acqua fresca zampilla dalla bocca di una trota di pietra, stretta tra le braccia del bassorilievo di un marinide. Il bassorilievo è scolpito sulla parete al di sopra della vasca, che è piena quasi fino all'orlo.

L'acqua che si riversa nella fontana è potabile. Defluisce lentamente attraverso una serie di fori aperti sul bordo interno dalla vasca.

25. Fucina Abbandonata

Se un personaggio origlia alle porte di queste stanze, sente chiaramente echeggiare un martello che colpisce il metallo, sebbene la forgia sia stata distrutta e abbandonata molto tempo fa. I rumori sono effetti illusori creati dal Mago Folle (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311) che si interrompono non appena viene aperta la porta della fucina.

25a. Magazzino Vuoto

Il metallo allo stato grezzo veniva custodito qui finché non poteva essere lavorato per ricavarne armi e armature. Ora la stanza è quasi del tutto sgombra e la porta che conduce all'area 25b è stata fatta a pezzi.

Nell'angolo nordest della stanza giace quello che sembra un grosso libro di ferro girato a faccia in giù. Se esaminato più da vicino, l'oggetto si rivela essere uno stampo in ghisa per fabbricare lingotti di metallo. Le copertine su cardini formano la metà superiore e inferiore di uno stampo per lingotti usato per l'ultima volta dai duergar molto tempo fa. Su un lato dello stampo, compare l'immagine di profilo di una testa di nano, mentre sull'altro, compare l'immagine del teschio di un mind flayer.

25b. Forgia Distrutta

Questa stanza contiene un'incudine di ferro arrugginita e i resti infranti di una forgia di pietra, fredda e spenta ormai da secoli. Una fila di uncini di ferro pende dalle pareti, il pavimento è disseminato di detriti e la porta dell'area 25a è stata sfondata.

Se il DM non lo fa da qualche tempo, può ricordare ai giocatori che i personaggi continuano ad avere la sensazione di essere osservati (uno degli effetti regionali di Netherskull).

26. Statua di Moradin

Questa camera dal soffitto a cupola alto 6 metri è dominata da una statua di pietra alta 3,6 metri che raffigura Moradin, il grande dio nanico della forgia. La statua è rivolta verso l'unica uscita ed è percorsa da venature luccicanti di mithral e con una mano tiene sollevato un martello di pietra ricoperto di rune luminescenti. Una targa di acciaio ai piedi della statua recita in Nanico: "Tutto ciò che è fatto può essere disfatto."

La statua non può essere spostata o danneggiata. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela potenti aure magiche di abiurazione e trasmutazione emanate sia dalla statua che dal martello. Il martello non può essere separato dalla statua.

Trappola di Teletrasporto

Questa trappola occupa lo spazio quadrato con lato di 3 metri direttamente davanti alla statua. Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–6	La trappola di teletrasporto nell'area 1
7–14	La trappola di teletrasporto nell'area 10
15–20	La trappola di teletrasporto nell'area 35

Effetto Aggiuntivo: Moradin Spacca! Quando una creatura viene teletrasportata in questo luogo da un'altra trappola di teletrasporto, una voce disincarnata esclama "Teletrasportato!" e allo stesso tempo la statua di Moradin si anima e sferra un colpo alla creatura con il suo martello. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17, altrimenti subisce 40 (6d10 + 7) danni da forza. Se una creatura scende a 0 punti ferita a causa di questi danni, viene disintegrata assieme a tutti gli oggetti che indossa e trasporta, ad eccezione degli artefatti. Dopo avere sferrato un colpo di martello, la statua torna alla sua forma inanimata, finché la trappola non viene innescata di nuovo.

27. Il Marchio della Morte

Halaster ha catturato un nano vampiro di nome Zorak Lightdrinker e lo ha vincolato magicamente a questo luogo.

Fossa Aperta. Una fossa lunga 6 metri e profonda 12 metri occupa il corridoio per tutta la sua larghezza. Le pareti verticali della fossa sono sporche di sangue e sono troppo lisce per essere scalate senza attrezzi da scalatore, effetti magici o un tratto come Movimenti del Ragno.

Sarcofago. In fondo alla fossa, è posizionato un sarcofago di alabastro largo 90 cm e lungo 1,8 metri, ricoperto di ragnatele. Il coperchio è scolpito per somigliare a un pipistrello gigante con le ali ripiegate (il sarcofago contiene un vampiro). Sopra la fossa, fluttua una runa magica che risplende con l'intensità della fiamma di una candela.

Un personaggio che capisce il Nanico riconosce la runa magica luminescente come il simbolo nanico della morte (la runa è identica a quella scolpita sulla porta dell'area 14a). La prima volta che una creatura passa da un lato all'altro della fossa, la runa scompare e si imprime come marchio della morte su un punto visibile del volto o del corpo della creatura. Il marchio scompare quando il suo portatore muore o quando il vampiro viene distrutto. Altrimenti, soltanto un incantesimo *desiderio* o una divinità possono rimuovere un marchio della morte.

Il sarcofago in fondo alla fossa è un blocco di alabastro cavo del peso di 1.000 kg. Zorak Lightdrinker, un vampiro in forma nebbiosa, è intrappolato al suo interno. Quando il marchio della morte si imprime su una creatura, il sarcofago si sbriciola in polvere e Zorak è liberato. Altrimenti, il sarcofago è indistruttibile.

Un incantesimo *costrizione* lanciato da Halaster costringe Zorak a dare la caccia e distruggere la creatura che porta il marchio della morte, concentrandosi su quel bersaglio prima di qualsiasi altro. Zorak sa con esattezza dove si trova il portatore del marchio, purché quest'ultimo si trovi sul suo stesso piano d'esistenza. Se Zorak uccide il portatore del marchio della morte, è libero dall'incantesimo *costrizione* di Halaster, nel qual caso cerca di tornare alla sua vera tana nell'Underdark.

Se un incantesimo *dissolvi magie* viene lanciato sulla runa con successo (CD 19) prima che essa si imprima su una creatura, la runa scompare per 1 minuto, consentendo alle creature di attraversare la fossa senza che nel frattempo la runa si imprima su una di loro.

Nano Vampiro

Zorak Lightdrinker è un nano degli scudi **vampiro**, con un grado di sfida pari a 14 (11.500 PE) e queste modifiche aggiuntive:

- Zorak possiede i tratti razziali seguenti: Parla il Comune e il Nanico. Ha resistenza ai danni da veleno e dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno.

- Indossa un'armatura completa (CA 18), impugna un *martello nanico da lancio* e ottiene le opzioni di azione descritte di seguito:

Multiattacco. Zorak effettua due attacchi con il *martello nanico da lancio*, solo uno dei quali può essere un attacco a distanza.

Martello Nanico da Lancio. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (1d8 + 7) danni contundenti o 12 (1d10 + 7) danni contundenti quando è usato a due mani per effettuare un attacco in mischia. Nel caso di un attacco a distanza che colpisca, il martello infligge 1d8 danni contundenti extra (2d8 se il bersaglio è un gigante). *Colpito o Mancato:* Se lanciata, l'arma torna in volo in mano a Zorak dopo l'attacco.

28. Statua di Tharmekhûl

Una statua di pietra alta 3,6 metri, sui cui occhi è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*, si erge al centro di questa camera dal soffitto a cupola alto 6 metri e guarda verso l'uscita. La statua rappresenta Tharmekhûl, il dio nanico del fuoco e della roccia fusa, e brandisce un'ascia bipenne d'ossidiana che tiene sollevata sopra la testa. Una targa d'acciaio alla base della statua recita in Nanico: "Il fuoco è la cura."

La statua non può essere spostata o danneggiata. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela potenti aure magiche di abiurazione e trasmutazione emanate sia dalla statua che dall'ascia, che non possono essere separate l'una dall'altra.

Trappola di Teletrasporto

Questa trappola occupa lo spazio quadrato con lato di 3 metri direttamente davanti alla statua. Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–3	La trappola di teletrasporto nell'area 5b
4–6	La trappola di teletrasporto nell'area 11
7–20	La trappola di teletrasporto nell'area 40c

Effetto Aggiuntivo: Lama Fiammeggiante. Quando una creatura viene teletrasportata in questo luogo da un'altra trappola di teletrasporto, una voce disincarnata esclama "Teletrasportato!" e allo stesso tempo la statua di Tharmekhûl si anima e sferra un colpo contro la creatura, mentre una cortina di fiamme avvolge l'ascia di ossidiana. L'ascia è considerata un'arma magica impugnata dalla statua. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce 16 (2d12 + 5) danni taglienti più 11 (2d10) danni da fuoco. Dopo avere sferrato un colpo d'ascia, la statua torna alla sua forma inanimata finché la trappola non viene innescata di nuovo.

29. Corridoi delle Trappole

Una fossa insolita e un dipinto insolito attendono gli avventurieri all'interno di questi tunnel.

29a. Fossa della Muffa Marrone

Questa fossa coperta (vedi "Fosse Nascoste" a pagina 194) è profonda 15 metri, ma il fondo è rivestito da una macchia di muffa marrone che copre un'area quadrata con lato di 3 metri. Se una creatura cade nella fossa, subisce 17 (5d6) danni contundenti più i danni della muffa marrone (vedi "Pericoli del Dungeon" nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

29b. Underbrew in Catene

Sulla parete di fondo dell'alcova a ovest, è appeso un dipinto con una cornice di pietra che raffigura un nano sfregiato, protetto da un'armatura completa nera. È legato da pesanti catene e ceppi di ferro che lo bloccano al pavimento della tetra cella di un dungeon. Il dipinto è largo poco più di 1 metro e alto 2,1 metri.

Grazie a un incantesimo *aura magica di Nystul* permanente lanciato sul dipinto, un incantesimo *individuazione del magico* non rivela che il dipinto è magico, ma in realtà si tratta di una prigione magica che può contenere una creatura umanoide alla volta. La prima creatura umanoide che giunge entro 1,5 metri dal dipinto deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 22, altrimenti sarà risucchiata al suo interno, scambiandosi di posto con il nano attualmente intrappolato all'interno (vedi sotto). Un umanoide attirato nel dipinto si ritrova incatenato in una cella extradimensionale del lato di 3 metri. Finché è intrappolata nella cella, la creatura è paralizzata. Il dipinto ha CA 11, 4 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Distruggendo il dipinto si libera la creatura intrappolata, che ricompare nello spazio libero più vicino al dipinto.

Thwad Underbrew. Il nano all'interno del dipinto è un individuo palesemente barboso di nome Thwad Underbrew, un ex-campione di Gorm Gulthyn (il dio nanico della vigilanza), che molto tempo fa giurò di liberare Sottomonte dalla malvagia presenza di Halaster Blackcloak. Halaster sconfisse Underbrew, ma offrì di risparmiare la vita al nano, se questi avesse giurato di servirlo come sicario per eliminare i potenziali invasori del dungeon. Underbrew non era pronto a morire e prestò il giuramento richiesto, convincendosi col passare del tempo che le esecuzioni che impartiva fossero degli atti di misericordia: coloro che uccideva non sarebbero mai stati costretti a rinnegare le proprie convinzioni come aveva fatto lui. Gradualmente, questi atti smisero di gravare sulla coscienza di Underbrew. Anzi, il nano iniziò a trarre piacere dal suo macabro lavoro.

Thwad Underbrew è un nano degli scudi **campione** (vedi l'appendice A), con le modifiche seguenti:

- Underbrew è neutrale malvagio.
- Invece di uno spadone, brandisce un maglio (che infligge danni contundenti anziché danni taglienti).
- Possiede i tratti razziali seguenti: Parla il Comune e il Nanico. Possiede scurovisione nel raggio di 18 metri, resistenza ai danni da veleno e dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno.

30. Il Capolavoro di Halaster

La sfida che attende gli avventurieri in queste aree è un parto diretto della mente del Mago Folle.

30a. Il Biografo di Netherskull

Arco. Un arco di pietra decorato con gli intarsi dorati di draghi in volo è incassato al centro della parete nord, su un podio di marmo rosso alto 90 cm. Nella parete sopra l'arco, sono incise le parole seguenti in Draconico: "Solo un drago può aprire questo portale."

Gong. Un gong di bronzo del diametro di 90 cm pende da una solida struttura di legno ancorata al pavimento vicino alla parete ovest. Il gong è decorato con le immagini incise di alcune pannocchie. Una mazzetta di legno con un'estremità imbottita è appesa a un gancio piantato su uno dei pali di sostegno.

Mostri. Un uomo pallido e smagrito, avvolto in una tunica nera impolverata, se ne sta seduto sugli scalini del podio

a scrivere freneticamente sulle pagine di un diario usando una penna d'oca. È sorvegliato da due **nycaloth** invisibili.

Per lusingare Netherskull, Halaster ha incaricato un suo aspirante apprendista di trascrivere la storia del tiranno della morte in una serie di diari. Questo biografo è un umano nervoso, malnutrito e trasandato, sui trent'anni di nome Kavil Mereshanter. Kavil è un **mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*), con le modifiche seguenti:

- Kavil è neutrale malvagio.
- Parla il Nanico, il Comune, il Gigante e il Sottocomune.

A Kavil fu negato l'accesso al Nucleo del Dweomer (il livello 9) e Halaster gli ha sottratto il suo libro degli incantesimi. Il Mago Folle ha promesso di restituirglielo quando Kavil avrà portato a termine il suo lavoro (in realtà, Halaster ha smarrito il libro degli incantesimi, ma questo Kavil non lo sa).

In qualità di biografo ufficiale di Netherskull, Kavil dovrebbe godere della fiducia del tiranno della morte, ma Netherskull non si fida di nessun mago e non ama concedere interviste, quindi Kavil ha riempito un diario dopo l'altro con storie di sua invenzione e commenti autocommiserativi. La biografia è per buona parte un'opera romanzata e spettacolarizzata della vita, della morte e della non morte di Netherskull. Kavil sa che chiunque legga questa spazzatura non si lascerà ingannare, ma spera che questo diluvio di parole possa impressionare Halaster e allo stesso tempo dissuaderlo dall'esaminare l'opera in maggior dettaglio.

Kavil non combatte di sua iniziativa, ma si schiera con i nycaloth se ha inizio un combattimento (eventualità molto probabile, dato che gli immondi hanno l'ordine di uccidere ogni intruso). Se scende a 33 punti ferita o meno, Kavil si schiera dalla parte dei personaggi e offre informazioni in cambio della vita. Conosce un segreto casuale di Sottomonte, da determinare pescando una carta dal Mazzo dei Segreti (vedi l'appendice C), nonché una via segreta per raggiungere la tana di Netherskull (vedi l'area 39b). Kavil ignora l'esistenza della porta segreta che conduce all'area 30b.

Se i personaggi passano almeno 10 minuti a studiare il diario di Kavil, possono apprendere alcuni frammenti della storia di Netherskull e, se effettuano con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10, possono estrapolare dalle farneticazioni di Kavil le seguenti informazioni veritiere:

- Il vero nome del beholder è ignoto. Ha cambiato il suo nome in Netherskull dopo essere diventato un tiranno della morte.
- Netherskull ha ucciso innumerevoli intrusi, ma quello che più di ogni altro si è meritato la morte è un pomposo paladino umano di nome Fidelio, che ha versato amare lacrime prima di essere disintegrato.
- L'obiettivo primario di Netherskull è distruggere Halaster e prendere il controllo di Sottomonte.

Portale Arcuato per il Livello 18. L'arco lungo la parete nord è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Gli intarsi dorati dell'arco non possono essere rimossi. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Quando un drago reale o illusorio tocca l'arco, il portale si apre per 1 minuto. Anche le riproduzioni artistiche di un drago, come una statuina a forma di drago o il disegno di un drago, sono sufficienti ad aprirlo.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 15° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 16 del livello 18, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Gong. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno al gong. Se il gong viene colpito con la mazzetta, tre oggetti compaiono sul pavimento davanti ad esso: una scodella d'argilla piena di cibo poco saporito, ma commestibile (pezzi di pane e formaggio, strisce di carne e frutta secca), una coppa di stagno vuota e una caraffa di vetro contenente mezzo litro d'acqua. Gli oggetti scompaiono dopo 1 ora. La rimozione di un qualsiasi oggetto da questa stanza fa sparire tutti gli oggetti. Una volta usato per evocare cibo e acqua, il gong non può più essere usato a tale scopo fino all'alba successiva. Se il gong viene portato fuori da questa stanza, perde le sue proprietà magiche.

30b. Generatore della Voce Fuori Campo

Il soffitto di questa stanza polverosa è alto 3 metri. Un cubo con spigolo di 90 cm e composto in egual misura di adamantio e di carne è stato collocato in cima a un piedistallo esagonale di pietra lavorata alto 90 cm. Sulla faccia del cubo orientata verso la porta segreta, compare il volto arcigno di Halaster.

Se il cubo viene disturbato in qualche modo, dalle sue facce spuntano braccia, gambe e ali dinoccolate. Poi il cubo combatte fino alla distruzione. Ha le statistiche di un **quadrone**, con le modifiche seguenti:

- Il cubo è caotico malvagio.
- Parla il Comune ed è l'origine della voce fuori campo di Halaster (vedi "La Voce Fuori Campo di Halaster" a pagina 194).
- Ogni volta in cui dovrebbe normalmente effettuare un attacco con l'arco corto, il cubo scaglia invece un dardo magico contro un bersaglio situato entro 18 metri da esso e che il cubo sia in grado di vedere. Ogni dardo colpisce il bersaglio automaticamente (senza richiedere un tiro per colpire) e infligge 5 (2d4) danni da forza.

Anche mentre attacca, il cubo continua con la voce fuori campo normalmente, commentando la propria battaglia contro gli avventurieri. La distruzione del cubo pone fine alla voce fuori campo attraverso tutto il Percorso a Ostacoli.

Chiave Nascosta. In cima al piedistallo esagonale, è nascosto uno scomparto segreto. Per trovarlo è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Contiene una chiave lunga 15 cm, che è ricavata dall'osso del dito di un drago e ha la forma di un'H. Questa chiave, identica a quella dell'area 19, apre le porte dell'area 39c.

31. Sala dei Tizzoni

Braciere. Un braciere di pietra alto 1,5 metri e del diametro di 2,1 metri domina la parte nordovest della stanza. Otto tizzoni fluttuano e turbinano in cerchio attorno al braciere vuoto, come se fossero lucciole.

Statua. Una statua alta 90 cm e lunga 1,5 metri che raffigura un rospo gigante è situata accanto a una fossa aperta quadrata con lato di 3 metri e profonda 15 metri, nella parte sudest della stanza.

Alcova. Un'alcova vuota a nord contiene una trappola di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194).

Braciere

Gli otto tizzoni che turbinano in cerchio sopra il braciere irradiano un'aura magica di evocazione e trasmutazione se esaminati tramite un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile.

I tizzoni sgusciano facilmente dalla presa degli incantesimi *mano magica* o di altri effetti magici, ma una creatura a portata di mano dal braciere può usare un'azione per tentare di afferrare un tizzone, riuscendoci se effettua con successo una prova di Destrezza con CD 20. Quando un tizzone viene afferrato, svanisce e innesca un effetto magico casuale, da determinare tirando un d6 e consultando la tabella "Tizzoni Magici". Ogni creatura che ottiene un beneficio ottiene anche la consapevolezza di quel beneficio. I tizzoni afferrati non ricompaiono.

Tizzoni Magici

d6	Effetto Magico
1	La creatura che ha afferrato il tizzone ottiene immunità ai danni da fuoco per le 24 ore successive.
2	Il tizzone diventa una singola perla di una *collana delle palle di fuoco*.
3	La creatura che ha afferrato il tizzone ottiene la capacità di parlare e capire l'Ignan per le 24 ore successive (utile per comunicare con i mephit e i figli della lava su questo livello).
4	Il tizzone diventa una *gemma elementale* (fuoco).
5	Il tizzone diventa un diamante del valore di 5.000 mo.
6	Il tizzone diventa una minuscola chiave di ferro che apre la fauci della statua del rospo gigante.

Statua del Rospo Gigante

La statua di un rospo gigante si fonde in un blocco unico con il pavimento e non può essere spostata. Se un personaggio ispeziona la statua ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota due cose: le fauci della statua sono dotate di cardini, ma sono bloccate in posizione chiusa, e un minuscolo buco della serratura è visibile appena sopra gli occhi sporgenti della creatura. Inserendo la chiave giusta nel buco della serratura, la bocca della statua gira sui cardini e si spalanca, un effetto che anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile possono ottenere. La bocca può anche essere aperta da un personaggio che usi gli arnesi da scasso ed effettui con successo una prova di Destrezza con CD 20.

Quando la bocca della statua si apre, ne esce una scala di corda lunga 15 metri che si stende fino al fondo della fossa. La scala è saldamente fissata a una sbarra di pietra incastrata nella gola del rospo: i personaggi possono usarla per salire e scendere dal bordo al fondo della fossa senza pericoli.

Fossa Aperta

Le pareti di questa fossa profonda 15 metri sono troppo lisce per essere scalate senza attrezzi da scalatore o un tratto specifico per scalare come Movimenti del Ragno. Un campo anti-magia come quello creato da un incantesimo *campo anti-magia* occupa i 12 metri più in alto della fossa, lasciando un cubo con spigolo di 3 metri in fondo alla fossa al di fuori del suo effetto.

Tesoro. Qualsiasi oggetto magico teletrasportato via dalla statua di Vergadain nell'area 23 o dalla trappola di teletrasporto in questa stanza giace intatto sul fondo della fossa.

Trappola di Teletrasporto

Questa trappola occupa l'alcova. Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–12	La trappola di teletrasporto nell'area 26
13–20	La trappola di teletrasporto nell'area 36a

Effetto Aggiuntivo: Furto di Oggetti Magici. Quando una creatura viene teletrasportata in quest'area da un'altra trappola di teletrasporto, gli eventuali oggetti magici in suo possesso sono teletrasportati sul fondo della fossa in questa stanza.

32. Incrocio Vuoto

Sulla parete ovest, qualcuno ha scritto col gesso la parola "BOTTINO" in Nanico, con una freccia che indica il tunnel sudovest.

33. Colpi nel Buio

Questa stanza è vuota, ad eccezione di una coppia di baliste di legno già cariche e puntate direttamente verso le porte. Quando una delle due porte si apre, la magia attiva la balista puntata su di essa e fa partire il suo quadrello di legno, bersagliando la prima creatura sulla sua traiettoria. Ogni balista possiede un bonus di +6 al tiro per colpire e infligge 16 (3d10) danni perforanti se colpisce.

Le baliste sono saldamente imbullonate al pavimento e ognuna di esse è dotata di un quadrello.

34. Bordo del Baratro

Questo corridoio termina bruscamente sul bordo del baratro illuminato dalla lava. Se i personaggi fanno molto rumore in quest'area, attirano l'attenzione di Netherskull nell'area 39c, che attraversa in volo il baratro e li attacca.

35. Falce Calante, Pericolo Crescente

Baratro. L'estremità sud di questa stanza è crollata in un baratro pieno di lava (vedi l'area 40). Il calore soffocante della lava si diffonde in tutta la stanza.

Porte. La metà nord della stanza è vuota, ad eccezione di due porte. La porta sulla parete nord è rotonda e fatta di adamantio (vedi l'area 39c).

Cadavere. Tra la metà nord e quella sud della stanza, dove lo spazio si restringe, una nana è caduta vittima di una trappola della falce e il suo cadavere è incastrato tra la lama della trappola e la parete ovest. Halaster ha collocato una trappola di teletrasporto (vedi "Trappole di Teletrasporto" a pagina 194) appena a sud della trappola della falce.

Trappola della Falce

Se il cadavere della nana viene mosso, le lame della falce si frantumano a causa della pressione accumulata dai meccanismi nascosti nelle pareti. Ogni creatura entro 1,5 metri dalla trappola rotta deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti sarà colpita dai frammenti spezzati delle lame e subirà 9 (2d8) danni taglienti. Un personaggio competente negli arnesi da scasso può usarli per liberare la lama dalla pressione e neutralizzare la trappola, purché effettui con successo una prova di Destrezza con CD 20. Se questa prova fallisce di 5 o più, la trappola va in pezzi come descritto più sopra.

Tesoro. La nana uccisa dalla trappola era un'avventuriera, una ladra di nome Xelba Shunlight. Stringe ancora in mano una spada corta e indossa un'armatura di cuoio borchiato squarciata e insanguinata. Possiede inoltre una dotazione da avventuriero (tranne le razioni), una gavetta, un piccone da minatore e un oggetto insolito casuale (da determinare tirando sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5 del *Player's Handbook*). Porta legato alla vita un sacchetto in pelle che contiene una *statuina del potere meraviglioso* (cane d'onice).

Trappola di Teletrasporto

Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–8	La trappola di teletrasporto nell'area 6
9–14	La trappola di teletrasporto nell'area 10
15–20	La trappola di teletrasporto nell'area 24a

36. Cripte Saccheggiate

Queste cripte naniche furono depredate molto tempo fa. Le pesanti porte di ferro che le chiudevano sono state deformate e strappate via dalle loro intelaiature e non possono più essere chiuse.

36a. Trappola di Teletrasporto

Una creatura teletrasportata da questa trappola arriva in un'area da determinare tirando un d20 e consultando la tabella seguente:

d20	Destinazione del Teletrasporto
1–8	La trappola di teletrasporto nell'area 1
9–20	La trappola di teletrasporto nell'area 8

36b. Cripta delle Venature Dorate

La porta in piombo che un tempo proteggeva questa stanza è stata divelta con tale forza che ora è piegata e pende su un singolo cardine.

Questa cripta fu saccheggiata molto tempo fa. Le sue pareti alte 3 metri sono rivestite di mattoni di pietra attraversati da venature dorate. Alcuni mattoni sono caduti, rivelando una sottile lamina di piombo dietro di essi. Le lastre di piombo avevano lo scopo di evitare che l'interno della cripta fosse osservato tramite mezzi magici.

36c. Cripta di Ossidiana

La porta di piombo che un tempo proteggeva questa porta è piegata verso l'interno sul fondo, creando un varco triangolare alto 90 cm che una creatura di taglia Media o inferiore può attraversare.

Come l'area 36b, anche questa cripta è stata saccheggiata molto tempo fa. Le sue pareti interne, alte 3 metri, sono rivestite di mattoni di ossidiana e di sottili lamine di piombo che avevano lo scopo di evitare che l'interno della cripta fosse osservato tramite mezzi magici.

36d. Cripta di Pietra Danneggiata

Porta. La porta di piombo che un tempo proteggeva questa camera è stata scardinata e ora giace sul pavimento.

Baratro. L'angolo sudovest della camera è crollato, rivelando un baratro pieno di lava (vedi l'area 40).

Ai figli della lava nell'area 40b piace arrampicarsi fino a questa stanza, per poi balzare giù e tuffarsi nella lava sottostante. Se i personaggi non hanno ancora affrontato i figli della lava, potrebbero incontrarne uno o più di uno in quest'area.

37. Statua Innocua di Halaster

Questa caverna ha un soffitto irregolare alto 6 metri. Il pavimento è liscio e pianeggiante, ad eccezione di un tunnel in pendenza che scende verso il livello 16.

Al centro della caverna, si erge una statua a grandezza naturale di Halaster, con la tunica fluente ricoperta dalle incisioni di occhi senza palpebre. La statua è un oggetto Medio con CA 17, 45 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Un personaggio può rovesciare la statua effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

38. Orda di Zombi

Zombi. In questa caverna alta 6 metri, aleggia un orrendo fetore di morte, per la presenza di quaranta **zombi** in vari stati di decomposizione, che si aggirano per la stanza a passo strascicato e senza una meta.

Dolina. Una dolina profonda 21 metri si è formata vicino alla parete est.

Gli zombi sono ciò che resta degli umanoidi uccisi da Netherskull e animati dal suo Cono di Energia Negativa. Includono numerosi umani e nani, nonché alcuni elfi, drow, tiefling, quaggoth, duergar, hobgoblin, trogloditi e githyanki. Finché Netherskull non li chiama a sé, gli zombi restano qui e attaccano gli intrusi a vista. Il DM può sveltire il combattimento suddividendo gli zombi in orde di dieci o meno elementi e usando le regole per gestire le orde contenute nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*.

39. Rifugio di Netherskull

Gli avventurieri che esplorano quest'area sono destinati ad affrontare il tiranno della morte Netherskull, se non l'hanno già fatto. Netherskull non può essere sorpreso nella sua tana.

39a. Statua Pensile del Beholder

Dal soffitto a cupola alto 9 metri di questa stanza, pendono tre catene di ferro che sorreggono un beholder di pietra scolpita del diametro di 1,8 metri. Netherskull in persona



ha scolpito la statua usando meticolosamente il suo Raggio di Disintegrazione, ma la scultura resta comunque la rozza opera di un dilettante senza talento. Ogni catena ha CA 19, 25 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Una volta rotte tutte e tre le catene, la statua cade a terra e va in pezzi.

39b. Tunnel Segreto

Questo polveroso passaggio aggira le porte di adamantio della tana di Netherskull (vedi l'area 39c) ed è celato da due porte segrete. Il tiranno della morte usa il Raggio Telecinetico per aprire e chiudere le porte segrete quando entra ed esce da questo tunnel.

39c. Il Tiranno della Morte

Tutte le porte che conducono a quest'area sono dischi di adamantio del diametro di 2,1 metri e spessi 30 cm, modellati per sembrare anelli concentrici di ossa con al centro un teschio umano ghignante. La cavità nasale del teschio contiene un buco della serratura in adamantio. Quando una delle chiavi d'osso di Halaster (vedi le aree 19 e 30b) viene inserita nella serratura e girata di 90 gradi in senso orario, quattro perni rientrano nelle pareti circostanti e la porta si apre verso l'interno ruotando su cardini di adamantio. La porta rimane aperta finché qualcuno non la richiude e la chiave può essere rimossa in qualsiasi momento. Senza la chiave appropriata, servono quattro incantesimi *scassinare* separati per aprire una di queste porte: ogni incantesimo fa rientrare uno dei perni. Altrimenti, le porte sono impenetrabili.

Sul lato interno delle porte, non c'è alcun buco della serratura. Ogni porta è invece dotata di una ruota di adamantio installata al centro che deve essere girata in senso antiorario per far rientrare i perni nelle pareti. La ruota può anche essere usata come maniglia per aprire la pesante porta tirando. Quando Netherskull desidera uscire dalla stanza attraverso una porta, usa il suo Raggio Telecinetico per girare la ruota e lascia la porta aperta fino al suo ritorno.

Netherskull. Se non è stato sconfitto altrove, il **tiranno della morte** fluttua a 9 metri di altezza dal pavimento rivestito di piastrelle di pietra di questa stanza alta 12 metri. Netherskull cerca di distruggere gli intrusi e di animare i loro cadaveri, trasformandoli in zombi al suo servizio. Chiama a sé gli zombi dell'area 38 (se non sono stati sconfitti) e ordina loro di attaccare tutti gli intrusi.

Se i personaggi non hanno messo a tacere l'annunciatore della voce fuori campo su questo livello (vedi "La Voce Fuori Campo di Halaster" a pagina 194), la voce si fa sempre più concitata man mano che la battaglia con il tiranno della morte prosegue. Se i personaggi sconfiggono Netherskull, l'annunciatore grida: "Come è potuto succedere?! Tutto questo è incredibile! Forse siamo di fronte al più grande sconvolgimento della storia di Sottomonte!" Poi resta in silenzio per tutto il resto della permanenza dei personaggi su questo livello.

40. Il Baratro di Netherskull

Il tiranno della morte ha scavato questo immenso baratro usando il Raggio di Disintegrazione e Halaster ci ha aggiunto il suo tocco personale inondandolo di lava e alterando il volo magico al di sopra di esso.

Gli incantesimi e gli oggetti magici che consentono alle creature di volare sono soppressi all'interno del baratro. Ogni personaggio che entra nel baratro sotto l'effetto di un incantesimo *volare* o una magia analoga precipita nella lava. Gli incantesimi che rallentano le cadute (come *caduta morbida*) funzionano normalmente.

Le creature che passano 1 ora o più nel baratro o nelle aree esposte ad esso sono soggette agli effetti del caldo estremo (descritti nel capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*). Il baratro è illuminato di luce intensa dalla lava, che lo riempie fino a una profondità di 6 metri. Quando una creatura entra per la prima volta nella lava nel suo turno o vi inizia il proprio turno, subisce 55 (10d10) danni da fuoco.

La superficie della lava si trova 9 metri più in basso rispetto al pavimento del Percorso a Ostacoli. Le pareti verticali sono in pendenza e offrono appigli in abbondanza per le mani e i piedi. Per scalarle è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10; se la prova fallisce di 5 o più, la creatura scivola e cade nella lava.

40a. Mephit del Magma

Quattro **mephit del magma** oziano in questa piccola pozza di lava. Se i personaggi parlano con i mephit in un linguaggio che essi siano in grado di capire, i mephit tentano di attirare i personaggi verso l'area 39c, nella speranza che uccidano Netherskull o muoiano nel tentativo. I mephit detestano il tiranno della morte e si preoccupano soltanto della propria incolumità.

40b. Pozza dei Figli della Lava

Otto **figli della lava** (vedi l'appendice A) nuotano e giocano in questa pozza di lava. Spesso si arrampicano fino all'area 36d per tuffarsi a bomba nella lava dal bordo del costone alto 9 metri.

40c. Destinazione della Trappola di Teletrasporto

Una creatura teletrasportata in questo luogo da un'altra trappola di teletrasporto compare a 9 metri sopra la lava e precipita immediatamente, a meno che non riesca a interrompere la caduta in qualche modo (il DM dovrà ricordare che gli incantesimi e gli oggetti magici che consentono alle creature di volare sono soppressi all'interno del baratro).

A differenza delle altre trappole di teletrasporto del Percorso a Ostacoli, questa trappola non teletrasporta le creature in altri luoghi.

40d. Pozza dei Mephit di Magma

Sei **figli della lava** (vedi l'appendice A) e sette **mephit del magma** giocano in questa pozza di lava e tengono d'occhio le aree 18 e 21 in caso di intrusi. Se si accorgono della presenza di qualche intruso, i mephit incitano i figli della lava a scalare le pareti per attaccare i nuovi arrivati, mentre loro usano le armi a soffio e si tengono a debita distanza.

Conseguenze

Gli effetti regionali di Netherskull terminano quando il tiranno della morte è distrutto e Halaster non si affretterà di certo a rimpiazzare la creatura. Col tempo, decide di rapire vari beholder, sguinzagliarli per il Percorso a Ostacoli e lasciare che si contendano il controllo del livello, finché non ne resterà soltanto uno. Quando questo accadrà, Halaster aiuterà il vincitore a trasformarsi in un nuovo tiranno della morte.

Sebbene la maggior parte degli abitanti rimasti del Percorso a Ostacoli non abbia intenzione di andarsene in tempi brevi, i githzerai rimarranno soltanto finché devono per ritrovare il compagno scomparso e assicurarsi che la colonia di mind flayer sul livello 17 sia distrutta.



Livello 16: Il Labirinto di Cristallo

In tempi recenti, alcuni githyanki hanno trasformato il Labirinto di Cristallo in un avamposto del loro impero interplanare. Questo livello ospita un portale per Porto Stellare, un asteroide cavo in orbita attorno al pianeta Toril (uno dei tanti che formano il campo di asteroidi noto come le Lacrime di Selûne). Assieme il Labirinto di Cristallo e Porto Stellare sono concepiti per quattro avventurieri di 14° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero acquisire abbastanza PE da arrivare a metà strada per il 15° livello.

Prima di condurre questo livello di Sottomonte, il DM dovrà leggere la sezione "Gith" del *Monster Manual*, le cui informazioni lo aiuteranno a interpretare i githyanki in modo efficace. Ulteriori informazioni sulla società dei githyanki sono disponibili nel *Tomo di Mordenkainen dei Nemici*, sebbene quella risorsa non sia necessaria per condurre il Labirinto di Cristallo.

Cosa Si Annida Qui?

Un gruppo di githyanki alla ricerca di una colonia separata di mind flayer insediatisi a Sottomonte ha conquistato questo livello e ha trasformato quello che un tempo era un labirinto cristallino in una fortezza. Da qui i githyanki intendono lanciare un attacco contro i mind flayer del livello 17. Inoltre, i githyanki hanno trasformato Porto Stellare in un asilo, vale a dire una fortezza dove crescere e addestrare i loro giovani combattenti. Poiché le creature non invecchiano sul Piano Astrale, i githyanki devono portare i loro figli sul Piano Materiale per maturare. Ignorando il vero nome dell'asteroide, i githyanki chiamano Porto Stellare l'Asilo K'liir.

Githyanki

I militareschi githyanki che vivono nel Labirinto di Cristallo e su Porto Stellare hanno tre obiettivi principali: proteggere l'asilo, addestrare i giovani githyanki combattenti e distruggere la colonia di mind flayer nelle Profondità Marine (il livello 17).

I Cavalieri e il Linguaggio Draconico

I githyanki cavalieri incontrati nel Labirinto di Cristallo e su Porto Stellare parlano il Draconico oltre al loro linguaggio natio, il Gith, allo scopo di comunicare meglio con i draghi rossi che fungono da loro cavalcature.

Capi Githyanki

I githyanki sono guidati da Al'chaia, una githyanki cavaliera che tratta crudelmente i suoi soldati e i suoi cadetti. Al'chaia, di recente, è entrata in possesso di un *manuale dell'esercizio fisico* e di un *tomo del nitido pensiero* e ha promesso di consegnare entrambi gli oggetti al soldato che si dimostrerà più abile. In realtà, intende leggere quei

Il Labirinto di Cristallo Originale

Undermountain: Stardock, scritto da Steven E. Schend e pubblicato nel 1997, inedito in Italia, era l'ultimo dei tre moduli che componevano la breve serie di avventure "Dungeon Crawl", concepite per la seconda edizione di D&D. *Waterdeep: Il Dungeon del Mago Folle* presenta delle versioni alternative del Labirinto di Cristallo e di Porto Stellare adattate alla quinta edizione e a questo prodotto. Se il DM desidera espandere questo livello di Sottomonte, troverà nell'avventura originale un'ottima fonte di ispirazione.

Golem di Cristallo

I golem di cristallo che si aggirano per tutto il Labirinto di Cristallo hanno l'aspetto di guerrieri githyanki alti 3 metri. Capiscono il Gith, ma non possono parlarlo, e attaccano qualsiasi creatura che non abbia l'aspetto di un githyanki o di un drago rosso. Ogni golem di cristallo è un **golem di pietra**, con questi tratti aggiuntivi:

Illuminazione. Il golem proietta magicamente luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Questa luce si estingue quando il golem è distrutto.

Luce Abbagliante. Ogni creatura che inizi il suo turno entro 3 metri dal golem illuminato e sia in grado di vedere il golem deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti sarà accecata fino all'inizio del proprio turno successivo.

Una creatura può distogliere lo sguardo allo scopo di evitare il tiro salvezza all'inizio del proprio turno. Se lo fa, non può vedere il golem fino all'inizio del proprio turno successivo, quando potrà distogliere lo sguardo di nuovo. Se nel frattempo guarda il golem, deve immediatamente effettuare il tiro salvezza.

tomi e beneficiarne personalmente, ma usa la promessa di questa ricompensa per spremere le sue truppe fino allo stremo. Il secondo in comando di Al'chaia, Urlon, è stanco di questi abusi e trama contro di lei.

Draghi Rossi

Ashtyrranthor, un drago rosso adulto femmina, è la madre di sei draghi rossi giovani che vivono nel Labirinto di Cristallo e difendono l'Asilo K'liir. I figli di Ashtyrranthor si chiamano Ashranthax, Blazutranc, Infernexus, Meteoranzym, Smoakcant e Zolcharrx.

Ashtyrranthor

Ashtyrranthor non può considerare Porto Stellare la sua tana, quindi non possiede alcuna azione di tana in quell'area. Tuttavia, possiede il seguente tratto Incantesimi Innati:

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore di Ashtyrranthor è Carisma. Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

1/giorno ciascuno: *allarme, forma gassosa, individuazione del magico, passapareti, passo velato, vedere invisibilità*

Ashtyrranthor trascorre buona parte del suo tempo sulla superficie esterna dell'asteroide, a frugare tra i relitti dei vascelli spaziali che precipitarono su Porto Stellare molto tempo fa. Se ha inizio un combattimento nell'Asilo K'liir, esiste una probabilità del 10 per cento che si accorga del trambusto. Accorre immediatamente a indagare, si unisce alla battaglia in corso e usa i suoi incantesimi *forma gassosa*, *passapareti* e *passo velato* per entrare nelle aree più difficili da raggiungere. Ashtyrranthor tiene d'occhio soprattutto le aree 12f, 13 e 16a dall'esterno dell'asteroide. Se nota qualcosa che non va o la presenza di qualche intruso in quell'area, attacca immediatamente.

Dungeon di Cristallo

Le descrizioni di tutte le aree di questo livello fanno riferimento alla mappa 16. Chi scende dal livello 15 o sale dal livello 17 nota che i pavimenti, le pareti e i soffitti in pietra grezza cedono il posto a vene sempre più larghe di cristalli luminosi, finché tutte le superfici sono fatte di questa sostanza. In molte aree, i githyanki hanno abbattuto le pareti di cristallo per creare degli spazi più vasti.

Tranne dove specificato diversamente, il dungeon di cristallo ha i tratti unici seguenti:

- Il dungeon è interamente illuminato di luce intensa. Le pareti, i soffitti e i pavimenti di cristallo emettono una luce magica che cambia colore ogni 10 minuti, passando per tutte le tonalità dell'arcobaleno.
- Le porte sono ricavate da singole lastre di cristallo bianco opaco di peso e consistenza simili alla pietra.

1. Sala d'Ingresso

Un golem di cristallo (vedi il riquadro "Golem di Cristallo") monta la guardia in quest'area. Attacca ogni creatura che non sia scortata da un githyanki o da un drago rosso. Se in quest'area ha inizio uno scontro, i githyanki combattenti dell'area 2a accorrono per indagare.

2. Caverna Ovest

I githyanki hanno abbattuto alcune pareti per creare questa stanza, ma buona parte dei detriti deve ancora essere sgombrata.

2a. La Veglia di Ilmei

Stalattite di Cristallo. Una stalattite di cristallo lunga 3 metri pende al di sopra di una fossa piena di foschia argentata. Al suo interno, è incastonata Ilmei, una **githyanki gish** (vedi l'appendice A per le statistiche; vedi anche "Stalattiti di Cristallo" a pagina 212).

Guardie. Attorno alla fossa, quattro **githyanki combattenti** (due maschi e due femmine) si allenano a combattere a coppie per passare il tempo.

Questi giovani githyanki combattenti, appena usciti dall'Asilo K'liir, sono ostili nei confronti di ogni intruso. Se due di loro cadono, gli altri si ritirano nell'area 3b o si tuffano nella fossa.

Le creature che cadono nella fossa vengono immediatamente trasportate sul Piano Astrale (vedi il capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni).

2b. Bassorilievi dei Draghi

Le pareti di questa camera sono decorate con una serie di bassorilievi che raffigurano githyanki cavalieri corazzati in sella ai loro draghi rossi.

2c. Teste degli Illithid

Le teste mozzate di dodici mind flayer sono esibite lungo le pareti est e ovest di quest'area parzialmente distrutta. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di necromanzia attorno a ogni testa, che è un oggetto Minuscolo con CA 5, 3 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Quando una testa di illithid scende a 0 punti ferita, è distrutta. Ogni volta che una testa viene distrutta, le eventuali teste di mind flayer ancora presenti nell'area emettono un urlo telepatico. Ogni creatura nella stanza subisce 1d6 danni psichici per ogni testa urlante che ancora non è stata distrutta (fino a un massimo di 12d6).

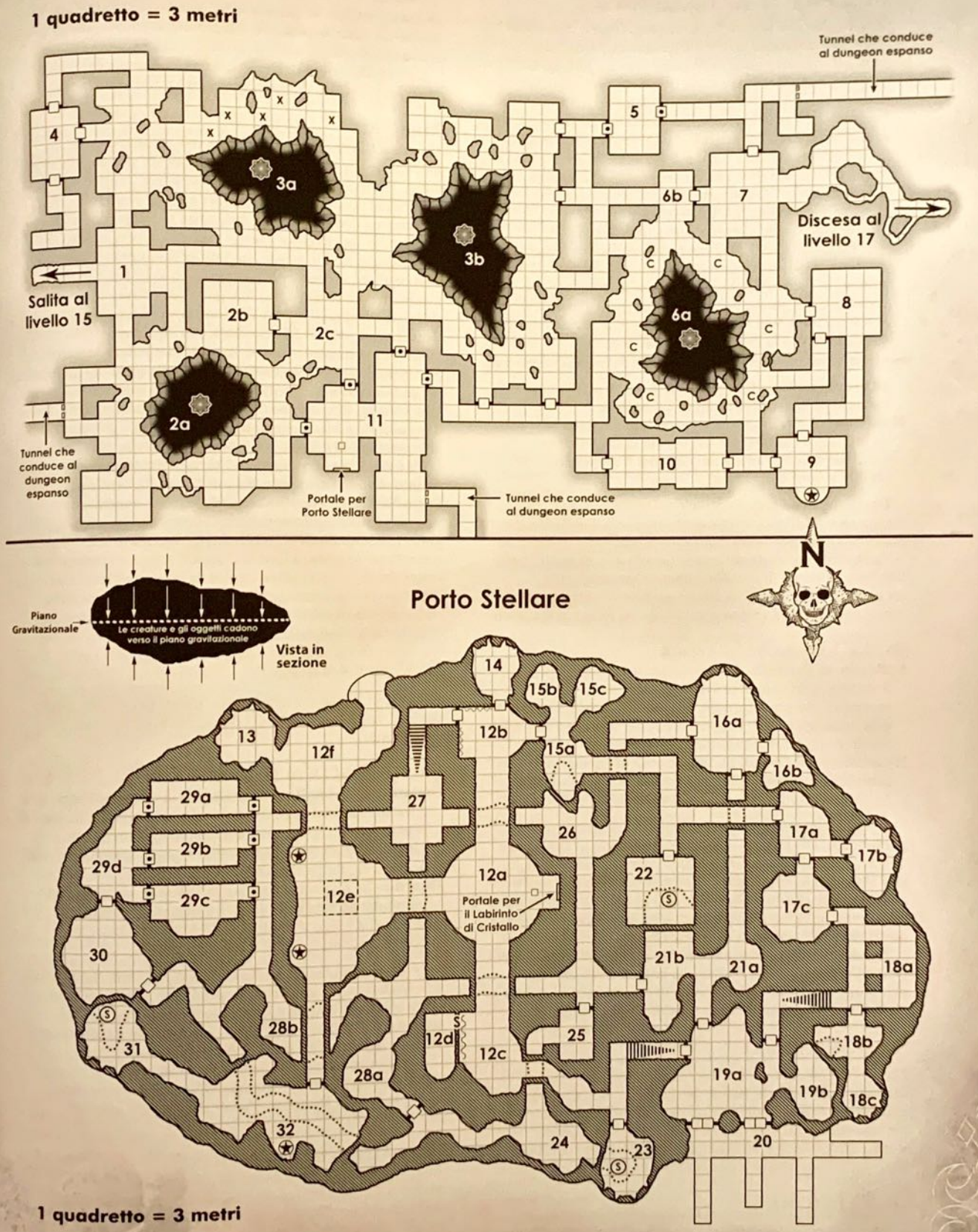
3. Caverna Principale

Due gemelli githyanki chiamati Arbez e Surlock sono rinchiusi in due stalattiti di cristallo all'interno di questa caverna.

3a. La Veglia di Arbez

Le creature nell'area 3b indagano su qualsiasi anomalia in questo tratto della caverna, che presenta i seguenti elementi:

Stalattite di Cristallo. Una stalattite di cristallo lunga 3 metri pende al di sopra di una fossa piena di foschia argentata. Al suo interno, è incastonato Arbez, un


1 quadretto = 3 metri
Tunnel che conduce al dungeon espanso
4
3a
5
6b
7
Discesa al livello 17
3b
1
Salita al livello 15
2b
2c
6a
8
2a
11
10
9
Tunnel che conduce al dungeon espanso
Portale per Porto Stellare
Tunnel che conduce al dungeon espanso
N
Porto Stellare
Piano Gravitazionale
Le creature e gli oggetti cadono verso il piano gravitazionale
Vista in sezione
14
15b
15c
16a
13
12f
12b
15a
16b
29a
27
26
17a
29b
29d
12a
22
17b
29c
12e
Portale per il Labirinto di Cristallo
17c
30
21b
21a
18a
28b
31
12d
25
18b
12c
28a
19a
19b
18c
32
24
23
20
1 quadretto = 3 metri

Stalattiti di Cristallo

Quattro githyanki gish (vedi l'appendice A) sono incastonati in altrettante stalattiti di cristallo trasparenti nelle aree 2, 3 e 6. Mentre rimangono incastonati nelle stalattiti, questi githyanki restano consapevoli di ciò che accade attorno a loro, ma non hanno bisogno di aria, cibo o acqua. Finché il cristallo attorno a loro non viene distrutto, non possono essere bersagliati dagli attacchi o sottoposti a effetti magici. Sono inoltre trattenuti e non possono usare il loro privilegio Magia di Guerra o effettuare attacchi con la spada lunga. Possono però lanciare incantesimi attraverso il cristallo come se quest'ultimo non esistesse.

Ogni stalattite di cristallo è un oggetto Grande inanimato con CA 15, 80 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Una stalattite ridotta a 0 punti ferita va in frantumi e libera il githyanki all'interno. Se la stalattite di un githyanki viene distrutta, quel githyanki non è più trattenuto e cade nella fossa di nebbia argentata sottostante, che lo riporta sul Piano Astrale.

githyanki gish (vedi l'appendice A per le statistiche; vedi anche il riquadro "Stalattiti di Cristallo").

Manichini di Paglia. Cinque manichini di paglia sorretti da un palo e rozzamente acconciati come se fossero mind flayer (contrassegnati con una X sulla mappa 16) si ergono a nord della fossa.

Le creature che cadono nella fossa vengono subito trasportate sul Piano Astrale (vedi il capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni).

I githyanki combattenti usano i manichini di paglia nelle loro esercitazioni di combattimento. Ogni manichino è un oggetto Medio con CA 10, 10 punti ferita, immunità ai danni psichici e da veleno e vulnerabilità ai danni da fuoco.

3b. La Veglia di Surlock

Stalattite di Cristallo. Una stalattite di cristallo lunga 3 metri pende al di sopra di una fossa piena di foschia argentata. Al suo interno, è incastonato Surlock, un **githyanki gish** (vedi l'appendice A per le statistiche; vedi anche il riquadro "Stalattiti di Cristallo").

Il Cavaliere e il Drago. Lungo il bordo est della fossa, una **githyanki cavaliera** di nome Deslarr siede in sella ad Ashranthax, un **drago rosso giovane** femmina.

Se non sono state messe in allerta della presenza dei personaggi, Deslarr e il suo drago discutono in Draconico di quanti illithid dovranno uccidere per dimostrarsi degne dei "libri magici di Al'chaia". Combattono fino alla morte.

Le creature che cadono nella fossa vengono immediatamente trasportate sul Piano Astrale (vedi il capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni).

Tesoro. Deslarr porta con sé una *verga di Porto Stellare* (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214). La sua armatura completa è incastonata di otto giaietti neri (50 mo ciascuno) e otto gemme d'ambra (100 mo ciascuna).

4. Dormitori

Dieci letti con la struttura di cristallo biancastro sono stati allineati lungo le pareti. In qualsiasi momento, dieci **githyanki combattenti** stanno riposando in quest'area. Se non sono stati messi in allerta, i githyanki stanno dormendo quando i personaggi arrivano. Sono ostili nei confronti degli intrusi e combattono fino alla morte.

5. Prigione

Le porte di cristallo di questa stanza sono chiuse a chiave magicamente, ma si aprono automaticamente per qualsiasi creatura che porti una *verga di Porto Stellare* (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214). Non ci sono serrature fisiche da poter scassinare, ma un incantesimo *scassinare* o una magia simile sono in grado di aprirle.

Le interdizioni magiche in questa stanza impediscono a qualsiasi creatura di entrare o uscire teletrasportandosi.

Marquox

Un **mind flayer** di nome Marquox usa il suo incantesimo *levitazione* per fluttuare al centro di questa stanza, altrimenti vuota. È stato catturato mentre perlustrava questo livello alla ricerca dei suoi compagni, Tel'zact e Yeluit (vedi l'area 29c).

Marquox non sa perché i githyanki lo tengano in vita, ma sa che non sopravvivrà a lungo come loro prigioniero. Se i personaggi non lo attaccano immediatamente, Marquox propone loro un accordo. Se il gruppo lo libera e lo aiuta a salvare i suoi compagni, Marquox garantisce un transito sicuro attraverso il livello 17. Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 16 effettuata con successo rivela che l'illithid non ha alcuna intenzione di mantenere la parola. Se i githzerai zerth del livello 15 accompagnano il gruppo, si rifiutano di aiutare il mind flayer e anzi insistono affinché i personaggi lo uccidano. Se i personaggi scelgono di dare ascolto a Marquox piuttosto che a loro, i githzerai abbandonano il gruppo e si ritirano sul livello 15.

Marquox è a conoscenza di Porto Stellare, ma non ha mai visitato l'asteroide. Sa anche che il portale per Porto Stellare si trova nell'area 11 e che è necessaria una verga di cristallo nero per attivarlo. Se i personaggi glielo consentono, Marquox li segue fino a Porto Stellare e combatte assieme a loro finché non riesce a riunirsi con i suoi simili. A quel punto, i mind flayer si rivoltano contro il gruppo (se i personaggi sembrano deboli) o lo attirano nella colonia di mind flayer sul livello 17, dove Extremiton (l'ulitharid a capo della colonia) deciderà cosa fare di loro.

6. Caverna Est

I githyanki hanno abbattuto varie pareti per creare questa camera, ma buona parte dei detriti deve ancora essere sgombrata.

6a. La Veglia di Mirrk

Stalattite di Cristallo. Una stalattite di cristallo lunga 3 metri pende al di sopra di una fossa piena di foschia argentata. Al suo interno, è incastonata Mirrk, una **githyanki gish** (vedi l'appendice A per le statistiche; vedi anche il riquadro "Stalattiti di Cristallo").

Guardie. Se non sono stati attirati altrove, sei **githyanki combattenti** (tre femmine e tre maschi) montano la guardia lungo il bordo della fossa, nei quadretti contrassegnati con la C sulla mappa 16.

I combattenti discutono in Gith dell'antipatia che provano per Al'chaia e del loro rispetto per Urlon. Sono ostili nei confronti degli intrusi e combattono finché tre o più di loro non cadono, nel qual caso i combattenti rimanenti si ritirano nell'area 7 o si tuffano nella fossa.

Le creature che cadono nella fossa vengono immediatamente trasportate sul Piano Astrale (vedi il capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni).

6b. Camera di Scrutamento

La parete nord di questa camera ronza e pulsa di luce violacea. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di divinazione che si irradia dalla parete. Se una creatura passa 1 minuto a toccare la parete, può lanciare l'incantesimo *scrutare*, bersagliando l'ulitharid sul livello 17 e usando la parete come focus. Se un personaggio esamina

la parete ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 14, può determinare che si tratta di un congegno di scrutamento e capire come funziona.

7. Difesa Anti-Illithid

Due golem di cristallo (vedi "Golem di Cristallo" a pagina 210) montano la guardia in questa stanza. Attaccano qualsiasi creatura che entri in quest'area senza essere scortata da un githyanki, un golem di cristallo o un drago rosso. Se ha inizio uno scontro in questa camera, i githyanki combattenti nell'area 6a accorrono a indagare.

Un ammaliamento permanente in questa stanza conferisce a ogni creatura nell'area vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinata e fa in modo che gli incantesimi *levitazione* e *individuazione dei pensieri* falliscano automaticamente quando lanciati.

8. Alloggi degli Ufficiali

Quattro letti con la struttura di cristallo biancastro sono stati allineati lungo le pareti. Un **githyanki cavaliere** di nome Eshant e un **githyanki gish** (vedi l'appendice A) di nome Theru sono impegnati in un'accanita discussione al centro della stanza. Se i personaggi si avvicinano a quest'area senza mettere in allarme i githyanki, sentono i due discutere in Gith su chi di loro sia più degno dei "libri magici di Al'chaia". I due discutono accanitamente, ma senza che la lite degeneri nella violenza fisica. Se i personaggi non li interrompono, alla fine il gish si arrende e si ritira nell'area 9 per sbollire la rabbia. Eshant e Theru attaccano gli intrusi a vista.

Tesoro

Eshant e Theru possiedono una *verga di Porto Stellare* a testa (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214).

La corazza di piastre di Eshant è incastonata di sei gioielli neri (50 mo ciascuno) e sei spinelli rossi (100 mo ciascuno). Eshant porta con sé anche una *pozione di guarigione maggiore* in una fiala di cristallo appesa al collo tramite una catenina di platino (25 mo).

9. Sala dei Trofei

Ulitharid Impagliato. Un ulitharid impagliato alto 3 metri (vedi l'appendice A) si erge in un'alcova alta 4,5 metri lungo la parete sud della stanza.

Teste di Illithid. Quindici teste di mind flayer sono state appese alle pareti come decorazioni.

10. Laboratorio dei Golem

Urlon. Urlon, un **githyanki gish** (vedi l'appendice A), usa una serie di strumenti da costruttore per scolpire la testa di un golem di cristallo. Il golem deve ancora essere completato ed è steso su un tavolo lungo 3 metri, largo 1,5 metri e alto 1,2 metri nel lato ovest della stanza.

Golem. Un golem di cristallo (vedi "Golem di Cristallo" a pagina 210) monta la guardia nel lato est della stanza, circondato da scaffali carichi di libri, componenti per incantesimi, frammenti di cristallo e teschi di mind flayer.

Il golem di cristallo attacca solo se Urlon gli ordina di farlo o se i personaggi attaccano lui o Urlon per primi.

Urlon non attacca i personaggi, a meno che non abbia altra scelta. Convinto che la sua superiore, Al'chaia, sia una despota inadatta al comando, cerca di usare i personaggi per eliminarla. Questo accade anche se i personaggi sono accompagnati dai githzerai del livello 15; a differenza della maggior parte dei githyanki, Urlon rispetta i githzerai e non li guarda con puro disprezzo.

Se i personaggi sono disposti ad ascoltarlo, Urlon racconta loro in Comune che Al'chaia custodisce due tomi magici in grado di potenziare la forza e l'intelletto in un forziere nei suoi alloggi sull'Asilo K'liir. Se i personaggi si offrono di uccidere Al'chaia, Urlon apre il portale nell'area 11 per loro, ma non li accompagna, dato che così facendo vanificherebbe sicuramente ogni speranza di assumere il comando dopo la morte di Al'chaia. Non gli interessa se i personaggi conservano i libri magici di Al'chaia o no.

Per guadagnarsi la fiducia dei personaggi, Urlon risponde alle eventuali domande che potrebbero avere sullo stato attuale del Labirinto di Cristallo e dell'asteroide. Se i personaggi lo attaccano, Urlon si ritira su Porto Stellare tramite il portale nell'area 11, mentre il golem di cristallo gli copre la fuga.

Tesoro

Urlon ha con sé una *verga di Porto Stellare* (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214), una serie di strumenti da costruttore e una bacchetta di cristallo verde (il suo focus arcano).

In mezzo ai teschi senza alcun valore, le componenti per incantesimi e i frammenti di cristallo sugli scaffali, è possibile trovare alcuni libri interessanti:

- Tra due reggilibri di cristallo rosso scolpiti a forma di drago rosso (250 mo al paio), sono custoditi sei volumi di un trattato di filosofia planare scritto in Comune e intitolato *Lo Spectrum delle Convinzioni Multiversali*, che esplora in dettaglio le filosofie cosmiche conflittuali di varie fazioni planari. Ogni volume vale 250 mo separatamente, mentre la serie completa vale 2.500 mo.
- Tre identici libri degli incantesimi di proprietà dei githyanki gish giacciono impilati l'uno sull'altro. Questi libri contengono gli incantesimi che Urlon e i gish suoi compagni preparano normalmente (vedi l'appendice A), più *blocca persone*, *fabbricare*, *individuazione del magico*, *scudo* e *velocità*.

11. Portale per Porto Stellare

Le porte di cristallo di questa stanza sono chiuse a chiave magicamente, ma si aprono automaticamente per qualsiasi creatura che porti con sé una *verga di Porto Stellare* (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214). Non ci sono serrature fisiche da poter scassinare, ma un incantesimo *scassinare* o una magia simile è in grado di aprirle.

Questa stanza contiene quanto segue:

Golem. Un golem di cristallo (vedi "Golem di Cristallo" a pagina 210) si erge in fondo alla sezione sud della stanza. Attacca qualsiasi creatura che non sia scortata da un githyanki, da un golem di cristallo o da un drago rosso.

Portale per Porto Stellare. Nella sezione ovest della stanza, un arco di pietra incastonato di cristalli rossi luminescenti è incassato nella parete sud.

Piedistallo. Un piedistallo alto 90 cm poggia sul pavimento a 3 metri davanti all'arco. È fatto di cristalli rossi e in cima presenta un piccolo foro.

Insieme, l'arco e il piedistallo compongono un portale di teletrasporto. Il foro scavato in cima al piedistallo è largo 2,5 cm e profondo 15 cm. Quando una *verga di Porto Stellare* (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214) viene inserita nel foro, la parete solida all'interno dell'arco scompare per 1 minuto, per lasciare il posto a un varco aperto che conduce all'area 12a. Questo portale magico rimane aperto finché la verga resta al suo posto e si richiude 1 minuto dopo che la verga è stata rimossa dal piedistallo. Finché il portale è aperto, le creature in questa stanza possono vedere chiaramente l'area 12a e viceversa.

Verghe di Porto Stellare

Una *verga di Porto Stellare* è una verga di cristallo nero lunga 30 cm che ha lo scopo di aprire il portale magico nell'area 11 e il suo portale corrispondente nell'area 12a. Una *verga di Porto Stellare* pesa 0,5 kg, irradia un'aura magica di evocazione, se esaminata tramite un incantesimo *individuazione del magico*, e non possiede altre capacità magiche.

Il piedistallo e l'arco sono resistenti ai danni e i cristalli rossi incastonati nell'arco non possono essere rimossi. La prima volta che una creatura tenta di staccare un cristallo dall'arco, una runa antica casuale compare sopra il piedistallo, bersaglia una creatura casuale entro 18 metri da se stessa e poi scompare (vedi "Rune Antiche" a pagina 12). La runa antica va determinata casualmente pescando una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B).

Porto Stellare

Le descrizioni di tutte le aree di questo luogo fanno riferimento alla mappa 16.

L'asteroide noto come Porto Stellare che orbita attorno al pianeta Toril fu scavato dai draghi ed è soltanto uno delle centinaia di asteroidi che formano il campo chiamato le Lacrime di Selûne. Col passare dei secoli, numerosi illithid, maghi non morti e pirati spaziali si sono contesi e hanno ampliato le sale di Porto Stellare, ma l'asteroide era già abbandonato da tempo quando i githyanki e i draghi rossi loro alleati si sono stabiliti al suo interno. L'asteroide ha i tratti seguenti:

- Le restrizioni alla magia di Sottomonte non si applicano a Porto Stellare, dato che esso si trova al di fuori del dungeon.
- Le aree interne sono illuminate di luce intensa dagli incantesimi *fiamma perenne* lanciati sui vecchi sostegni per torce di pietra che sporgono dalle pareti.
- I tunnel hanno un soffitto arcuato alto 6 metri e le camere hanno un soffitto piatto alto 7,5 metri, tranne dove specificato diversamente. Le scale sono scolpite nella roccia viva, alte 9 metri e lunghe altrettanto. Le pareti e i soffitti sono di pietra lavorata irregolare, mentre i pavimenti sono lisci.
- L'asteroide genera magicamente aria respirabile che riempie gli interni di Porto Stellare e si estende per 36 metri dall'asteroide. Oltre quel raggio, ha inizio il vuoto senz'aria dello spazio. Una creatura può sopravvivere nello spazio per un numero di round pari al suo modificatore di Costituzione (fino a un minimo di 1 round) prima di morire.
- La temperatura all'interno della bolla d'aria dell'asteroide è di 21 gradi, tranne dove specificato diversamente.
- Un piano gravitazionale invisibile attraversa l'asteroide lungo l'equatore, come mostrato nella Vista in Sezione dell'asteroide sulla mappa 16. Le creature e gli oggetti all'interno della bolla d'aria dell'asteroide cadono verso questo piano gravitazionale. Le creature e gli oggetti all'interno dell'asteroide cadono verso il pavimento, normalmente.
- Non esistono punti cardinali (nord, sud, ovest o est) in Porto Stellare o nello spazio e le bussole non funzionano al suo interno.

Le creature possono spingersi nello spazio usando magie come gli incantesimi *volare*, ma le ali e gli altri mezzi di propulsione comuni sono inutili nel vuoto, dove non c'è attrito.

12. Dominio dei Draghi

Ashtyrranthor e i suoi sei figli hanno fatto dell'asteroide la loro dimora. La magia mantiene la temperatura a 48 gradi in tutte queste camere, una temperatura perfetta per i gusti dei draghi. Se i personaggi si trattengono in quest'area per più di 1 ora, subiscono gli effetti del caldo estremo (vedi il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

12a. Portale Arcuato

Soffitto. Il soffitto a cupola di questa stanza è alto 9 metri.

Scaglie. Il pavimento è disseminato di scaglie di drago rosso.

Portale per il Labirinto di Cristallo. Un arco di pietra incastonato di cristalli rossi luminescenti è incassato nella parete di fondo di un'alcova.

Piedistallo. Un piedistallo alto 90 cm poggia sul pavimento a 3 metri davanti all'arco. È fatto di cristalli rossi e in cima presenta un piccolo foro.

Se si infila una *verga di Porto Stellare* (vedi il riquadro "Verghe di Porto Stellare") nel foro sul piedistallo, si apre un varco all'interno dell'arco che conduce all'area 11. Sotto ogni altro aspetto, il piedistallo e l'arco sono identici a quelli dell'area 11.

Se un personaggio esamina le scaglie ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15, capisce che le scaglie provengono da più proprietari. Molte sono state perse da un drago rosso adulto, mentre poche altre sono cadute da uno o più draghi rossi giovani.

12b. Santuario di Tiamat

Arazzi. Due magnifici arazzi sono appesi alle pareti.

Incisione. Il pavimento è costituito per buona parte da un disco di pietra del diametro di 4,5 metri, su cui è incisa l'immagine stilizzata di Tiamat con le sue cinque teste di drago cromatico che esalano i loro soffi.

Un arazzo raffigura Tiamat che combatte con dodici giganti delle tempeste. L'altro mostra Tiamat che combatte con un vecchio barbuto e sanguinante, che indossa una tunica da mago ed è accompagnato da sette canarini dorati che volano intorno alla sua testa. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, riconosce nel vecchio una rappresentazione di Bahamut, il dio dei draghi buoni, in forma umana e nei sette canarini i sette draghi d'oro suoi consiglieri, sotto metamorfosi.

Tesoro. Ogni arazzo misura 6 metri su un lato, pesa 12,5 kg e vale 750 mo intatto.

12c. Falso Nido

Cortina di Lava. Una cortina di lava larga 9 metri scende lungo una parete e si riversa in una pozza profonda 30 cm, lunga 9 metri e larga 3 metri. Dietro la cortina di lava, si cela una porta segreta che si collega all'area 12d. I personaggi non possono aprire la porta segreta o attraversarla senza entrare in contatto con la lava.

Uova. Sei uova di drago maculate di rosso giacciono nella pozza di lava.

La cortina di lava è stata creata magicamente, ma non è magica di per sé. Una creatura che entra nella lava per la prima volta in un turno o vi inizia il suo turno subisce 55 (10d10) danni da fuoco.

Ogni uovo è alto 1,2 metri, è cavo e pesa 250 kg. Se un personaggio ispeziona le uova attentamente ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12, capisce che si tratta di uova false, fatte di pietra levigata.

12d. Nido di Drago

Pozza di Lava. L'intero pavimento è una pozza di lava profonda 30 cm. La lava è creata magicamente, ma non è magica di per sé. Se una creatura entra nella pozza di lava per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno subisce 55 (10d10) danni da fuoco.

Uova. Un uovo di drago maculato di rosso giace nella lava, vicino alla parete curva della camera.

L'uovo di drago rosso è alto 1,2 metri e pesa 125 kg. Per schiudersi senza rischi, l'uovo deve passare altri sei mesi in un ambiente di calore estremo. Quando l'uovo si schiude, ne esce un **drago rosso cucciolo**, fedele soltanto a se stesso. Se i personaggi rubano l'uovo, Ashtyrranthor e ogni altro drago della sua stirpe daranno la caccia ai personaggi finché non avranno recuperato l'uovo.

12e. Falso Tesoro

Un rumore forte in quest'area mette in allerta gli occupanti delle aree 12f e 13, che restano dove si trovano, ma non saranno sorpresi.

Illusione. Un cumulo largo 6 metri e alto 1,2 metri di monete, gioielli e oggetti d'arte giace sul pavimento, nell'area quadrata con lato di 6 metri contrassegnata sulla mappa 16. Il cumulo del tesoro è un'illusione che può essere dissolta (CD 16). Un incantesimo *individuazione del magico* ne rivela la natura illusoria. Il tesoro è intangibile, quindi ogni interazione fisica con esso rivela che si tratta di un'illusione.

Scaglie. Il pavimento attorno al tesoro è disseminato di scaglie di drago rosso cadute dopo la muta.

Statue. Due statue dorate, alte 6 metri e raffiguranti due draghi di tipo ignoto, si ergono lungo una parete.

I personaggi che esaminano le scaglie capiscono che appartenevano a un drago rosso. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15, capisce che le scaglie provengono da più proprietari. Molte sono state perse da un drago rosso adulto, mentre poche altre sono cadute da uno o più draghi rossi giovani.

Le antiche statue testimoniano che questa camera fu creata da creature draconiche sconosciute. Sono resistenti ai danni, cosa che impedisce a chiunque di rimuovere la loro placcatura dorata.

12f. Tesoro dei Draghi

I personaggi sentono provenire da questa caverna di pietra grezza le note di un liuto (vedi l'area 13). La caverna contiene quanto segue:

Tesoro. Questa camera è occupata da un enorme cumulo di monete e di gemme. Sotto questo cumulo dormono due **draghi rossi giovani** di nome Blazutranc e Meteoranzym.

Tunnel. Un vasto tunnel disseminato di scaglie di drago rosso sfocia sulla superficie esterna dell'asteroide e va a formare un'ampia cornice da cui si gode una vista del pianeta Toril.

Blazutranc e Meteoranzym sonnecchiano sotto il cumulo del tesoro. Se i personaggi si avvicinano senza fare rumore ed effettuano con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14, notano le scaglie rosse dei draghi che scintillano sotto il tesoro. Quando diventano consapevoli degli intrusi, i draghi combattono finché uno di loro non scende a 60 punti ferita, nel qual caso entrambi lasciano l'asteroide per mettersi in cerca della madre, Ashtyrranthor.

Tesoro. Il tesoro è composto da 249.280 mr, 121.472 ma, 11.302 me, 6.025 mo, 200 mp, due ambre (100 mo ciascuna), quattro rami di corallo (250 mo ciascuno), due spinelli (100 mo ciascuno), tre eliotropie (50 mo ciascuna), cinque ematiti (10 mo ciascuna), un vecchio dipinto di un nano minatore (25 mo) e una maschera a forma di muso d'orso fatta di giada (250 mo).

13. Alloggi di Jerath

Se i personaggi sentono le note del liuto provenire dall'area 12f, possono seguire la musica fino a questa camera, che contiene quanto segue:

Jerath. Jerath, un **githyanki cavaliere** cieco e privo di armatura (CA 12), è seduto su una sedia a suonare il liuto. Ha appoggiato il suo spadone contro una parete, a portata di mano.

Mobili. Un letto dalla struttura in legno finemente lavorata è stato collocato lungo una parete, di fronte a quattro feritoie alte 60 cm e larghe 15 cm. Sbirciando attraverso le feritoie, è possibile vedere il vuoto stellato dello spazio esterno.

Jerath perse la vista durante lo scontro con l'ulitharid esibito nell'area 9. Salvò la vita di Ashtyrranthor quando lei era una cucciola e il drago a sua volta si prese cura di lui dopo il suo ferimento. I personaggi che parlano il Gith ed effettuano con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 12 possono convincere Jerath che sono dei githyanki. Jerath condivide qualsiasi informazione conosciuta con gli altri githyanki, inclusa la planimetria di Porto Stellare, la frustrazione che affligge il giovane drago Infernexus e la crudeltà di Al'chaia.

Se Jerath non crede che i personaggi siano githyanki, cerca di trattenerli in quest'area conversando con loro o intonando una canzone. Sa che Ashtyrranthor passa strisciando davanti alle feritoie ogni 10 minuti circa per controllarlo. Se vede o fiuta degli intrusi in compagnia di Jerath, si precipita nell'area 12f, si fa strada fin quaggiù e li elimina.

14. Alloggi di Infernexus

Il più scontento della nidiata di Ashtyrranthor, un **drago rosso giovane** di nome Infernexus, ha rivendicato questa stanza come sua tana. Il drago dorme lungo la parete di fondo, sotto quattro feritoie alte 60 cm e larghe 15 cm che si affacciano sul vuoto stellato.

Il figlio più giovane di Ashtyrranthor odia la vita su Porto Stellare. È impaziente di andarsene dall'asteroide e di iniziare una vita da solo, ma sua madre insiste affinché sia d'aiuto ai githyanki e così trascorre buona parte del suo tempo in quest'area a dormire o a fissare cupamente lo spazio esterno.

Se i personaggi non lo attaccano immediatamente, Infernexus propone loro un patto: li aiuterà a raggiungere i loro obiettivi qui sull'asteroide, se loro promettono di uccidere sua madre e aiutarlo a farsi una tana personale a Sottomonte. È molto schizzinoso e ritiene adatte a lui soltanto le Caverne Contorte (il livello 4). Se il patto è stretto, Infernexus diventa un fedele compagno dei personaggi per 1d10 giorni. Ma se per allora non lo avranno condotto alle Caverne Contorte, il drago li tradirà.

Se i personaggi attaccano Infernexus o rifiutano di stringere un patto con lui, il drago combatte finché non scende a 100 punti ferita o meno. In quel caso, grida per chiamare sua madre, che sente il richiamo e arriva alle feritoie 1d4 + 1 round dopo.

15. Githyanki in Addestramento

I piccoli githyanki vengono portati all'asilo per crescere, addestrarsi e studiare all'interno di questo complesso di caverne.

15a. Area di Addestramento

Se i personaggi fanno rumore in quest'area, il **githyanki cavaliere** nell'area 15b accorre a indagare. Questa caverna ha i tratti seguenti:

Manichini di Paglia. Dei manichini di paglia rozzamente costruiti per assomigliare a mind flayer si ergono al centro della stanza.

Apparato. Un grosso apparato da scalata fatto di acciaio nero è stato montato lungo una parete.

Iscrizioni. Il resto delle pareti è coperto da iscrizioni in Gith che narrano i crimini perpetrati dai githzerai e dai mind flayer contro i githyanki.

I manichini di paglia sono usati nelle esercitazioni di combattimento. Ognuno è un oggetto Medio con CA 10, 10 punti ferita, immunità ai danni psichici e da veleno e vulnerabilità ai danni da fuoco.

15b. Alloggi del Tutore

Un **githyanki cavaliere** di nome Kaaltav risiede in quest'area. Se non è stato messo in allerta, il cavaliere dorme su un letto a baldacchino e si sveglia se sente un rumore forte. Se messo in allerta, raggiunge l'area 15a per impedire agli intrusi di fare del male ai bambini nell'area 15c.

Tesoro. L'armatura completa di Kaaltav è incastonata di sei zirconi (50 mo ciascuna) e sei granati viola (100 mo l'una).

15c. Alloggi dei Githyanki

Venti githyanki bambini (non combattenti) dormono in piccoli letti dalle strutture in pietra presenti in questa stanza. Se qualcuno si muove all'interno della stanza ne sveglia 1d6, che vedono i personaggi e lanciano un grido di allarme. Il githyanki cavaliere nell'area 15b arriva 1 round dopo, quando anche gli altri bambini si svegliano. Mentre il cavaliere combatte contro i personaggi, i piccoli githyanki fuggono per tutto l'asilo e danno l'allarme.

16. Vivaio

I githyanki neonati vengono portati all'asilo poco dopo la nascita e svezzati in questo vivaio finché non saranno abbastanza grandi da intraprendere l'addestramento.

16a. Culle

Bambini. Quaranta githyanki neonati (non combattenti) dormono in culle di cristallo disposte in cinque file da otto.

Feritoie. Quattro feritoie alte 60 cm e larghe 15 cm si affacciano sul vuoto stellato dello spazio esterno.

Una creatura che si muove in questa camera deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10 per evitare di svegliare i neonati addormentati. In caso di fallimento, o se qualcuno fa rumore in quest'area, i githyanki neonati si svegliano e iniziano a piangere. Entrambi i githyanki cavalieri nell'area 16b accorrono rapidamente per indagare.

Ashtyrranthor arriva strisciando alle feritoie una volta ogni 10 minuti per controllare l'area. Se avvista degli intrusi, ma sembra che i githyanki neonati siano sani e salvi, evita di attaccarli nel timore di danneggiare i piccoli. Non appena gli intrusi si spostano in un'altra area di Porto Stellare, il drago usa la sua magia o la sua velocità di scavare per entrare nell'asteroide e attaccarli.

16b. Guardiani del Vivaio

Due **githyanki cavalieri**, un maschio di nome Ir'rigo e una femmina di nome Kritinaya, dormono nei loro letti di legno disposti contro le pareti. Basta un rumore forte per svegliare i cavalieri, che combatteranno fino alla morte contro gli intrusi.

Tesoro. L'armatura completa di Ir'rigo è incastonata con sei corniole arancioni (50 mo ciascuna) e sei ametiste (100 mo ciascuna). L'armatura completa di Kritinaya è incastonata con otto lapislazzuli (50 mo ciascuno) e due spinelli blu (500 mo ciascuno).

17. Maghi della Guerra

I gish vivono e si addestrano in questa sezione dell'Asilo K'liir.

17a. Studio dei Gish

Mobili. Sei poltrone imbottite formano un cerchio attorno a un braciere di fiamme violacee al centro della stanza.

Gish. Una **githyanki gish** (vedi l'appendice A) di nome Vheza è seduta su una poltrona e legge un libro.

Se Vheza nota gli intrusi, fugge nell'area 17b col suo libro e cerca di difendersi come può in quell'area.

Tesoro. Il libro che Vheza sta leggendo è scritto in Gith ed è intitolato *L'Ascensione di Vlaakith*. Narra dell'ascesa al potere di Vlaakith la Regina-Lich nella società dei githyanki e ipotizza che la sua sovranità assoluta sarebbe stata impossibile se non avesse padroneggiato la magia arcana. Il libro sottolinea inoltre l'importanza della magia accademica come strumento a disposizione dei githyanki per sconfiggere i loro nemici e conquistare il multiverso. Il tomo vale 50 mo.

17b. Alloggi dei Gish

Letti. Sei letti con la struttura di metallo bianco sono disposti in fila al centro di questa stanza dalle pareti in pietra grezza.

Gish. Due **githyanki gish** femmine (vedi l'appendice A) di nome Evir e Hraznin sono sedute sui letti e discutono di alcune sottigliezze di magia. Ogni gish è dotata di un globo di cristallo, che usa come focus arcano, e combatte fino alla morte.

Feritoie. Quattro feritoie alte 60 cm e larghe 15 cm offrono una spettacolare vista sulle stelle, sul pianeta Toril e di tanto in tanto su un'alba spettacolare.

17c. Campo di Addestramento Arcano

I resti anneriti di alcuni manichini di paglia agghindati per assomigliare agli illithid giacciono sul pavimento di questa stanza ottagonale dalle pareti in pietra grezza. Le bruciature lasciate dagli incantesimi di addestramento coprono buona parte delle pareti, del pavimento e del soffitto.

18. Biblioteca

I githyanki possiedono una modesta biblioteca composta da libri e mappe custoditi su scaffali di pietra scavati nelle pareti dell'asteroide. Gli scaffali vanno dal pavimento al soffitto alto 4,5 metri di ogni camera. La maggior parte dei githyanki usa *mano magica* per raggiungere le mensole più alte, ma un personaggio può scalare gli scaffali effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12.

18a. Raccolte di Libri

Le pareti di questa caverna e delle due colonne che sorreggono il soffitto sono ricoperte di libri. Tutti i volumi custoditi in quest'area sono scritti in Gith e narrano le numerose battaglie che i githyanki hanno combattuto contro illithid e githzerai (vedi la sezione "Gith" nel *Monster Manual*).

18b. Sala delle Mappe

Gli scaffali lungo le pareti di questa caverna sono carichi di cilindri di cuoio e d'osso che contengono mappe di vari luoghi planari e piccoli dungeon senza nome. Se un personaggio ispeziona le mappe per 1 ora ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, trova una mappa recentemente aggiornata di Porto Stellare, anche se alle stanze dell'asteroide non è associato alcun nome.

18c. Sala di Lettura

Due poltrone imbottite in questa camera dalle pareti in pietra grezza sono orientate verso una fila di feritoie alte 60 cm e larghe 15 cm, da cui si intravede il vuoto dello spazio.

19. Magazzino

In quest'area, sono custodite le scorte di cibo, d'acqua e di altro tipo destinate agli occupanti dell'asilo.

19a. Molo di Carico

Combattenti. Quattro **githyanki combattenti** sono impegnati a riordinare le casse e a prelevare del cibo da portare in cucina. Attaccano in reazione a qualsiasi minaccia o attività sospetta. Se due githyanki cadono, i sopravvissuti si ritirano nell'area 21.

Contenitori. In giro per la stanza, sono stati impilati quaranta barili d'acqua fresca e quaranta casse di cibo non deperibile.

Travi. Due solide travi di legno sono state appoggiate nel tratto di parete compreso tra due doppie porte.

Le casse di cibo misurano 60 cm per lato e pesano 25 kg. I barili d'acqua sono alti 1,2 metri e pesano 250 kg l'uno. Con un'azione, una creatura può effettuare una prova di Forza con CD 22 per tentare di rovesciare una pila di casse o di barili. In caso di successo, si innesca un effetto domino che fa crollare tutte le pile. Ogni creatura che si trova sul pavimento della stanza quando le pile crollano deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subirà 11 (2d10) danni contundenti e cadrà a terra prona.

Le travi possono essere usate per sbarrare le doppie porte dall'interno (una misura di difesa da attuare nel caso l'asteroide sia attaccato da creature in grado di viaggiare nello spazio). Ogni trave è lunga 2,4 metri e pesa 125 kg. Una volta sbarrate, le doppie porte possono essere aperte con la forza soltanto da una macchina d'assedio o da una creatura dotata del tratto Mostro da Assedio.

19b. Deposito Congelato

Quest'area si estende sotto l'area 18b, come indicato sulla mappa. Un'interdizione magica mantiene la temperatura in quest'area a –12 gradi. Se i personaggi rimangono in quest'area per più di 1 ora, subiscono gli effetti del freddo estremo (vedi il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*).

I githyanki conservano in quest'area dodici casse, piene di prodotti alimentari e carne fresca, impilate in due file da sei. Ogni cassa misura 60 cm per lato e pesa 25 kg.

Le derrate alimentari provengono da mondi remoti e risultano insolite alla maggior parte della popolazione di Toril. Le etichette scritte in Gith rivelano i contenuti più saporiti delle casse, come germogli di rampicante dell'infinito, radici della rovina di H'catha, lingue di aartuk, caviglie di criceto spaziale gigante, carne secca di mortiss, sanguisughe candite sottaceto e bistecche di pesce palla.

20. Molo

Questo molo di pietra è stato scavato all'interno dell'asteroide. Nonostante la sua età incalcolabile, è solido e sicuro. Dato che il molo è costruito lungo il piano gravitazionale dell'asteroide, le creature possono camminare sia sul suo lato inferiore che sul suo lato superiore. L'esperienza di camminare sul molo a testa in giù con il pianeta Toril che incombe sotto l'asteroide può essere disorientante.

L'aria attorno al molo non è diversa dall'aria dell'asteroide e la temperatura in quest'area è di 21 gradi. Tutto questo cambia se qualcuno esce dalla bolla d'aria dell'asteroide, dove lo attende il vuoto inospitale dello spazio.

Ashtyrranthor Attacca!

Il **drago rosso adulto** Ashtyrranthor pattuglia l'esterno dell'asteroide, mantenendosi all'interno della sua bolla d'aria. Se i personaggi rimangono nel molo per più di 10 minuti o fanno rumore finché si trovano in quest'area, Ashtyrranthor li nota e plana su di loro per sterminarli.

Navi in Arrivo

I vascelli spaziali attraccano qui quando consegnano le scorte agli abitanti di Porto Stellare. Non c'è alcuna nave al molo quando i personaggi si trovano sull'asteroide.

Se il DM desidera espandere le avventure dei personaggi all'estremo, una nave astrale githyanki o un vascello spelljammer potrebbe arrivare a Porto Stellare mentre i personaggi lo stanno esplorando. Spetta al DM decidere dove sia diretta una nave del genere.

21. Alloggi dei Combattenti

I githyanki combattenti vivono e si addestrano in quest'area.

21a. Postazione di Guardia

Un **githyanki cavaliere** di nome Raajna e la sua cavalcatura, un **drago rosso giovane** femmina di nome Smoakcant, sono di servizio in quest'area. Si occupano di tenere in riga i combattenti e di difendere il vivaio (area 16). Se non sono stati messi in allerta dall'arrivo dei personaggi, i due parlano in Draconico, discutendo qual è il modo migliore di torturare i nuovi prigionieri mind flayer. Il githyanki e il drago combattono contro gli intrusi fino alla morte.

Tesoro. L'armatura completa di Raajna è incastonata con sei spinelli rossi (100 mo ciascuno) e due peridoti (500 mo ciascuno).

21b. Alloggi dei Combattenti

Quest'area si estende sotto l'area 22, come indicato sulla mappa 16. Questa camera dalle pareti in pietra grezza contiene quanto segue:

Combattenti. Dieci **githyanki combattenti** (cinque femmine e cinque maschi) risiedono in quest'area. Se non sono stati messi in allerta, la metà di loro dorme quando i personaggi arrivano. Gli altri giocano agli Scacchi dei Draghi o conversano nella loro lingua d'origine.

Mobili. Quindici brandine di legno sono disposte in tre file da cinque nella parte più stretta della stanza. Sei tavoli rotondi, ognuno circondato da cinque sedie, sono posizionati nell'area più larga.

Botola Segreta. Una botola segreta situata sul soffitto alto 9 metri conduce all'area 22. La botola è una lastra di pietra quadrata con lato di 90 cm; per sollevarla è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13.

I githyanki combattono con gli intrusi finché sei o più dei loro non cadono. I combattenti restanti si ritirano allora nell'area 27. Il githyanki cavaliere e il drago rosso nell'area 21a accorrono a indagare, nel caso di un combattimento o di disordini di altro tipo in quest'area.

Tesoro. Ci sono cinque set di Scacchi dei Draghi in quest'area. Ognuno è composto da pedine di cristallo trasparente e vale 250 mo.

22. Alloggi di Al'chaia

Al'chaia comanda le forze dei githyanki nel Labirinto di Cristallo e nell'Asilo K'liir. Questa stanza è il suo alloggio personale e contiene quanto segue:

Al'chaia. Al'chaia, una **githyanki cavaliera** con 140 punti ferita, sta in piedi davanti a una tavola rotonda del diametro di 1,5 metri al centro della stanza ed esamina i rapporti stilati in Gith che documentano gli scontri recenti con i mind flayer sul livello 17.

Drago. Zolcharrx, un **drago rosso giovane** femmina, riposa raggomitolata in un angolo della stanza, osservando stancamente Al'chaia.

Mobili. Un enorme letto a baldacchino è stato collocato contro una parete, accanto a un piccolo forziere nero di metallo luccicante (vedi "Tesoro" più sotto). Sulle altre pareti, sono appese le teste di tredici mind flayer impagliati.

Botola Segreta. Una botola segreta situata sul pavimento sotto il tavolo si apre nel soffitto dell'area 21b. La botola è una lastra di pietra quadrata con lato di 90 cm; per sollevarla è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13.

I personaggi possono evitare un combattimento in quest'area se informano rapidamente Al'chaia, in Draconico o in Gith, che Urlon (vedi l'area 10) la vuole morta. Al'chaia li ringrazia per l'informazione, poi promette loro un transito sicuro sulla via del ritorno e attraverso il Labirinto di Cristallo, purché lascino l'Asilo K'liir non appena completeranno "una piccola missione" per lei.

Se i personaggi esitano ad accettare i suoi termini, Al'chaia offre loro un *manuale dell'esercizio fisico* o un *tomo del nitido pensiero* se riescono a ottenere ulteriori informazioni dal suo githzerai prigioniero, Ezria. Nello specifico, vuole sapere perché si trova a Sottomonte e quanti altri githzerai sono con lui. Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 19 effettuata con successo rivela che Al'chaia non ha alcuna intenzione di mantenere la sua parte del patto.

Se i personaggi accettano di interrogare Ezria, Al'chaia e Zolcharrx li scortano fino alla prigione (area 29b) per incontrare il prigioniero. Se i personaggi ottengono le informazioni richieste da Al'chaia, quest'ultima e Zolcharrx accompagnano i personaggi dalla prigione all'area 20, dove Al'chaia finge che siano custoditi i suoi libri. Poi lancia un grido per avvertire Ashtyrranthor e attacca assieme a Zolcharrx. Ashtyrranthor si unisce allo scontro 1d4 + 1 round dopo.

Al'chaia combatte finché non scende a 90 punti ferita o meno, poi fugge. Zolcharrx, fedele fino in fondo, combatte fino alla morte per coprire la fuga di Al'chaia.

I personaggi che capiscono il linguaggio Gith possono tradurre i rapporti di battaglia in possesso di Al'chaia effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. Questo rivela quanti githyanki sono attualmente stanziati sul livello 17 di Sottomonte, nonché i nomi dei capi githyanki su quel livello.

Tesoro

L'armatura completa di Al'chaia è incastonata con otto diaspri neri (50 mo ciascuno), otto tormaline rosse (100 mo ciascuna) e quattro topazi (500 mo ciascuno).

Il forziere è chiuso a chiave. Al'chaia nasconde la chiave nelle fauci simili a un orifizio della testa di mind flayer impagliato più vicina al forziere. Un personaggio può scassinare la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 25 o aprire il forziere a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30. Anche un incantesimo *scassinare* o una magia simile sono in grado di aprirlo. Il forziere è un oggetto Piccolo con CA 19, 22 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Contiene 900 mo, un *manuale dell'esercizio fisico*, un *tomo del nitido pensiero* e una *verga di Porto Stellare* (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214).

23. Sala di Osservazione

Questa stanza sgombra è dotata di quattro feritoie alte 60 cm e larghe 15 cm che si affacciano sullo spazio esterno. I githyanki osservano i vascelli in arrivo da qui.

Una botola segreta sul pavimento si apre nel soffitto dell'area 24, a 9 metri d'altezza dal pavimento di quella camera. La botola è una lastra di pietra quadrata con lato di 90 cm che può essere sollevata con una Forza singola o combinata pari o superiore a 15.

24. Alloggi dei Cavalieri

Quest'area si estende sotto l'area 23, come indicato sulla mappa 16. Questa camera contiene quanto segue:

Cavalieri. Due **githyanki cavalieri** di nome Kr'rison e Vlaadric sono impegnati in una discussione che sembra in procinto di sfociare in una rissa.

Letti. Quattro letti con la struttura di pietra sono allineati lungo la parete sud.

Botola Segreta. Una botola segreta situata nel soffitto alto 9 metri conduce all'area 23. La botola è una lastra di pietra quadrata con lato di 90 cm; per sollevarla è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13.

Se i personaggi si avvicinano a quest'area senza mettere in allerta i githyanki, sentono i due discutere in Gith su chi di loro merita i "libri magici di Al'chaia". Se attaccati, Kr'rison e Vlaadric combattono assieme finché uno dei due non cade, poi l'altro si ritira nell'area 27.

Tesoro

L'armatura completa di Kr'rison è incastonata con sei corniole rosso-marrone (50 mo ciascuno) e quattro ambre (100 mo ciascuna). L'armatura completa di Vlaadric è incastonata con otto calcedoni (50 mo ciascuno) e due acquemarine (500 mo ciascuna).

25. Memoriale

I nomi dei githyanki che sono morti dando la caccia agli illithid su Toril sono scolpiti in lunghe file ordinate sulle pareti di questa camera. La parete più lunga è dominata dal bassorilievo di un soldato githyanki che combatte contro tre mind flayer.

26. Cucina

Quando i personaggi si avvicinano a quest'area, che si estende sotto l'area 15a (come indicato sulla mappa 16), sentono del frastuono provenire dall'interno. La cucina presenta i seguenti elementi:

Cuochi. Quattro **githyanki combattenti** (due femmine e due maschi) preparano un grosso pasto, affannandosi tra un paio di scoppiettanti stufe di ferro e un tavolo lungo 3 metri e ricoperto di stoviglie, posate e scodelle.

Scaffali. Gli scaffali scavati nelle pareti sono carichi di vasi di spezie e altri ingredienti da cucina assortiti.

I combattenti attaccano gli intrusi a vista. Un combattimento in quest'area attira i rinforzi dall'area 27.

Le stufe sono roventi. Se una creatura tocca una stufa per la prima volta in un turno, subisce 3 (1d6) danni da fuoco.

27. Sala Mensa

Mobili. Sei tavoli lunghi 3 metri, ognuno circondato da otto sedie, sono disposti ordinatamente in file.

Githyanki. Se non sono stati attirati altrove, cinque **githyanki combattenti** (tre femmine e due maschi) e un **githyanki gish** (vedi l'appendice A) mangiano assieme seduti a un tavolo e parlano tra loro a voce bassa, con toni astiosi.

Se i personaggi si avvicinano a quest'area senza mettere in allerta i suoi occupanti, sentono i githyanki lamentarsi in Gith della crudeltà di Al'chaia. I githyanki attaccano immediatamente in reazione a qualsiasi minaccia e combattono finché quattro o più dei loro non cadono. I sopravvissuti fuggono nell'area 30 senza passare per l'area 29.

28. Armeria

I githyanki riparano e custodiscono le loro armi e armature in quest'area.

28a. Magazzino delle Armature

Dieci armature complete e trenta mezze armature sono appese agli appositi sostegni di legno disposti lungo tutta la stanza. Le armature sono state forgiate nello stile barocco che i githyanki prediligono e le armature complete sono dotate di incavi e innesti vuoti dove saranno incastonate le gemme decorative (nessuna delle armature custodite in quest'area ne è ancora dotata).

28b. Fucina e Magazzino delle Armi

Githyanki. Una **githyanki combattente** di nome Salarrl è impegnata a riparare armature a una forgia. Un tavolo di legno su cavalletti e un'incudine di ferro sono situati accanto alla forgia.

Armi. Trenta spadoni pendono dalle rastrelliere per armi fissate alle pareti.

Salarrl è concentrata sul suo lavoro. Se un personaggio effettua con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12, può sgusciare alle sue spalle senza farsi notare. Se si accorge della presenza degli intrusi, Salarrl si ritira nell'area 30.

29. Prigione

I nemici dei githyanki sono imprigionati in quest'area, composta da tre grandi celle (le aree 29a, 29b e 29c) e una postazione di guardia (area 29d). Un campo anti-magia separato e permanente occupa l'interno di ogni cella.

Le porte delle celle, situate oltre la gittata dei campi anti-magia, sono chiuse a chiave magicamente. Una creatura che porta con sé una *verga di Porto Stellare* (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214) può aprire la porta di una cella, priva di serrature fisiche da poter scassinare. Una porta può essere aperta anche da un incantesimo *scassinare* o da una magia simile lanciata fuori dalle celle.

Le guardie nell'area 29d sanno quando una porta delle celle viene aperta e accorrono per indagare.

29a. Cella Vuota

Le pareti di questa cella sono coperte di rozzi graffiti risalenti a un'epoca precedente alla venuta dei githyanki a Porto Stellare.

29b. Cella di Ezria

Ezria, un **githzerai zerth** a cui rimangono 32 punti ferita, è imprigionato in quest'area. Ha perso l'occhio sinistro anni fa in uno scontro con uno slaad blu. Tiene l'occhio coperto con una benda, ma non si preoccupa di nascondere la profonda cicatrice che gli attraversa il volto. I lividi più recenti, invece, sono da attribuire ai suoi carcerieri githyanki.

Ezria normalmente è calmo e composto, ma le cose cambiano se i personaggi sono accompagnati da uno o più mind flayer: in quel caso, Ezria perde la sua compostezza e cerca di uccidere gli illithid a mani nude. Non si fida di nessuno che sia disposto ad allearsi con queste creature.

Ezria è stato sorpreso mentre spiava i githyanki nel Labirinto di Cristallo. È stato torturato per ottenere informazioni, nel tentativo di apprendere quanti altri githzerai ci sono nelle vicinanze. Ezria ha una volontà praticamente incrollabile e non ha risposto ad alcuna delle domande dei githyanki. Ezria non ha intenzione di rivelare queste informazioni nemmeno ai personaggi... almeno finché questi non si saranno guadagnati la sua fiducia riportandolo sano e salvo dai suoi amici sul livello 15.

Se i personaggi dichiarano di essere nemici dei mind flayer, Ezria li informa che quelle creature hanno fondato una colonia nelle Profondità Marine (il livello 17) e che i githyanki sono in guerra contro di loro. Se i personaggi dichiarano di voler spazzare via la colonia degli illithid, Ezria li accompagna volentieri (in quanto membro del gruppo, avrà diritto a una parte uguale dei PE forniti dai mostri sconfitti). A prescindere da questo, se i personaggi aiutano Ezria a fuggire, il githzerai chiede di poter restare con loro almeno finché non torneranno nel Labirinto di Cristallo. Poi si separerà da loro per raggiungere i suoi amici sul livello 15.

29c. Illithid Prigionieri

Tel'zact e Yeluit, due **mind flayer** delle Profondità Marine (il livello 17), sono tenuti prigionieri in quest'area. Al'chaia li tiene in vita in attesa di farli combattere contro i suoi migliori githyanki cavalieri, in uno sfoggio di perizia bellica a beneficio dei giovani combattenti da addestrare.

Se i personaggi cercano di interagire con Tel'zact e Yeluit, i mind flayer propongono un patto. Con l'aiuto dei loro incantesimi *individuazione dei pensieri*, gli illithid hanno appreso che Al'chaia custodisce un *manuale dell'esercizio fisico* e un *tomo del nitido pensiero* nei suoi alloggi. Se i personaggi aiutano i mind flayer a fuggire, gli illithid li aiutano a setacciare gli alloggi di Al'chaia (area 22) per rivendicare i libri. Se hanno l'opportunità di rivoltarsi contro i personaggi e trarne beneficio, gli illithid liberati la coglieranno senza troppi scrupoli.

29d. Sala delle Guardie

Gish. Due **githyanki gish** femmine (vedi l'appendice A) di nome Aruut e Yangol sono posizionate al centro di questa stanza priva di mobili. Fanno la guardia alle porte delle celle e nel frattempo parlottano tra loro a bassa voce.

Cristalli Verdi. Un cristallo verde luminescente è incastonato nella parete al di sopra di ogni porta delle celle.

Se i personaggi si avvicinano alle githyanki senza metterle in allarme, le sentono parlare (in Gith) dei mind flayer prigionieri nell'area 29c. Aruut e Yangol sono impazienti di vedere i prigionieri giustiziati. Se ha inizio un combattimento in quest'area, i githyanki nell'area 30 accorrono per indagare.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di divinazione attorno a ogni cristallo verde. Ogni volta che la porta di una cella si apre, il cristallo sopra

la porta di quella cella si spegne finché la porta non si richiude. Questo vale per qualunque delle due porte di una cella venga aperta. Quando Aruut e Yangol vedono un cristallo spegnersi, entrano nella cella per assicurarsi che tutto sia in ordine.

Tesoro. Ogni githyanki gish ha con sé una *verga di Porto Stellare* (vedi "Verghe di Porto Stellare" a pagina 214).

30. Addestramento dei Combattenti

Quest'area si estende sotto l'area 31, come indicato sulla mappa 16. Se i personaggi origliano a una porta di quest'area prima di entrare, sentono una voce femminile che impartisce comandi secchi in Gith e il rumore di vari combattenti che si addestrano. La camera contiene quanto segue:

Githyanki. Una **githyanki cavaliera** di nome Saziq guida sei **githyanki combattenti** (tre femmine e tre maschi) in un'esercitazione nell'uso delle armi.

Equipaggiamento da Addestramento. Trenta manichini di paglia agghindati come illithid sono disposti in giro per la caverna. Alle pareti sono fissate rastrelliere con corde e una serie di pesi.

Botola Segreta. Una botola segreta situata nel soffitto alto 9 metri conduce all'area 31. La botola è una lastra di pietra quadrata con lato di 90 cm; per sollevarla è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13.

Se ha inizio un combattimento in quest'area, le githyanki gish nell'area 29d accorrono per indagare. I githyanki attaccano chiunque percepiscano come un intruso e combattono finché cinque o più dei loro non cadono, poi gli altri si ritirano nell'area 21b.

I manichini di paglia vengono usati per le sessioni di addestramento. Ognuno è un oggetto Medio con CA 10, 10 punti ferita, immunità ai danni psichici e da veleno e vulnerabilità ai danni da fuoco.

Tesoro

L'armatura completa di Saziq è incastonata con otto corniole rosso-marrone (50 mo ciascuna) e quattro spinelli verde scuro (100 mo ciascuno). Saziq indossa anche un elmo piumato incastonato con otto citrini (50 mo ciascuno).

31. Camera di Osservazione

Questa stanza è priva di mobili e di occupanti. Quattro feritoie alte 60 cm e larghe 15 cm si affacciano sul vuoto stellato dello spazio.

Una botola segreta sul pavimento si apre nel soffitto dell'area 30. La botola è una lastra di pietra quadrata con lato di 90 cm; per sollevarla è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13.

32. Sala di Promozione

I githyanki che conseguono il rango di combattente cacciando e uccidendo il loro primo mind flayer vengono acclamati in questa sala. Questa caverna viene usata anche per le dimostrazioni di perizia in combattimento dei githyanki, nel corso delle quali i prigionieri vengono giustiziati dai githyanki cavalieri tra gli applausi dei giovani combattenti.

Questa caverna ha i tratti seguenti:

Occhio Scrutatore. Quando i personaggi entrano in quest'area per la prima volta, vedono uno degli occhi scrutatori di Halaster che fluttua al centro della caverna (vedi "La Tana di Halaster a pagina 311). L'occhio studia i personaggi per un minuto o due, poi scompare.

Sangue. Sul pavimento sono visibili alcune chiazze di sangue essiccato.

Altare. Un altare di pietra alto 2,4 metri e ricoperto di incisioni runiche è situato all'interno di un'alcova. È sormontato da una statua a grandezza naturale di una githyanki combattente armata di pugnale che uccide un mind flayer.

Le incisioni sull'altare, scritte in Gith, narrano la storia di come i githyanki si liberarono dai loro padroni illithid, provocarono la caduta degli imperi dei mind flayer nel multiverso e fondarono il loro regno sul Piano Astrale sotto il comando di Vlaakith la Regina-Lich. L'altare omette convenientemente ogni menzione dei githzerai, ma nomina specificamente Gith, la campionessa dei githyanki che guidò il suo popolo alla libertà, e i sacrifici che fece per garantire alla sua gente un futuro. La statua che sovrasta l'altare raffigura Gith mentre uccide un oppressore illithid e conquista la propria libertà.

Conseguenze

Se il gruppo sconfigge Al'chaia e lascia Urlon al comando, il Labirinto di Cristallo e Porto Stellare restano relativamente immutati in un primo tempo. Temendo che il suo tradimento di Al'chaia possa essere scoperto, Urlon ordina ai suoi combattenti di uccidere i personaggi, qualora dovessero mai incrociare di nuovo il cammino dei githyanki.

Se i personaggi spazzano via i githyanki e i draghi rossi, i mind flayer del livello 17 non esitano a impadronirsi del Labirinto di Cristallo. Se entrano in possesso di una *verga di Porto Stellare*, gli illithid conquistano anche l'asteroide, nella speranza di dirottare il prossimo vascello astrale o nave spelljammer in arrivo a Porto Stellare per invadere nuovi mondi.

I personaggi possono fare di Porto Stellare una base sicura, una volta sventate le minacce dei githyanki, dei draghi e dei mind flayer. Per la maggior parte del tempo, l'asteroide è un luogo tranquillo, lontano dai pericoli e dagli intrighi politici di Toril. La pace viene interrotta soltanto una volta al mese circa, quando un vascello spelljammer consegna le provviste provenienti da qualche mondo remoto. Un vascello del genere potrebbe essere pilotato da un equipaggio di githyanki, di gnomi o di qualche altra razza in grado di viaggiare nello spazio.

Circa una volta all'anno, una nave astrale pilotata dai githyanki consegna all'asilo un gruppo di giovani githyanki. Le navi astrali dei githyanki non viaggiano attraverso lo spazio, ma transitano dentro e fuori dal Piano Astrale, comparendo letteralmente accanto al molo dell'asteroide e scomparendo di nuovo nel vuoto argentato una volta completata la consegna. Se i githyanki scoprono che l'Asilo K'liir è caduto, si ritirano sul Piano Astrale e fanno ritorno poco dopo con una forza soverchiante per riconquistare l'asteroide.

Halaster è più interessato al Labirinto di Cristallo che a Porto Stellare. Infastidito improvvisamente dalle "ristrutturazioni" apportate dai githyanki, il Mago Folle potrebbe ristabilire il controllo sul labirinto e rimodellarlo in base ai suoi capricci.



Livello 17: Le Profondità Marine

Le Profondità Marine sono concepite per quattro avventurieri di 14° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare al 15° livello. Prima di condurre questo livello, il DM dovrebbe leggere le sezioni "Gith" e "Mind Flayer" nel *Monster Manual*, nonché la sezione "Ulitharid" nell'appendice A, che gli saranno di aiuto nell'interpretare i mostri di questo livello e nel dare vita alle Profondità Marine.

Cosa Si Annida Qui?

I mind flayer dell'Underdark hanno formato una nuova colonia su questo livello di Sottomonte, ma i githyanki del livello 16 sono determinati a spazzarli via.

Mind Flayer

Nelle profondità dell'Underdark, una forza d'avanguardia dei githyanki attaccò una grossa colonia di mind flayer controllata da un cervello antico. Temendo che la colonia potesse essere distrutta, il cervello antico ordinò al suo vassallo più fedele, un ulitharid chiamato Extremiton, di fondare altrove una colonia separata, in un luogo lontano dalle incursioni dei githyanki. Extremiton si fece strada fino a Sottomonte con un gruppo di mind flayer, rivendicò il livello 17 del dungeon e iniziò a fortificarlo contro gli attacchi dei githyanki e degli altri nemici. La vicinanza del dungeon a Waterdeep garantiva ai mind flayer una riserva illimitata di cervelli di cui nutrirsi, mentre le difese esistenti di Sottomonte fornivano un livello di sicurezza senza precedenti.

Il Nemico alle Porte

Attraverso metodi ignoti agli illithid, la forza d'avanguardia dei githyanki ha seguito fino a Sottomonte le tracce dei sopravvissuti dell'attacco alla colonia. In tempi recenti i githyanki hanno preso il controllo del vicino Labirinto di Cristallo (il livello 16) e ora muovono guerra ai mind flayer delle Profondità Marine. Le incertezze del futuro hanno costretto Extremiton a rimandare la sua trasformazione in un cervello antico. L'ulitharid si è invece concentrato sulle difese della colonia e sulla distruzione dei githyanki vicini. Poiché i mind flayer al suo comando restano solo una dozzina, Extremiton ha deciso di allevare un neothelid (vedi l'appendice A) con l'intenzione di sguinzagliarlo nel Labirinto di Cristallo e spazzare via una volta per tutte le forze dei githyanki. Extremiton ha anche iniziato a radunare servitori di ogni razza da usare per difendere la colonia, qualora il neothelid fosse distrutto o fallisse la sua missione.

La Città della Mente

Extremiton può percepire le creature intelligenti entro un raggio di 3 km da sé ed è in grado di comunicare con loro telepaticamente. Usando questa capacità con giudizio, l'ulitharid ha appreso molte cose sulla città soprastante e sui suoi abitanti. Da un certo punto di vista, Waterdeep ha catturato l'immaginazione dell'ulitharid.

Extremiton ha intenzione di schiavizzare la popolazione di Waterdeep, ma non prima di avere capito fino in fondo questa strana città e la sua gente. Le comunicazioni telepatiche che l'ulitharid ha stabilito con alcuni abitanti casuali della città gli hanno fornito informazioni in abbondanza, ma nessuna esperienza diretta di come i cittadini di Waterdeep si comportino e reagiscano nella vita di tutti i giorni.

Nel cuore delle Profondità Marine, l'ulitharid ha costruito un'enorme dinamo che incanala l'energia di un

Serrature in Qualith

Ogni porta della colonia di mind flayer (le aree dalla 9 alla 20) è dotata su entrambi i lati di una lastra brunita di scuro metallo alieno, su cui è incisa una scritta in rilievo simile al braille in una lingua nota come Qualith. I mind flayer usano i loro tentacoli per leggere le scritte in Qualith, composte da strofe di quattro versi indecifrabili dalle altre creature. Tuttavia, se una creatura tocca un'inscrizione in Qualith, può percepire degli sprazzi fugaci delle complesse cognizioni racchiuse in essa. Se una creatura diversa da un illithid vuole capire un'inscrizione in Qualith nelle Profondità Marine, può effettuare una prova di Intelligenza con CD 18 per interpretare l'inscrizione. Un tentativo fallito provoca una forte emicrania e richiede alla creatura di superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11 per non sviluppare una forma casuale di follia temporanea (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Un incantesimo *comprensione dei linguaggi* fornisce una comprensione dell'inscrizione equivalente a grandi linee a ciò che un mind flayer ne ricaverebbe.

La lastra di ogni porta è pervasa di energia psionica che funziona come un incantesimo *serratura arcana*. L'inscrizione in Qualith sulla lastra descrive le manipolazioni che un mind flayer deve compiere con i suoi tentacoli per aprire la porta. Altre creature dotate di almeno quattro tentacoli (come i flumph) possono imitare questi movimenti per oltrepassare la serratura, purché riescano a interpretare l'inscrizione. Una creatura deve trovarsi entro 1,5 metri dalla porta per aprirla in questo modo. Le creature prive dei tentacoli e delle conoscenze richieste dovranno occuparsi della serratura con metodi più convenzionali, come per esempio un incantesimo *scassinare*. Se questa magia non è disponibile, una porta chiusa a chiave può essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30.

Gli avventurieri più intelligenti potrebbero pensare a usare la testa decapitata di un mind flayer, animata tramite un incantesimo *animare morti*, per accedere alle serrature.

fiume sotterraneo per alimentare una serie di capsule di metallo interconnesse chiamate psicogusci. Gli illithid al comando di Extremiton hanno rapito alcuni umanoidi di Waterdeep e di Sottomonte e li hanno messi in stasi in queste capsule, che collegano le loro menti sognanti al frastornante intelletto dell'ulitharid. Questi prigionieri credono di trovarsi a Waterdeep, ma la città che vedono e percepiscono attorno a loro è una finzione creata interamente dall'ulitharid. Nella realtà alternativa di questa Waterdeep, o "Alterdeep", Extremiton può comparire nella forma di qualsiasi personaggio desideri. Gli piace particolarmente interpretare il ruolo di Durnan, lo scorbutico e taciturno proprietario del Portale Spalancato.

Extremiton può apportare qualsiasi cambiamento ambientale ad Alterdeep e osservare come reagisce il pubblico suo prigioniero. Nel frattempo, continua a usare la sua telepatia per contattare gli abitanti della vera Waterdeep in superficie, raccogliendo ulteriori informazioni per migliorare la sua versione della città.

Githyanki

Dopo avere seguito le tracce della colonia superstite di mind flayer fino a Sottomonte, le forze dei githyanki del livello 16 hanno iniziato a sradicare sistematicamente ogni presenza degli illithid.

Le forze dei githyanki su questo livello attendono l'arrivo dei rinforzi dal livello 16. Yaveklar, la cavaliera al comando, intende decapitare personalmente l'ulitharid per offrire la testa in dono ai suoi superiori, ma la sua seconda in comando, Lashiir, vuole che Yaveklar sia privata del comando per la sua incompetenza.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 17.

Le caverne che circondano la colonia di mind flayer sono buie e umide. Lo spazio occupato dalla colonia è stato scavato nella roccia viva fino a lisciare le pareti. In tutto questo livello, gli avventurieri sentono il rombo lontano del fiume sotterraneo, che si fa più forte nell'area 12 e si attenua nelle aree dalla 16 alla 20.

1. Diramazioni dei Tunnel

Il tunnel naturale che scende dal livello 16 torna pianeggiante, prima di dividersi in vari passaggi che collegano le aree 2, 5 e 6. I pavimenti e i soffitti di questi passaggi sono irregolari e la distanza che li separa può variare dai 3 ai 4,5 metri. I personaggi che attraversano questi tunnel di tanto in tanto si imbatteranno nel cadavere di qualche flumph ucciso dai githyanki.

2. Caverna Gocciolante

Dalle stalattiti sul soffitto alto 9 metri di quest'umida caverna, gocciola un costante flusso d'acqua.

3. Fauci di Halaster

La maggior parte di questa caverna alta 9 metri è occupata da una grossa fossa lunga circa 15 metri, larga 9 metri e profonda 9 metri. I fianchi sono inclinati verso l'interno, in modo che lo spazio sul fondo sia lungo 9 metri e largo 3 metri. La statua diroccata di una figura umanoide giace in fondo alla fossa.

La statua distrutta è tutto ciò che resta di Aasathra Raghthroknaar, una dragonide avventuriera che fu trasformata in pietra e collocata qui da Halaster per attirare altri avventurieri verso la morte (vedi "Trappola della Fossa" più sotto).

Trappola della Fossa

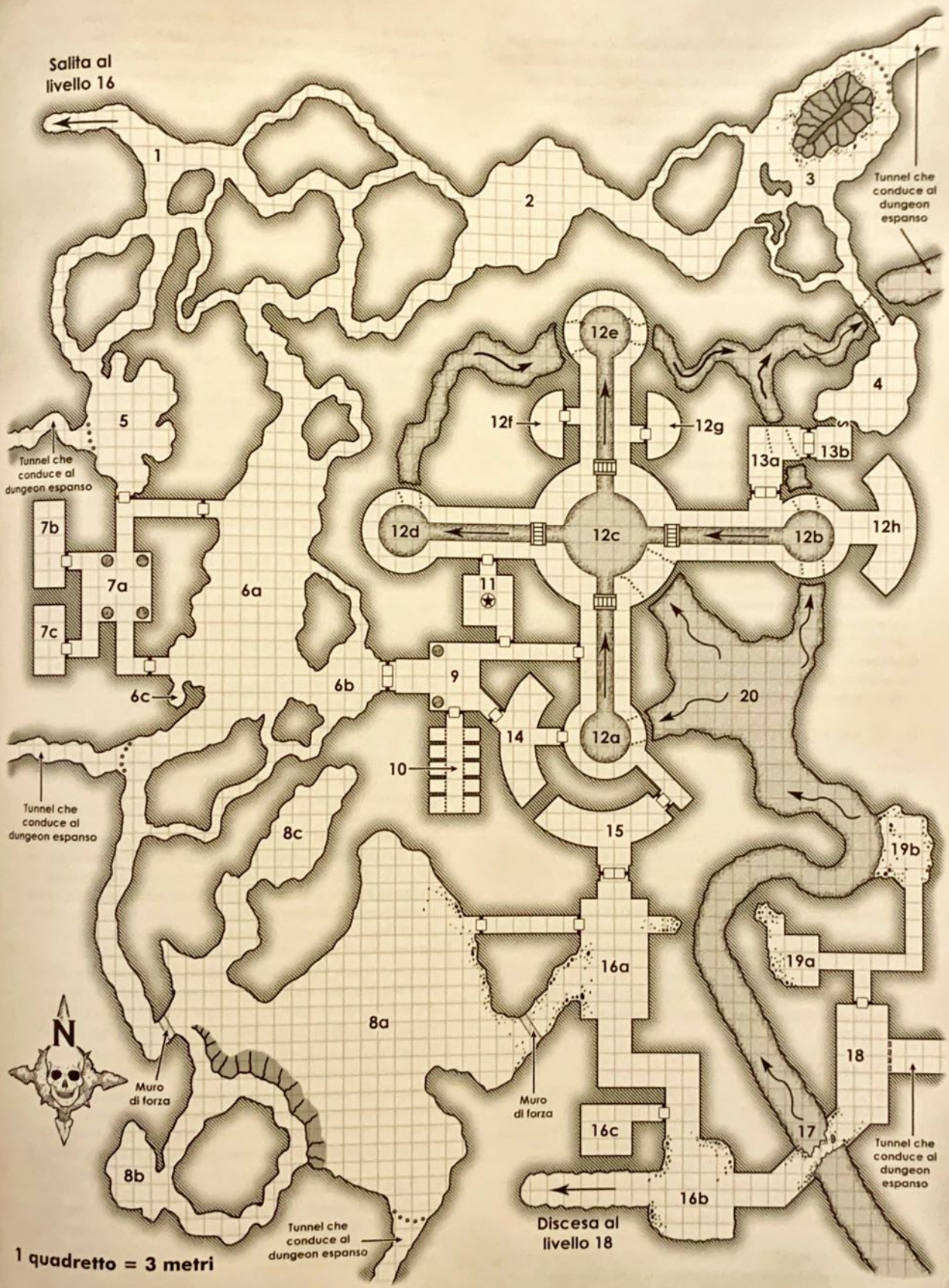
Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno alla fossa. Ogni volta che una parte della statua viene disturbata, la fossa si chiude di scatto magicamente come se fosse una bocca gigante, per poi riaprirsi lentamente. Le creature che si trovano nella fossa quando si chiude sono stritolate tra le pareti rocciose e devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17; se falliscono, subiscono 88 (16d10) danni contundenti, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni. Le creature in forma gassosa, quelle amorfe (come le melme) o quelle protette da una barriera magica impenetrabile (come quella creata da un incantesimo *sfera elastica di Otiluke*) non subiscono danni.

4. Chiostro dei Flumph

Flumph. Il soffitto alto 6 metri di questa caverna è ricoperto di stalattiti, tra cui si nascondono nove **flumph**. I flumph sono creature passive che combattono solo per difendersi.

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete sud è stata scolpita per sembrare fatta di pietra naturale.

I flumph condividono telepaticamente le informazioni seguenti con i visitatori amichevoli:



Mappa 17: Le Profondità Marine

- I mind flayer hanno fondato una colonia di sopravvissuti su questo livello (nelle aree dalla 9 alla 20), guidata da un ulitharid di nome Extremiton. Una volta che la colonia sarà messa in sicurezza e i suoi nemici sterminati, Extremiton si sottoporrà a un rituale di trasformazione che lo trasformerà in un cervello antico.
- I githyanki vogliono distruggere la colonia di illithid e tutti i flumph che incontrano. I mind flayer hanno generato un neothelid (una creatura gigantesca simile a un verme) per difendere la loro colonia e distruggere i githyanki. Attualmente, il neothelid è intrappolato tra vari incantesimi *muro di forza* (nell'area 8).
- I mind flayer hanno catturato molti umanoidi di Waterdeep e di Sottomonte. Molti vengono tenuti prigionieri come "bestiame", altri sono trasformati in servitori privi di volontà, piegati al volere di Extremiton.

I flumph non hanno bisogno di entrare nella colonia dei mind flayer per cibarsi della smisurata energia psionica degli illithid. Questa caverna è abbastanza vicina alla colonia da consentire ai flumph di nutrirsi a debita distanza.

I flumph sanno dell'esistenza della porta segreta, ma esitano a parlarne, dato che ormai si affidano alla colonia degli illithid per il sostentamento. I flumph preferiscono cibarsi dell'energia psionica dei mind flayer, che non si curano della cosa, piuttosto che dell'energia dei githyanki, che aborrono i flumph e li attaccano a vista.

5. Tomba Githyanki

Infiltrazioni. Un flusso d'acqua si riversa in questa caverna alta 9 metri attraverso minuscole crepe del soffitto, scorrendo a rigagnoli lungo le pareti, per poi scomparire in altre crepe naturali di scolo sul pavimento.

Cadaveri. Nelle alcove a est, sono stati ammassati i cadaveri di dieci githyanki, periti combattendo contro i mind flayer e i loro servitori.

6. Campo di Battaglia

Quest'area è diventata il campo di battaglia principale nel conflitto tra i githyanki e i mind flayer. I soffitti di queste aree sono alti 6 metri.

6a. Caverna del Massacro

Cadaveri. Il pavimento irregolare è disseminato di cadaveri di githyanki, trogloditi, duergar, ogre e orog, nonché di otto mind flayer decapitati e di due flumph.

Githyanki. Quattro **githyanki combattenti**, su cui sono stati lanciati degli incantesimi *anti-individuazione*, si nascondono dietro le formazioni rocciose al centro della caverna.

I githyanki rispondono agli ordini dei cavalieri nell'area 7c. Tre combattono fino alla morte per difendere la caverna, mentre il quarto si ritira nell'area 7a per mettere in allerta i suoi alleati.

6b. Teste Mozzate

Doppia Porta. Nella parete est, è incassata una doppia porta di pietra sigillata dalle serrature in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222). Se non viene tenuta aperta, la porta si richiude a chiave automaticamente.

Teste sulle Picche. Le teste mozzate di sette mind flayer, dai tentacoli ormai inerti, sono state piantate su altrettante picche al centro della caverna, rivolte verso la doppia porta (sono stati i githyanki a lasciarle qui).

6c. Un Flumph Coraggioso

Un **flumph** si nasconde tra le ombre di questa alcova, nutrendosi di nascosto dell'energia psionica dei githyanki combattenti nell'area 6a. È necessaria una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 effettuata con successo per individuare la creatura. Il flumph ha lo stesso atteggiamento e conosce le stesse informazioni degli altri suoi simili presenti su questo livello (vedi l'area 4).

7. Roccaforte Githyanki

Due githyanki cavalieri e otto githyanki combattenti sono stanziati in quest'area. Questi githyanki sono in allerta e non abbandoneranno la loro roccaforte senza combattere. Yaveklar, la cavaliera che comanda il gruppo, porta con sé una *pozione di guarigione suprema*, che usa se viene gravemente ferita.

7a. Portale Arcuato per il Livello 15

Luce. Quattro colonne sorreggono il soffitto alto 6 metri di questa stanza. Alle colonne sono appese tramite dei sostegni di ferro, alcune torce accese.

Githyanki. Quattro **githyanki combattenti** montano la guardia accanto alle colonne.

Arco. Nella parete est, è incassato un arco di pietra sulla cui chiave di volta è incisa l'immagine di un guanto d'arme a sei dita.

I githyanki combattenti obbediscono agli ordini senza discutere e non hanno alcuna autorità per negoziare; quel compito è riservato ai cavalieri nell'area 7c. Un combattimento in quest'area attira i rinforzi situati nelle aree 7b e 7c.

Portale Arcuato. L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura tocca l'arco con un guanto d'arme a sei dita (i personaggi possono trovarne uno sul livello 15), il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 13° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 24c del livello 15, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

7b. Dormitori

Luce. Sul pavimento sono appoggiate due lanterne di vetro, su cui è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*.

Githyanki Feriti. Quattro **githyanki combattenti** si stanno riprendendo dalle ferite subite per mano dei servitori dei mind flayer. A ognuno di loro restano 30 punti ferita.

Fontana. Nella parete nord, è incassata una fontana di pietra con una vasca semicircolare. La fontana è scolpita a forma di pesce alato, dalla cui bocca zampilla un getto d'acqua.

I githyanki obbediscono ai cavalieri nell'area 7c e non accetteranno di essere curati da degli sconosciuti senza il consenso dei loro superiori.

L'acqua che sgorga dal pesce di pietra si riversa nella vasca semicircolare sottostante e defluisce attraverso una fila di piccoli fori sul bordo interno. L'acqua è fresca e pulita e fornisce ai githyanki una fonte potabile a cui dissetarsi.

7c. Alloggi delle Cavaliere

Luce. Sul pavimento è appoggiata una lanterna di vetro, su cui è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*.

Dispute Cavalleresche. Se lasciate indisturbate, due **githyanki cavaliere** discutono a bassa voce al centro della stanza. Una di loro porta una testa mozzata di mind flayer appesa alla cintura.

La cavaliera più anziana, Yaveklar, ha il comando delle forze githyanki su questo livello. Anche se è impaziente di uccidere l'ulitharid e spazzare via la colonia di mind flayer, Yaveklar dimostra pazienza e prudenza. Ha subito più perdite di quanto i suoi superiori ritengano accettabile, quindi ora attende l'arrivo dei rinforzi prima di lanciare altri assalti.

La cavaliera più giovane, Lashiir, si tiene pronta ad assumere il comando qualora Yaveklar dovesse essere destituita. Lashiir propone di attaccare il neothelid nell'area 8 usando una serie di incantesimi *passo velato* per oltrepassare i muri di forza che lo tengono prigioniero. Yaveklar non crede che le sue forze siano sufficienti a sconfiggere il neothelid e a mantenere allo stesso tempo una presenza stabile su questo livello.

Se i personaggi sono in grado di comunicare con le cavaliere, possono tentare di stipulare una tregua con i githyanki. Yaveklar ordina loro di uccidere il neothelid come dimostrazione del loro valore. Se i personaggi uccidono il neothelid, ma fanno ritorno da Yaveklar in condizioni molto deboli, la githyanki approfitta della loro debolezza e tenta di finirli. Se uccidono la creatura e fanno ritorno ancora nel pieno delle forze, Yaveklar consente loro di attraversare le Profondità Marine indisturbati e contribuirà perfino con le sue forze a un'operazione comune mirata a conquistare la colonia dei mind flayer. Se Yaveklar viene neutralizzata, Lashiir colma rapidamente il vuoto di potere e si comporta in modo molto simile a colei che l'ha preceduta.

La testa di illithid appesa alla cintura di Yaveklar è un trofeo conquistato in una recente schermaglia. I personaggi più ingegnosi possono animare la testa e usare i suoi tentacoli brulicanti per sbloccare le porte sigillate dalle serrature in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222).

Tesoro. Ogni githyanki cavaliera indossa una mezza armatura barocca incastonata con tre alessandriti (500 mo ciascuna) e dieci citrine (50 mo ciascuna). In aggiunta a questo, Yaveklar ha con sé una *pozione di guarigione suprema.*

8. Operazione: Divorateli Tutti

I mind flayer hanno generato un neothelid e lo hanno intrappolato usando una serie di muri di forza magici controllati dall'area 16c. Gli illithid attendono che Extremiton dia l'ordine di scatenare la feroce creatura contro gli odiati githyanki che occupano le Profondità Marine e il Labirinto di Cristallo.

8a. Caverna del Neothelid

Alcuni muri di forza creati magicamente isolano tutti i tunnel che conducono a questa enorme caverna (vedi "Muri di Forza" più sotto). Il pavimento, irregolare in tutte le altre aree, è stato consumato e appiattito dalla creatura intrappolata qui dentro. La caverna ha i tratti seguenti:

Neothelid. Un **neothelid** lungo 63 metri (vedi l'appendice A) è raggomitolato al centro della caverna, in attesa di essere sfamato.

Soffitto. Il soffitto è irregolare (la sua altezza varia da 18 a 27 metri) e punteggiato di stalattiti.

Cornice. Una cornice sale lungo la parete ovest fino a un'altezza massima di 6 metri. Dal fondo della cornice, partono due tunnel che conducono all'area 8b.

Gli umanoidi destinati a sfamare il neothelid vengono gettati in pasto alla creatura attraverso una porta di pietra che si apre lungo la parete est, oltre la quale si snoda un tunnel dalle pareti lisce che conduce all'area 16a. La porta è sigillata da una serratura in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222).

Il neothelid ha sempre fame e cerca di divorare qualsiasi creatura che entri nella sua caverna. Non è abbastanza intelligente da distinguere un tipo di preda dall'altro e si nutre indiscriminatamente.

Tunnel per il Dungeon Espanso. Se il DM decide di espandere il dungeon a sud, il passaggio lungo la parete sud esiste, ma è sigillato da un muro di forza.

Muri di Forza. Gli illithid hanno installato nell'area 16c un congegno psionico che genera muri di forza magici, allo scopo di isolare la caverna del neothelid. Ogni muro è identico a quello creato da un incantesimo *muro di forza*, con le differenze seguenti:

- I muri permangono finché il generatore di forza psionica nell'area 16c non viene disattivato.
- Un incantesimo *disintegrazione* lanciato su un muro lo distrugge per 1 minuto, poi il generatore di forza psionica nell'area 16c lo rigenera.

8b. Portale Verticale per il Livello 19

Al centro di questa caverna, altrimenti vuota, si ergono due pietre verticali sormontate da un architrave, su cui è inciso il simbolo di una freccia. Le pietre verticali formano un portale magico (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una freccia o un quadrello da balestra viene scagliato tra le pietre verticali, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 15° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 15 del livello 19, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

8c. Vicolo Cieco

Il tunnel che conduce a questa caverna si restringe bruscamente, ma non abbastanza da impedire al neothelid di afferrare le prede che si rifugiano quaggiù. La caverna è vuota.

9. Postazione di Guardia

Le porte di quest'area sono fatte di pietra e chiuse a chiave da serrature in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222). Se non vengono tenute aperte, le porte si richiudono a chiave automaticamente. Quest'area presenta i seguenti elementi:

Sentinelle. Due **mind flayer** attendono in piedi dietro otto **orog** (disposti in due file da quattro) rivolti verso la doppia porta a ovest.

Colonne. Due colonne di pietra percorse da venature di cristallo luminescenti si ergono ai lati del corridoio ovest.

I mind flayer hanno l'ordine di respingere ogni assalto frontale sferrato alla colonia. Gli orog sono asserviti ai comandi degli illithid e difendono i loro padroni alieni fino alla morte.

10. Struttura di Detenzione

I mind flayer usano questa struttura di detenzione per rinchiudere il "bestiame" (il termine che usano per definire gli umanoidi che considerano una fonte di cibo).

La porta della prigione è fatta di pietra ed è sigillata da una serratura in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a

pagina 222). Se non viene tenuta aperta, la porta si richiude automaticamente a chiave.

La prigione è alta 3 metri e contiene quanto segue:

Celle. Lungo il corridoio si affacciano dieci celle le cui porte sono fatte di solide sbarre di ferro (soltanto una creatura Minuscola è in grado di passare tra le sbarre stringendosi). Ogni porta delle celle è dotata di una serratura in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222).

Prigionieri. Quando i personaggi arrivano in quest'area, tre prigionieri sono rinchiusi in celle separate: un fetido **troglodita**, un giovane **veterano** umano che indossa l'uniforme da conestabile della Vigilanza Cittadina di Waterdeep e un'anziana femmina **grimlock** che indossa una sporca tunica grigia.

I tre prigionieri sono nutriti con una muffa grigia viscida ma nutriente, che viene fornita loro in una scodella una volta al giorno dai servitori degli illithid.

Il troglodita, Glorz, è atteso per cena dal neothelid nell'area 8 e, a causa del suo allineamento caotico malvagio, non è degno di fiducia una volta liberato.

Il conestabile della Vigilanza Cittadina, Ishan Toru (LB umano Kozakuran), è in attesa che il suo cervello sia divorato dagli illithid. Toru è stato privato delle armi, che sono state poi gettate via, quindi è determinato ad andare incontro alla morte con tutto il coraggio che gli resta. Ricorda di essere stato attirato in un vicolo da una giovane che chiedeva aiuto per suo padre, perché aggredito da una banda di malviventi. Toru è stato tramortito nel vicolo da un nemico che non è riuscito a vedere e si è risvegliato in questa cella. Se liberato, unisce le forze a quelle dei suoi liberatori e li aiuta al meglio delle sue possibilità, ma è impaziente di riferire ai suoi superiori di Waterdeep ciò che ha visto quaggiù. Ha anche una famiglia che lo aspetta: i suoi genitori e i suoi fratelli sicuramente si staranno chiedendo cosa gli sia successo.

Se la sua morte sembra probabile, Toru chiede a un personaggio di prendere il suo distintivo della Vigilanza Cittadina e di riconsegnarlo a suo padre a Waterdeep. Se il personaggio lo esaudisce, la madre di Toru (una famosa cesellatrice di gioielli) dona a quel personaggio un braccialetto di zaffiri o un pendente del valore di 2.500 mo in segno di gratitudine.

Ahpok, la vecchia grimlock, ha un **divoracervelli** nel cranio. I mind flayer la usano per attirare altri grimlock nella colonia e cibarsi dei loro cervelli. Ultimamente, Ahpok non è riuscita a lasciare la colonia a causa dei githyanki e così gli illithid l'hanno stanziata qui con l'ordine di tenere d'occhio gli altri prigionieri. La grimlock parla il Sottocomune. Ahpok afferma di conoscere bene questo livello di Sottomonte tramite l'udito, l'olfatto e il tatto e offre i suoi servigi come guida ai personaggi in cambio della sua libertà. Se i personaggi la seguono, Ahpok li guida fino al neothelid per farli uccidere e divorare dalla creatura. Se il divoracervelli viene privato del suo corpo ospite, si teletrasporta altrove per cercarne un altro.

11. Halaster lo Splendente

Le porte di pietra di questa camera sono chiuse a chiave da serrature in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222). Se non vengono tenute aperte, le porte si richiudono a chiave automaticamente. Il soffitto di quest'area è alto 3 metri. La stanza ha i tratti seguenti:

Arco. Nel centro della parete est, è incassato un arco di pietra, sulla cui chiave di volta sono incise tre figure umane stilizzate che si tengono per mano.

Statua. Al centro della stanza, si erge la statua di un uomo scarno, barbuto, dai capelli scompigliati che indossa una tunica ricoperta di occhi. La statua è situata su un blocco di pietra alto 90 cm ed è circondata da un tenue alone di luce multicolore. L'uomo indica con un dito di pietra l'arco nella parete est.

La statua luminescente raffigura Halaster Blackcloak. È una trappola magica che lancia un incantesimo *spruzzo prismatico* ogni volta che una creatura esce dal portale arcuato nella parete est (passare semplicemente tra la statua e il portale non è sufficiente a innescare la trappola). I raggi creati dall'incantesimo sono generati dal dito della statua e bersagliano tutte le creature tra la statua e il portale (CD 19 del tiro salvezza).

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione e una di invocazione attorno alla statua, che è fusa alla base e al pavimento, come se tutto fosse stato ricavato da un unico blocco. Non può essere rovesciata ed è resistente ai danni.

Un esame ravvicinato della statua rivela che gli occhi incisi sulla tunica (venti in tutto) sono dotati di palpebre bloccate in posizione aperta. Se si lancia un incantesimo *serratura arcana* sulla statua, tutte le palpebre sugli occhi della tunica si chiudono e la statua si disattiva. Se la statua viene immersa in un incantesimo *oscurità*, la trappola è soppressa per la durata dell'incantesimo.

Portale Arcuato per il Livello 14

L'arco è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se tre umanoidi si tengono per mano mentre si trovano entro 1,5 metri dal portale, questo si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 13° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 39b del livello 14, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

12. Dinamo

L'elemento centrale della colonia dei mind flayer è una turbina psionica e parzialmente magica, alimentata da uno scrosciante fiume sotterraneo che scorre attraverso di essa.

L'acqua del fiume che entra nella dinamo è convogliata in una serie di canali profondi 3 metri. Quando l'acqua scorre attraverso ogni canale, oltrepassa dei conduttori metallici placcati in oro a forma di U, imbullonati ai lati e sul fondo del canale a intervalli di 3 metri. L'energia dell'acqua viene trasferita ai conduttori e usata per alimentare l'apparato nell'area 12g e gli psicogusci nelle aree 14 e 15. Dopo avere attraversato la dinamo, l'acqua esce attraverso tunnel sommersi in pietra grezza scavati sui lati delle cisterne. Poi, il fiume sotterraneo riprende a scorrere regolarmente e più oltre si riversa nell'Underdark.

Le creature possono camminare su una cornice di pietra che corre lungo il perimetro della dinamo. La cornice è rialzata di 30 cm rispetto al livello dell'acqua e quattro ponti di legno arcuati attraversano i canali nei pressi del fulcro centrale (area 12c). Questi ponti sono saldamente imbullonati al pavimento. Al di sopra delle cisterne, ci sono soffitti a cupola che raggiungono diverse altezze. I tunnel di collegamento tra le cisterne e i ponti hanno soffitti piatti, alti 4,5 metri.

Tutte le porte che conducono a quest'area sono fatte di pietra e sigillate con serrature in Qualith (vedi "Serrature

Fiume Sotterraneo

Le acque del fiume sotterraneo che attraversa questo livello sono tumultuose e fragorose. Le creature entro 6 metri dal fiume sono assordate dal rumore, a meno che una barriera insonorizzata o un incantesimo *silenzio* non blocchino il rumore. Ogni creatura che inizi il suo turno nel fiume e non sia ancorata deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15. Se lo fallisce, viene spazzata via per 18 metri in direzione della corrente; se lo supera, la distanza è dimezzata a 9 metri. Il fiume scorre nell'area 12 con la stessa intensità con cui scorre altrove.

in Qualith" a pagina 222). Se non vengono tenute aperte, si richiudono a chiave automaticamente.

12a. Cisterna Sud

Il soffitto di questa camera forma una cupola alta 6 metri dal pavimento attorno alla cisterna, che è profonda 3 metri. L'acqua che si riversa da est scorre verso nord lungo un canale che si collega all'area 12c.

12b. Cisterna Est

Quest'area è sorvegliata dagli ettin che si annidano nell'area 12h.

Il soffitto di questa camera forma una cupola alta 6 metri dal pavimento attorno alla cisterna, che è profonda 4,5 metri. L'acqua che si riversa da sud scorre verso ovest lungo un canale che si collega all'area 12c. L'acqua in eccesso si riversa a nord attraverso un tunnel sommerso bloccato da una grata di ferro circolare, del diametro di 3 metri, che solo le creature Minuscole possono attraversare sgusciando tra le sbarre. Per aprire a viva forza la grata, lottando allo stesso tempo contro la corrente, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30.

12c. Fulcro Centrale

Il soffitto di questa camera forma una cupola alta 12 metri dal pavimento attorno alla cisterna, che è profonda 6 metri e alimentata da un tunnel sommerso a sudest. L'acqua si riversa anche dai canali profondi 3 metri a sud e a est e viene convogliata a ovest e a nord lungo i canali che conducono rispettivamente alle aree 12d e 12e.

12d. Cisterna Ovest

Il soffitto di questa camera forma una cupola alta 6 metri dal pavimento attorno alla cisterna, che è profonda 9 metri. L'acqua che si riversa da est esce tramite un tunnel sommerso lungo la parete nord della cisterna, a 6 metri di profondità dalla superficie dell'acqua.

12e. Cisterna Nord

Il soffitto di questa camera forma una cupola alta 6 metri dal pavimento attorno alla cisterna, che è profonda 12 metri. L'acqua che si riversa da sud e da ovest esce tramite un tunnel sommerso lungo la parete est della cisterna, a 9 metri di profondità dalla superficie dell'acqua.

I cadaveri di due grimlock galleggiano all'interno della cisterna. Dai loro crani sono stati strappati via i cervelli. È qui che i mind flayer si sbarazzano delle creature di cui si nutrono. Col tempo, i cadaveri affondano e vengono portati via dalla corrente del fiume.

12f. Esperienza Culinaria

La porta di pietra di questa stanza è insonorizzata, a tenuta stagna e sigillata da una serratura in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222). Il soffitto è piatto e alto 3 metri. La stanza contiene quanto segue:

Grimlock. Un **grimlock** stordito è accasciato su una delle tre sedie di pietra rivolte verso la porta.

Illithid. Due **mind flayer** sono presenti nella stanza. Uno è in piedi alle spalle del grimlock, si ciba del suo cervello e contemporaneamente comunica telepaticamente l'esperienza al secondo mind flayer, che osserva la scena.

Cibarsi di un cervello è un evento da condividere per i mind flayer. Con l'aiuto della telepatia, colui che consuma il pasto può trasmettere il piacere della degustazione agli altri illithid entro gittata. A questi mind flayer non piace ritrovarsi in inferiorità numerica: cercano di stordire il maggior numero possibile di personaggi, poi chiamano rinforzi dall'area 12h.

Quando i personaggi arrivano, buona parte del cervello del grimlock è già stata consumata. Ad eccezione di un incantesimo *rianimare morti* o di una magia analoga, non c'è modo di salvare la creatura dalla sua sorte.

12g. Sala di Controllo

La porta di pietra di questa stanza è insonorizzata, a tenuta stagna e sigillata da una serratura in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222). Il soffitto è piatto e alto 3 metri. La stanza contiene quanto segue:

Extremiton. Il centro della stanza è occupato da un trono di cristallo girevole e simile a un bozzolo, su cui siede un **ulitharid** (vedi l'appendice A). La base del trono è ricavata da un metallo scuro di origini aliene. Dozzine di spessi cavi di rame lo collegano a una serie di piastre, fatte dello stesso metallo e imbullonate al pavimento.

Schermo di Cristallo. Quando i personaggi arrivano per la prima volta, il trono è rivolto verso la parete curva di fondo della stanza, in cui sono incassate lunghe file di cristalli biancastri. Questi cristalli proiettano l'immagine spettrale e tremolante della sala comune del Portale Spalancato, vista attraverso gli occhi del suo proprietario, Durnan.

Bastone Estrattore. Un sottile piedistallo di cristallo accanto al trono sorregge un bastone di metallo nero che ha la forma di una spina dorsale aliena deforme: si tratta del bastone estrattore di Extremiton (vedi la sezione "Ulitharid" nell'appendice A).

Quando Extremiton è seduto sul trono di cristallo, è collegato psichicamente agli psicogusci delle aree 14 e 15 e alimenta la sua simulazione di Waterdeep (vedi "Alterdeep" a pagina 229). Se si alza dal trono, la simulazione si disattiva e gli psicogusci si spengono. Quando questo accade, i mind flayer nelle aree 14 e 15 si fanno strada fin qui per scoprire perché l'ulitharid ha terminato la simulazione e arrivano dopo 4 round.

Extremiton ha già abbastanza a cui pensare senza dover combattere contro gli avventurieri. Se messo alle strette in quest'area, tenta di negoziare per evitare uno scontro aperto. In quanto creatura legale malvagia, cerca di tenere fede alla sua parte del patto, ma allo stesso tempo tenta di piegare a suo vantaggio ogni accordo formulato in modo ambiguo. Essenzialmente, Extremiton si preoccupa della propria incolumità e dell'eliminazione dei githyanki. Il benessere del resto della colonia viene dopo. Non dà alcun valore ai prigionieri e li libera senza pensarci due volte, se questo gli permette di aver salva la vita.

La scena proiettata sulla parete di fondo è ciò che Extremiton vede quando guarda con gli occhi del Durnan virtuale all'interno della versione alternativa di Waterdeep. La scena cambia bruscamente ogni volta che l'ulitharid cambia personaggio all'interno della simulazione e scompare del tutto quando l'ulitharid si alza dal trono.

Se ha l'opportunità di farlo, l'ulitharid è ben contento e impaziente di presentare la sua simulazione di Alterdeep, che sta usando per conoscere più a fondo possibile Waterdeep e la sua sfaccettata cultura. Extremiton evita però di dire che, una volta diventato un cervello antico, userà le conoscenze accumulate per soggiogare l'intera città.

12h. Ettin Servitori

Questa camera curva ha un soffitto piatto alto 3 metri. Nelle alcove buie e vuote situate a nord e a sud, si nascondono quattro **ettin** smagriti. In piena salute, ogni ettin possiede 60 punti ferita.

Le menti degli ettin sono state devastate dal ripetuto lancio di incantesimi *dominare mostri* da parte degli illithid nei mesi scorsi. Questi servi sbavanti, farfuglianti e malnutriti non attaccano gli illithid o le creature in loro compagnia, ma attaccano a vista ogni altra creatura. Gli ettin sono affamati e divorano freneticamente ogni creatura che uccidono.

13. Porta sul Retro

La doppia porta di questa stanza è insonorizzata, a tenuta stagna, fatta di pietra e sigillata da una serratura in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222). Se non viene tenuta aperta, si richiude a chiave automaticamente. Il soffitto di questa stanza è alto 3 metri.

I mind flayer usano questa porta sul retro della loro fortezza come via di fuga, nel caso la colonia venga invasa dai githyanki o da altri invasori.

13a. Tesoreria

Due forzieri in legno di zurkh sono appoggiati sopra due bassi tavoli di pietra disposti contro la parete ovest di questa stanza.

Tesoro. I forzieri contengono il tesoro che i mind flayer usano per corrompere le creature che non possono divorare o schiavizzare. Ogni forziere contiene 800 mp. Se i personaggi frugano tra le monete, trovano anche un paio di occhiali con lenti di cristallo viola e montatura di platino (2.500 mo), una *pozione di resistenza* (acido), una *piuma di Quaal* (albero) e un pugnale drow decorato con una filigrana d'argento a forma di ragnatela. Il pugnale emette magicamente un breve assolo di chitarra quando viene percosso o usato per colpire un avversario. Il pugnale vale 750 mo.

13b. Postazione di Guardia Esterna

Lungo la parete nord di questa stanza vuota e priva di arredamento, è celata una porta segreta.

14. Reticolo di Psicogusci I

Le porte di questa stanza sono fatte di pietra e sigillate con serrature in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222). Se non vengono tenute aperte, si richiudono a chiave automaticamente. Il soffitto è alto 3 metri e la stanza ha i tratti seguenti:

Psicogusci. Quindici cilindri di bronzo, delle dimensioni di una bara e dal coperchio di cristallo trasparente, sono disposti lungo le pareti curve della stanza, sorretti da staffe di ferro. Ogni capsula è inclinata a 45 gradi, collegata a pannelli di metallo sul pavimento da un fitto groviglio di cavi di rame e ricoperta di una sottile patina residuale di una sostanza viscida.

Illithid. Quattro **mind flayer** che tengono in mano dei fogli scuri di metallo simili a blocchi degli appunti esaminano le capsule, nove delle quali contengono umanoidi privi di sensi.

I mind flayer hanno il compito di assicurarsi che tutto l'equipaggiamento in questa stanza funzioni a dovere. Cercano di stordire gli intrusi e di intrappolarli all'interno degli psicogusci vuoti (vedi "Psicogusci" più sotto). I loro "blocchi degli appunti" sono sottili lamine di metallo su cui sono impresse scritte simili al braille (Qualith). I mind flayer usano i loro tentacoli per decifrare le scritture, che forniscono i dettagli tecnici degli psicogusci. Un incantesimo *comprensione dei linguaggi* o una magia analoga possono rivelare le stesse informazioni, consentendo ai personaggi di capire cosa fanno gli psicogusci e come disattivarli.

Psicogusci

Uno psicoguscio è un congegno magico che collega la mente di un umanoide privo di sensi alla mente dell'ulitharid nell'area 12g. Il residuo psichico che riveste ogni psicoguscio è un effetto collaterale di questo collegamento. Il residuo è viscoso e ha un pessimo odore, ma è innocuo e si dissolve dopo poche ore.

Ogni creatura che entra nel cilindro di bronzo di uno psicoguscio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti cade privo di sensi, indotto in quello stato da una vibrazione psionica latente emanata dall'ulitharid. Una creatura che supera il tiro salvezza deve ripeterlo alla fine di ogni suo turno, finché non esce dal cilindro.

Mentre si trova in uno psicoguscio, una creatura incosciente è attirata in una realtà simulata creata dall'ulitharid (vedi il riquadro "Alterdeep") e può sopravvivere in questo stato per il resto della sua vita naturale, dato che la sua mente e il suo corpo sono alimentati dall'energia psichica dello psicoguscio. Se lo psicoguscio è disattivato o se la creatura priva di sensi viene rimossa da esso, quella creatura può ripetere il tiro salvezza su Costituzione con CD 17 alla fine di ogni suo turno, risvegliandosi in caso di successo. La creatura si risveglia anche se subisce danni nel mondo reale, ma non se subisce danni nella simulazione di Waterdeep.

Se uno psicoguscio viene disasttivato o distrutto, si spegne. Per disattivare uno psicoguscio, una creatura deve scollegare tre degli otto cavi di rame che lo collegano ai pannelli di metallo sul pavimento. Gli schemi sui blocchi degli appunti dei mind flayer consentono di identificare quali sono i tre cavi che vanno scollegati da ogni psicoguscio (la combinazione di cavi varia da uno psicoguscio all'altro). Se un personaggio strappa dei cavi a caso, il DM tira un d8 tre volte (ripetendo il tiro in caso di risultati ripetuti) per determinare quali sono i tre cavi che disattiveranno quello specifico psicoguscio, poi tira un d8 per ogni cavo che è stato scollegato per vedere se si tratta del cavo giusto. Se viene scollegato un cavo sbagliato, si diffonde un impulso magico che bersaglia tutte le creature entro 1,5 metri dallo psicoguscio, tranne quella al suo interno. Una creatura bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. L'impulso magico di uno psicoguscio non ha effetto sugli altri.

Tutti gli psicogusci si disattivano se l'ulitharid muore o se si alza dal trono di cristallo nell'area 12g. Ogni psicoguscio è un oggetto Grande con CA 15, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Una creatura all'interno di uno psicoguscio beneficia di copertura totale contro gli attacchi che hanno origine all'esterno della capsula.

Le creature prive di sensi all'interno degli psicogusci sperimentano un sogno comune in cui compaiono assieme a tutti gli oggetti in loro possesso a Waterdeep... o meglio, nella versione alternativa di Waterdeep creata da Extremiton.

Tramite un prolungato contatto telepatico con gli abitanti di Waterdeep, l'ulitharid ha creato una simulazione realistica di Waterdeep che viene costantemente affinata per apparire più autentica. All'interno di "Alterdeep", l'ulitharid assume varie identità e osserva silenziosamente in che modo le creature proiettate nell'ambientazione dagli psicogusci interagiscono tra loro e con le creature e gli oggetti finti che li circondano.

L'aspetto, i suoni, gli odori e le sensazioni tattili di Alterdeep sono simili a quelle di Waterdeep. Una prolungata esposizione a questo mondo alternativo, tuttavia, aumenta la possibilità di individuare un difetto che ne svela la vera natura. Sebbene Extremiton abbia creato una simulazione notevole, i personaggi attirati nell'ambiente notano delle leggere discrepanze nel modo in cui i PNG familiari si comportano oppure colgono dei dettagli minori che l'ulitharid ha riprodotto in modo sbagliato o che non è in grado di duplicare: sottili cambiamenti nelle decorazioni, libri dalle pagine vuote tra le due copertine, vino elfico dal pessimo sapore, nani che non sanno parlare il Nanico e così via.

Non appena un personaggio incontra una tale discrepanza, anche l'ulitharid la percepisce, dato che le altre menti sono collegate a lui. Quando si trova di fronte a un errore, Extremiton intraprende le misure necessarie per correggerlo o cerca di attirare l'attenzione altrove. Per esempio, dato che non conosce abbastanza bene il Nanico da fare in modo che gli abitanti di Alterdeep lo parlino in modo naturale, potrebbe rimuovere con discrezione tutti i personaggi che parlano il Nanico dalla simulazione, finché la sua familiarità con quella lingua non migliori in modo significativo.

Il Portale Spalancato. Il luogo più accurato e dettagliato di Alterdeep è il Portale Spalancato. Extremiton è particolarmente affascinato dal locale, dal suo proprietario e dalla sua clientela. Molti dei nuovi arrivati nella simulazione si risvegliano qui ed Extremiton cerca di creare all'interno della taverna delle situazioni interessanti in cui coinvolgere i suoi prigionieri mentali. Extremiton compare all'interno del Portale Spalancato come il suo scorbutico proprietario, Durnan, ma potrebe anche interpretare altri falsi PNG. L'ulitharid concentra buona parte delle sue attenzioni sul Portale Spalancato in quanto il locale si trova sopra l'ingresso a Sottomonte ed è un crogiolo di fitte interazioni tra gli umanoidi.

Danni, Morte e Guarigione. All'interno della simulazione, le creature possono essere ferite, curate e uccise proprio come nel mondo reale e un personaggio sceso a 0 punti ferita deve effettuare i tiri salvezza contro morte normalmente.

Una creatura che si unisce alla simulazione entrando in uno psicoguscio e muore nella simulazione muore anche nel mondo reale per il trauma, come se avesse subito abbastanza danni psichici da restare uccisa istantaneamente. Le creature immuni ai danni psichici non possono essere uccise da questo trauma e si stabilizzano automaticamente all'interno della simulazione.

Uscire da Alterdeep. Se i personaggi all'interno della simulazione tentano di spingersi oltre i confini cittadini di Alterdeep, Extremiton crea varie situazioni per dissuaderli: cattivo tempo, una quarantena cittadina, una festività... qualsiasi cosa serva. L'ulitharid non ha fatto alcuna ricerca sulle zone al di fuori della città, di conseguenza oltre le porte cittadine non c'è altro che una fitta nebbia. Lo stesso vale per la versione di Sottomonte di Alterdeep; i personaggi che si calano lungo il pozzo nella sala comune del Portale Spalancato si ritrovano immersi nella nebbia senza alcun posto dove andare se non risalire il pozzo. Extremiton, nei panni di Durnan, scoraggia ogni proposito di esplorazione di Sottomonte affermando che il Mago Folle l'ha sigillato magicamente.

I personaggi attirati nella simulazione possono uscirne solo se Extremiton lo consente o se gli psicogusci vengono disattivati. L'ulitharid potrebbe rimuovere uno o più personaggi dalla simulazione se li trova troppo distruttivi, nel qual caso li fa estrarre dagli psicogusci e li rinchiude dell'area 10 in attesa di gettarli in pasto al neothelid nell'area 8. I personaggi possono anche tentare di stringere un'alleanza con l'ulitharid. Extremiton potrebbe liberarli se, in cambio, si offrono di distruggere i githyanki che minacciano la colonia dei mind flayer. Il DM può interpretare queste interazioni o chiedere ai personaggi di effettuare delle prove di caratteristica per convincere Extremiton a farli tornare nel mondo reale.

Umanoidi Privi di Sensi

Otto degli umanoidi negli psicogusci sono **popolani** delle razze, degli allineamenti e delle etnie più disparati. Si chiamano Daundarak Steelfist (LB nano degli scudi), Jarana Hammerstone (LB nana degli scudi), Falain Tlandrue (CB elfa della luna), Merrily Shadowstep (NB halfling piedelesto femmina), Jagtar Uythrapp (LB umano Mulan), Lamento (N tiefling maschio), Stormal Voss (LM umano Illuskan) e Lander Hellwind (CB umano Illuskan). Sono stati tutti rapiti da Waterdeep. Ognuno è dotato dei relativi tratti razziali; il DM dovrà inoltre ricordare che nani, elfi e tiefling sono dotati di scurovisione.

Il nono umanoide è Selphorn Amcathra (NM **nobile** umano Tethyrian). Viveva nella città di Amphail ed è stato rapito dopo avere partecipato al funerale di un cugino a Waterdeep. Selphorn promette una ricompensa di 500 mo se sarà riportato sano e salvo alla Città degli Splendori e mantiene la sua promessa, ma mette i propri interessi al di sopra di ogni altra preoccupazione. I personaggi di Waterdeep sapranno che la Casata Amcathra è una delle famiglie nobili più ricche della città.

15. Reticolo di Psicogusci II

Questa stanza è identica all'area 14, fatta eccezione per quanto segue:

- La stanza contiene venti psicogusci vuoti in varie fasi di costruzione (la metà degli psicogusci è stata completata ed è funzionante).
- Tre **mind flayer** lavorano alacremente al montaggio di uno degli psicogusci incompleti.

16. Vecchie Sale Naniche

Le porte di quest'area sono fatte di pietra e sono sigillate da serrature in Qualith (vedi "Serrature in Qualith" a pagina 222). Se non vengono tenute aperte, le porte si richiudono a chiave automaticamente. Queste stanze hanno il soffitto alto 6 metri, mentre i corridoi di collegamento hanno il soffitto alto 3 metri.

16a. Postazione di Guardia Nord

Scaladar. Due scaladar modificati sorvegliano questa sala. Sono descritti in maggior dettaglio successivamente.

Mobili. Dalle crepe che si aprono sul soffitto ad arco alto 6 metri di questa stanza, filtra dell'acqua che gocciola su un tavolo di pietra lungo 12 metri circondato da sedie di pietra delle dimensioni di un trono.

Stoviglie. Alcune nicchie scavate nelle pareti sono piene di piatti e boccali di pietra. Alcune stoviglie contengono grumi di fanghiglia grigia commestibile (i mind flayer usano questi piatti per portare il cibo ai prigionieri nell'area 10).

Muro di Forza. Il passaggio disseminato di detriti che conduce all'area 8a è bloccato da un muro di forza invisibile generato dall'area 16c.

I mind flayer hanno preso il controllo di due **scaladar** (vedi l'appendice A) e hanno trapiantato in ognuno di essi il cervello di un duergar, impartendo a ogni costrutto un'Intelligenza pari a 11 e la capacità di capire (ma non di parlare) il Nanico e il Sottocomune. Ogni cervello di duergar è rinchiuso in una sfera di vetro inserita nella testa del costrutto. Questi scaladar obbediscono ai comandi degli illithid e attaccano ogni creatura che non sia un mind flayer o uno dei loro servitori. Gli anelli di Trobriand non hanno più alcun effetto su questi costrutti.

16b. Postazione di Guardia Sud

Questa grande sala irregolare, alta 6 metri, è situata in cima a un tunnel inclinato che scende per alcune decine di metri fino ad arrivare al livello 18. A guardia di questa stanza vuota ci sono otto **duergar**. Se vedono una fonte di luce avvicinarsi, diventano invisibili e si ingrandiscono, poi tendono un'imboscata a chiunque entri nella camera. Questi duergar sono stati soggiogati dai mind flayer, sono privi di volontà propria e combattono fino alla morte.

16c. Generatore di Forza Psionica

Piedistallo. Al centro della stanza, due **mind flayer** afferrano la cima di un piedistallo di cristallo a tre lati, alto 1,2 metri e sormontato da un diamante grande quanto un pugno che fluttua a circa 30 cm sopra di esso.

Incudini. Contro le pareti, sono impilate dozzine di incudini di ferro arrugginite, forgiate e abbandonate molto tempo fa dai nani Melairkyn (ognuna pesa 250 kg).

Il piedistallo di cristallo sormontato dal diamante fluttuante è un generatore di forza psionica, un congegno magico che consente ai mind flayer di creare e mantenere i muri di forza che delimitano l'area 8. I mind flayer forniscono l'energia mentale che alimenta il generatore. Se questi mind flayer vengono attaccati, uno rimane in contatto con il piedistallo di cristallo mentre l'altro lo difende.

Se il diamante viene rimosso dalla sua posizione sopra il piedistallo, cessa di fluttuare. Una creatura entro portata dal diamante può usare un'azione per prenderlo. Senza il diamante, il generatore si spegne e i muri di forza nell'area 8 scompaiono. Il congegno non può funzionare senza il diamante (o un altro diamante di valore pari o superiore). I muri di forza scompaiono anche se i mind flayer vengono allontanati dal piedistallo, ma ricompaiono se il contatto viene ristabilito, purché il diamante fluttui ancora al suo posto. Se i muri scompaiono, il neothelid nell'area 8 fugge in cerca di prede e uccide ogni creatura che incontra per poi divorarla.

Il piedistallo di cristallo è fuso con il pavimento e non può essere rovesciato, ma può essere distrutto, cosa che rende il generatore irreparabile. Il piedistallo è un oggetto Piccolo con CA 13, 20 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Tesoro. Il diamante vale 5.000 mo.

17. Ponte Pericolante

In questo punto, il fiume è attraversato da un ponte di pietra pericolante che può reggere un peso massimo di 100 kg alla volta. Un peso maggiore lo farà crollare. Se una creatura si trova sul ponte che crolla, può balzare su una delle due rive superando un tiro salvezza su Destrezza con CD 15. Se lo fallisce, la creatura cade nel fiume e potrebbe essere trasportata via (vedi "Fiume Sotterraneo" a pagina 227).

18. Muffa Grigia

Le pareti di questa stanza sono coperte da striature di una muffa grigia viscida che è stata parzialmente grattata via. Sotto la muffa sono visibili alcune parti di un bassorilievo, in cui un gruppo di nani è al lavoro per abbattere dei funghi giganti.

La muffa che cresce qui è commestibile e nutriente, ma poco saporita. I mind flayer la usano per sfamare i loro prigionieri. Una tazzina di muffa ha un valore nutritivo pari a quello di un giorno di razioni.

19. Area Non Sorvegliata

Nè i mind flayer né i loro servitori si recano in quest'area.

19a. Il Ruggito del Fiume

Le creature in questa camera, alta 3 metri ma parzialmente crollata, subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito a causa del rombo del fiume sotterraneo poco distante.

19b. Caverna della Riva Sicura

Questa camera alta 3 metri e lavorata in pietra grezza è disseminata di detriti. La riva è rocciosa e ricoperta di terriccio smosso.

20. Diramazioni del Fiume

Il fiume (vedi "Fiume Sotterraneo" a pagina 227) arriva in questo punto a una profondità di 6 metri e si divide in tre diramazioni. Una creatura spazzata via dalla forte corrente del fiume viene trascinata in una direzione casuale determinata tirando un d6. Con un risultato di 1, la creatura viene trascinata nell'area 12a, con un risultato di 2, nell'area 12b, e con qualsiasi altro risultato, nell'area 12c.

Conseguenze

Se liberato dalla sua prigionia, il neothelid vaga per le Profondità Marine e divora ogni creatura che incontra sul suo cammino. I personaggi potrebbero tentare di adescarlo verso un altro livello di Sottomonte, dove potrà seminare ulteriore caos. Se il neothelid diventa un problema troppo grosso, Halaster interviene per distruggerlo o imprigionarlo di nuovo.

L'uccisione di Extremiton completa una missione (vedi "Smascherare la Spia Telepatica" a pagina 9). Privati del loro capo, gli illithid sopravvissuti scompaiono in altri angoli di Sottomonte o tornano nell'Underdark. Quando gli illithid se ne vanno, i githyanki avanzano per mettere in sicurezza questo livello grazie ai rinforzi provenienti dal livello 16 (presumendo che siano ancora rimasti dei githyanki lassù). Se i githyanki sono stati spazzati via ed Extremiton resta in vita, col tempo si trasforma in un cervello antico e attira altri illithid alla sua colonia. Gli illithid, inoltre, continuano a catturare gli abitanti di Waterdeep per la loro simulazione di Alterdeep, che diventa più elaborata e dettagliata ogni giorno che passa.



Livello 18: Il Dominio di Vanrak

Il Dominio di Vanrak è concepito per quattro avventurieri di 15° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare a metà strada per il 16° livello. Il livello trae il suo nome da Vanrak Moonstar, un nobile di Waterdeep che si votò a Shar (la dea dell'oscurità e della perdita), si inoltrò a Sottomonte e divenne un cavaliere della morte. Per capire cosa sta succedendo su questo livello e perché, è necessario conoscere la tragica storia di Lord Moonstar.

L'Oscuro Destino di Lord Vanrak Moonstar

I fedeli di Shar sono attivi all'ombra del Monte Waterdeep fin dai tempi di una disastrosa spedizione nelle Giungle Nere guidata nell'Anno dell'Alba Oscura (1104 CV) da Lord Vanrak Moonstar, un carismatico ed estroverso spadaccino. Al ritorno, Vanrak non era altro che una pallida ombra di se stesso. Alcune decadi dopo, suo padre, Lord Andvarran Moonstar, il patriarca di famiglia, morì di una strana e tenace malattia che nessuna magia di guarigione riuscì a curare.

Una volta assunta la guida della Casata Moonstar, Vanrak voltò pubblicamente le spalle al tempio di Selûne (la dea della luna), incolpandola della morte prematura di suo padre. Roso dal livore, il Ranger Oscuro, come poi Vanrak divenne conosciuto, abbracciò in segreto la fede della sorella di Selûne: Shar, la Signora della Perdita.

Nell'Anno della Luna Ululante (1130 CV), la Casata Moonstar fu soggetta a uno scisma. I membri della famiglia che ancora veneravano Selûne si schierarono con la sorella di Lord Vanrak, Lady Alathene, e con il sacerdozio di Selûne. Nel frattempo, Lord Vanrak e i suoi seguaci estesero la loro influenza oscura su buona parte della baia cittadina con l'aiuto di un piccolo esercito di mercenari coadiuvati dai fedeli di Shar.

Lady Alathene si presentò a corte e chiese esplicitamente ai Lord di Waterdeep di spogliare suo fratello del titolo e di esiliarlo dalla città. Fornì anche le prove dei numerosi crimini di suo fratello, tra cui schiavitù, incendi, furti e omicidi. I Lord ordinarono l'immediata cattura del Ranger Oscuro, ma quando la Vigilanza Cittadina sfondò i cancelli della villa, Vanrak e i suoi seguaci erano già fuggiti a Sottomonte attraverso un portale segreto. Rimasero laggiù finché, nell'Anno della Maschera Oscura (1171 CV), non riuscirono a conquistare il livello di Sottomonte che divenne noto come il Dominio di Vanrak.

Insediatosi in questa nuova base, Vanrak estese la sua influenza su buona parte di Sottomonte, inviando di tanto in tanto delle squadre speciali d'assalto a combattere contro i seguaci di Selûne nella città soprastante. Ottenne il suo più grande successo nell'Anno della Tomba (1182 CV), quando i suoi seguaci riuscirono a infiltrarsi nella Somma Casa delle Stelle tramite gli scantinati, massacrarono quasi tutti i suoi occupanti prima che fosse possibile dare l'allarme, incendiarono il tempio con le loro fiamme nere e lo rasero al suolo. Gli invasori saccheggiarono abbastanza tesori dal tempio da sovvenzionare l'impresa di Lord Vanrak per raggiungere l'immortalità. Nel giro di pochi anni, il Ranger Oscuro completò la sua trasformazione in cavaliere della morte.

I Lord di Waterdeep non resero le cose facili per Vanrak Moonstar negli anni che seguirono. Ingaggiarono schiere di avventurieri da inviare a Sottomonte per consegnare Vanrak e i suoi seguaci alla giustizia. Anche se nessuno di quegli avventurieri ebbe successo, l'esercito di Vanrak ne uscì assottigliato al punto di non costituire più una minaccia per la città.

Halaster Blackcloak peggiorò ulteriormente le cose per Vanrak, spronando gli altri abitanti di Sottomonte a invadere il Dominio di Vanrak di tanto in tanto. Con una mossa disperata, i pochi sacerdoti di Shar rimanenti celebrarono una serie di rituali per imbrigliare la disperazione del drago d'ombra che fungeva da cavalcatura per Vanrak, Umbraxakar, e per usarlo per trasportare il Dominio di Vanrak nella Coltre Oscura. Il controllo magico di Halaster su Sottomonte si rivelò troppo forte e fu impossibile da spezzare definitivamente, ma una piccola sezione del Dominio di Vanrak si riversò sul Piano delle Ombre e si stabilizzò laggiù.

Di fronte al fallimento, Vanrak si convinse che Shar lo avesse ingannato e avesse orchestrato la sua caduta soltanto per indispettire la sua nemesi, Selûne. Vanrak aveva già perso la sua famiglia, il suo titolo e buona parte del suo esercito, e ora rischiava di perdere il controllo del suo dominio. Nell'Anno delle Ombre Silenti (1436 CV), rinnegò Shar e implorò il perdono di Selûne per aver distrutto il suo tempio e i suoi seguaci. In un disperato tentativo di redenzione, il cavaliere della morte distrusse la propria forma non morta usando una *lama del sole*. Da allora in poi, è una vampira chierica di Shar di nome Keresta Delvingstone a regnare sul Dominio di Vanrak.

Quando dell'ombra di Vanrak si perse anche il ricordo, la Casata Moonstar tornò a prosperare. La famiglia di Waterdeep è ora guidata da Lady Wylynd Moonstar, una venerabile nobildonna un tempo molto scaltra, ma ormai in preda alla senilità, che stando alle ultime stime dovrebbe essere ormai vecchia più di un secolo. Sebbene non abbia figli, Wylynd è circondata da molti lontani parenti, tra cui un sagace pronipote mezzo-drow di nome Helion Moonstar che la nobildonna ha nominato suo erede. La famiglia lavora nel settore della cartografia e delle esplorazioni, e Wylynd è nota per sovvenzionare di tanto in tanto delle spedizioni a Sottomonte per motivi che preferisce tenere per sé.

Cosa Si Annida Qui?

Questo livello è controllato dai servitori di Shar e da varie creature d'ombra.

Keresta Delvingstone

Keresta Delvingstone è cresciuta per le vie di Waterdeep, dove ha imparato in fretta quanto dura potesse essere la vita. Nella speranza di farsi una vita migliore, divenne un'avventuriera e scese a Sottomonte in cerca di fama e di fortuna. Keresta cadde per mano di un vampiro e divenne una progenie vampirica al suo comando.

Quando Vanrak distrusse il vampiro e conquistò la sua tana, prese Keresta sotto la sua ala. Divorata dall'oscurità e dalla perdita, Keresta fu attratta da Shar come una falena a una fiamma e si fece strada tra i ranghi dei seguaci di Shar fino a diventare una vampira chierica della dea malvagia. Ora guida lo scellerato culto di Shar nel Dominio di Vanrak e ha intenzione di inviare il gruppo in missione per distruggere le Guglie del Mattino, il tempio di Lathander (il dio della nascita e del rinnovamento) a Waterdeep. Ha preso di mira anche la Casa della Luna, il tempio di Selûne a Waterdeep, che considera colpevole della distruzione di Vanrak Moonstar.

Keresta è una **vampira**, con le modifiche seguenti:

- Keresta evoca **millepiedi giganti** al posto dei lupi.
- Ottiene il tratto Incantesimi descritto di seguito.

Incantesimi. Keresta è un'incantatrice di 9° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *guida, resistenza, riparare, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *anatema, comando, infliggi ferite, raggio di infermità*
2° livello (3 slot): *arma spirituale, cecità/sordità, raggio di affaticamento*
3° livello (3 slot): *animare morti, dissolvi magie, guardiani spirituali, scagliare maledizione*
4° livello (3 slot): *divinazione, inaridire, interdizione alla morte*
5° livello (1 slot): *guscio anti-vita, onda distruttiva*

Effetti Regionali

L'intero Dominio di Vanrak è usato come tana da Keresta e in tutto il livello è possibile notare i seguenti effetti regionali:

- La nebbia si insinua nelle aree di luce fioca o di oscurità, scomparendo quando viene toccata dalla luce e ricomparendo non appena la luce si allontana. In alcune aree la nebbia aleggia permanentemente, a prescindere dalla luce, come indicato nelle descrizioni delle aree in questione.
- Topi e pipistrelli popolano questo livello in abbondanza. Anche nelle aree dove non sono specificamente menzionati, i loro escrementi tradiscono la loro presenza ed è sempre possibile sentirli squittire o strisciare nell'oscurità.

Se Keresta viene distrutta, la nebbia si dissolve e i topi e i pipistrelli si estinguono gradualmente finché non ne rimane soltanto una manciata.

Umbraxakar

Il drago d'ombra Umbraxakar era un tempo un drago di bronzo legale buono di nome Glyster. A Glyster piaceva assumere forma umana ed era diventato l'amico e il compagno di Vanrak Moonstar, restando al fianco del nobile anche dopo la sua caduta in disgrazia. Glyster tentò invano di dissuadere Vanrak dal convertirsi al culto di Shar e presto cadde a sua volta in preda alla disperazione. In quello stato desolato, si lasciò trasformare dai sacerdoti di Shar in un drago d'ombra, per potere servire meglio Vanrak nelle battaglie a venire. Da allora Glyster divenne noto come Umbraxakar ("nato dall'ombra" in Draconico).

Il cavaliere della morte e il drago d'ombra combatterono fianco a fianco per molti anni, ampliando il loro dominio e difendendolo dagli avventurieri e dagli altri invasori. Ormai per Umbraxakar nulla aveva più significato, ad eccezione della sua amicizia con Vanrak, ma anche quell'amicizia giunse al termine quando Vanrak si uccise con una *lama del sole*, abbandonando Umbraxakar e i superstiti del maligno culto di Shar al loro destino.

Visioni di Umbraxakar

Man mano che i personaggi esplorano le aree del Dominio di Vanrak, sono soggetti a visioni magiche dei terribili eventi a cui il drago assistette molto tempo fa. Queste visioni, il frutto della disperazione di Umbraxakar, racchiudono degli indizi che possono aiutare i personaggi a spezzare la maledizione oscura del drago. Un personaggio non sperimenta tali visioni all'interno di un campo anti-magia o sotto la protezione di un incantesimo *dissolvi il bene e il male*.

I personaggi incontreranno anche alcune proiezioni magiche di Umbraxakar. Queste immagini diafane assumono la forma di innocue nubi di nebbia nera a forma di drago. Una proiezione bersagliata da un incantesimo *dissolvi magie* o toccata da un campo anti-magia viene distrutta istantaneamente, ma non può essere danneggiata in altri modi.

Culto di Shar

Il culto di Shar all'interno del Dominio di Vanrak è composto principalmente da progenie vampiriche sotto il comando di Keresta Delvingstone. Di tanto in tanto, anche qualche cultista vivente si fa strada fin quaggiù, guidato oltre i livelli di Sottomonte dalla grazia oscura di Shar in persona. Keresta trasforma gli accoliti più promettenti in progenie vampiriche. Coloro che sono giudicati indegni della benedizione di Shar finiscono per nutrire Keresta e le sue progenie con il loro sangue. I cadaveri dissanguati vengono poi gettati in pasto a Umbraxakar.

I cultisti sono umani neutrali malvagi che indossano una tunica color grigio polvere sopra la loro armatura. Sulla tunica compare il simbolo di Shar: un cerchio nero con un bordo color viola scuro.

Nella Coltre Oscura

Le aree dalla 19 alla 33 del Dominio di Vanrak sono immerse nella Coltre Oscura e vi rimangono fintanto che Umbraxakar resta in vita. In queste aree, la luce intensa diventa luce fioca e la luce fioca diventa oscurità. Inoltre, tutti i colori sono stati prosciugati da queste aree e un terribile fetore di morte aleggia nell'aria. Le pareti sono percorse da grosse crepe, le piastrelle del pavimento sono sconnesse o spezzate in più punti e i soffitti hanno iniziato a incurvarsi, dando l'impressione di non poter reggere ancora a lungo.

Le aree all'interno della Coltre Oscura non fanno più parte di Sottomonte e quindi non sono soggette alle sue restrizioni magiche (vedi "Alterazioni alla Magia" a pagina 10).

La disperazione del drago d'ombra potrebbe trasferire temporaneamente altre aree del Dominio di Vanrak nella Coltre Oscura, a volte per pochi minuti, a volte per ore. Tali transizioni si verificano a discrezione del DM e durano finché egli lo desidera. Quando un'area si trasferisce nella Coltre Oscura, tutti i colori e le luci al suo interno si ingrigiscono, come descritto più sopra.

Disperazione della Coltre Oscura

I personaggi che restano a lungo nella Coltre Oscura potrebbero cadere preda della disperazione (vedi "Regola Facoltativa: Disperazione della Coltre Oscura" nel capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide*).

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 18. Le aree del Dominio di Vanrak che sono traslate nella Coltre Oscura sono evidenziate con un fondo più scuro sulla mappa.

1. Entrata

I personaggi che scendono nel tunnel proveniente dal livello 17 arrivano a un corridoio alto 3 metri lavorato in pietra liscia, su cui si affacciano vari tunnel in pietra grezza.

2. Androne Polveroso

Questa stanza e i corridoi ad essa collegati hanno i soffitti alti 3 metri e i pavimenti ricoperti di polvere.

3. Statua di Shar

Nebbia. La stanza è leggermente oscurata dalla nebbia.

Statua. L'angolo est della stanza è occupato da una statua in marmo nero di una donna ammantata che impugna due pugnali. Tre scheletri umani ricoperti di polvere giacciono ai piedi della statua.

Figura Incappucciata. Una figura umanoide avvolta in un manto viola e nero sta in ginocchio davanti alla statua.

La figura inginocchiata è un mantello vuoto che si affloscia sul pavimento se toccato o bersagliato da un incantesimo *dissolvi magie*.

Gli scheletri che giacciono ai piedi della statua sono ciò che resta di tre avventurieri morti da tempo e usati come monito a non disturbare la statua alta 2,1 metri. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, capisce che la statua raffigura Shar.

4. Vecchi Amici

Nebbia. La stanza è leggermente oscurata dalla nebbia.

Arazzi. Alcuni arazzi fatti a pezzi che un tempo raffiguravano dei panorami costieri ora giacciono ammassati contro le pareti. Se qualcuno tocca gli arazzi, un'innocua proiezione fumosa di Umbraxakar compare al centro della stanza e si avventa contro gli intrusi, nella speranza di farli scappare.

Visione. Se un personaggio oltrepassa la metà della stanza, sperimenta una delle fugaci visioni del drago d'ombra.

Visione del Drago

In questa visione, il personaggio è in piedi davanti a un nobile ammantato (Lord Vanrak Moonstar), in cima a una ventosa scogliera che si affaccia sul mare. Il nobile chiede al personaggio di unirsi a lui in una pericolosa missione nelle Giungle Nere. Mette una mano sulla spalla del personaggio e chiede: "Siamo grandi amici, Glyster, non è vero?" Con quelle parole, la visione termina.

5. Il Dono di Umbraxakar

Nebbia. La stanza è leggermente oscurata dalla nebbia.

Bassorilievi. Le pareti sono coperte di bassorilievi che raffigurano un groviglio di scheletri umani.

Visione. Se un personaggio oltrepassa la metà della stanza, sperimenta una delle fugaci visioni del drago d'ombra.

Visione del Drago

In questa visione, il personaggio è accampato nella giungla assieme a un nobile di bell'aspetto (Lord Vanrak Moonstar). Il personaggio porge al cavaliere un anello di corallo levigato come pegno della loro solida amicizia. Il nobile infila l'anello al dito, sorride e commenta: "Custodirò gelosamente questo dono per sempre." Con quelle parole, la visione termina.

Tesoro. Il primo personaggio che sperimenta questa visione calpesta un anello che giace sul pavimento. Un esame ravvicinato rivela che l'anello è quello della visione del drago: un semplice anello di corallo levigato che brilla di tutti i colori dell'arcobaleno. L'anello non è magico e vale 250 mo.

6. Alloggi dei Cultisti

Mobili. Sei brandine di legno vuote sono disposte lungo le pareti nord ed est. Tra una brandina e l'altra, sono visibili degli scaffali di pietra carichi di razioni, barili d'acqua, stoviglie di legno e utensili d'acciaio.

Arco. Nella parete sud, è incassato un arco di pietra, i cui fianchi sono scolpiti per raffigurare due elfi discinti (un maschio e una femmina) che portano le dita alle labbra nell'atto di chiedere il silenzio.

Porta Segreta. Nella parete est, si cela una porta segreta che si collega all'area 5.

Portale Arcuato per il Livello 6

L'arco di pietra è uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se un incantesimo *silenzio* viene lanciato in modo che l'arco rientri nella sua area, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 9° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 47a del livello 6, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

7. Sale del Culto

I cultisti si radunano in quest'area per venerare Shar e sottoporsi alle prove di devozione di Keresta.

7a. Topi Striscianti

Quando i personaggi si avvicinano a questa stanza, sentono un coro di voci umane provenire dall'interno. La stanza contiene quanto segue:

Fiamme Viola. Lungo le pareti è disposta una fila di sostegni per torce in ferro arrugginito. Ogni sostegno ospita una torcia rivestita di cera nera che arde di fiamme violacee.

Rituale del Culto. Sei **cultisti** di Shar umani sono inginocchiati su rozzi tappetini intrecciati stesi al centro di quest'area e intonano un cupo canto. Un **cultista fanatico** umano coperto da uno **sciame di topi** sta in piedi in silenzio in mezzo a loro.

I cultisti inginocchiati si chiamano Caradoc, Feldar, Hong, Khafra, Serenade e Xandeval. Intonano in continuazione lo stesso verso in Comune: "Oscurità, sopprimi il sole. Oscurità, inghiotti la luna. Noi non siamo altro che la notte."

Keresta Delvingstone sta usando lo sciame di topi per mettere alla prova il cultista fanatico di nome Jian. Per superare la prova, Jian deve lasciare che i topi gli brulichino addosso senza spaventarsi o protestare, altrimenti lo divoreranno. Soltanto superando questa prova, Jian potrà qualificarsi a diventare una progenie vampirica di Keresta.

L'arrivo degli intrusi induce i cultisti a impugnare le armi e attaccare. Jian, tuttavia, non fa nulla mentre i topi gli sciamano addosso. Se subisce danni, Jian cede al panico e viene rapidamente divorato dai topi. Se lo sciame perde più della metà dei suoi punti ferita, si disperde e fugge.

7b. Preparazione del Rituale

Tavolo. Il centro della stanza è occupato da un tavolo di legno su cavalletti dove è stato accumulato un piccolo tesoro, assieme a bottiglie d'olio e candele tremolanti.

Cultisti. Due **cultisti** di Shar umani cospargono di olio gli oggetti preziosi sul tavolo.

I cultisti si chiamano Elthimar e Zelaya. Sono impegnati a ungere meticolosamente gli oggetti prelevati dal tesoro di Umbraxakar, oggetti che saranno usati per i rituali mirati a vincolare i ricordi del drago d'ombra ad alcune specifiche aree del Dominio di Vanrak.

Tesoro. Gli oggetti sul tavolo includono tre scodelle d'argento (25 mo ciascuna), due pugnali cerimoniali dalla lama ondulata in ossidiana (75 mo ciascuno), la statuina in corallo di una sirena che stringe tra le mani una perla rosa (250 mo), un'arpa in legno esotico intarsiata in avorio e incastonata di zirconi (750 mo) e una maschera di cristallo a forma di muso di drago (2.500 mo).

7c. Sala dei Banchetti

I cultisti giudicati indegni di diventare progenie vampiriche vengono portati quaggiù per nutrire la nidiata di Keresta.

Banchetto dei Vampiri. Il cadavere di un umano nudo giace su una sedia reclinata al centro della stanza. La tunica viola e nera che indossava è stata appoggiata su un tavolino poco lontano. Due **progenie vampiriche** sono chine sul corpo: una succhia ferocemente il polso del cadavere, mentre l'altra affonda le zanne nella coscia.

Fiamme Viola. Lungo le pareti è disposta una fila di sostegni per torce in ferro arrugginito. Ogni sostegno ospita una torcia rivestita di cera nera che arde di fiamme violacee. Tra un sostegno e l'altro, sono state collocate delle eleganti poltrone di legno dal sedile e dallo schienale di velluto rosso imbottito.

Porta Segreta. Nella parete est, si cela una porta segreta che si collega all'area 8.

Le progenie vampiriche, di nome Angelica e Yaveros, sibilano all'indirizzo degli intrusi e ordinano loro di andarsene immediatamente, attaccando coloro che non obbediscono. Un esame più dettagliato del cultista senza vita non rivela alcun segno di colluttazione, a indicare che non ha opposto resistenza e che è morto dissanguato.

8. Il Riposo di Scintilmorn

Nebbia. La stanza è leggermente oscurata dalla nebbia.

Visione ed Elsa. Se un personaggio oltrepassa la metà della stanza, sperimenta una delle fugaci visioni del drago d'ombra e nota l'elsa scintillante di una spada lunga che giace sul pavimento tra gli sbuffi di nebbia (vedi "Tesoro" più sotto).

Visione del Drago

In questa visione, il personaggio affronta un uomo che indossa un giaco di maglia in mithral (Lord Vanrak Moonstar). All'improvviso, l'uomo punta una spada lunga con la lama radiosa contro il personaggio, mentre un bagliore di follia risplende nei suoi occhi, e urla: "Che motivo abbiamo di temere l'oscurità, tu e io? È a Sottomonte che apparteniamo. Ci sta chiamando... non lo senti?" Agitando la spada nell'aria come un lunatico, l'uomo prosegue: "Insieme innalzeremo il nome dei Moonstar a vette che mio padre non aveva mai sognato! Waterdeep tremerà ogni volta che lo sentirà pronunciare!" Con quelle parole, la visione termina.

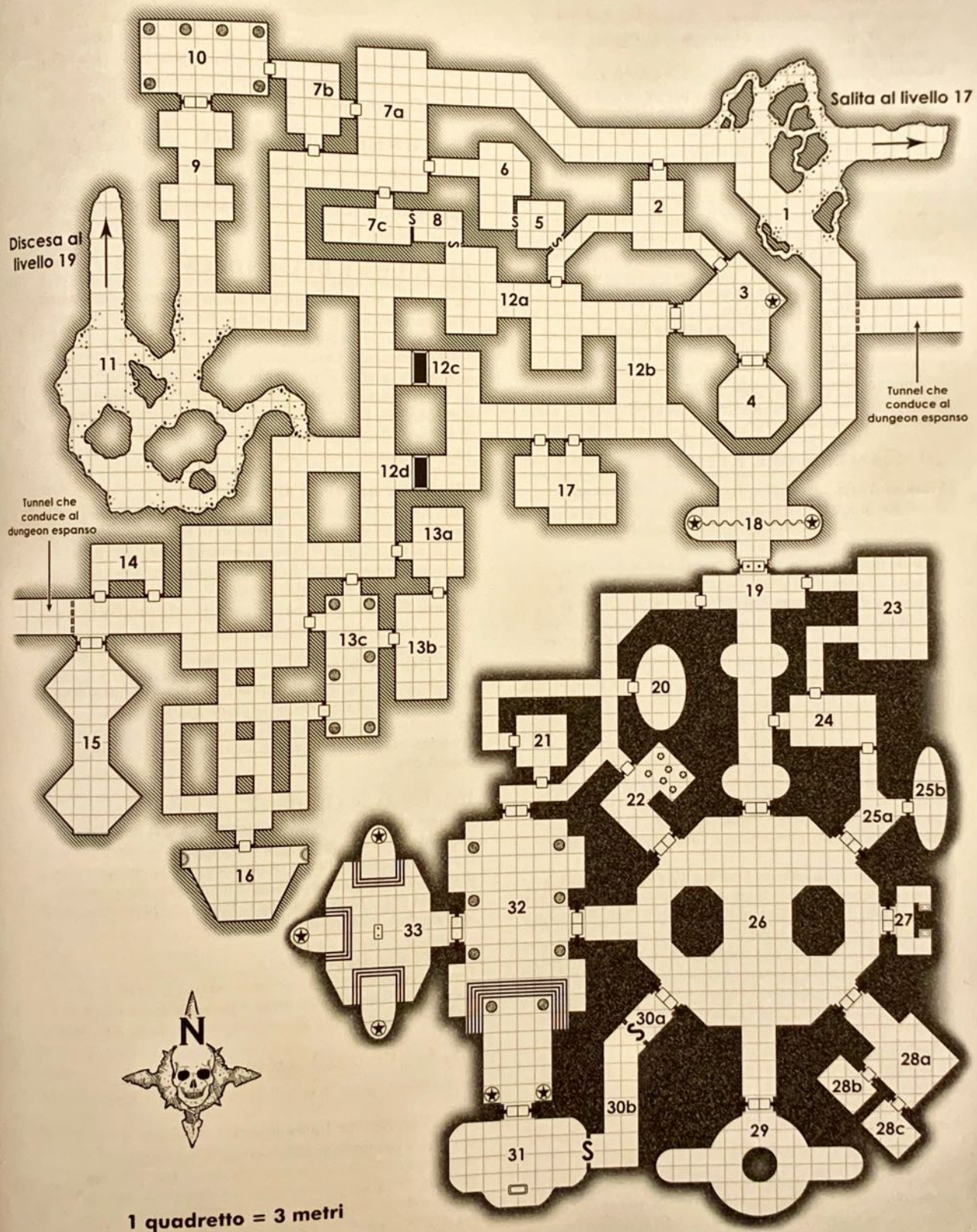
Tesoro

L'elsa che giace sul pavimento è forgiata a forma di drago di bronzo con le ali aperte e la bocca spalancata. Questo oggetto è una *lama del sole* che ha avuto molti nomi nell'arco dei secoli, tra cui Collera del Sole e Anatema di Shar. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* rivela il suo vero nome (Scintilmorn) e il suo scopo originario: distruggere i vampiri e le altre creature della notte.

Proiezione di Umbraxakar. Se qualcuno raccoglie l'elsa della *lama del sole*, la proiezione fumosa di Umbraxakar si materializza al centro della stanza (vedi "Visioni di Umbraxakar" a pagina 232), ma non può uscire dall'area.

9. Veglia d'Ombra

Doppia Porta. Sulla doppia porta a nord sono scolpite due figure: un guerriero scheletrico che stringe l'elsa senza lama di una spada, sull'anta sinistra, e un prestante giovane umano con le ali da drago, sull'anta destra. Sopra la doppia porta, è visibile un disco del diametro


Salita al livello 17
Discesa al livello 19
Tunnel che conduce al dungeon espanso
Tunnel che conduce al dungeon espanso
1
2
3
4
5
6
7a
7b
7c
8
9
10
11
12a
12b
12c
12d
13a
13b
13c
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25a
25b
26
27
28a
28b
28c
29
30a
30b
31
32
33
N
1 quadretto = 3 metri

di 90 cm dipinto di nero con un bordo di metallo viola (il simbolo di Shar).

Cultisti e Topi. Dodici **cultisti** di Shar umani intonano un canto davanti alla porta. Ai loro piedi strisciano quattro **sciami di topi.**

Fiamme Viola. Sulle pareti di fondo di quattro grandi alcove sono disposti dei sostegni per torce in ferro arrugginito. Ogni sostegno ospita una torcia rivestita di cera nera che arde di fiamme violacee. Le pareti delle alcove sono crepate e bucherellate.

I topi attaccano tutte le creature che non sono vestite come i cultisti di Shar. I cultisti intonano il loro canto con lo scopo di focalizzare il potere del rituale che si svolge nell'area 10 e cercano di uccidere chiunque a loro detta non sia un veneratore di Shar. Intonano in continuazione lo stesso verso in Comune: "Oscurità, sopprimi il sole. Oscurità, inghiotti la luna. Oscurità, reclama questo dungeon e tutto ciò che vi abita."

Sapendo che il rituale nell'area 10 non deve essere disturbato, i cultisti fanno tutto quello che possono per evitare che la porta di quell'area venga aperta. Se i personaggi entrano varcando la doppia porta, i cultisti presumono che il rituale sia stato ormai interrotto e attaccano immediatamente.

10. Camera del Rituale

Fiamme Viola. Le candele di cera nera collocate nelle nicchie lungo le pareti di questa stanza alta 6 metri ardono di una fiamma viola, diffondendo luce fioca nella stanza.

Rituale del Culto. Sei **cultisti fanatici** intonano un canto all'unisono. Ognuno sta in piedi accanto a una colonna di pietra nera e si concentra su una nube di nebbia sbuffante, del diametro di 2,4 metri, che fluttua al centro della stanza a 3 metri d'altezza dal pavimento. Da ogni colonna, parte una linea di energia nera che raggiunge la nube.

I cultisti fanatici si chiamano Abberoch, Belora, Liana, Shanzo, Torfiana e Uzalyn. Celebrano un rituale concepito per ancorare uno dei ricordi di Umbraxakar e trascinare un'altra parte del Dominio di Vanrak nella Coltre Oscura. Intonano in continuazione lo stesso verso in Comune: "Oscurità, sopprimi il sole. Oscurità, inghiotti la luna. Oscurità, reclama questo dungeon e tutto ciò che vi abita." Se attaccati, continuano a cantare anche mentre si difendono.

L'uccisione di un cultista fanatico disattiva una delle colonne, distruggendo la linea di energia emanata da essa e indebolendo il rituale. Quando tutte e sei le linee di energia sono state distrutte, la nube di nebbia svanisce.

Fintanto che almeno una colonna è attiva, i personaggi vedono all'interno della nube la vaga immagine di un drago di bronzo adulto circondato da figure vestite di nero che sfoggiano il simbolo di Shar e leggono delle pergamene. La creatura si contorce in preda al dolore e le sue scaglie di bronzo iniziano a scurirsi.

Le linee di energia nera tra le colonne e la nube si trovano a 3 metri di altezza dal terreno e possono essere facilmente evitate. Se una creatura entra in contatto con una linea, subisce 10 (3d6) danni necrotici.

Sorpresa!

Ogni volta che un cultista fanatico muore, un'**ombra assassina** (vedi l'appendice A) emerge dal cadavere del fanatico e si unisce alla battaglia, agendo allo stesso conteggio di iniziativa del fanatico che l'ha "generata". Da quel momento in poi, le ombre assassine rimangono a sorvegliare la stanza.

Tesoro

Ogni cultista fanatico porta un simbolo sacro di Shar d'ossidiana (25 mo ciascuno). Il capo, Abberoch, possiede anche una verga d'argento con un'estremità a forma di chiave (70 mo). La verga apre la doppia porta dell'area 18.

11. Tunnel e Caverne

Questi tunnel lavorati in pietra grezza sono vecchi di secoli, ma non mostrano nulla che possa rivelare qualcosa sulle loro origini. Un tunnel a nord scende gradualmente fino ad arrivare al livello 19.

12. A Lume di Candela

Sulle pareti di questi corridoi e queste camere alte 3 metri, si aprono lunghe file di piccole nicchie contenenti candele di cera nera che ardono di una fiamma violacea.

Se i personaggi hanno avuto vita facile finora, Keresta può inviare ondate di **progenie vampiriche** ad aggredirli, mentre si fanno strada attraverso queste sale illuminate dalle candele. Le progenie vampiriche attaccano in branchi di 1d4 + 2 ed evitano le trappole delle fosse nelle aree 12c e 12d strisciando lungo le pareti.

12a. Nidi di Pipistrello

I pavimenti e le pareti spoglie di queste camere collegate sono ricoperti di sterco di pipistrello e il soffitto alto 3 metri è fatto di pietra grezza. Quattro **sciami di pipistrelli** si radunano in quest'area. Reagiscono stridendo in presenza di intrusi e fuggono, se disturbati.

Porta Segreta. Nella parete nord, si cela una porta segreta che si collega all'area 8.

12b. Bocca Magica

Il primo personaggio a oltrepassare la metà di quest'area innesca un incantesimo *bocca magica* lanciato sul pavimento, che proclama in Comune: "Torna indietro ora o lascia ogni speranza!" L'incantesimo si ripristina dopo 1 ora.

12c. Fossa di Oscurità

In quest'area, il corridoio è interrotto da una fossa aperta, profonda 6 metri e piena di oscurità impenetrabile simile a quella creata da un incantesimo *oscurità*. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato sull'oscurità magica pone fine ad essa, ma dopo 1 ora l'oscurità ricompare. Oltre all'oscurità, la fossa non contiene nulla.

12d. Fossa delle Ossa

Una fossa profonda 6 metri interrompe il corridoio in quest'area. Il fondo della fossa è pieno delle ossa di quei topi che vi sono caduti dentro e si sono divorati a vicenda.

13. Covi dei Vampiri

In questi covi pieni di sporcizia, aleggia l'odore della morte.

13a. Progenie Impazzita

Brek, una **progenie vampirica** che ha ceduto alla disperazione e alla follia dopo avere perduto il favore di Keresta, se ne sta rannicchiato sul soffitto nell'angolo nordest di questa stanza, altrimenti vuota, e borbotta tra sé e sé. Crede che gli intrusi siano frutto della sua immaginazione, finché non lo attaccano.

13B. Progenie Addormentate

Il pavimento di questa stanza è coperto da dozzine di bare di legno ed è considerato terreno difficile. Alcune bare sono intatte, mentre altre cadono a pezzi, consumate dai secoli. Molte sono vuote, ma tre di esse contengono le **progenie vampiriche** di nome Deviana, Ezra e Yuri, che riposano all'interno. Se i personaggi effettuano con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 15, possono attraversare la stanza senza svegliare le progenie. Altrimenti, tutte e tre si svegliano e attaccano.

Tesoro. Se i personaggi ispezionano tutte le bare, trovano una verga d'argento con un'estremità a forma di chiave (70 mo). La verga apre la serratura della doppia porta nell'area 18.

13C. Sala Vuota

Sei colonne coperte di ragnatele sorreggono il soffitto alto 6 metri di questa sala, altrimenti vuota.

14. Candelai del Tempio

Le torce usate in tutto il Dominio di Vanrak vengono rivestite con uno strato di cera nera che produce una fiamma violacea. I cultisti di Shar conoscono il processo di creazione segreto di questa cera e lo usano anche per fabbricare le loro candele.

Questa stanza contiene tutte le scorte e gli strumenti necessari per creare candele di cera nera e torce, oltre che ampolle di olio, crogioli in ceramica e stampi in legno per candele. Le scorte e gli strumenti sono custoditi su vari tavoli di legno sparpagliati per la stanza.

15. Trono in Pezzi

Soffitto. Il soffitto a volta di questa stanza è alto 9 metri ed è sorretto da eleganti arcate di pietra diroccate.

Nebbia. La stanza è leggermente oscurata dalla nebbia.

Visione e Trono in Pezzi. Se un personaggio oltrepassa la metà della stanza, sperimenta una delle fugaci visioni del drago d'ombra e nota un cumulo di detriti in fondo alla sala: ciò che resta di un trono di pietra distrutto.

Visione del Drago

In questa visione, il personaggio si trova accanto a un guerriero scheletrico nelle cui orbite brillano due scintille di luce rossa (Lord Vanrak Moonstar). Sprofondato in un trono di pietra, lo scheletro si lamenta: "È dunque questo il retaggio di Vanrak Moonstar? Un re delle ombre condannato a regnare su queste sale lontane dalla luna, a respingere assassini, maghi folli e fantasmi degli antichi morti? È tutto qui quello che Shar ha da offrire? Ho bevuto dal calice dell'oscurità e della perdita fin troppo a lungo, vecchio amico mio." Con quelle parole, la visione termina.

Trono di Vanrak

Accanto alla parete sud, si erge un cumulo di detriti pietrosi circondato da sbuffi di nebbia, quello che un tempo era il trono di Vanrak. Se qualcuno si avvicina a meno di 3 metri dai detriti, una proiezione fumosa di Umbraxakar emerge dal trono in frantumi e cerca di mettere in fuga gli intrusi spaventandoli, anche se in realtà non è in grado di nuocere. Se qualcuno tocca i detriti, la proiezione scompare.

Tesoro. Tra i detriti è sepolta l'antica *armatura in mithral* (giaco di maglia) di Vanrak Moonstar, che possiede la proprietà aggiuntiva di conferire scurovisione nel raggio di 18 metri a chi la indossa. Se un personaggio veste quest'armatura nel Dominio di Vanrak, due **ombre assassine** (vedi l'appendice A) si materializzano nelle vicinanze e attaccano il personaggio.

16. Portale Arcuato per il Livello 15

Soffitto. Questa camera arriva a un'altezza di 9 metri.

Arco. Un arco di pietra decorato con gli intarsi dorati di draghi in volo è incassato al centro della parete sud. Nella parete sopra l'arco, sono incise le parole seguenti in Draconico: "Solo un drago può aprire questo portale."

Fontane. Le alcove a ovest e a est contengono due fontane di pietra, ognuna scolpita a forma di drago di bronzo che sputa un getto d'acqua in un'elegante vasca di pietra.

Le fontane sono alimentate da una sorgente sotterranea e l'acqua è fresca e pulita. Gli abitanti viventi del Dominio di Vanrak fanno affidamento su quest'acqua per sopravvivere.

Le sculture di drago delle fontane sono alte 1,2 metri e possono essere staccate effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20 e usate per attivare il portale arcuato in questa stanza. Ogni scultura è un oggetto Piccolo che pesa 250 kg.

Portale Arcuato

L'arco è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Quando un drago reale o illusorio tocca l'arco, il portale si apre per 1 minuto. Anche le riproduzioni artistiche di un drago, come una statuina a forma di drago o il disegno di un drago, sono sufficienti ad aprirlo.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 13° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 30a del livello 15, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

17. Corno Nanico Perduto

Nebbia. La stanza è leggermente oscurata dalla nebbia.

Ganci e Corno. Lungo le pareti, sono piantati piccoli ganci di ferro a cui un tempo erano appesi dei ritratti. Su un gancio della parete est, è appeso un corno dorato incastonato di gemme (vedi "Tesoro" più sotto).

Visione. Se un personaggio passa almeno 1 minuto a ispezionare la stanza, sperimenta una delle fugaci visioni del drago d'ombra.

Visione del Drago

In questa visione, il personaggio si trova in una grande sala sorretta da sei colonne (area 32) e incombe su sei avventurieri bendati e legati alle colonne. Una voce cupa (quella di Lord Vanrak Moonstar) impartisce un ordine terribile: "Umbraxakar, che questi stolti ricevano la morte che meritano!" Un cono di energia necrotica si sprigiona dal personaggio quando il drago d'ombra investe con il suo soffio il prigioniero più vicino, un nano privato del suo equipaggiamento. Quando il nano avvizzisce e muore, un'ombra non morta emerge dal suo cadavere e la visione termina.

Tesoro

Se un personaggio esamina il corno d'oro tempestato di gemme ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 25, lo identifica come un corno da segnalazione unico, destinato all'erede reale del clan Thurumbra, una famiglia di nani degli scudi ritenuta sterminata dagli orchi più di un secolo fa sulle remote Montagne del Tramonto. I personaggi nani dispongono

di vantaggio a questa prova. Il corno vale 2.500 mo come oggetto d'arte, ma può essere venduto per 7.500 mo a un compratore che ne apprezzi il valore come reliquia storica.

18. Ai Confini delle Ombre

Due tunnel convergono in una camera alta 6 metri che contiene quanto segue:

Statue. Due statue d'ossidiana alte 3,6 metri si ergono in cima a blocchi di pietra alti 1,5 metri all'interno di due alcove, rivolte l'una verso l'altra. Ogni statua raffigura una donna senza volto avvolta in una tunica che tiene un filo d'argento teso tra le mani protese in avanti.

Cortina d'Ombra. Una sottile cortina d'ombra trasparente si estende tra le due statue, agitandosi come una tenda di tessuto nero mossa da una lieve brezza.

Doppia Porta Chiusa a Chiave. Oltre la cortina d'ombra, si trova una doppia porta arcuata alta 3,6 metri e sovrastata dall'elaborata scultura di un drago di bronzo, le cui ali formano gli stipiti. Sul pavimento davanti alla doppia porta, è incisa una frase in Draconico.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno a ogni filo d'argento. I fili possono essere tagliati solo da una spada magica. Quando un filo viene tagliato, scompare e una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12) compare temporaneamente tra le mani della statua. Questa runa antica bersaglia specificamente la creatura che ha tagliato il filo. Per determinare quale runa compare, il DM pesca una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B). La cortina d'ombra scompare quando entrambi i fili d'argento sono stati tagliati.

La cortina d'ombra tremolante che si estende tra le due statue va dal pavimento al soffitto e irradia una forte aura magica di necromanzia se esaminata tramite un incantesimo *individuazione del magico*. Le statue sono fuse alle pareti alle loro spalle, quindi aggirare la cortina è impossibile.

Se una creatura attraversa la cortina, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il pericolo più grande costituito dalla cortina è meno evidente: se la doppia porta viene aperta a viva forza, sei **wraith** emergono dalla cortina e attaccano, inseguendo le creature che fuggono. Se un wraith non ha nessuno da attaccare nel suo turno, rientra nella cortina d'ombra e svanisce. I wraith non compaiono una volta che la cortina è scomparsa.

Doppia Porta Chiusa a Chiave

La scritta in Draconico sul pavimento davanti alla doppia porta recita: "L'ombra è la chiave." Sul pavimento, appena sopra la scritta, si apre un piccolo buco della serratura lungo 7,5 cm che non contiene alcun meccanismo. Una verga d'argento con un'estremità a forma di chiave, come quelle che è possibile trovare nelle aree 10 e 13b, si inserisce in questo buco della serratura alla perfezione. Usare una fonte di luce per proiettare l'ombra di una chiave-verga sulla porta è sufficiente a far spalancare la porta, che conduce all'area 19. È l'ombra della chiave, e non la chiave vera e propria, ad aprire la porta. Se non viene bloccata in posizione aperta in qualche modo, la porta si richiude a chiave da sola dopo 1 minuto. Dal lato interno la porta non è chiusa a chiave e può essere aperta dall'area 19 senza bisogno di una chiave-verga.

La porta chiusa può essere aperta anche con un incantesimo *scassinare* o una magia simile oppure a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 28.

19. Sala della Morte

Quando i personaggi entrano in questa sala per la prima volta, hanno l'impressione di avere varcato una soglia planare di qualche tipo, ma è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 per confermare che questa parte del dungeon è situata nella Coltre Oscura. Ogni traccia di colore è scomparsa dalla sala, che accoglie i visitatori con un nauseante fetore di morte (vedi "Nella Coltre Oscura" a pagina 233). Gli altri tratti della sala sono i seguenti:

Soffitto. Il soffitto arcuato è alto 9 metri.

Teschi e Ossa. I vecchi teschi e le ossa di alcuni avventurieri e mostri morti molto tempo fa sono stati ammassati nelle alcove lungo il lato sud della sala.

Visione. Se un personaggio apre una porta che conduce a ovest o a est, sperimenta una delle visioni del drago d'ombra.

Se le ossa vengono disturbate, compare una gigantesca bocca spettrale piena di zanne, che fluttua a 3 metri dalla doppia porta che conduce a sud. Recita i seguenti versi in Comune prima di scomparire:

> Di Umbraxakar questa è la magione.
> Un drago in preda alla disperazione
> Del suo amico scomparso il ricordo cercò:
> Che su una lama del sole la sua fine trovò.

Visione del Drago

In questa visione, il personaggio è impegnato in un combattimento corpo a corpo con un uomo che indossa un giaco di maglia in mithral (Lord Vanrak Moonstar). La lotta termina quando l'uomo viene gettato a terra, si rialza in piedi barcollando, sfodera l'elsa di bronzo di una *lama del sole* da cui improvvisamente si sprigiona una lama radiosa ed esclama: "Te la ricordi questa? È stata un tuo dono, no? Sfidami ancora e ti strapperò quel grosso cuore dal petto e me lo mangerò!" Il punto di vista dell'osservatore cambia quando il personaggio si trasforma in un drago di bronzo e risponde in Comune: "Vanrak! Io sono tuo amico. Ascoltami. Lei sta sfruttando il dolore per la morte di tuo padre per condurti sul più oscuro dei sentieri. Per amor di Selûne, non seguirla!" Con quelle parole, la visione termina.

20. C'è Qualche Moonstar in Casa?

Mobili. Lungo il perimetro della stanza sono state disposte delle poltrone di legno imbottite e i rimasugli di alcuni magnifici arazzi consumati dal tempo, ormai ridotti soltanto a cumuli di legno e di stoffa marciti. Un tappeto ovale che copre buona parte del pavimento è anch'esso fatto a pezzi e consumato dal tempo.

Proiezione. La prima volta che una creatura mette piede nella stanza, una minacciosa forma draconica si materializza tra la nebbia. La forma draconica si erge al centro della stanza e cerca di spaventare gli intrusi con la sua presenza maestosa. Come le altre proiezioni del drago d'ombra, anche questa è innocua.

Se un personaggio esamina il tappeto ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota che su di esso compare il disegno sbiadito di una grande falce di luna argentata e quattro stelle d'argento su un campo blu reale. Una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 effettuata con successo rivela che il simbolo appartiene alla famiglia Moonstar di Waterdeep, guidata dalla venerabile Lady Wylynd Moonstar.

21. Rifiuti

Questa stanza alta 3 metri è occupata da mobili marciti e dai resti scheletrici di avventurieri e mostri uccisi molto tempo fa. A causa di questi residui, il pavimento della stanza è considerato terreno difficile.

22. Sotto i Teli Neri

Teli e Statue. Sei statue di legno situate nella parte nord della stanza sono coperte da lunghi teli neri (ogni statua raffigura a grandezza naturale Lord Vanrak Moonstar come cavaliere della morte).

Visione. Se un personaggio solleva o tira via un telo nero, sperimenta una delle visioni di Umbraxakar.

Visione del Drago

In questa visione, il personaggio è in presenza di Vanrak Moonstar, un cavaliere della morte che indossa un giaco di maglia in mithral e impugna l'elsa di una spada senza lama. "Questo non è il destino che meritavamo, né tu, né io," commenta malinconicamente. "Ci siamo inoltrati nell'oscurità e abbiamo smarrito la retta via." Detto questo, genera una lama di luce dall'elsa della spada e se la conficca in gola. Quando questo accade, la sua forma scheletrica si sbriciola in polvere. La lama si estingue e tutto si fa buio, poi l'elsa cade a terra con un tonfo accanto al giaco di maglia del cavaliere della morte. La visione termina con il grido angosciato di un drago.

23. Sala da Pranzo Decrepita

Due lampadari di ferro arrugginiti pendono come ragni enormi dal soffitto alto 6 metri di questa stanza. Le loro catene sono collegate a due carrucole montate sulla parete est. Sotto i lampadari è posizionato un lungo tavolo di legno circondato da dodici sedie con lo schienale alto. I mobili sono decrepiti e coperti dalle ragnatele.

24. Cucina Decrepita

Il centro di questa stanza alta 3 metri è occupato da un forno di pietra circolare che un tempo era alimentato da una fiamma magica, ma ora è spento e inutilizzato. Lungo le pareti, sono disposti vari tavoli da lavoro e credenze cariche di stoviglie e utensili che non sono stati utilizzati da molti anni.

25. Prigioniera dell'Oscurità

I personaggi non sono gli unici avventurieri ad avere esplorato di recente questo livello. Una dei molti che li hanno preceduti si è lasciata sopraffare dalla disperazione della Coltre Oscura.

25a. Guardie Vampiriche

Il pavimento di questo corridoio è disseminato di armi rotte e corrose, come se quest'area fosse stata il teatro di una battaglia molto tempo fa. Tre **progenie vampiriche** di nome Darvanos, Hekella e Tozu sono aggrappate al soffitto nei pressi della porta est. Sorvegliano la prigioniera nell'area 25b e attaccano tutti quelli che non riconoscono.

Hekella porta con sé la chiave che sblocca le manette della prigioniera nell'area 25b.

25b. Dispensa

Muffa. Le pareti sono ricoperte di muffa nera e nell'aria aleggia un forte odore di putrefazione.

Prigioniera. Un'avventuriera umana di nome Portia Dzuth è incatenata lungo la parete nord. La sua armatura e il suo equipaggiamento giacciono in un cumulo a sud.

Portia Dzuth proviene dal Rashemen. È l'unica sopravvissuta di un gruppo di avventurieri ingaggiato da Lady Wylynd Moonstar di Waterdeep per trovare il drago d'ombra Umbraxakar e ritrasformarlo nel drago di bronzo Glyster, l'amico della Casata Moonstar. Portia crede che sia possibile spezzare la maledizione di Umbraxakar strappando il drago alla sua disperazione, ma non ha idea di come riuscirci. Lei e i suoi compagni sono stati catturati meno di un mese fa, ma Portia ha perso il conto del tempo e crede di essere rimasta prigioniera nel Dominio di Vanrak molto più a lungo. Le progenie vampiriche si nutrono di Portia quando il sangue fresco scarseggia, come dimostrano i segni di morso visibili sul suo corpo. Dopo ogni pasto, Keresta affascina Portia per tenerla calma e sotto controllo.

Un personaggio può liberare Portia dalle manette usando la chiave nell'area 25a oppure scassinando la serratura, se usa gli arnesi da scasso ed effettua con successo una prova di Destrezza con CD 20. Un personaggio può anche liberare Portia spezzando le sue catene, se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30.

Portia ha ceduto alla follia e alla disperazione dopo essere stata costretta a guardare Umbraxakar che divorava i cadaveri dei suoi compagni caduti, uno dopo l'altro. Resta vicina ai suoi salvatori e si comporta da fedele seguace, finché non giunge in salvo fuori da Sottomonte o finché Keresta non le chiede di tradirli. Se combatte a fianco del gruppo, Portia riceve una parte uguale di tutti i PE guadagnati. È una **campionessa** (vedi l'appendice A), con le modifiche seguenti:

- Portia è legale neutrale e parla il Comune.
- È stata affascinata magicamente da Keresta e considera la vampira una sua amica fidata da proteggere e di cui fidarsi. Questo effetto si esaurisce nel giro di 12 ore, a meno che Keresta non la affascini di nuovo.
- È soggetta alla disperazione della Coltre Oscura, che si manifesta come una sensazione di terrore persistente. Finché la disperazione non termina, Portia subisce svantaggio a tutti i tiri salvezza e ottiene il difetto seguente: "Sono convinta che morirò nel Dominio di Vanrak." Può tentare di porre fine alla sua disperazione ogni volta che completa un riposo lungo e ci riesce se supera un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Anche un incantesimo *calmare emozioni* può porre fine alla sua disperazione, come anche qualsiasi incantesimo o effetto magico in grado di rimuovere una maledizione.

26. Il Capo dei Vampiri

Se i personaggi non hanno già incontrato e sconfitto Keresta Delvingstone, la vampira si trova qui quando arrivano (vedi "Keresta Delvingstone" a pagina 232), ma non è sola. La stanza ha i tratti seguenti:

Soffitto. Il soffitto alto 9 metri è sorretto da due spesse colonne di pietra, su cui sono montati sostegni per torce in ferro arrugginito.

Vampiri nella Nebbia. Il pavimento è pesantemente oscurato da uno strato di nebbia alto 60 cm. Nove **progenie vampiriche** strisciano sotto la nebbia e cercano di rimanere nascoste finché Keresta non ordina loro di attaccare.

Keresta Delvingstone. Keresta è una donna pallida che sfoggia il grosso tatuaggio di un drago sulla pelle biancastra. Sta in piedi al centro della stanza a studiare

una grande pergamena stesa sul tavolo di legno davanti a lei. Alle sue spalle si erge Thagor, uno **yeti abominevole** alto 5,4 metri che funge da suo protettore.

Keresta accoglie i personaggi con tono sprezzante, avvertendoli che sono giunti nel luogo della loro rovina e promettendo loro una morte rapida. Se le viene chiesto di Lord Vanrak Moonstar o di Umbraxakar, Keresta ride e risponde che l'oscurità di Shar divora ogni cosa prima o poi.

Se ridotta a 0 punti ferita, Keresta si trasforma in nebbia e si rifugia nel luogo in cui riposa nell'area 31 (attraverso l'area 30). In forma nebbiosa, può oltrepassare le fessure sotto le porte e mescolarsi alla nebbia circostante per diventare a tutti gli effetti invisibile.

Lo yeti abominevole e le progenie vampiriche combattono fino alla morte per proteggere Keresta, come anche Portia Dzuth (vedi l'area 25b), se è presente ed è ancora affascinata da Keresta. La squadra di progenie vampiriche è composta dagli avventurieri e dai cultisti che sono stati trasformati in non morti da Keresta. I loro nomi sono Aryk, Bartho, Callia, Gaston, Hector, Ilsuban, Nath, Rhylzar e Rose.

La pergamena sul tavolo è una mappa di Waterdeep, privata di tutti i colori come ogni altra cosa in questa parte del Dominio di Vanrak. Un pennino e alcuni calamai sono stati collocati accanto alla mappa. Due pugnali piantati sulla mappa indicano le Guglie del Mattino (il tempio di Lathander nel Quartiere del Castello) e la Casa della Luna (il tempio di Selûne nel Quartiere del Mare). Attorno ad essi, sono elencati i nomi dei vari chierici e paladini di Lathander e Selûne che Keresta ha intenzione di assassinare.

27. Altari della Perdita

Questa camera contiene due altari identici nelle alcove. Ogni altare è ricavato da un singolo blocco di ossidiana, su cui sono incise le parole seguenti in Comune: "I ricordi sono le catene che ci legano a chi abbiamo perso."

28. Camere Dimenticate

Ognuna di queste stanze è pesantemente oscurata dalla nebbia. Bassi cumuli di detriti grigiastri e polverosi sono stati accumulati lungo le pareti.

28a. Sala dei Millepiedi

Le pareti e il pavimento di questa stanza alta 6 metri sono decorati con le incisioni di numerosi millepiedi. La stanza è vuota.

28b. Stanza Vuota

Questa stanza alta 3 metri non contiene nulla.

28c. Ombre Assassine

Tre **ombre assassine** (vedi l'appendice A) si annidano negli angoli più lontani di questa stanza alta 3 metri. Quando la porta si apre, attaccano il primo personaggio che entra.

29. Sala Nebbiosa

Il pavimento di questa stanza è pesantemente oscurato da una coltre di fitta nebbia alta 60 cm, che si agita pigramente attorno alla base di una colonna di pietra cilindrica del diametro di 6 metri che sorregge il soffitto alto 6 metri. Sulla colonna centrale, sono montati alcuni sostegni per torce in ferro arrugginito, che però sono vuoti.

30. Verso la Tomba

Keresta usa questo corridoio per raggiungere la sua tomba.

30a. Porta Segreta

La parete sudovest di questa stanza alta 6 metri è coperta da un bassorilievo, che raffigura Shar in forma di una giovane donna, avvolta in un mantello agitato dal vento che si fonde con il cielo notturno e nell'atto di calare su un gruppo ignaro di partecipanti a un funerale in un cimitero. Stringe un pugnale in ogni mano. Se i personaggi esaminano il bassorilievo con attenzione ed effettuano con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, notano quattro fori del diametro di 2,5 cm che si aprono nelle lapidi. Keresta usa quei fori per attraversare la parete in forma nebbiosa.

Porta Segreta. L'intera parete sudovest è in realtà una porta segreta di pietra che ruota su un asse centrale. La porta segreta è chiusa a chiave, ma può essere aperta con un incantesimo *scassinare* o una magia analoga. Può inoltre essere aperta a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 30.

30b. Corridoio Nascosto

Questo corridoio polveroso alto 6 metri è celato tra due grandi porte segrete. Catene e manette arrugginite sono appese alle pareti a intervalli di 3 metri.

31. Tomba della Vampira

Sarcofago. Un sarcofago di ametista privo del coperchio è stato collocato su un catafalco di pietra alto 30 cm vicino alla parete sud di questa camera dal soffitto a volta alto 9 metri. Un incantesimo *antipatia/simpatia* protegge il sarcofago e cerca di respingere gli umanoidi con il suo effetto di antipatia.

Bassorilievo. Un bassorilievo quadrato con lato di 6 metri domina la parete est e cela una porta segreta.

Sarcofago di Ametista

Il sarcofago è un oggetto Grande del peso di 550 kg. Ha CA 17, 80 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Contiene uno strato di terriccio di cimitero su cui Keresta dorme. Se scende a 0 punti ferita e riesce a ritirarsi qui in forma nebbiosa, Keresta torna a questo sarcofago e vi rimane, paralizzata in forma di vampiro per 1 ora. Alla fine dell'ora, recupera 1 punto ferita e non è più paralizzata. Attende qui che il suo tratto Rigenerazione la riporti al massimo dei punti ferita, poi raduna le sue forze (incluso Umbraxakar) e dà la caccia a ogni nemico ancora presente nel Dominio di Vanrak per distruggerlo.

Tesoro. Per ogni danno che il sarcofago subisce, si stacca un pezzo. Ogni pezzo pesa 6,5 kg e vale 100 mo. Se il sarcofago viene distrutto, fornisce un totale di ottanta pezzi.

Bassorilievo

Il bassorilievo raffigura Lord Vanrak Moonstar come un cavaliere della morte scheletrico in sella al drago d'ombra Umbraxakar. Ai piedi del drago, giacciono cumuli di cadaveri avvizziti, su cui fluttuano ombre minacciose. Se un personaggio esamina il bassorilievo con attenzione ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, notta quattro fori del diametro di 2,5 cm che si aprono in alcuni dei cadaveri. Keresta usa quei fori per attraversare quella parete in forma di nebbia.

Porta Segreta. Il bassorilievo cela una porta segreta di pietra che funziona in modo identico a quella dell'area 30a.

32. Tana di Umbraxakar

Il drago d'ombra Umbraxakar si trova in quest'area e non può essere sorpreso dai personaggi, di cui ha percepito la presenza fin dal momento in cui hanno messo piede nella Coltre Oscura.

I personaggi che hanno sperimentato la visione nell'area 17 notano che questa sala è la stessa della visione. La sala contiene quanto segue:

Ombre. Il soffitto a volta alto 12 metri è sorretto da otto colonne di pietra, attorno alle quali si aggirano undici **ombre** e quattro **ombre assassine** (vedi l'appendice A) al comando di Umbraxakar (questi non morti agiscono immediatamente dopo il drago nel conteggio di iniziativa).

Podio del Drago. A sud, una scalinata di pietra sale di 3 metri fino a un podio su cui siede Umbraxakar.

Statue. Una doppia porta sul retro del podio è fiancheggiata da due statue di marmo nero alte 6 metri: una raffigura Shar come una donna incappucciata che brandisce un pugnale in ogni mano e l'altra raffigura Halaster Blackcloak che impugna un bastone. Le statue si scrutano cupamente a vicenda, come se fossero nemiche giurate.

Drago d'Ombra

Umbraxakar è un **drago di bronzo adulto** Enorme a cui è stato applicato l'archetipo del drago d'ombra, che modifica le sue statistiche nei modi seguenti:

- Umbraxakar è neutrale malvagio.
- Possiede resistenza ai danni necrotici. Finché si trova nella luce fioca o nell'oscurità, possiede resistenza a tutti i danni che non siano danni da forza, psichici o radiosi e può effettuare l'azione di Nascondersi come azione bonus.
- Il suo modificatore all'abilità Furtività è pari a +10.
- Finché è esposto alla luce del sole, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
- Il suo Soffio di Fulmini diventa Soffio d'Ombra e infligge danni necrotici anziché danni da fulmine. Se un umanoide scende a 0 punti ferita a causa di questi danni, muore e un'**ombra** non morta emerge dal suo cadavere e agisce immediatamente dopo Umbraxakar nel conteggio di iniziativa. L'ombra è sotto il controllo di Umbraxakar.

Umbraxakar e le ombre al suo comando cercano di distruggere gli intrusi più in fretta possibile, per consentire al drago d'ombra di struggersi per le loro sventure anziché per le proprie.

La Disperazione di Umbraxakar. Il drago ha passato più di un secolo a piangere la caduta del suo amico Vanrak Moonstar. Man mano che il drago invecchia e diventa più potente, la sua disperazione fa sprofondare una parte sempre più estesa del Dominio di Vanrak nella Coltre Oscura. Halaster non si è curato di evitare che questo accadesse, in quanto è curioso di vedere una parte di Sottomonte svanire in questo modo. Tuttavia, non ha nulla da obiettare se gli avventurieri uccidono il drago e riportano il dominio di Umbraxakar a Sottomonte, nel posto che gli compete.

I personaggi possono tentare di ritrasformare Umbraxakar in un drago di bronzo ponendo fine alla sua disperazione e spezzando la presa che Shar esercita su di lui. Per riuscirci, devono offrire al drago d'ombra gli oggetti a cui tiene di più e superare tre prove di caratteristica separate per risollevare il suo spirito (vedi sotto). Se falliscono più di una di queste prove, non avranno abbastanza doni per ritrasformare il drago d'ombra in un drago di bronzo.

Con un'azione, un personaggio può offrire a Umbraxakar un dono che abbia un significato emotivo per il drago. Nel Dominio di Vanrak, si possono trovare quattro oggetti di questo tipo:

- L'anello di corallo levigato di Vanrak nell'area 5 (un simbolo di amicizia)
- La *lama del sole* di Vanrak nell'area 8 (un simbolo di luce)
- L'*armatura in mithral* di Vanrak nell'area 15 (un simbolo di preservazione e di resilienza)
- Il corno dorato nell'area 17 (un simbolo di colpa)

Quando un personaggio offre in dono uno di questi oggetti, deve presentarlo al drago con parole di solidarietà ed effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20. Gli altri personaggi non possono aiutarlo in questa prova; il donatore dispone però di vantaggio in questa prova se dichiara di essere un emissario della Casata Moonstar o se chiama il drago con il suo vero nome, Glyster. Se il personaggio cerca di ingannare il drago in qualche modo, la prova di Persuasione va sostituita con una prova di Carisma (Inganno) con CD 20. In caso di prova fallita, il drago non si lascia convincere dalle parole dei personaggi, ma tiene comunque il dono per sé.

A ogni prova effettuata con successo, il drago si fa visibilmente più combattuto e un bagliore di luce lunare risplende sulle sue scaglie, facendole apparire più solide e meno evanescenti. Se un personaggio nota questo bagliore magico ed effettua con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 20, può percepire che ha origini divine (la luce della luna è una benedizione di Selûne, anche se i personaggi non hanno modo di confermarlo).

È necessario effettuare con successo tre prove affinché il drago sia liberato dalla sua disperazione; se questo accade, congeda tutti i non morti rimasti al suo comando, che svaniscono per non fare mai più ritorno. Quando il suo spirito viene risollevato dai doni e dalle parole dei personaggi, Umbraxakar si ritrasforma in un **drago di bronzo adulto**, restituisce i doni ai personaggi e insiste per essere chiamato Glyster d'ora in avanti. Si offre di aiutare i personaggi a fare piazza pulita nel resto del Dominio di Vanrak, nonché di esplorare i livelli inferiori di Sottomonte nella speranza di trovare un portale da poter usare per fuggire da Sottomonte. Glyster vorrebbe portare con sé il tesoro che ha accumulato (vedi l'area 33) e offre ai personaggi alcuni degli oggetti più pregiati se lo aiuteranno a trasportarlo.

Glyster è il tipico drago di bronzo a cui piace assumere le forme umanoidi e bestiali più disparate. Per alcune indicazioni su come interpretarlo, il DM può consultare la sezione "Drago di Bronzo" nel *Monster Manual*.

Ritorno dalla Coltre Oscura

Se Umbraxakar muore o si ritrasforma in un drago di bronzo, tutte le aree del Dominio di Vanrak attualmente nella Coltre Oscura fanno immediatamente ritorno sul Piano Materiale e sono di nuovo soggette agli effetti di alterazione della magia di Sottomonte (vedi "Alterazioni alla Magia" a pagina 10). Anche l'effetto di grigiore della Coltre Oscura svanisce e ogni cosa riassume il proprio colore naturale, ma il fetore di morte persiste (vedi "Nella Coltre Oscura" a pagina 233). La nebbia che pervade il Dominio di Vanrak non è generata dalla disperazione di Umbraxakar e permane finché Keresta non viene distrutta.

33. Tesoro del Drago

Altare e Varco. Sopra un altare di pietra nera al centro di questa cripta alta 9 metri, fluttua un varco di ombre sbuffanti alto 3 metri e fatto a forma di pugnale, da cui si leva un gemito.

Statue. Le file di scale lungo le pareti nord, ovest e sud salgono fino a tre alcove. Ogni alcova contiene una statua di legno ai cui piedi sono depositati dei cumuli di monete.

Altare e Varco Extradimensionale

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione attorno all'altare e al varco gemente sopra di esso. Se una luce intensa sfiora l'altare, quattro **manti assassini** escono in volo dal varco e attaccano tutte le creature nella stanza. Quando i manti assassini emergono, il gemito che proviene dal varco si interrompe.

Altare. Le incisioni sull'altare sono scritte in un linguaggio segreto noto solo ai fedeli di Shar. Un incantesimo *comprensione dei linguaggi* o una magia simile rivela che le scritte proclamano i precetti fondanti della fede di Shar:

- Nell'oscurità, agisci. Non aspettare mai che l'oscurità passi in attesa di fare la tua mossa.
- Sopprimi la luce della luna, quando puoi. Nasconditi da essa, quando non puoi.
- Nascondi i tuoi segreti a chiunque, tranne che ai fedeli di Shar.
- Soltanto gli sciocchi credono nella speranza.

L'altare è un oggetto Grande con CA 17, 50 punti ferita, vulnerabilità ai danni radiosi e immunità ai danni psichici e da veleno. Se l'altare è distrutto, il varco d'ombra si sfalda e le eventuali creature intrappolate nella prigione extradimensionale oltre di esso sono liberate. Ricompaiono in spazi liberi casuali all'interno della stanza.

Prigione Extradimensionale. Se una creatura entra nello spazio del varco, viene trasportata in uno spazio libero all'interno di una prigione extradimensionale che ha la forma di una caverna del diametro di 9 metri, priva di fonti di luce e di uscite. Se i manti assassini non sono stati liberati, attaccano ogni creatura che compare nella loro prigione.

I personaggi possono fuggire dalla prigione con un incantesimo *spostamento planare* o una magia analoga. Anche la distruzione dell'altare libera le eventuali creature intrappolate, come descritto più sopra.

Statue e Tesoro

Di seguito sono descritte le statue e i relativi tesori:

Statua Nord. Questa statua di legno dipinto, alta 2,4 metri, raffigura Keresta Delvingstone con gli artigli e le zanne sguainate. La statua porta al collo un grosso pendente di rubino su una catenella d'oro (750 mo) e un *mantello del pipistrello* drappeggiato sulle spalle. Alla base della statua sono state accumulate 13.700 ma.

Statua Sud. Questa statua di legno, alta 3 metri, raffigura Umbraxakar in forma umanoide: un uomo muscoloso dalla pelle color carbone, gli occhi dai riflessi bronzei e le ali da drago. Attorno alla statua sono state accumulate 9.300 mo.

Statua Ovest. Questa statua di pietra è alta 2,7 metri ed è completamente dipinta di nero. Raffigura Shar come una donna incappucciata che stringe un pugnale in ogni mano. Se un personaggio esamina la statua ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, scopre che uno dei pugnali è una leva che apre uno scomparto alla base della statua. Lo scomparto contiene un dipinto di Shar arrotolato (250 mo) e una fiala con 2 dosi di lacrime di mezzanotte (vedi "Veleni" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*). Attorno alla base della statua sono state accumulate 22.150 me.

Conseguenze

La distruzione di Keresta Delvingstone è l'ultimo chiodo sulla bara del culto di Shar. Gli eventuali cultisti e progenie vampiriche rimanenti si disperdono come topi in fuga da una nave che affonda. Alcuni mesi dopo, i personaggi (se sono ancora vivi) ricevono l'atto di proprietà di una tenuta abbandonata di Waterdeep del valore di 15.000 mo, assieme a un atto di trasferimento di proprietà ufficiale firmato da un magistrato e autorizzato dai Lord di Waterdeep.

Assieme all'atto, è inclusa una breve lettera scritta con sangue umano in cui si ringraziano i personaggi per avere distrutto Keresta Delvingstone, che l'autore della lettera definisce "una spina nel mio fianco da più di un secolo". La lettera è firmata con le iniziali "A.M."

Parecchi Lord Mascherati di Waterdeep usano ogni risorsa a loro disposizione per scoraggiare e ostacolare un'indagine volta a scoprire l'identità dell'autore. Tuttavia, con un po' di fortuna e di pazienza, i personaggi potrebbero apprendere che "A.M." sta a indicare Artor Morlin, il Barone del Sangue, un potente vampiro che si annida in un complesso di dungeon al di sotto di Waterdeep e non sopporta che altri vampiri vengano a cibarsi nella sua città. La presenza del barone è uno dei segreti più gelosamente custoditi di Waterdeep.

La liberazione di Umbraxakar dalla sua maledizione completa una missione (vedi "Salvare il Drago" a pagina 9) e procura ai personaggi l'amicizia di un potente drago di bronzo impaziente di andarsene da Sottomonte e di tornare alla sua tana costiera, ma pronto ad aiutare i personaggi mentre va per la sua strada.

Halaster non piange la perdita del drago d'ombra o del culto di Shar: si limita a isolare buona parte del Dominio di Vanrak finché non avrà modo di ripopolarlo con nuovi mostri e trappole.



Livello 19: Le Caverne della Melma

Questo cavernoso livello di Sottomonte, che trae il suo nome dalla melma primordiale che scorre nei suoi tunnel e nelle sue camere a formazione naturale, è concepito per quattro avventurieri di 15° livello. I personaggi che superano le sue sfide dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare al 16° livello. Le Caverne della Melma, bizzarre anche per i parametri di Sottomonte, offrono al DM la rara opportunità di cantare, qualora abbia voglia di interpretare i geni di questo livello sulla falsariga dei personaggi di un film d'animazione.

Cosa Si Annida Qui?

Halaster ha vincolato due geni a questo livello per farli combattere l'uno contro l'altro. Il Mago Folle ha anche catturato un vascello spelljammer e lo ha depositato qui, assieme al suo equipaggio. In aggiunta a tutto questo, anche i deliranti seguaci di un dio malvagio delle melme e delle fanghiglie si sono stabiliti in queste caverne.

Geni della Terra e dell'Acqua

Quaggiù vivono un dao e un marid, che hanno stretto un patto con Halaster per liberare il livello 20 dal lich Ezzat. I geni sono in competizione tra loro: chi dei due ottiene il filatterio del lich otterrà la sua libertà e condannerà l'altro a trascorrere il resto della sua esistenza a Sottomonte. In base alle regole del gioco stabilite da Halaster, i geni possono usare gli avventurieri per portare a termine la missione, ma non possono infliggersi danni fisici a vicenda, né in modo diretto, né in modo indiretto. Un mephit del fango dal pessimo carattere di nome Urm è stato costretto a fungere da intermediario tra i due geni.

Equipaggio della Saccheggiatrice

Il Mago Folle ha catturato una nave pirata spaziale chiamata la *Saccheggiatrice*, ha rubato il congegno magico che la sospinge e ha lasciato il vascello inerte e la sua ciurma a marcire nelle Caverne della Melma. Il mind flayer capitano della nave (vedi "Il Capitano N'ghathrod" a pagina 250) è stato costretto a cibarsi del cervello di vari membri dell'equipaggio per sopravvivere. Il resto della ciurma è fuggito nelle caverne e si è rifugiato nelle grotte piene di melma attorno alla nave. Ora l'illithid attende con impazienza che nuovi cervelli di umanoidi cadano tra i suoi tentacoli.

Veneratori di Ghaunadaur

In varie epoche, le Caverne della Melma sono state usate come tempio e santuario dai veneratori di Ghaunadaur, il dio malvagio delle melme, delle fanghiglie e di altri orrori sotterranei. Halaster ha ricompensato questi folli zeloti trasformandoli in melme, che hanno conservato buona parte dei loro ricordi e del loro intelletto. Questi servitori di Ghaunadaur credono di essere stati benedetti dal loro dio in persona e Halaster non fa nulla per smentire questa loro convinzione.

I seguaci di Ghaunadaur attirati a Sottomonte da Halaster visitano regolarmente un globo fluttuante da cui sgorga un flusso di melma primordiale nell'area 4. Si crede che questo globo sia parte dello stesso Ghaunadaur. I suoi veneratori a volte chiamano l'oggetto l'Occhio Piangente. In realtà, è stato Halaster a trovare il globo melmoso e a portarlo qui al puro scopo di inondare le caverne di melma e di confondere gli infami fedeli di Ghaunadaur.

Mostri Erranti

Molte delle melme che strisciano su questo livello sono sostanze elementali innocue, ma questo livello ospita anche i veneratori di Ghaunadaur, che vagano senza meta, e gli orog pirati spaziali in cerca di cibo. Il DM può usare gli incontri seguenti per incalzare gli avventurieri impazienti di menare le mani o durante un momento di riposo.

Melma Grigia Enorme

I personaggi incontrano sei duergar veneratori di Ghaunadaur che la magia di Halaster ha trasformato in una singola **melma grigia** con un grado di sfida pari a 8 (3.900 PE) e le modifiche seguenti:

- La melma è Enorme, ha 152 (16d12 + 48) punti ferita e un punteggio di Forza pari a 18.
- Con un'azione, può effettuare due attacchi con gli pseudopodi (+7 al tiro per colpire). Se colpisce, uno pseudopode infligge 21 (6d6) danni da acido o 42 (12d6) danni da acido mentre la melma è ingrandita.
- La melma ha i tratti Ingrandire e Invisibilità, descritti di seguito.

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, la taglia della melma aumenta magicamente. Mentre è ingrandita, la melma è Mastodontica, raddoppia i suoi dadi per i danni degli attacchi con lo pseudopode e dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). La melma diventa magicamente invisibile finché non attacca, non usa Ingrandire o finché la sua concentrazione non è interrotta (come se si concentrasse su un incantesimo), fino a un massimo di 1 ora.

Protoplasmi Neri Intelligenti

I personaggi incontrano due drow veneratori di Ghaunadaur che la magia di Halaster ha trasformato in **protoplasmi neri**, con le modifiche seguenti:

- I protoplasmi neri capiscono l'Elfico e il Sottocomune, ma non possono parlare.
- Ogni protoplasma possiede Intelligenza 14 e il seguente tratto Incantesimi Innati:

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del protoplasma è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *luci danzanti, mano magica*
3/giorno ciascuno: *luminescenza, oscurità, scudo*
1/giorno: *freccia acida di Melf*

Orog Spaziali

I personaggi incontrano 1d4 + 1 **orog** in cerca di prede facili. Questi orog sono cresciuti nelle profondità delle caverne di H'catha, un pianeta a forma di ruota dominato dai beholder e il mondo più lontano dal sole di Toril. Gli orog indossano elmi chiusi cilindrici che assomigliano alle teste bulbose dei mind flayer, dotati di grossi fori per gli occhi protetti da lenti e di tubi respiratori simili a tentacoli.

Oltre alla sua armatura e alle sue armi, ogni orog porta con sé una granata intralciante. Gli orog usano queste granate per trattenere gli avversari prima di caricarli in mischia.

Granate Intralcianti. Una granata intralciante è un oggetto alchemico non magico con un guscio ovoidale di resina che si frantuma all'impatto. Con un'azione, una creatura può lanciare una granata fino a un punto entro un raggio di 18 metri. Ogni creatura entro 3 metri da una granata intralciante infranta deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti sarà trattenuta da una ragnatela bianca viscosa. Con un'azione, una creatura può cercare di liberare dalla ragnatela se stessa o un'altra creatura entro portata, riuscendoci se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Quattro litri di alcol dissolvono la ragnatela prodotta da una singola granata intralciante. Altrimenti, la ragnatela si dissolve da sola dopo 1 ora, liberando ogni creatura da essa trattenuta.

Melma Elementale

Il globo nell'area 4 trasuda un flusso costante di melma incanalato dalla Palude dell'Oblio, il reame di confine tra il Piano Elementale della Terra e quello dell'Acqua. Questa melma è un denso e viscido effluvio marrone striato di arancione, verde, giallo e nero. Puzza di uova marce e si appiccia a qualsiasi cosa tocchi. La melma non è mai più profonda di 1,5 metri in qualsiasi tratto ed è considerata terreno difficile. Si muove lentamente nella direzione indicata dalle frecce ondulate sulla mappa 19 e a volte si comporta come se fosse viva, allungando un innocuo pseudopode o assumendo per qualche istante la forma di una creatura familiare.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni degli incontri seguenti fanno riferimento alla mappa 19. Molti tunnel e caverne sono semplici formazioni naturali, mente altri furono scavati dai vermi purpurei molto tempo fa. La melma che scorre in buona parte del livello ha un pessimo odore, ma è innocua (vedi il riquadro "Melma Elementale").

1. La Grotta Risplendente di Ichthyglug il Voluminoso

Halaster ha usato la magia per adattare queste caverne ai gusti del marid Ichthyglug.

1a. Relitto

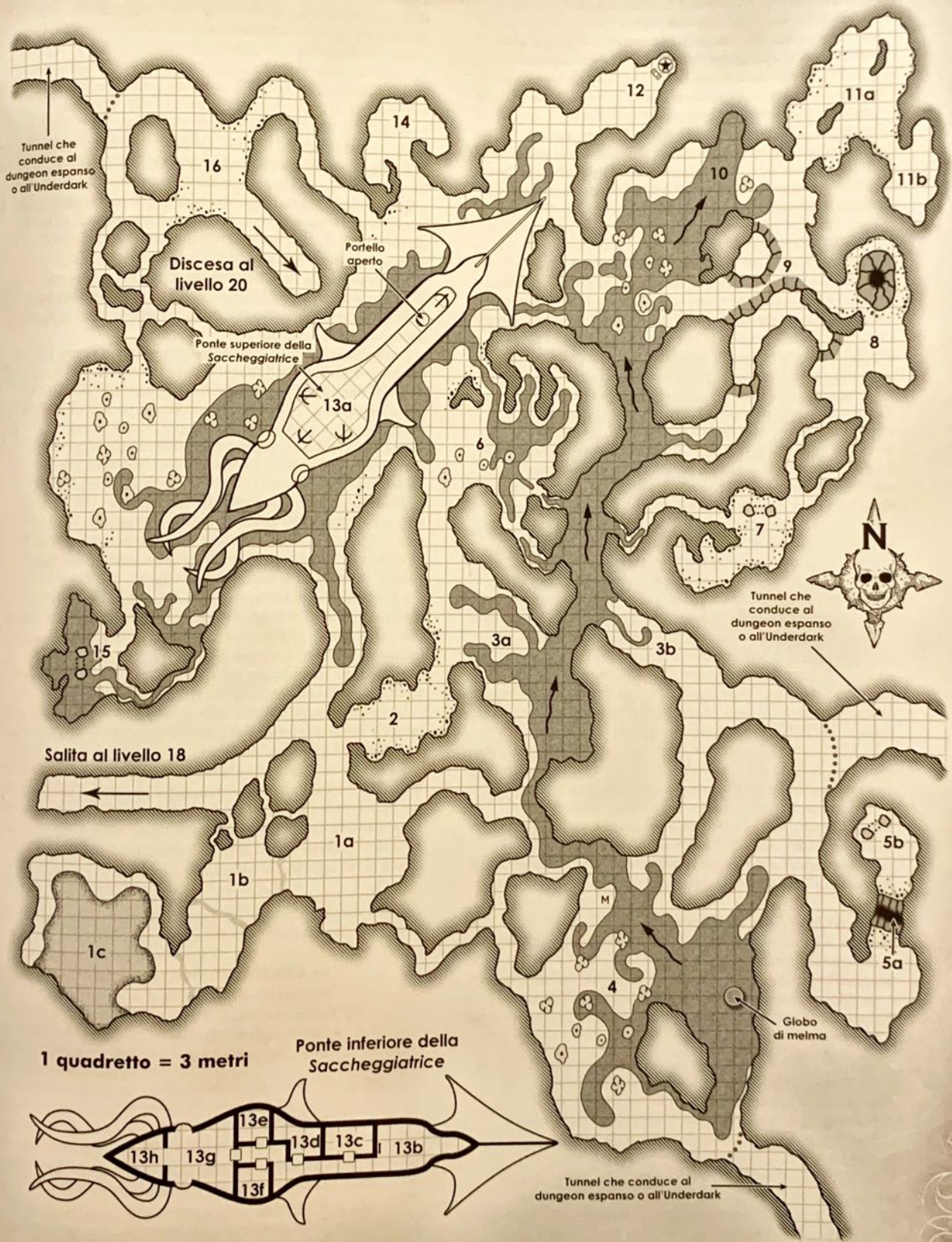
Questa caverna alta 15 metri ospita il relitto di una cocca (un vascello mercantile ad albero singolo lungo poco più di 16 metri), che ha i tratti seguenti:

Scafo. La nave si è spezzata in due: la prua infranta punta verso nord e la sezione di poppa poggia contro la parete est. Lo scafo in legno di quercia è soffice e infradiciato, dato che il vascello è rimasto sott'acqua per anni, ed entrambe le metà sono incrostate di cozze e mitili.

Albero Maestro e Ancora. L'albero maestro e l'ancora si sono staccati e giacciono al centro della caverna. L'albero maestro punta verso una luccicante cortina d'acqua a ovest.

Niente Vele, Niente Sartiame, Niente Equipaggio. La vela quadrata, il sartiame e l'equipaggio della nave sono scomparsi (la vela e il sartiame si sono disintegrati molto tempo fa).

Se i personaggi ispezionano il relitto, scoprono il suo nome inciso sul timone incrostato di cozze e mitili: l'*Opale Blu*. Un personaggio che apprende il nome della nave ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20 ricorda che l'*Opale Blu* affondò nella baia di Waterdeep qualche anno fa in circostanze misteriose e che l'equipaggio fu tratto in salvo dai marinidi che vivevano nel porto: dotato di queste conoscenze, un personaggio può esaminare lo scafo in cerca di anomalie e, se effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, scopre un foro quadrato tagliato di netto nella sezione di poppa, sotto quella che sarebbe stata la linea di galleggiamento. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 16 effettuata con successo conferma che è stato un



Mappa 19: Le Caverne della Melma

incantesimo *disintegrazione* ad aprire il foro quadrato, ma non c'è modo di sapere chi ha lanciato l'incantesimo o perché la nave sia stata fatta affondare.

Se più personaggi entrano nella sezione di poppa allo stesso tempo, quella parte dello scafo si inclina sotto il peso aggiuntivo, si rovescia su un lato e crolla su se stessa con un tonfo assordante. Ogni creatura all'interno della sezione di poppa al momento del crollo deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni contundenti, a causa dei detriti che crollano su di lei, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Le cortine d'acqua nell'area 1b impediscono al rumore del crollo di diffondersi nell'area 1c.

1b. Cortine d'Acqua

Questo passaggio ha un soffitto arcuato alto 6 metri e contiene tre cortine magiche spesse 30 cm d'acqua marina verde semitrasparente. Ogni cortina d'acqua scende dal soffitto al pavimento e copre in larghezza l'intero passaggio. I suoni che attraversano le cortine sono quasi del tutto attutiti; soltanto le creature entro 1,5 metri dalla cortina possono sentire i rumori provenienti dall'altro lato.

Un oggetto lanciato o scagliato attraverso una cortina d'acqua subisce un costo di 18 metri da applicare immediatamente alla distanza percorsa. Se questa distanza aggiuntiva cambia l'attacco di un'arma a distanza da gittata normale a gittata lunga, l'attacco subisce svantaggio. Un oggetto che entra nella cortina e non può viaggiare oltre cade a terra all'interno della cortina.

Gli effetti magici che a rigor di logica non possono attraversare la cortina d'acqua vengono fermati dalla cortina come se fosse una barriera solida. Per esempio, un incantesimo *dardo incantato* può passare attraverso la cortina per colpire le creature sull'altro lato, ma l'esplosione di un incantesimo *palla di fuoco* non passerà oltre la barriera.

Una creatura che attraversa una cortina d'acqua si infradicia ma non subisce altri effetti nocivi. Inoltre, le torce accese e le altre fiamme scoperte di natura non magica si spengono quando attraversano l'acqua. Ogni creatura che subisce danni dall'acqua, come un elementale del fuoco, subisce 11 (2d10) danni da freddo quando entra per la prima volta nella cortina durante un turno o vi inizia il proprio turno.

Se una cortina d'acqua subisce 50 o più danni da freddo da una singola fonte, diventa un muro di ghiaccio spesso 30 cm (come se fosse stato creato da un incantesimo *muro di ghiaccio*) per 10 minuti prima di tornare alla sua forma originale. Una cortina d'acqua bersagliata da un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo (CD 17) è distrutta definitivamente.

1c. Caverna di Ichthyglug

Musica. La melodia magica di un'arpa echeggia in questa caverna alta 9 metri.

Stagno. Uno stagno d'acqua dolce profondo 4,5 metri funge da dimora per un **marid** e sei **sciami di quipper.**

Pareti. Le pareti sono umide e coperte di lumache innocue e di stelle marine giganti.

Quando i personaggi arrivano in quest'area per la prima volta, il marid Ichthyglug sta nuotando nello stagno. Li accoglie con una canzone (vedi il riquadro "La Canzone di Ichthyglug"). Mentre canta, Ichthyglug usa la magia per animare degli zampilli d'acqua dalla superficie dallo stagno mentre i quipper balzano fuori dall'acqua intorno a lui. Ichthyglug non è buono né malvagio, ma è sempre imprevedibile. Il suo atteggiamento nei confronti dei personaggi riflette il loro atteggiamento nei suoi confronti.

Dopo avere concluso la sua canzone, Ichthyglug fluttua fino a quei personaggi che gli sembrano più ricettivi e offre loro l'opportunità di congratularsi per la sua esibizione. Dopo questi convenevoli, offre ai personaggi una missione: distruggere il lich Ezzat sul livello 20 e consegnargli il filatterio del lich. Il marid promette un tesoro favoloso in cambio, spingendosi fino ad aggiungere che è costretto dalla magia di Halaster a tenere fede alla sua promessa (vedi "Tesoro" sotto).

Se i personaggi completano la missione di Ichthyglug e consegnano il filatterio di Ezzat al marid, lo stagno in questa caverna si trasforma in un vortice che inghiotte Ichthyglug, l'acqua, i quipper e il filatterio del lich trascinandoli sul Piano Elementale dell'Acqua. I personaggi trovano la ricompensa promessa da Ichthyglug sul fondo dello stagno, quando questo si è prosciugato. Se i personaggi completano la missione di Ichthyglug, ricevono gli stessi PE che avrebbero ricevuto sconfiggendo in combattimento il marid e gli sciami di quipper.

Se i personaggi distruggono Ezzat ma consegnano il filatterio del lich a Jarûk, il dao nell'area 11b, Ichthyglug lo viene a sapere, si infuria e attacca i personaggi la volta successiva che li incontra.

Ichthyglug non può lasciare questa caverna senza il filatterio di Ezzat. Se il marid muore in quest'area, il suo corpo si disintegra in un'ondata di acqua e schiuma, solo per riformarsi 24 ore dopo (i personaggi non ricevono PE aggiuntivi se uccidono Ichthyglug più di una volta).

Il marid ordina ai quipper di attaccare chiunque osi entrare nel suo stagno. Gli sciami non costituiscono un pericolo per le creature che si trovano sulla terraferma.

Tesoro. Ichthyglug indossa un paio di bracciali dorati a forma di piovra (250 mo ciascuno) e una grande veste di seta tempestata di dieci spinelli blu (500 mo l'uno). Tali gioielli svaniscono assieme al marid quando questi fa ritorno sul Piano Elementale dell'Acqua.

La ricompensa di Ichthyglug consiste in un'*armatura del marinaio* (corazza di scaglie) e due oggetti meravigliosi comuni: una *candela delle profondità* e una *canna da pesca istantanea* (entrambe descritte di seguito). Questi oggetti compaiono solo dopo che i personaggi hanno completato la missione di Ichthyglug e hanno aiutato il marid a fuggire da Sottomonte.

La fiamma della *candela delle profondità* non si spegne quando viene immersa nell'acqua. Emana luce e calore pari a quelli di una candela normale.

La *canna da pesca istantanea* ha l'aspetto di un'asta lunga 3 metri. Quando il personaggio impugna l'asta, può pronunciare la parola d'ordine ("Ichthyglug") e trasformarla in una canna da pesca completa di lenza, amo e mulinello. Pronunciando di nuovo la parola d'ordine, la canna da pesca si ritrasforma in un'asta di 3 metri.

La Canzone di Ichthyglug

Benvenuti nella mia grotta!
Sono il re della follia.
Ichthyglug è il mio nome:
Una ventata di magia.

L'oceano è la mia ostrica.
Le onde sono mie da governare.
Ichthyglug è il mio nome:
Sono il pesce più cattivo del mare.

Io sono la corrente. Io sono la marea.
Io sono la pioggia sulla tua parata.
Ichthyglug è il mio nome:
Della sirena io son la serenata.

Ti annego subito nell'oro.
Ti accolgo con fervore.
Ichthyglug è il mio nome:
Ma ora chiamami "signore".

2. Orog Spaziali

Occhi. Il soffitto alto 4,5 metri di questo passaggio è decorato con le incisioni di centinaia di occhi spalancati (gli occhi sono stati creati magicamente da Halaster, ma sono innocui).

Orog. Dodici **orog** ostili (vedi "Orog Spaziali" a pagina 244) si sono accampati in quest'area. Gli eventuali orog incontrati in precedenza e sconfitti come mostri erranti vanno sottratti da questo numero.

Una degli orog possiede 60 punti ferita ed è più grande degli altri. Si chiama Rukha e, fino a poco tempo fa, lavorava come primo ufficiale a bordo della *Saccheggiatrice* (vedi l'area 13).

Tesoro

L'orog Rukha possiede una *pietra parlante* che tiene nascosta in uno dei suoi guanti d'arme. Il compagno di Rukha, l'ex-cuoco della *Saccheggiatrice*, era in possesso della pietra corrispondente, ma l'ha perduta (vedi l'area 13c).

3. Siamo nella Melma

I personaggi notano strane forme nella melma che scorre in quest'area.

3a. La Grande Marcia della Melma

Il fiume di melma scorre verso nord attraverso questa caverna alta 4,5 metri (vedi "Melma Elementale" a pagina 244). Quando i personaggi arrivano in quest'area per la prima volta, la melma si innalza e assume la forma di una lunga fila indiana di modron che si estende a perdita d'occhio. I modron marciano in senso contrario al flusso di melma e non sembrano avanzare troppo. Dopo circa 1 minuto, sprofondano di nuovo nella melma. I modron di melma non sono creature o effetti magici e non possono essere danneggiati o dissolti.

3b. Halaster di Melma

Lungo questo tunnel, scorre un'arteria di melma che si riversa in una bassa conca sul pavimento roccioso. La prima volta che qualcuno giunge entro 3 metri dalla pozza, la melma si solleva, assume la forma di Halaster Blackcloak e agita le braccia come se stesse lanciando un incantesimo. Dopo 1 minuto, l'effigie di Halaster perde consistenza e torna a essere una pozza di melma. La melma non è una creatura e non può essere danneggiata, e non è nemmeno un effetto magico che può essere dissolto.

4. L'Occhio Piangente

Melma. Questa caverna alta 18 metri contiene una grossa pozza di melma viscida e puzzolente che scorre lentamente verso nordovest.

Urm. Un **mephit del fango** di nome Urm se ne sta accucciato lungo il bordo della pozza di melma (nel punto contrassegnato con una M sulla mappa 19), punzecchiando distrattamente la melma con un bastoncino mentre borbotta tra sé e sé.

Globo. Vicino alla parete est, un globo di melma del diametro di 3 metri fluttua a 1,5 metri di altezza dalla pozza. Il globo riversa un continuo flusso di melma nella pozza e sembra fungere da sorgente (vedi "Globo di Melma" più sotto).

Formazioni Rocciose. Il soffitto della caverna è punteggiato di stalattiti, mentre la melma scorre tra alcune stalagmiti che spuntano dal pavimento roccioso.

Urm ha avuto la sfortuna di essere stato risucchiato assieme alla melma proveniente dalla Palude dell'Oblio e depositato quaggiù. Halaster ha trovato il mephit del fango e ha lanciato un incantesimo *costrizione* su di lui, obbligandolo a servire il dao Jarûk e il marid Ichthyglug. I geni usano Urm come intermediario per scambiarsi insulti a vicenda, ma il mephit si è stufato di stare al loro gioco e vuole essere liberato dall'incantesimo *costrizione* di Halaster.

Urm sa tutto sulla competizione tra Jarûk e Ichthyglug e cerca di condurre gli avventurieri al cospetto di entrambi i geni, uno dopo l'altro. Urm si offre di portare i personaggi da Ichthyglug per primo (area 1), dato che il marid è più vicino. Se i personaggi hanno già parlato con Ichthyglug, Urm si offre di guidarli fino alle caverne di Jarûk (area 11) seguendo il fiume di melma.

Urm è pigro ed egoista e tende a non aiutare i personaggi al di là di quello che è obbligato a fare dai termini del suo incantesimo *costrizione*. Conosce bene i pericoli che si annidano nelle Caverne della Melma, ma afferma di non sapere niente. La rimozione dell'incantesimo *costrizione* di Halaster lo rende leggermente più premuroso, ma non modifica la sua indole maligna. In cambio della ritrovata libertà, Urm condivide le informazioni seguenti, un misto di verità e bugie:

- La melma che sgorga dal globo e riempie queste caverne proviene da un luogo chiamato la Palude dell'Oblio (vero).
- Halaster ha catturato un vascello dallo strano aspetto e lo ha nascosto in una grande caverna vicina (vero). La nave è viva (falso).
- Un potente demone è intrappolato in una statua a nord (falso).

Globo di Melma

Il globo è immobile, anche se può essere spostato con un incantesimo *telecinesi* o una magia simile. Un incantesimo *disintegrazione* lanciato sul globo lo distrugge e interrompe il flusso di melma nella caverna. Gli altri incantesimi non hanno effetto sul globo.

Le creature e gli oggetti possono passare attraverso il globo, che è fatto della stessa melma che circola in questo livello del dungeon. Ogni creatura che entra nel globo è trattenuta dal globo stesso. Una creatura trattenuta dal globo può usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15, liberandosi in caso di successo. Un'altra creatura al di fuori del globo può usare un'azione per tentare la prova, se si trova entro portata della creatura trattenuta; in caso di prova effettuata con successo, la creatura è libera dal globo.

5. Nella Morsa di Ghaunadaur

Un tunnel alto 4,5 metri contenente una fossa aperta collega due caverne dal soffitto alto 6 metri.

5a. Fossa di Protoplasma

Questa fossa naturale è larga 6 metri e profonda altrettanto. In fondo alla fossa, ci sono tre protoplasmi neri intelligenti (vedi "Protoplasmi Neri Intelligenti" a pagina 244) che un tempo erano drow veneratori di Ghaunadaur. Quando percepiscono una preda nelle vicinanze, i protoplasmi scalano i lati della fossa e usano i loro incantesimi *luminescenza* per evidenziare i bersagli che hanno scelto, per poi attaccare con i loro pseudopodi. I protoplasmi lanciano incantesimi *freccia acida di Melf* contro le prede oltre la loro portata.

5b. Portale Verticale per il Livello 12

Sul lato nord di questa caverna alta 6 metri, si ergono due pietre verticali alte 4,5 metri e fatte di basalto nero. Sull'architrave che poggia su di esse, è stata tracciata una grossa X color rosso sangue. Le pietre verticali formano uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12).

Quando una creatura giunge entro 1,5 metri dal portale, rivoli di sangue iniziano a sgorgare dalla superficie porosa delle pietre verticali. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura marchiata con una X di sangue si trova entro 1,5 metri dalle pietre verticali, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 12° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 8b del livello 12, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

6. Caverna con Vista

Stalattiti. Alcune stalattiti pendono dal soffitto a cupola di questa caverna, alto 9 metri.

Vascello. Un enorme vascello è chiaramente visibile attraverso le aperture lungo la parete nordovest (vedi l'area 13).

7. Portale Verticale per il Livello 21

Detriti. Il pavimento di questa caverna alta 6 metri è disseminato di detriti pietrosi che sono considerati terreno difficile.

Beholder Finto. Una **spora gassosa**, che può essere facilmente scambiata per un beholder, fluttua nei pressi di due menhir alti 4,5 metri e fatti di cristallo semitrasparente. All'interno di ogni menhir, è imprigionato un **nalfeshnee** addormentato, che tiene le ali membranose avviluppate attorno alla testa e al corpo.

La spora gassosa è giunta in questa caverna fluttuando dall'area 8. Le sue spore contengono alcuni ricordi frammentari del beholder defunto che l'ha originata. Una creatura che inala le spore eredita un ricordo casuale, da determinare tirando sulla tabella "Ricordi del Beholder". Questi ricordi sono percepiti dal punto di vista dell'occhio tiranno.

Ricordi del Beholder

d100	Ricordo
01–20	Il beholder dà la caccia a uno gnomo delle profondità in una foresta di funghi in una vasta caverna dell'Underdark illuminata da funghi luminescenti e fosforescenti.
21–40	Il beholder incontra un suo simile nell'Underdark e, dopo una frenetica raffica di raggi oculari, riduce in polvere il suo rivale con un Raggio di Disintegrazione.
41–60	Il beholder esamina una stalagmite delle dimensioni di una torre sormontata da un grosso cristallo (vedi il livello 20, area 14).
61–80	Il beholder è inghiottito da un verme purpureo e usa il Raggio di Charme per convincere il verme a lasciarlo andare.
81–00	Il beholder cade in una dolina quando soccombe a un incantesimo *dito della morte* di Halaster (vedi l'area 8).

Nalfeshnee

I demoni addormentati non possono essere bersagliati da incantesimi o attacchi finché sono intrappolati nei menhir di cristallo. Restano addormentati finché qualcuno non li sveglia (vedi "Portale Verticale" sotto). Un nalfeshnee risvegliato si teletrasporta fuori dal menhir e attacca, per tornare a dormire all'interno del menhir quando non ci sono altri nemici in vista.

Portale Verticale

I menhir di cristallo sono indistruttibili e formano uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Se qualcuno colpisce uno dei due menhir con un oggetto rigido o lo bersaglia con un incantesimo *frantumare*, non infligge danni ma fa vibrare sonoramente la pietra verticale, risvegliando il demone all'interno. Nient'altro riesce a risvegliare i demoni. Finché si trova fuori dal menhir, un nalfeshnee può essere obbligato magicamente a divulgare la parola d'ordine che attiva il portale. Anche un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia simile sono in grado di rivelare la parola d'ordine, che attualmente è "Kelserath", ma Halaster la cambia ogni due o tre giorni.

A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura pronuncia la parola d'ordine giusta entro 3 metri, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 16° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 23b del livello 21, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

8. Grazie per i Bei Ricordi

Soffitto. Il soffitto di questa caverna è alto 9 metri.

Spore Gassose. Tre **spore gassose** fluttuano sopra una grossa dolina circondata da detriti. Altre dieci **spore gassose** fluttuano all'interno della dolina, che scende di 30 metri nell'oscurità (sul fondo della dolina giace il cadavere ammuffito di un beholder).

Tunnel Sopraelevato. Un tunnel del diametro di 3 metri nella parete ovest può essere raggiunto scalando una cornice alta 3 metri (questa cornice è descritta in maggior dettaglio nell'area 9).

Halaster ha ucciso un beholder che tentava di crearsi un dominio su questo livello. Dal suo cadavere ammuffito è cresciuto un nugolo di spore gassose. Un esame dei resti accompagnato da una prova di Intelligenza (Medicina) con CD 15 effettuata con successo rivela che il beholder è stato ucciso da danni da fuoco, da forza e necrotici. L'esame rivela anche un tesoro (vedi "Tesoro" sotto).

Le spore gassose contengono i ricordi del beholder che le ha generate. Se una creatura inala le spore, eredita un ricordo casuale del beholder, da determinare tirando sulla tabella "Ricordi del Beholder". Questi ricordi sono percepiti dal punto di vista del beholder.

Le pareti della dolina hanno appigli in abbondanza e possono essere scalate effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10.

Tesoro

Sulla lingua del beholder morto, è ancora infilato un piccolo anello d'oro incastonato con un peridoto (750 mo).

9. Posizione Sopraelevata

In questa caverna alta 9 metri, sono presenti due cornici alte 3 metri: una più piccola a ovest e una più grande a sud. Cinque **gargoyle** sono appollaiati sulla cornice ovest. Quando scorgono degli intrusi, uno di loro vola a nord per avvertire il dao (nell'area 11) che sono arrivati dei visitatori. Se quel gargoyle viene ferito o bloccato, tutti i gargoyle attaccano. Altrimenti, i gargoyle che restano parlano con i visitatori in Terran, accogliendoli nel "magnifico dominio sotterraneo di Jarûk il dao". Se i personaggi non sembrano capire ciò che viene detto, i gargoyle li ricoprono di insulti crudeli.

Tesoro

Se un gargoyle muore ma non viene disintegrato immediatamente, crolla in una pioggia di frammenti pietrosi e rivela un granato rosso trasparente delle dimensioni di un pugno (500 mo) al posto del cuore.

10. Condotta

La corrente quasi stagnante del fiume di melma accelera leggermente quando arriva a una condotta naturale del diametro di 3 metri nella parete nord. Ogni creatura nella melma che termina il proprio turno nella condotta deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti non riesce a resistere e sarà trascinata sotto la melma. Se la creatura non è legata a qualcosa, annega nella melma e viene trascinata nelle viscere dell'Underdark.

11. Le Caverne Scintillanti di Jarûk il Prismatico

Queste caverne ricoperte di cristalli sono la dimora di un dao e dei suoi servitori.

11a. Masso Dopo Masso

Colonne e Cristalli. Due colonne di roccia sorreggono il soffitto alto 9 metri di questa caverna, le cui pareti sono incrostate di cristalli che catturano e riflettono la luce.

Macigni. Il pavimento è disseminato di macigni e detriti. Sei **galeb duhr** fedeli a Jarûk si nascondono quaggiù, camuffati da macigni.

Musica. Una musica dissonante proviene da una caverna più piccola a sudest (area 11b).

Se i personaggi attaccano Jarûk nell'area 11b, i galeb duhr attaccano i personaggi quando tornano in questa caverna. Altrimenti, le creature restano immobili e non costituiscono alcun pericolo. Se provocati per attaccare, i galeb duhr animano i macigni. I galeb duhr e i loro macigni possono inseguire le prede anche oltre i confini di questa caverna.

11b. Caverna di Jarûk

Musica. Una melodia aleggia nell'aria di questa caverna alta 9 metri, dall'aspetto simile all'interno di un geode. Le pareti e il soffitto sono incrostati di cristalli che catturano e riflettono la luce.

Dao nella Sabbia. Il pavimento è concavo e pieno di sabbia dorata per una profondità di 3 metri. Un **dao** resta nascosto nella sabbia finché non arrivano dei visitatori.

Meduse. Due **meduse** avvolte in vesti e veli neri si annidano nell'alcova nord.

Il dao Jarûk emerge dalla sabbia quando i personaggi arrivano in quest'area per la prima volta. Li accoglie con una canzone (vedi il riquadro "La Canzone di Jarûk"). Mentre canta, le meduse velate escono dall'alcova e iniziano a danzare attorno a lui, mentre la sabbia inizia a turbinare per formare dei piccoli diavoli di sabbia. Jarûk è malvagio e crudele, ma la situazione in cui si trova lo obbliga a comportarsi da padrone di casa civile.

Dopo avere concluso la sua canzone, Jarûk offre ai personaggi una missione: distruggere il lich Ezzat sul livello 20 e consegnargli il filatterio del lich. Il dao promette un tesoro in cambio ed è obbligato dalla magia di Halaster a tenere fede alla sua promessa (vedi "Tesoro" sotto). Se i personaggi completano la missione di Jarûk e consegnano il filatterio di Ezzat al dao, il pavimento sabbioso di questa caverna si trasforma in un vortice che inghiotte Jarûk, le meduse, la sabbia e il filatterio del lich trascinandoli sul Piano Elementale della Terra. I personaggi trovano la ricompensa promessa da Jarûk sul pavimento della caverna svuotata. Se i personaggi completano la missione di Jarûk, ricevono gli stessi PE che avrebbero ricevuto sconfiggendo in combattimento il dao e le meduse.

Se i personaggi distruggono Ezzat, ma consegnano il filatterio del lich al marid Ichthyglug nell'area 1c, Jarûk lo viene a sapere, si infuria e attacca i personaggi la volta successiva che li incontra.

Jarûk non può lasciare questa caverna senza il filatterio di Ezzat. Se il dao muore in quest'area, il suo corpo si disintegra in uno sbuffo di polvere cristallina, solo per riformarsi 24 ore dopo (i personaggi non ricevono PE aggiuntivi se uccidono Jarûk più di una volta).

Le meduse difendono il dao al meglio delle loro possibilità. Jarûk è immune al loro Sguardo Pietrificante.

Tesoro. Jarûk indossa un paio di orecchini dorati ad anello tempestati di ossidiana (500 mo per il paio) e un diadema d'ambra (7.500 mo). Tali gioielli svaniscono assieme al dao quando questi fa ritorno al Piano Elementale della Terra.

La ricompensa di Jarûk consiste in una *gemma della luminosità* e in due oggetti meravigliosi comuni: un paio di *stivali delle false tracce* e un *globo dell'orientamento* (entrambi descritti di seguito). Questi oggetti compaiono solo dopo che i personaggi hanno completato la missione per Jarûk e lo hanno aiutato a fuggire da Sottomonte.

Chi indossa gli *stivali delle false tracce* può scegliere di lasciare le tracce di un altro tipo di umanoide della sua stessa taglia. Soltanto gli umanoidi possono indossare questi stivali.

Chi impugna un *globo dell'orientamento* può usare un'azione per determinare da che parte sia il nord. Questa proprietà funziona solo sul Piano Materiale.

La Canzone di Jarûk

Benvenuti nella mia caverna!
Di quest'antro sono il signore.
Jarûk è come mi chiamo
E nel ballo sono il migliore.

Sono la sabbia nei tuoi stivali,
Sulla tua bara il suolo pesante.
Jarûk è come mi chiamo:
Di queste caverne sono il diamante.

Nessuna pietra sfugge al mio potere.
È stupefacente il tesoro mio.
Jarûk è come mi chiamo:
Un bassorilievo che sembra un dio!

L'oro scorre nelle mie vene,
Trasuda da tutti i miei pori.
Jarûk è come mi chiamo:
Il piacere è tutto vostro, signori.

12. Santuario di Ghaunadaur

Melme Intelligenti. Al soffitto alto 6 metri di questa caverna, sono aggrappai tre protoplasmi neri intelligenti che un tempo erano tre drow veneratori di Ghaunadaur (vedi "Protoplasmi Neri Intelligenti" a pagina 244). Queste melme sono ostili nei confronti di tutti gli intrusi (un combattimento in quest'area attira anche la melma grigia Enorme nell'area 14).

Santuario. Un'alcova alta 3,6 metri e situata in fondo alla caverna ospita un altare deforme in granito. Sull'altare è incastonato un disco viola del diametro di 30 cm, al cui centro si apre un minaccioso occhio nero. Dietro l'altare, è stata collocata una statua alta 2,7 metri scolpita a forma di una colonna irregolare e inclinata in avanti da cui si protendono dodici braccia umane artigliate.

Il disco incastonato nell'altare può essere rimosso girandolo di 360 gradi in senso antiorario. La rimozione del disco fa cadere una pioggia di monete di rame da una cavità nascosta all'interno dell'altare (vedi "Tesoro" più sotto).

Se l'altare viene aperto, la rappresentazione di Ghaunadaur dalle molte braccia si anima e attacca le creature entro 3 metri da essa o entro 1,5 metri dall'altare. La statua è un oggetto Grande che possiede CA 17, 50 punti ferita, una velocità di 0 metri e immunità ai danni da acido, psichici e da veleno. Possiede inoltre i punteggi di caratteristica seguenti: Forza 14, Destrezza 10, Intelligenza 3, Saggezza 3 e Carisma 1. Possiede vista cieca entro un raggio di 3 metri ed è cieca oltre quel raggio.

Con un'azione, la statua animata effettua un singolo attacco con arma da mischia (+10 al tiro per colpire) con gli artigli. Se colpisce, gli artigli infliggono al bersaglio 22 (5d6 + 5) danni taglienti e distruggono eventuali armature non magiche indossate dal bersaglio.

Tesoro

La cavità nascosta dell'altare contiene 2.000 mr.

13. La Saccheggiatrice

La *Saccheggiatrice* è un vascello spelljammer lungo 87 metri, largo 15 metri e del peso di 25 tonnellate, concepito per viaggiare nello spazio. Halaster ha individuato il vascello in orbita attorno a Toril e lo ha attirato a Sottomonte attraverso un portale magico. Poi ha abbordato il vascello, ha rubato il timone spelljammer (il congegno magico che alimenta e consente di pilotare il vascello) e lo ha portato sul livello 23, abbandonando il capitano e l'equipaggio al loro destino.

I mind flayer avevano costruito la *Saccheggiatrice* dandole l'aspetto di un calamaro gigante. Lo scafo è fatto di una resina aliena dura come uno spesso strato di legno. Dietro ai rostri a forma di tentacolo della nave, si aprono due oblò di cristallo trasparente che sembrano occhi e si estende un ponte superiore (area 13a) dotato di quattro baliste manovrate da slaadi grigi. Sul ponte superiore, si apre un portello che consente di accedere al ponte inferiore (le aree dalla 13b alla 13h). I soffitti sul ponte inferiore sono alti 3 metri.

La nave si trova in una pozza di melma profonda 1,5 metri all'interno di una vasta caverna, il cui soffitto può variare dai 9 ai 15 metri d'altezza. Un personaggio può scalare lo scafo della nave effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15; la distanza dal pavimento della caverna al ponte superiore è di circa 6 metri.

La *Saccheggiatrice* galleggia ma è priva di vele, remi o altri mezzi di propulsione, avendo perso il suo timone spelljammer. Il vascello può contenere fino a 10 tonnellate di carico e il suo equipaggio standard è composto da venti membri. Ha CA 15, 400 punti ferita, una soglia di danno pari a 20 e immunità ai danni psichici e da veleno.

Il Capitano N'ghathrod

Il capitano della *Saccheggiatrice* è un illithid pirata di nome N'ghathrod, un mind flayer arcanista (vedi il riquadro nella sezione "Mind Flayer" del *Monster Manual*) con 111 punti ferita. Usa un globo di cristallo come focus arcano e indossa abiti pirateschi. Una gamba di legno ha preso il posto di un piede, perduto in battaglia molti anni fa. Nelle tasche della giacca, tiene quattro gemme grigie delle dimensioni di un pugno: le gemme del controllo degli slaadi grigi che sorvegliano il ponte superiore della nave. N'ghathrod porta uno stocco per fare scena, ma non è competente nell'uso dell'arma.

Prima di dedicarsi alla pirateria spaziale, N'ghathrod viveva in una colonia di mind flayer sul pianeta con gli anelli chiamato Glyth, che è più lontano dal sole rispetto a Toril. Quando la *Saccheggiatrice* rimase intrappolata a Sottomonte, passarono solo poche settimane prima che N'ghathrod, spinto dalla fame, si rivoltasse contro la sua ciurma di orog: ne uccise quattro e divorò i loro cervelli. Gli altri orog dell'equipaggio fuggirono per evitare di fare la stessa fine. L'arrivo di avventurieri offre a N'ghathrod un'inaspettata ma bene accetta fonte di cibo. Il mind flayer cerca di separare un membro del gruppo dagli altri tramite un incantesimo *muro di forza*, poi usa Assalto Mentale per stordire la preda e inizia a estrarre il cervello.

Se N'ghathrod scende a 55 punti ferita o meno, il suo istinto di sopravvivenza ha la meglio sulla fame e lo induce ad arrendersi telepaticamente. Il mind flayer si scusa per la sua aggressione e propone di porre termine alle ostilità. Se ne ha la possibilità, racconta come la *Saccheggiatrice* stesse orbitando Toril prima di essere sospinta attraverso un portale magico per giungere nell'area attuale. Rivela anche che il timone spelljammer della nave svanì poco dopo (portato via da un incantesimo *desiderio*, anche se il mind flayer non lo sa). Se il mind flayer e i personaggi stabiliscono una tregua, N'ghathrod si offre di "fare la guardia alla nave", mentre i personaggi si occupano di recuperare il timone rubato. Se i personaggi portano a termine l'impresa, N'ghathrod consente loro di rivendicare la proprietà del vascello e rinuncia al comando della nave, in attesa di trovare un modo per sbarazzarsi di loro.

Azioni di Tana. Quando N'ghathrod combatte a bordo della *Saccheggiatrice*, può effettuare le sue azioni di tana. A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità, N'ghathrod perde), il mind flayer può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- N'ghathrod crea un duplicato magico di se stesso in un qualsiasi punto della nave. Questo duplicato, fatto di energia psionica, permane finché non scende a 0 punti ferita, finché non viene dissolto (CD 15) o finché N'ghathrod non effettua un'altra azione di tana. Il duplicato possiede le normali statistiche di un **mind flayer** ed è amichevole nei confronti di N'ghathrod, ma non è sotto il suo controllo. Non può lasciare la *Saccheggiatrice*.
- N'ghathrod riempie tutte le aree interne della nave con immagini e suoni allucinanti del Reame Remoto che permangono fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Ogni creatura che non sia un'aberrazione e che inizi il suo turno all'interno della nave deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti subisce 10 (3d6) danni psichici.

Soltanto un incantesimo *desiderio* formulato con attenzione può liberare la *Saccheggiatrice* dalle profondità cavernose di Sottomonte. Se i personaggi liberano la nave da dove è confinata ora, possono rivenderla per 20.000 mo, meno 50 mo per ogni danno che la nave ha subito.

13A. Ponte Superiore

Baliste. Tre baliste sono state montate sul ponte di prua e una sul ponte di poppa. Sono manovrate da quattro **slaadi grigi** in forma di orog, uno per arma.

Portello. Dal pavimento della caverna, non è visibile questo portello aperto, dotato di una scala a pioli che scende fino all'area 13b.

Una balista è un oggetto Grande con CA 15, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Prima di poter fare fuoco, è necessario caricare la balista e mirare (le baliste sono già caricate quando i personaggi arrivano in quest'area per la prima volta). Serve un'azione per caricare l'arma, un'azione per mirare e un'azione per fare fuoco (+6 al tiro per colpire, gittata 36/144 metri, un bersaglio). Se colpisce, un quadrello da balista infligge 16 (3d10) danni perforanti.

Ogni balista è dotata di dieci quadrelli custoditi in una rastrelliera fissata al piedistallo dell'arma. Ogni balista poggia su una base girevole che le consente di fare fuoco in un arco di 180 gradi.

Gli slaadi sono stati addestrati per caricare, mirare e fare fuoco con le baliste. Difendono il ponte da chiunque tenti un abbordaggio e si affidano alla scurovisione per fare la guardia.

13B. Stiva

Scala a Pioli. Una scala a pioli imbullonata a una parete sale fino al ponte superiore (area 13a). Un orog senza vita che indossa un'armatura completa penzola a testa in giù dalla scala.

Casse. Un secondo orog senza vita che indossa un'armatura completa giace tra i frammenti di alcune casse di legno, con accanto la sua ascia bipenne. Sul fondo della stiva, restano cinque casse di legno intatte e cinque forzieri di legno custoditi sotto pesanti reti da carico.

Cuoco Morto. Il corridoio che conduce alle sezioni anteriori del ponte inferiore contiene un terzo orog morto, che indossa un grembiule macchiato di sangue e non porta alcuna armatura.

L'orog morto sulla scala a pioli è rimasto impigliato a causa di uno dei suoi stivali chiodati. Un personaggio può usare un'azione per staccare dalla scala il corpo penzolante. Un esame di tutti e tre gli orog rivela che i loro crani sono stati spaccati e che i loro cervelli sono stati risucchiati: i tipici segni dell'attacco di un mind flayer. L'orog con il grembiule giace davanti alla porta dell'area 13c.

Tesoro. L'equipaggio ha saccheggiato buona parte delle scorte alimentari prima di abbandonare la nave, lasciandosi dietro cinque forzieri del tesoro e cinque casse intatte (numerate di seguito per facilitare la gestione dei contenuti). I forzieri non suono chiusi a chiave e le loro serrature sono state forzate.

Il forziere 1 contiene 400 ma, 180 mo e tre braccialetti dorati (25 mo ciascuno). In mezzo alle monete, è nascosto anche un beholder in miniatura del diametro di 12,5 cm fatto di oro smaltato, con una perla nera come occhio centrale e dieci spinelli multicolori alle estremità dei suoi tentacoli oculari (2.500 mo).

Il forziere 2 contiene sei rotoli di seta elfica (50 mo ciascuno) e uno scrigno intarsiato con all'interno cinque statuette alte 7,5 cm. Ogni statuetta raffigura un tipo di drago metallico ed è fatta del metallo appropriato (250 mo per tutta la serie).

Il forziere 3 contiene sei fiale di polvere di stelle che irradiano un'aura magica di illusione se esaminate tramite un incantesimo *individuazione del magico*. Un incantesimo *identificare* o una magia simile rivela che la polvere possiede una proprietà magica particolare. Se una creatura si spruzza addosso la polvere, ottiene la capacità di lanciare l'incantesimo *sogno* una volta con un'azione (CD 15 del tiro salvezza dell'incantesimo), senza avere bisogno di alcuna componente.

Il forziere 4 contiene 320 mo e un sacchetto di seta contenente quattro palline blu, ognuna delle quali riproduce la proprietà magica di una *pozione di guarigione* quando viene ingerita.

Il forziere 5 contiene una serie di cinque calici di rame filigranati in argento (25 mo al pezzo), una collana di corallo nero (250 mo) e una mano elfica mummificata che porta alle dita due anelli d'oro tempestati di gemme (250 mo ciascuno).

Le casse dalla 1 alla 3 contengono delle razioni avvelenate. Se un personaggio ispeziona queste razioni ed effettua con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10, capisce che non sono buone da mangiare. Se una creatura ingerisce un boccone di razioni avvelenate, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti sarà avvelenata per 24 ore.

La cassa 4 contiene 60 giorni di razioni secche commestibili.

La cassa 5 è contrassegnata con il simbolo di uno gnomo sorridente circondato dalla scritta "INVENZIONI DI KRICKENHOF" in caratteri circensi e dentro vi sono tre invenzioni gnomesche impacchettate con molta cura: un bastone a molla (25 mo), uno schiacciapomodori a manovella (125 mo) e un elmetto con cinghia sormontato da un'elica di legno. Questo *elmo propulsore* è un oggetto meraviglioso non comune con cui soltanto un umanoide Piccolo può entrare in sintonia. L'elmo consente a chi lo indossa di usare un'azione per lanciare l'incantesimo *levitazione*, senza bisogno di componenti. L'elica sull'elmo gira e ronza sonoramente finché l'incantesimo non termina. Ogni volta che l'incantesimo termina, esiste una probabilità del 50 per cento che l'elmo esaurisca la sua magia e smetta di essere un oggetto magico.

13C. Cambusa e Sala Mensa

Questa stanza contiene un tavolo da pranzo, sei sgabelli e una piccola stufa di ferro. Le credenze create all'interno delle pareti sono state spalancate e i loro contenuti (stoviglie e utensili) sono stati rovesciati a terra.

Se un personaggio lancia un incantesimo *individuazione del magico* in questa cabina, rivela un'aura magica di invocazione che proviene dall'interno della parete tra questa stanza e l'area 13d.

Tesoro. Se i personaggi setacciano la cabina ed effettuano con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, notano un minuscolo foro alla base della parete che separa questa cabina dall'area 13d. A sessanta centimetri sopra questo foro, piantata nel muro, è visibile una *pietra parlante* (la pietra corrispondente si trova in possesso dell'orog primo ufficiale nell'area 2).

Se un personaggio rimuove la *pietra parlante* dalla parete, un criceto spaziale gigante in miniatura esce dal foro alla base della parete e sembra piuttosto seccato. Il criceto spaziale è simile in tutto e per tutto a un normale criceto. Possiede le statistiche di un **topo** ma è privo di attacchi (e vale 0 PE). Si è fatto una comoda tana all'interno delle pareti della nave, ma non costituisce alcun pericolo se viene disturbato. Un personaggio può fare amicizia con il criceto offrendogli del cibo.

13D. Cabina del Capitano

Pareti. Le pareti di resina sono scolpite e dipinte per assomigliare a tentacoli neri luccicanti che si intrecciano tra loro e stringono degli elfi urlanti nella loro morsa.

Cavalletto e Dipinti. Su un cavalletto di legno al centro della cabina, poggia una tela dipinta a metà che raffigura un pittoresco paesaggio alieno. Accanto al cavalletto, è stato collocato un tavolino carico di pennelli e vasi di

vernice. Cinque dipinti completati di altri paesaggi alieni sono appoggiati sul retro del cavalletto.

Sedia. Una sedia di legno sporca di sangue con delle manette di ferro fissate ai braccioli è custodita in un'alcova a prua. Una pozza di sangue viscoso si è coagulata sul pavimento attorno alla sedia.

Scomparto Segreto. Se un personaggio ispeziona la cabina alla ricerca di porte segrete ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, trova un piccolo portello montato tra le assi del pavimento. Il portello cela un piccolo scomparto che contiene il libro degli incantesimi del Capitano N'ghathrod.

N'ghathrod lega i prigionieri a questa sedia prima di divorarne il cervello. Una creatura ammanettata alla sedia può usare un'azione per tentare di scappare, ma per riuscirci deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 20.

Tesoro. Prima di essere trasformato in illithid dal processo noto come ceremorfosi, il Capitano N'ghathrod era un elfo navigante spaziale. Anche se non ricorda nulla della sua vita precedente, il mind flayer ha conservato la passione elfica per le bellezze celestiali. I dipinti, che raffigurano i mondi che N'ghathrod ha visitato, valgono 100 mo ciascuno.

Il libro degli incantesimi di N'ghathrod è rilegato in pelle e i suoi contenuti sono scritti in una scrittura simile al Braille. Il mind flayer usa i tentacoli per leggere il testo, che le altre creature possono decifrare con un incantesimo *comprensione dei linguaggi*. Il libro contiene tutti gli incantesimi che N'ghathrod ha preparato, più *animare morti*, *mano di Bigby* e *tentacoli neri di Evard*.

13e. Cabina di Tribordo dell'Equipaggio

Questa cabina contiene due file di cuccette a tre piani.

13f. Alloggi di Babordo dell'Equipaggio

Questa cabina è arredata come l'area 13e, ma contiene anche il cadavere di un orog che giace riverso sul pavimento. Un esame del cadavere rivela che il cranio è stato spaccato e il cervello è stato risucchiato. Ai piedi dell'orog giace un'ascia bipenne.

13g. Ponte

La porta del ponte è leggermente socchiusa. N'ghathrod, il mind flayer capitano, si trova in quest'area (vedi il riquadro "Il Capitano N'ghathrod"). Il ponte ha i tratti seguenti:

Oblò. Due oblò circolari convessi di cristallo trasparente del diametro di 2,7 metri si aprono sulle pareti, sorretti da intelaiature di bronzo.

Mappa Celestiale. Sul soffitto inclinato sono dipinte alcune costellazioni familiari e pianeti sconosciuti.

Solchi. Alcuni solchi al centro del pavimento suggeriscono che un tempo un mobile dovesse trovarsi in quel punto.

Se i personaggi esaminano i solchi ed effettuano con successo una prova di Intelligenza (Indagare), possono capire che i solchi erano concepiti per fissare al pavimento una poltrona o un oggetto simile a una sedia. I solchi coincidono con le gambe del timone spelljammer della nave, che ora si trova sul livello 23.

La mappa sul soffitto mostra il sole al suo centro, circondato da ellissi che rappresentano le orbite degli otto pianeti attorno ad esso: il roccioso Anadia; il gigante gassoso Coliar; Toril e il piccolo campo di asteroidi che orbita attorno ad esso, chiamato le Lacrime di Selûne; i mondi acquatici Karpri e Chandos; il velenoso pianeta con gli anelli, Glyth; il campo di asteroidi noto come il Giardino, tenuto assieme da un enorme vegetale e il pianeta H'catha, a forma di ruota. Oltre i pianeti, sono riconoscibili le costellazioni dello Spazio dei Reami, visibili nei cieli notturni di Toril in vari periodi dell'anno.

13h. Oh Capitano, Mio Capitano!

Il pavimento di quest'area è coperto di vetri infranti e salamoia, ciò che resta dei vasi che un tempo contenevano i cervelli in salamoia di vari umanoidi. Sulle pareti curve, sono visibili gli scaffali vuoti dove il Capitano N'ghathrod custodiva le sue scorte alimentari d'emergenza. Il mind flayer è stato costretto a mangiare i cervelli in salamoia dopo la fuga del suo equipaggio e ora, spinto dalla fame, è in cerca di cibo fresco.

14. Covo delle Melme

Questa caverna alta 3 metri è diventata la tana di una melma grigia Enorme (vedi "Melma Grigia Enorme" a pagina 244), che si annida nell'alcova più a nord, a destra dell'entrata. Se i personaggi hanno già combattuto con questa melma nell'area 12, la caverna è vuota.

15. Portale Verticale per il Livello 17

Da una pozza di melma profonda 60 cm, si ergono due pietre verticali alte 4,5 metri sormontate da un architrave, su cui è inciso il simbolo di una freccia. Le pietre verticali formano un portale magico (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una freccia o un quadrello da balestra viene scagliato tra le pietre verticali, il portale si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 14° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 8b del livello 17, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

16. Tunnel per il Livello 20

All'inizio del tunnel che scende verso il livello 20, si apre una caverna a forma di anello alta 5,4 metri, creata da un verme purpureo che Halaster eliminò molto tempo fa.

Conseguenze

I personaggi hanno un paio di motivi per tornare su questo livello dopo averlo esplorato:

- Se acquisiscono il filatterio del lich Ezzat, devono tornare nelle Caverne della Melma con il filatterio per ottenere le loro ricompense dal marid nell'area 1c o dal dao nell'area 11b. Quando consegnano il filatterio a un genio, si fanno automaticamente nemico l'altro genio.
- Se i personaggi hanno recuperato il timone spelljammer rubato da Halaster, possono riportarlo sulla *Saccheggiatrice* e usare un incantesimo *desiderio* per portare il vascello fuori da Sottomonte.

Il livello non cambia in modo rilevante in assenza dei personaggi, almeno in tempi brevi. Se Ichthyglug o Jarûk sono stati liberati, Halaster potrebbe intrappolare un efreeti su questo livello e metterlo in competizione con il genio a cui è stato negato il filatterio di Ezzat, imprigionando il nuovo arrivato in una caverna adatta alla sua natura.



Livello 20: Le Caverne della Pietra Runica

Le Caverne della Pietra Runica sono concepite per quattro avventurieri di 16° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare a metà strada per il 17° livello. Questo livello presenta ai personaggi un possibile alleato molto potente nella lotta contro Halaster... oppure un nemico la cui distruzione potrebbe porli nelle grazie del Mago Folle.

Cosa Si Annida Qui?

La Pietra Runica è un grosso cristallo magico creato da Halaster Blackcloak e incastonato in cima a un'enorme stalagmite cava che si innalza al centro della caverna principale di questo livello. La guglia funge da rifugio per un lich di nome Ezzat, un nemico di vecchia data di Halaster.

Nel tentativo di distruggere Ezzat, Halaster ha creato una legione di golem di pietra con le sue fattezze, collocando all'interno di ogni golem un frammento della Pietra Runica per dotarli di intelligenza e personalità. Quando Ezzat ha appreso cosa aveva in mente Halaster, ha innalzato una serie di interdizioni attorno alla torre stalagmite per impedire ai costrutti di assalirla. Questa contromossa ha indotto Halaster ad abbandonare i suoi golem e a smettere di crearne altri.

Il Lich Ezzat

Ezzat è ossessionato dall'idea di distruggere Halaster e di usurpare il suo controllo di Sottomonte. Man mano che questa mania e questa sete di potere si intensificano, il lich diventa sempre più simile allo stesso Halaster.

Se i personaggi distruggono Ezzat e rinvengono il suo filatterio, si guadagnano il favore di Halaster. Se invece si alleano con il lich, si assicurano l'inimicizia di Halaster.

Simulacri Pietrosi

Halaster ha creato questi golem di pietra a sua immagine e somiglianza, usando dei frammenti della Pietra Runica per dotarli di un minimo di intelligenza, poi li ha sguinzagliati per questo livello. Questi golem alti 3 metri, chiamati Simulacri Pietrosi, venerano il Mago Folle come un dio e considerano la Pietra Runica il suo occhio in questo dominio oscuro. Ai Simulacri Pietrosi non piace che un lich si sia rifugiato nella torre stalagmite, ma a causa delle interdizioni di Ezzat posso fare ben poco al riguardo.

Tranne dove specificato diversamente, un Simulacro Pietroso usa le statistiche di un **golem di pietra**, con le modifiche seguenti:

- Un Simulacro Pietroso possiede punteggi di Intelligenza e Carisma pari a 9.
- Capisce i linguaggi seguenti, ma non li parla: Abissale, Celestiale, Comune, Draconico, Elfico, Infernale, Nanico e Sottocomune. I Simulacri Pietrosi comunicano silenziosamente tra loro sbattendo le palpebre in rapide sequenze di segnali.

Mostri Erranti

Le emanazioni magiche della Pietra Runica attirano in questo livello le creature che vivono sottoterra come i bulette, gli elementali della terra, i vermi purpurei e gli xorn. I personaggi potrebbero anche imbattersi in una spedizione giunta su questo livello dalla Rocca Shadowdusk.

Spedizione Shadowdusk

Una squadra esplorativa è partita dalla Rocca Shadowdusk (il livello 22) per raccogliere alcuni frammenti della Pietra Runica. La squadra è composta da un **arcimago** umano caotico malvagio di nome Akarrth Shadowdusk, un **beholder** di nome Gz'zarp, due **grell** e due **nothic**. I grell e i nothic sono i servitori di Akarrth e il beholder è il suo volubile alleato.

I personaggi possono facilmente stipulare un accordo con Akarrth, ma ogni patto stretto con lui è destinato ad avere breve durata, dato che l'arcimago è pazzo.

Tesoro. Akarrth porta con sé una verga di legno con intarsi a forma di tentacoli che usa come focus arcano (10 mo) e un libro degli incantesimi rilegato in pelle di mind flayer che contiene tutti gli incantesimi da lui preparati.

Caverne della Pietra Runica

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 20. Le caverne e i tunnel sono generalmente umidi a causa dell'acqua che filtra dalle crepe sulle pareti e sul soffitto. Il lento gocciolio dell'acqua echeggia ovunque.

1. Simbolo Avvizzente

Ezzat ha tracciato un glifo sul pavimento alla fine del tunnel che scende dal livello 19, usando una versione modificata dell'incantesimo *simbolo*. Per notarlo, è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20. Il glifo, lanciato usando uno slot incantesimo di 9° livello, innesca l'effetto di morte (CD 20 del tiro salvezza) quando una creatura ci passa sopra. Dopo che l'effetto è stato innescato, una nube di teschi spettrali fluttua al di sopra dell'area su cui è stato tracciato il glifo.

2. Tana del Golem Folle

I personaggi che si avvicinano a questa caverna da una qualsiasi direzione sentono il rumore della pietra che cozza sulla pietra. La caverna ha un soffitto spiovente alto 15 metri e i tratti seguenti:

Costrutto. Un torreggiante ammasso animato di pietre scompagnate si erge in cima a un'altura naturale al centro della caverna, impegnato a demolire qualcosa a suon di pugni.

Forgia. All'interno di una parete, è stata scavata una forgia di pietra che non viene più accesa da secoli. Un'incudine di ferro arrugginita poggia sopra un piedistallo di granito alto 30 cm davanti alla forgia.

Il costrutto di pietre scompagnate era un tempo un golem di pietra alto 3 metri e creato a immagine e somiglianza di Halaster. Nella sua follia, si è attaccato addosso così tanti frammenti degli altri Simulacri Pietrosi da diventare un amalgama torreggiante alto più di 5 metri e composto di toraci, arti e teste di pietra tutti simili a parti del corpo del Mago Folle.

Se un personaggio si avvicina, nota che l'oggetto che viene distrutto dal golem folle è un altro golem di pietra che assomiglia ad Halaster. Anche se i personaggi intervengono rapidamente, il Simulacro Pietroso sarà già stato fatto a pezzi e non potrà essere salvato.

Mentre i personaggi osservano la scena per la prima volta, il golem folle rimuove il frammento di Pietra Runica dai resti polverizzati della sua ultima vittima e lo inghiotte, poi inizia ad attaccarsi al corpo i pezzi del golem distrutto. L'ingerimento della Pietra Runica consente al golem di ignorare il suo tratto Forma Immutabile e ripristina tutti i suoi punti ferita. I personaggi che interrompono il golem o lo attaccano si procurano la sua inimicizia. Altrimenti, il golem non si cura di loro.

Il golem pazzo è un **golem di pietra** con un grado di sfida pari a 12 (8.400 PE) e le modifiche seguenti:

- Il golem è Enorme e possiede 264 (23d12 + 115) punti ferita.
- Ogni suo attacco con schianto infligge 24 (4d8 + 6) danni contundenti se colpisce.
- Possiede punteggi di Intelligenza e Carisma pari a 9.
- Capisce i linguaggi seguenti ma non può parlare: Abissale, Celestiale, Comune, Draconico, Elfico, Infernale, Nanico e Sottocomune.

Il golem è troppo grosso per passare nei tunnel meno larghi di 3 metri. Senza istruzioni di altro tipo, rimane fermo nel punto in cui si trova e aspetta che un altro Simulacro Pietroso arrivi nell'area, poi lo attacca.

Tesoro

Se un personaggio ispeziona l'interno della forgia ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, trova una custodia per acciarino e pietra focaia ricoperta di fuliggine, che contiene una singola *biglia di forza*.

3. Paradiso Sommerso

Questa caverna ha un soffitto spiovente alto 9 metri ed è attraversata da un ampio crepaccio profondo 90 metri. Una cornice rocciosa corre attorno al crepaccio.

Dopo una discesa di 60 metri, il crepaccio sfocia nel soffitto di una vasta caverna che non compare sulla mappa 20. Questa caverna dall'aspetto alieno è alta 30 metri, lunga 360 metri e larga 240 metri e ha i tratti seguenti:

Luce. La caverna è illuminata da strati di muschio fosforescente che cresce sulle strane formazioni rocciose delle pareti. In questa zona, vivono anche dodici **scarabei di fuoco giganti** che si cibano principalmente di carogne e contribuiscono all'illuminazione.

Foresta di Funghi. Metà della caverna è una foresta di torreggianti zurkh, inframmezzati a funghibarile, cappelli azzurri e trillimac (vedi "Funghi" a pagina 59).

Lago. L'altra metà della caverna è occupata da un lago profondo 9 metri e alimentato da tre piccole cascate. Su alcuni isolotti rocciosi che emergono dal lago, sono visibili numerose capanne vuote (un insediamento abbandonato dei kuo-toa).

La foresta di funghi e il lago sotterraneo ospitano forme di vita selvatiche di ogni genere, dai pipistrelli ai pesci, fino agli insetti innocui. Per quei personaggi che raggiungono quest'area senza rischi, la caverna offre un rifugio sicuro e idilliaco dai molti pericoli di Sottomonte.

4. Colonia di Miconidi

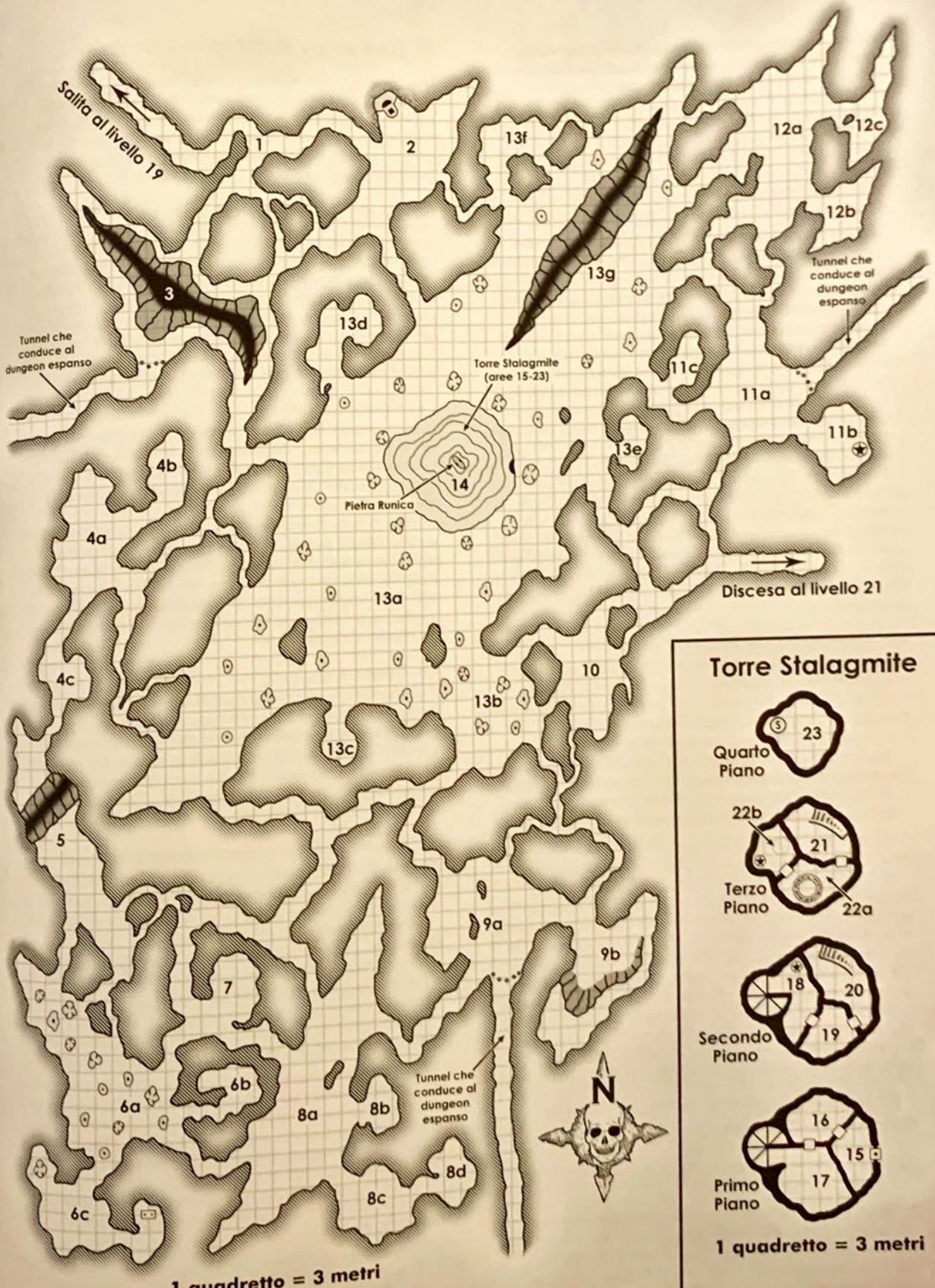
Una colonia di miconidi è riuscita a prosperare in quest'area, dato che i tunnel che conducono a queste caverne sono troppo stretti per far passare i Simulacri Pietrosi. Tuttavia, i miconidi devono fronteggiare di tanto in tanto l'attacco dei gargoyle.

I miconidi offrono cibo, acqua, riparo e un passaggio sicuro agli stranieri che attraversano il loro piccolo dominio.

4a. Caverna della Fusione

La maggior parte dei miconidi vive in questa caverna, il cui soffitto irregolare varia dai 4,5 ai 9 metri di altezza. Oltre a questo, la caverna ha i tratti seguenti:

Muschio. Un folto strato di muschio cresce sulle pareti e sul soffitto.


Salita al livello 19
1
2
13f
12a
12c
12b
3
13g
Tunnel che conduce al dungeon espanso
13d
Tunnel che conduce al dungeon espanso
Torre Stalagmite (aree 15-23)
11c
11a
11b
13e
4b
14
Pietra Runica
4a
Discesa al livello 21
13a
10
4c
13b
13c
5
9a
9b
7
6b
6a
8a
8b
Tunnel che conduce al dungeon espanso
8d
8c
6c
N
1 quadretto = 3 metri
Torre Stalagmite
S
23
Quarto Piano
22b
21
Terzo Piano
22a
18
20
19
Secondo Piano
16
15
17
Primo Piano
1 quadretto = 3 metri

Funghi. Il terreno soffice di quest'area ha consentito la crescita di una vera e propria foresta di funghi, che include funghibarile, timmask, lingue della follia e trillimac (vedi "Funghi" a pagina 59).

Insetti Giganti. Sei **millepiedi giganti** e quattro **scarabei di fuoco giganti** si aggirano tra i funghi.

Miconidi. L'alcova nord è quasi del tutto sgombra dal muschio e dai funghi ed è satura di nubi di spore. Dieci **miconidi germogli** e tredici **miconidi adulti** radunati in quest'area sono immersi in una profonda meditazione.

I millepiedi e gli scarabei di fuoco condividono questo delicato ecosistema con i miconidi e aiutano a controllare la crescita di funghi nelle caverne. La luce emessa dai carapaci degli scarabei di fuoco è l'unica fonte di illuminazione della caverna. Queste creature non sono sotto il controllo dei miconidi e combattono solo per difendersi.

I miconidi germogli formano un cerchio interno del diametro di 1,8 metri e gli adulti sono disposti attorno a loro in un cerchio protettivo più grande, del diametro di 3 metri. I miconidi usano la loro opzione di azione Spore Comunicanti per fondersi pacificamente gli uni con gli altri. Le creature che si avvicinano a meno di 3 metri dal cerchio esterno sono soggette all'effetto delle spore.

I personaggi che entrano in contatto telepatico con i miconidi sono accolti cordialmente. I miconidi si offrono di portare i visitatori dal loro sovrano (nell'area 4b) o di scortarli fino ai confini del loro dominio. Il popolo dei funghi resta beatamente all'oscuro del conflitto in corso al di fuori delle sue caverne, ma ha paura dei "giganti rocciosi" (i golem di pietra di Halaster) e dei "demoni rocciosi" (i gargoyle) che si annidano nelle caverne circostanti.

4b. Un Sovrano Amichevole

Pavimento Inclinato. Il pavimento della caverna sale leggermente, riducendo la sua distanza dal soffitto da 4,5 metri presso l'entrata a 3 metri presso l'estremità nord.

Funghi. Una distesa di funghi esotici copre il soffice terreno dell'area. Le pareti sono ricoperte di bucciaruvida (vedi "Funghi" a pagina 59).

Sovrano. Un **miconide sovrano** alto 2,7 metri si erge in fondo alla caverna. Il suo cappello fosforescente proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Quando non si fonde con i suoi sudditi, il miconide sovrano di nome Floot passa il tempo a coltivare funghi esotici e a fabbricare pozioni. Usando l'opzione di azione Spore Comunicanti per facilitare la comunicazione telepatica, Floot accoglie i personaggi nel suo dominio e offre loro due pozioni in dono (vedi "Tesoro" sotto). Floot non si aspetta niente in cambio, ma se i personaggi si offrono di contraccambiare, il sovrano li incoraggia a distruggere tutti i "demoni rocciosi" (i gargoyle) che incontrano, per il bene della colonia miconide.

Tesoro. Floot offre ai personaggi una *pozione di lettura della mente* e una *pozione di guarigione superiore*. Ogni pozione è custodita in un fiasco d'argilla e nascosta all'interno di un trillimac cavo (vedi "Funghi" a pagina 59).

4c. Quaggoth Servitori delle Spore

Guardie. Cinque **quaggoth servitori delle spore** sono radunati in quest'area.

Funghi. Le pareti sono ricoperte di bucciaruvida (vedi "Funghi" a pagina 59).

Le spore animanti del miconide sovrano hanno impartito ai cadaveri dei quaggoth una parvenza di vita. Finché sono in presenza di uno o più miconidi, i quaggoth servitori delle spore osservano tutte le creature con distacco e indifferenza ed evitano di attaccarle. Se però nei paraggi non c'è alcun miconide a controllarli, diventano ostili.

5. Baratro Ridacchiante

Un crepaccio largo 6 metri e profondo 21 metri si apre sul pavimento di questa caverna alta 6 metri. Dal fondo del baratro echeggia la risata di un vecchio, a intervalli di un minuto circa. Si tratta di un'illusione innocua, uno degli effetti regionali di Halaster Blackcloak (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311).

6. Tana del Signore delle Mummie

Queste caverne formano la tana di un duergar signore delle mummie di nome Gorka Tharn. I personaggi che lanciano incantesimi in queste aree o disturbano ciò che è contenuto nelle caverne risvegliano il signore delle mummie, consentendo alla creatura di mettere in gioco le sue azioni di tana e i suoi effetti regionali (vedi la sezione "Mummia" nel *Monster Manual*). Nella sua tana, il signore delle mummie ha un grado di sfida pari a 16 (15.000 PE).

6a. Fauci Zannute

Questa caverna alta 6 metri assomiglia a un paio di fauci irte di zanne a causa delle numerose stalattiti e stalagmiti. Le abbondanti formazioni rocciose rendono difficoltoso il passaggio alle creature grandi e ingombranti, quindi i Simulacri Pietrosi evitano quest'area.

Il lancio di un incantesimo di livello pari o superiore al 1° in questa caverna ha una probabilità percentuale di risvegliare il signore delle mummie pari al livello dell'incantesimo x 10. Se il signore delle mummie si sveglia, anche i duergar mummie nell'area 6b emergono dalla loro fossa comune ed escono da quell'area, per attaccare qualsiasi creatura si trovi nella tana del signore delle mummie.

6b. Fossa Comune

Il pavimento di terra compressa di questa caverna alta 3 metri è una tomba poco profonda che ospita i corpi di otto duergar **mummie** (i vecchi discepoli di Gorka Tharn). Le mummie emergono all'improvviso dal terreno e attaccano ogni creatura all'interno di quest'area. Se gli intrusi fuggono, le mummie li inseguono. Se le mummie si risvegliano, anche Gorka Tharn si risveglia.

6c. Cripta del Signore delle Mummie

Nicchie. Le nicchie scavate nelle pareti di questa umida caverna alta 6 metri contengono centinaia di teschi ammuffiti (di nani e di duergar), di cui alcuni sono caduti sul pavimento della caverna.

Santuario. Una piccola camera a est contiene un altare di pietra scheggiato, attorno a cui è accumulato un tesoro. La parete dietro l'altare è decorata con un murale sbiadito.

Alcova. Un'alcova a nordovest contiene una stalattite e una stalagmite centrali, ognuna alta 2,4 metri e ricoperta di disegni di serpenti e scorpioni tracciati con la fuliggine.

Chi ruba qualcosa dal tesoro intorno all'altare o tocca la stalagmite risveglia automaticamente Gorka Tharn. Inoltre, il lancio di un incantesimo di livello pari o superiore al 1° in questa caverna ha una probabilità percentuale di risvegliare il signore delle mummie pari al livello dell'incantesimo x 10.

Gorka Tharn era un duergar sacerdote di Laduguer, ora trasformato in un **signore delle mummie**, con le modifiche seguenti:

- Il signore delle mummie parla il Nanico e il Sottocomune.
- Ha preparato l'incantesimo *scolpire pietra* al posto di *divinazione*.
- Possiede le opzioni di azione Ingrandire e Invisibilità descritte di seguito.

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, la taglia del signore delle mummie aumenta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta. Finché è ingrandito, il signore delle mummie è Grande, raddoppia i suoi dadi per i danni con l'attacco Pugno di Putrefazione e dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Se il signore delle mummie non ha spazio a sufficienza per diventare Grande, raggiunge la massima taglia possibile nello spazio disponibile.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il signore delle mummie diventa magicamente invisibile finché non attacca, non lancia un incantesimo o non usa Ingrandire, o finché la sua concentrazione non è interrotta (come se si concentrasse su un incantesimo), fino a un massimo di 1 ora. Ogni oggetto che il signore delle mummie indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

La stalagmite nell'alcova nordovest è cava e funge da sarcofago di Gorka Tharn. Il signore delle mummie riposa nell'interno a forma di imbuto della stalagmite. Quando si risveglia, usa un incantesimo *scolpire pietra* per aprire un varco abbastanza grande da consentirgli di uscire. Distrugge ogni intruso che trova nella sua tana, poi torna nel sarcofago e si immerge di nuovo nel sonno.

In fondo alla cavità della stalagmite, quattro urne di argilla alte 30 cm contengono gli organi interni conservati di Gorka Tharn, incluso il cuore avvizzito del signore delle mummie. Soltanto distruggendo il cuore i personaggi possono impedire al signore delle mummie di sfruttare il suo Ringiovanimento. Il cuore è un oggetto Minuscolo con CA 5, 25 punti ferita e immunità a tutti i danni, tranne quelli da fuoco.

Altare di Pietra e Tesoro. L'altare è stato ricavato scolpendo un singolo blocco di granito e consacrato a Laduguer, il dio malvagio dei duergar. Il murale dipinto dietro l'altare mostra una figura avvolta nelle ombre che stringe tra le braccia un cumulo di gemme. Se un personaggio possiede un background appropriato o effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, conferma che il murale raffigura Laduguer.

Attorno all'altare, sono state accumulate 5.000 mr, 2.300 ma, 470 mo, cinque diamanti difettosi (100 mo ciascuno) e una teiera in electrum (25 mo). Tra gli oggetti preziosi, è custodito anche un martello da guerra arrugginito, che però si disintegra la prima volta che viene usato per colpire qualcosa di rigido.

7. Predatori della Cripta

Questa caverna alta 3,6 metri ospita sei **duergar**, tre maschi e tre femmine, saliti dal livello 21 per saccheggiare il santuario di Laduguer (area 6c). I maschi duergar si chiamano Klom Xornbane, Skrac Blackskull e Anchok Muzgardt. Le femmine duergar si chiamano Akith Xornbane (sorella di Klom), Garlynth Ironhead e Xarta Muzgardt (la sorella di Anchok). I duergar sono difficili da distinguere, dato che indossano tutti dei minacciosi elmi di ferro cilindrici con tanto di visiera.

Dopo avere superato di soppiatto i Simulacri Pietrosi e i gargoyle delle aree 8 e 9, questi duergar hanno iniziato da poco un riposo breve per ricaricare la loro Invisibilità quando i personaggi li incontrano per caso. I duergar, creature astiose e xenofobe, si ingrandiscono e li attaccano. Sono troppo testardi e determinati per ritirarsi o arrendersi.

Ogni duergar porta un sacchetto grigio che contiene 5 giorni di razioni e un grosso sacco vuoto per trasportare il bottino del santuario.

Se un personaggio interroga un duergar prigioniero ed effettua con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 20, apprende le informazioni seguenti:

- I duergar vivono nelle Miniere Profonde (un altro nome che sta a indicare il Livello Terminus), il livello immediatamente sottostante alle Caverne della Pietra Runica.
- Le Miniere Profonde sono controllate da Fazrian, un "gigante calvo, con la pelle verde, gli occhi scintillanti e le ali piumate bianche". Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 18, capisce dalla descrizione che Fazrian deve essere un planetar.
- I duergar sono giunti a saccheggiare un santuario di Laduguer situato su questo livello, per poi tornare alle Miniere Profonde per guadagnarsi il favore di Fazrian grazie al bottino. Sanno dove si trova il santuario (area 6c), ma non sanno nulla del signore delle mummie che lo sorveglia.

8. Creature di Pietra

Queste caverne sono sorvegliate da alcuni gargoyle e golem di pietra, oltre che da alcune brutte sorprese aggiunte da Halaster in persona.

8a. Gargoyle e Golem

Soffitto. Le pareti di questa caverna si restringono verso l'alto a formare un picco alto 9 metri.

Gargoyle. Sei **gargoyle** sono appollaiati su sporgenze nelle pareti a 6 metri d'altezza, tre all'estremità nord della caverna e tre all'estremità sud.

Golem. Due **golem di pietra** scolpiti per assomigliare ad Halaster (vedi "Simulacri Pietrosi" a pagina 253) montano la guardia al livello più basso della caverna. Uno è posizionato nei pressi del tunnel dell'area 9a, mentre l'altro è vicino al tunnel dell'area 6a.

I gargoyle sono al servizio di Halaster. Rimangono immobili finché non vengono attaccati o non scoppia un combattimento in quest'area, nel qual caso combattono come alleati dei golem di pietra.

I golem sono ostili nei confronti di qualsiasi creatura che non assomigli ad Halaster o a un gargoyle. Un personaggio camuffato da Halaster può effettuare una prova di Carisma (Inganno) contrapposta alla prova di Saggezza (Intuizione) dei golem, disponendo di vantaggio alla prova se il ritratto è particolarmente convincente. In caso di prova effettuata con successo, il golem non attacca quel personaggio a meno che quest'ultimo non lo attacchi.

8b. Fregio Naturale

I rigagnoli d'acqua che scorrono lungo la parete di fondo di quest'umida caverna alta 4,5 metri hanno eroso la pietra in modo spettacolare, creando un fregio naturale che sembra un umano chinato in avanti per raccogliere un bastone mentre un grande drago blu lo attacca alle spalle. Halaster ha contribuito alla scultura naturale aggiungendo il bastone, che ha creato plasmando la roccia.

8c. Tentacoli d'Acido

I gargoyle e i golem dell'area 8a non entrano in questa caverna vuota dal rozzo soffitto a cupola alto 4,5 metri. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione che avvolge tutta la caverna, l'effetto di una trappola magica collocata qui da Halaster.

Quando una o più creature arrivano al centro della caverna, dei tentacoli lunghi 4,5 metri e fatti di acido si protendono magicamente dal pavimento, dalle pareti e

dal soffitto. Una creatura che entra per la prima volta nella caverna di tentacoli o vi inizia il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da acido ed è afferrata da un tentacolo (CD 22 per sfuggire). Se una creatura inizia il suo turno afferrata da un tentacolo, subisce automaticamente 10 (3d6) danni da acido.

I tentacoli non possono essere danneggiati e *dissolvi magie* non ha effetto su di loro. Scompaiono quando tutte le creature hanno lasciato la caverna. Se qualcuno pronuncia a voce alta le parole "Halaster, salvaci!" in Comune, i tentacoli scompaiono e la trappola non può più essere innescata per 1 ora.

8d. Haungharassk Dorato

Fanghiglia. Un sottile strato di fanghiglia ricopre le pareti e il pavimento di questa caverna alta 6 metri.

Funghi. Una chiazza di funghi luminescenti cresce sulla parete est.

Lumaca Gigante. Nella parte nord della caverna, si annida Haungharassk, una lumaca magica grande quanto un elefante, dal guscio d'oro scintillante.

Halaster ha collocato Haungharassk in quest'area, preparando la trappola nell'area 8c sia per confinare la creatura che per impedire agli altri di ucciderla. La lumaca gigante è una bestia Enorme senza allineamento con CA 6, 52 (7d12 + 7) punti ferita e una velocità base sul terreno e di scalare pari a 3 metri. Può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica. I suoi punteggi di caratteristica sono i seguenti: Forza 20, Destrezza 3, Costituzione 13, Intelligenza 3, Saggezza 10, Carisma 3. Non possiede attacchi e non può parlare. Mezzo chilo di sale versato sulla pelle della lumaca infligge 1d6 danni da acido alla creatura.

Il bagliore dorato del guscio di Haungharassk è reso più intenso dalla presenza di venature di vero oro, che possono essere estratte dal guscio, ma solo quando la lumaca sarà morta (vedi "Tesoro" più sotto). L'uccisione della lumaca non fornisce alcun PE.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una potente aura magica di abiurazione attorno alla lumaca. Una creatura che usa un'azione per toccare la lumaca quando essa è in vita ottiene 6 punti ferita temporanei che durano 24 ore. Ogni creatura o oggetto che tocca la lumaca in vita ottiene anche i benefici di un incantesimo *rimuovi maledizione*. La lumaca perde queste proprietà magiche se muore.

I personaggi possono attirare Haungharassk dove vogliono dandole da mangiare piante, funghi o alghe. Una prova di Intelligenza (Natura) con CD 10 effettuata con successo consente a un personaggio di capire cosa preferisce mangiare la lumaca gigante.

La macchia di funghi fosforescenti ricresce magicamente ogni volta che viene colta. È la fonte di cibo primaria della lumaca. I funghi muoiono se vengono portati via da quest'area.

Tesoro. Se i personaggi uccidono Haungharassk, possono ricavare 50 kg d'oro dal guscio della lumaca con qualche ora di lavoro. L'oro vale 20.000 mo.

9. Verso il Portale

Queste remote caverne ospitano uno dei portali magici di Halaster, ma la strada che conduce al portale è strettamente sorvegliata dai suoi servitori.

9a. Simulacri Pietrosi Sentinelle

Due **golem di pietra** scolpiti per assomigliare ad Halaster (vedi "Simulacri Pietrosi" a pagina 253) si ergono a est delle due colonne rocciose che sorreggono il soffitto alto 6 metri di questa caverna, altrimenti vuota. I personaggi che entrano nell'area attraverso il tunnel a nordovest non possono vedere subito i golem a causa della copertura totale fornita dalle colonne rocciose.

I golem sono ostili nei confronti di qualsiasi creatura che non assomigli ad Halaster. Un personaggio camuffato da Halaster può effettuare una prova di Carisma (Inganno) contrapposta alla prova di Saggezza (Intuizione) dei golem, disponendo di vantaggio alla prova se il ritratto è particolarmente convincente. In caso di prova effettuata con successo, il golem non attacca quel personaggio a meno che quest'ultimo non lo attacchi.

9b. Portale Arcuato per il Livello 15

Detriti. Il pavimento di questa caverna alta 15 metri è disseminato di ciò che resta di una dozzina di gargoyle (un tempo i gargoyle facevano la guardia a questo portale, ma i Simulacri Pietrosi li hanno distrutti).

Arco. Una rampa corre lungo la parete sud fino a raggiungere una cornice alta 6 metri. Nella parete all'estremità ovest della cornice, è incassato un arco di pietra.

L'arco è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), composto dai cento pezzi di un mosaico di pietra, ognuno dei quali pesa 5 kg. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- È possibile rimuovere soltanto un pezzo di arco alla volta. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela che uno dei pezzi (da determinare casualmente) è magico. Quando quel pezzo viene rimosso dall'arco, il pezzo scompare e il portale si apre per 1 minuto. Quando il portale si richiude, il pezzo rimosso dall'arco ricompare magicamente al suo posto e un pezzo diverso diventa magico. Sarà necessario rimuovere quel nuovo pezzo per riaprire il portale.
- Se dall'arco viene rimosso il pezzo sbagliato, un **beholder** compare magicamente in uno spazio libero entro 18 metri dall'arco e attacca ogni creatura che sia in grado di vedere. Il beholder scompare quando viene ucciso o dopo 1 minuto. Quando il beholder scompare, il pezzo che era stato rimosso dall'arco ricompare magicamente al suo posto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 13° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 15 del livello 15, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Pezzo del Puzzle. Sulla cornice accanto all'arco, impossibile da vedere dal fondo della caverna, giace un pezzo di pietra liscia del peso di 12,5 kg, scolpito a forma di un pezzo di puzzle e con una parte di un'immagine sconosciuta dipinta su un lato. Questa pietra è il pezzo mancante del puzzle nell'area 10.

10. Il Puzzle del Mago Folle

Incavo. Un incavo rettangolare profondo 10 cm, largo 2,4 metri e lungo 3 metri è stato scavato nel pavimento di questa caverna alta 6 metri.

Pezzi del Puzzle. Numerose pietre scolpite e dipinte sono state accumulate vicino alla parete sud.

Il cumulo è composto da novantanove frammenti di pietra, ognuno del peso di 12,5 kg e scolpito a forma di un pezzo di puzzle. Tutti assieme i pezzi formano un'immagine di Halaster che ride con la testa reclinata all'indietro mentre cavalca un grande drago blu. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, un personaggio può ricomporre tutti i pezzi del puzzle con 1 ora di lavoro. Se gli altri personaggi lo aiutano, il personaggio dispone di vantaggio alla prova, ma il tempo per completare il puzzle non viene ridotto. Quando tutti i pezzi sono stati collocati, i personaggi scoprono che ne manca uno (che si trova nell'area 9b).

Quando tutti i cento pezzi del puzzle sono stati collocati nella posizione giusta all'interno dell'incavo rettangolare sul pavimento, una runa antica compare al di sopra di esso e bersaglia una creatura casuale nella caverna (vedi "Rune Antiche" a pagina 12). Il DM pesca una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B) per determinare quale runa appare.

11. Strane Magie

Halaster ha riempito queste caverne di effetti magici concepiti per confondere gli avventurieri.

11a. L'Ora del Martello

Scintille. Questa caverna alta 6 metri è illuminata fiocamente da dozzine di minuscole scintille luminose tintinnanti che volano nell'aria come falene.

Golem. Un **golem di pietra** dotato di mazzuoli di pietra al posto delle mani cerca invano di colpire le luci.

Il golem dalle mani di martello è stato scolpito per assomigliare ad Halaster (vedi "Simulacri Pietrosi" a pagina 253) ed è ostile nei confronti di ogni creatura che non assomigli al Mago Folle. Quando il golem colpisce una creatura con una dei suoi mazzuoli, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti sarà stordita fino alla fine del suo turno successivo.

Un personaggio camuffato da Halaster può effettuare una prova di Carisma (Inganno) contrapposta alla prova di Saggezza (Intuizione) del golem, disponendo di vantaggio alla prova se il ritratto è particolarmente convincente. In caso di prova effettuata con successo, il golem è indifferente nei confronti di quel personaggio.

Le scintille di luce magica sono innocue, ma sono attratte dal movimento e turbinano attorno alle creature che attraversano la caverna. Le luci non possono essere dissolte, ma sono soppresse se si trovano nell'area di un incantesimo *campo anti-magia* o di un effetto simile.

11b. Statua della Trasformazione

Questa caverna termina in un vicolo cieco e ha un soffitto a cupola alto 4,5 metri. Una statua alta 1,5 metri si erge su un piedistallo di granito alto 60 cm nei pressi della parete est. La statua sembra molto antica e raffigura una donna incappucciata che protende le mani a coppa davanti a sé. Una parte della testa della statua si è rotta e sulla parte spezzata ora crescono dei funghi velenosi bianchi e spugnosi.

La statua è un oggetto Medio con CA 17, 30 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno ad essa. Ogni volta che un oggetto non magico del peso pari o inferiore a 5 kg viene collocato nelle mani a coppa della statua, si trasforma in un oggetto diverso, da determinare tirando i dadi percentuali e consultando la tabella "Trasformazione dell'Oggetto". La statua smette di essere magica se perde più della metà dei suoi punti ferita.

Trasformazione dell'Oggetto

d100	Nuovo Oggetto
01–15	Blocco di sapone (125 grammi)
16–25	Otre pieno d'acqua (2,5 kg)
26–40	Pesce morto e putrefatto (1 kg)
41–55	Pezzo di formaggio ammuffito (125 grammi)
56–70	Polpettone di uccello stigeo (0,5 kg) servito caldo
71–80	Sacchetto di 20 triboli (1 kg)
81–90	Scodella d'argilla con 20 prugne candite (0,5 kg)
91–00	Bambola magica di Halaster (0,5 kg) che dice qualcosa ogni volta che viene stretta

Ogni volta che un oggetto viene rimosso dalle mani a coppa della statua, esiste una probabilità del 20 per cento che i funghi velenosi bianchi che crescono sulla testa infranta della statua diffondano una nube di spore lattiginose. La nube riempie una sfera con raggio di 6 metri centrato sulla statua e dura 1 minuto. Se una creatura inizia il suo turno nella nube, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti contrarrà una malattia chiamata infermità accecante, che dura finché non viene curata con un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia analoga. La mente della creatura malata è scossa dal dolore e i suoi occhi diventano lattiginosi. Finché la malattia non viene curata, la creatura è accecata e subisce svantaggio alle prove di Saggezza e ai tiri salvezza su Saggezza.

La luce del sole o qualsiasi effetto che infligga danni da fuoco o danni radiosi distrugge i funghi velenosi.

11c. Oracolo Inaffidabile

Sulla parete est di questa caverna alta 3 metri e vuota, è stato inciso un gigantesco punto interrogativo. Se qualcuno pone una domanda in questa caverna, una voce sussurrante fornisce una risposta da determinare tirando i dadi percentuali e consultando la tabella "Risposte dell'Oracolo".

Risposte dell'Oracolo

d100	Risposta
01–25	"Basta risposte oggi! Tornate domani." Poi l'oracolo smette di funzionare per 24 ore.
26–40	"Conosci già la risposta."
41–65	"Ah, uno dei grandi misteri della vita."
66–80	"Puoi riformulare la domanda, per favore?"
81–00	"Rimani in attesa, grazie." Questa risposta è seguita da 1d10 minuti di musica strumentale, nel corso dei quali l'oracolo non risponde ad altre domande. Quando la musica termina, il DM tira di nuovo su questa tabella.

12. Vecchia Tana dei Behir

Una coppia di behir un tempo occupava questo angolo del dungeon, ma i Simulacri Pietrosi li hanno uccisi.

12a. Ossa e Pietre

Superfici Irregolari. Il soffitto e il pavimento della caverna sono fatti di rocce aguzze e irregolari e la distanza che li separa può variare dai 3 ai 9 metri.

Pareti Annerite. Le pareti sono coperte di segni di bruciature (generate dai fulmini dei behir).

Scheletri. Gli scheletri di due enormi rettili dalle molte zampe (i behir) giacciono al centro della caverna, circondati da uno strato di scaglie blu luccicanti.

Statua in Frantumi. I detriti di quella che un tempo doveva essere una grande statua giacciono sparpagliati attorno agli scheletri.

I behir sono stati massacrati di pugni dai golem di pietra di Halaster, ma le ossa e i teschi sono per buona parte intatti.

Uno dei golem di pietra di Halaster è andato distrutto nel corso dello scontro. Tra i suoi arti spezzati e altri frammenti irriconoscibili, i personaggi possono trovare la metà destra della testa spezzata del golem. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di illusione attorno a quel frammento di testa. La prima volta che un personaggio si avvicina a 3 metri dalla testa, la fonte dell'aura diventa apparente e l'incantesimo *bocca magica* lanciato su di essa recita, con la voce di Ezzat in Comune:

Sempre più giù, verso l'ignoto
Attende la rovina del folle;
Tra qui e laggiù, le lacrime del cielo.
Il male bussa alla porta del Reame Remoto.

12b. Caverna del Tesoro

Questa caverna contiene il tesoro lasciato dai behir.

Tesoro. Il tesoro dei behir, ormai incustodito, è composto da 12.000 mr, 5.450 ma, 1.825 mo, quattro granati (100 mo ciascuno), un diadema funerario nanico in mithral tempestato di quattro acquemarine (2.500 mo) e una *campana dell'apertura*.

12c. Colonna di Occhi

Una colonna di roccia naturale si erge accanto all'entrata di questa caverna. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di evocazione che circonda la colonna. Ogni volta che una creatura arriva entro 3 metri dalla colonna, dozzine di occhi sulla sua superficie si spalancano e fissano in tutte le direzioni. Gli occhi seguono le creature che oltrepassano la colonna, ma sono solo effetti magici innocui creati da Halaster. Lanciando *dissolvi magie* sulla colonna, gli occhi vengono rimossi permanentemente.

La caverna un tempo fungeva da dispensa per i behir ed è disseminata delle ossa delle loro vittime passate: sfortunati avventurieri, duergar, drow, quaggoth, manti assassini, mantiscuri, orrori uncinati e umber hulk. Tra queste ossa non c'è nulla di valore.

13. Caverne della Pietra Runica

Da questa immensa caverna centrale (area 13a) si diramano varie caverne più piccole (le aree dalla 13b alla 13f). Un vento ululante echeggia in tutta quest'area, proveniente da un vasto baratro (area 13g).

13a. Caverna Principale

I personaggi vedono una luce azzurra e biancastra che brilla davanti a loro quando si avvicinano a questa caverna, che ha i tratti seguenti:

Pietra Runica. La caverna è illuminata da una losanga circolare di cristallo del diametro di 3 metri (la Pietra Runica) incastonata in cima a una stalagmite alta 36 metri.

Stalattiti. Le pareti della caverna si inclinano man mano che salgono, fino a formare un soffitto curvo alto 60 metri e disseminato di stalattiti lunghe tra i 3 e i 4,5 metri. Una stalattite lunga 18 metri pende direttamente sopra la torre stalagmite e la sua punta arriva a 3 metri sopra la Pietra Runica scintillante.

Stalagmiti. Il pavimento della caverna è pianeggiante e disseminato di stalagmiti alte tra i 3 e i 4,5 metri.

Ogni volta che i personaggi visitano quest'area, esiste una probabilità del 25 per cento che Halaster si colleghi alla Pietra Runica e la usi per spiare la caverna principale. Se vede i personaggi e ha qualche motivo per volerli morti, Halaster può lanciare contro di loro degli incantesimi con gittata sufficientemente lunga attraverso la Pietra Runica, tra cui *catena di fulmini*, *mano di Bigby*, *palla di fuoco* e *sciame di meteore*, quando se ne presenta l'opportunità. Vedi l'area 14 per ulteriori informazioni sulla Pietra Runica.

13b. Gargoyle Scrutatori

Questa caverna laterale ha un pavimento irregolare e un soffitto alto 15 metri, disseminati di stalattiti e stalagmiti. Tre **gargoyle** sono appollaiati in cima ad altrettante stalagmiti alte 3 metri. Questi servitori di Halaster osservano e ascoltano la Pietra Runica, in attesa di nuovi ordini dal loro signore e padrone. I gargoyle attaccano qualsiasi gruppo di creature che sia loro inferiore numericamente, ma evitano i Simulacri Pietrosi.

13c. Caverna Ammuffita

L'acqua che gocciola dal soffitto cade sul pavimento ricoperto di uno spesso strato di muffa grigia. La muffa è commestibile, ma non nutriente.

13d. Carcassa Putrefatta dello Xorn

Nugoli di topi e parassiti stanno rosicchiando la carcassa putrefatta di uno xorn che giace in fondo a questa caverna. Sette giorni fa, lo xorn si è imbattuto nel golem dell'area 2 ed è rimasto mortalmente ferito nello scontro. Si è rifugiato in questa caverna ed è morto quaggiù.

Tesoro. Se squarciata, la carcassa dello xorn rivela un *anello della vista a raggi X* impossibile da digerire e un topazio bitorzoluto semidigerito (50 mo).

13e. Vecchio Accampamento

Un cerchio di pietre annerite dal fuoco lungo la parete nord di questa caverna alta 3 metri è tutto ciò che resta di un accampamento abbandonato da tempo. Qualcuno ha usato un coltello per incidere il seguente avvertimento, in Nanico, sulla parete est: "Il Mago Folle ci osserva. La Pietra Runica è il suo occhio!"

13f. Testa di Halaster

Sul pavimento di questa caverna alta 3 metri e altrimenti vuota, giace una testa di pietra di grosse dimensioni con le fattezze di Halaster Blackcloak. La testa di pietra apparteneva un tempo a un Simulacro Pietroso cannibalizzato dal golem rinnegato dell'area 2.

13g. Baratro Ventoso

Un vento urlante della velocità di 90 km orari sale e soffia da questo baratro profondo 90 metri. Il vento è un effetto magico creato da Halaster e, nelle immediate vicinanze del baratro, è abbastanza forte da estinguere le torce e le altre fiamme scoperte di natura non magica.

Il baratro offre appigli in abbondanza e può essere scalato facilmente. I personaggi che scendono sul fondo scoprono che è composto da rocce acuminate irregolari ed è disseminato dei frantumi di vari golem di pietra (gettati nel baratro dal golem folle dell'area 2), di quattro gargoyle fatti a pezzi e delle ossa di un nano (un minatore che scivolò e cadde nel baratro oltre un secolo fa). Il piccone del minatore giace accanto alle ossa.

14. La Pietra Runica

La punta della stalagmite gigante al centro dell'area 13a è attraversata da un grosso foro. All'interno di questo foro è incastonata una losanga circolare di cristallo bianco semitrasparente del diametro di 3 metri, chiamata Pietra Runica. Il cristallo irradia luce intensa bianco-azzurra in un raggio di 36 metri e luce fioca per altri 36 metri. Al suo interno fluttua la runa rossa fiammante di Halaster.

La Pietra Runica è un oggetto Grande con CA 10, 90 punti ferita, immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici con armi non di adamantio e immunità ai danni psichici e da veleno. Purché abbia almeno 1 punto ferita, il cristallo può ripararsi magicamente, recuperando 10 (3d6) punti ferita ogni ora.

Con un'azione, Halaster può stabilire un legame magico con la Pietra Runica da un qualsiasi punto di Sottomonte, purché il cristallo non sia stato distrutto. Questo legame gli consente di vedere, parlare e lanciare incantesimi attraverso la Pietra Runica, come se si trovasse nel suo spazio. Gli incantesimi che lancia attraverso la Pietra Runica sembrano avere origine nella runa che compare al suo interno. Halaster può porre fine al legame in qualsiasi momento (nessuna azione richiesta).

Quando Halaster è collegato alla Pietra Runica, la luce di quest'ultima cambia da bianco-azzurra a rosso-arancione e la runa di Halaster passa dal rosso intenso al viola fluorescente. L'intensità e il raggio della luce non cambiano.

Frammenti di Pietra Runica

La superficie della Pietra Runica è aspra e scheggiata. Ogni 12 ore, un frammento grande quanto un sassolino si stacca dalla Pietra Runica e cade sul pavimento della caverna, anche se la Pietra Runica non sembra mai rimpicciolirsi, pur perdendo questi frammenti. Un frammento staccato rimane magico, ma non emana più luce. Si ferma a 1d4 x 3 metri dalla base della stalagmite.

Il compagno pseudodrago di Ezzat, Ipses, raccoglie i frammenti di Pietra Runica quando va a caccia di cibo nei pressi della stalagmite, ma di tanto in tanto gliene sfugge qualcuno. Se un personaggio esamina il pavimento della caverna attorno alla guglia con un incantesimo *individuazione del magico*, trova 1d4 frammenti. Senza tali aiuti magici, un personaggio può trovare un frammento dopo 1 ora di ricerca ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20.

Halaster ha scoperto un processo che gli permette di innestare i frammenti della Pietra Runica nei costrutti per impartire loro una certa misura di intelligenza e di personalità. Questi frammenti potrebbero avere anche altre proprietà magiche, a discrezione del DM.

La consegna di un frammento di Pietra Runica a Jalester Silvermane a Waterdeep completa una missione (vedi "Recuperare un Frammento di Pietra Runica" a pagina 9).

Catturare Ipses

Quei personaggi che rimangono in agguato nei pressi della torre stalagmite abbastanza a lungo possono vedere Ezzat aprire la porta esterna per liberare il suo pseudodrago Ipses (vedi l'area 17). Il lich rimane sulla soglia mentre Ipses dà la caccia ai parassiti e raccoglie i frammenti di Pietra Runica che trova nella caverna circostante. Quando lo pseudodrago ha mangiato e ha sbrigato il suo compito, fa ritorno alla torre. Ezzat e Ipses si ritirano all'interno della torre e la porta si richiude alle loro spalle con tanto di scatto della serratura.

È da molto tempo che Ipses non mangia del buon cibo e non sa resistere a un'offerta di frutta, dolci, formaggio o altre prelibatezze. Se lo pseudodrago si smarrisce nella caverna, Ezzat chiude la torre a chiave e va a cercarlo. Se i personaggi catturano Ipses, possono usarlo come ostaggio per strappare informazioni a Ezzat a discrezione del DM (vedi "Interpretare Ezzat" a pagina 262, per ulteriori informazioni).

Pur di riavere lo pseudodrago sano e salvo, il lich si offre di cedere le pozioni nell'area 20. Se i personaggi chiedono ancora di più, Ezzat offre loro quello che afferma essere un *bastone del gelo*. Se l'accordo è stretto, il bastone senziente (vedi l'area 16) rivela la sua vera natura e attacca i rapitori di Ipses non appena lo pseudodrago è tratto in salvo.

Torre Stalagmite

La torre stalagmite al centro della caverna principale è alta 36 metri e contiene delle camere scavate all'interno dei due terzi inferiori della sua altezza. Queste aree scavate hanno pareti esterne spesse 90 cm, pareti interne spesse 60 cm e pavimenti spessi 90 cm, tutti ricavati nella roccia viva. Tutti i soffitti all'interno della torre sono alti 6 metri. La superficie esterna della stalagmite offre numerosi appigli e sporgenze e può essere scalata effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

La torre stalagmite è resistente ai danni, nonché alle magie che tentano di alterare la sua forma (come l'incantesimo *scolpire pietra*) o di creare aperture attraverso di essa (come un incantesimo *passapareti* o un *buco portatile*). Una creatura può uscire dalla torre usando la magia, ma la torre impedisce di entrare al suo interno in modo analogo. Gli incantesimi come *porta dimensionale* o *teletrasporto*, quindi, non possono essere usati per entrare nella torre e nessuno, ad eccezione di Ezzat, può evocare magicamente una creatura all'interno della torre.

Nessun costrutto può avvicinarsi a meno di 3 metri dalla stalagmite. Tali creature urtano quello che sembra un muro di forza inviolabile che circonda l'intera stalagmite e si estende anche sotto il pavimento della caverna.

15. Porta Esterna e Atrio

L'entrata della torre si trova sul lato est della stalagmite e costituisce l'unico accesso alla tana di Ezzat.

Porta Esterna

Bassorilievo. Il lato esterno della porta è decorato con la scultura in bassorilievo di un teschio umanoide con uno zaffiro nero incastonato in ognuna delle orbite.

Nessuno è Benvenuto. Sull'architrave della porta sono incise le parole "ANDATE VIA!" in Comune.

Allarme. Un incantesimo *allarme* avverte silenziosamente Ezzat se una qualsiasi creatura al di fuori di lui apre la porta.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una potente aura magica di abiurazione attorno a ogni zaffiro. Un esame ravvicinato rivela l'immagine di un minuscolo ragno nero inciso su ognuna delle gemme. Due drow **vampiri** sono intrappolati nelle gemme e saranno liberati magicamente la prima volta che una creatura diversa da

Ezzat aprirà la porta o staccherà dalle orbite una delle gemme. Ogni vampiro compare inizialmente come nube di nebbia, poi usa il suo primo turno in combattimento per riassumere la sua vera forma. I nomi dei vampiri sono Sabatene Xilzzrin e Tebran Madannith e le loro casate furono distrutte molto tempo fa. Hanno trascorso gli ultimi cinquant'anni imprigionati da Ezzat e sono assetati di sangue.

Né Sabatene né Tebran possono entrare nella stalagmite senza l'invito di Ezzat, dato che la torre è la sua residenza. Essendo troppo lontani dalle loro tombe, i vampiri non hanno alcun posto dove andare se le loro forme fisiche vengono distrutte. Se un drow vampiro scende a 72 punti ferita o meno, tenta di fuggire anziché rischiare di essere distrutto. Sebbene abbiano dei nemici in comune e delle necessità simili, i due vampiri sono solo alleati di circostanza e nessuno dei due ha a cuore la sorte dell'altro.

Tesoro. Gli zaffiri neri (500 mo ciascuno) possono essere staccati dalla porta con un pugnale o uno strumento simile.

Atrio

Ad eccezione di un attaccapanni di legno nell'angolo nord, questa stanza è vuota.

16. Bastone Animato

Luce. La stanza è illuminata da candele di cera inserite su candelieri di pietra.

Mobili. Il centro della stanza è occupato da una sedia di legno rivolta verso un tavolino di legno, su cui è poggiata una plancia di gioco con alcune statuine dipinte.

Bastone. Accanto al tavolo fluttua un bastone lungo 1,5 metri e fatto di ghiaccio cesellato.

Ezzat ha animato un *bastone del gelo* e lo ha reso senziente. A seguito di queste alterazioni, il bastone è una creatura e non è più utilizzabile come oggetto magico.

Il bastone animato è un costrutto Medio con CA 17, 40 punti ferita, resistenza ai danni da freddo, immunità ai danni da veleno, una velocità di volare di 9 metri e la capacità di fluttuare. Possiede vista cieca in un raggio di 18 metri ed è cieco oltre quel raggio. L'allineamento del bastone è neutrale malvagio. Può parlare e capire il Comune. Possiede i punteggi di caratteristica seguenti: Forza 12, Destrezza 12, Costituzione 10, Intelligenza 18, Saggezza 14, Carisma 10. Se il bastone scende a 0 punti ferita, è distrutto.

Il bastone è amichevole nei confronti di Ezzat e Ipses (lo pseudodrago del lich) e ostile nei confronti di tutte le altre creature. Non si cura della propria incolumità e combatte senza pietà. Ezzat richiama il bastone, se la sua distruzione sembra imminente o se ha un buon motivo per negoziare con gli intrusi.

Il bastone può usare la sua azione per effettuare un attacco con arma da mischia contro una creatura entro 1,5 metri da lui: +5 al tiro per colpire; 7 (2d6) danni contundenti più 1 danno da freddo se colpisce.

Il bastone ha 10 cariche. Con un'azione, può spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare uno degli incantesimi seguenti (CD 12 del tiro salvezza): *cono di freddo* (5 cariche), *muro di ghiaccio* (4 cariche), *nube di nebbia* (1 carica) o *tempesta di ghiaccio* (4 cariche). Recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il bastone spende la sua ultima carica, si tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone si trasforma in acqua ed è distrutto.

Una creatura può afferrare il bastone che fluttua a mezz'aria effettuando con successo una prova di lotta contro il bastione; se la creatura afferra il bastone, la sua velocità non viene ridotta. Ogni creatura che riesce ad afferrare il bastone deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 12, altrimenti sarà affascinata dal bastone fintanto che continuerà ad afferrarlo. Finché la creatura è affascinata, il bastone può impartirle degli ordini ed essa farà del suo meglio per obbedire. La creatura può ripetere il tiro salvezza ogni volta che subisce danni e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura riesce a resistere al controllo del bastone, non può più esserne affascinata per 24 ore.

Se una creatura impugna il bastone e non è affascinata da esso, può usare un'azione per tentare di spezzare il bastone sul ginocchio o contro una superficie solida; ci riesce se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 17. Se il bastone viene spezzato in questo modo, è distrutto.

Tesoro

Il gioco sul tavolo è chiamato Coroniir, più comunemente noto come le corone. È un gioco di strategia simile agli scacchi e consente a due giocatori di inscenare una battaglia delle Guerre delle Corone tra due elfi coronal. Il gioco include un tabellone in legno di quercia verniciato e delle statuine di legno dipinte, pesa 2,5 kg e vale 250 mo intatto. Il tabellone funge anche da custodia per le statuine.

La posizione delle statuine sul tabellone sembra indicare che sia in corso una partita. Il bastone aspetta che Ezzat faccia ritorno in modo da poter finire la partita. Attualmente, al lich mancano quattro mosse per vincere. Il bastone muove i suoi pezzi da solo.

Interpretare Ezzat

Ezzat era un mago a cui fu offerta l'opportunità di diventare un apprendista di Halaster. Un sacerdote umano di allineamento buono lo sconsigliò di seguire quel sentiero malvagio, ma quando il sacerdote suo amico morì di vecchiaia, Ezzat divenne un lich per evitare una sorte analoga e sviluppò l'ossessione di trovare non solo un modo per distruggere Halaster, ma anche per ottenere il controllo di Sottomonte.

Ezzat è un lich che parla il Comune, il Draconico, l'Elfico, il Nanico, il Silvano e il Sottocomune. Ha intenzione di distruggere Halaster non appena si sentirà pronto a farlo, ma fino ad allora preferisce non essere disturbato. Se i personaggi gli chiedono aiuto per distruggere Halaster, il lich condivide con loro ciò che sa sul Mago Folle, ma si rifiuta di aiutarli in altri modi. Si presume che Ezzat conosca tutte le informazioni relative ad Halaster contenute nell'appendice A, incluse le azioni di tana e gli effetti regionali del Mago Folle, ma non le sue statistiche.

Se i personaggi sembrano intenzionati a distruggere Ezzat, il lich li accusa di essere gli strumenti inconsapevoli del Mago Folle e usa tutta la magia a sua disposizione per sbarazzarsi di loro. Vedi le aree 16 e 17 per ulteriori informazioni.

17. Studio del Lich

Il **lich** Ezzat trascorre buona parte del suo tempo in questa stanza polverosa e soffocata dalle ragnatele, immerso nella lettura di libri che dovrebbero fare luce sul modo in cui Halaster esercita il suo dominio su Sottomonte. Il compagno **pseudodrago** neutrale malvagio del lich, Ipses, è sempre a fianco del suo padrone.

Luce. La stanza è illuminata da dozzine di candele di cera appoggiate su candelieri o fissate su teschi, topi pietrificati e altri oggetti assortiti.

Libri. La stanza è ingombra di alte pile di libri, quasi tutti incrostati di polvere (vedi "Libri" più sotto).

Scrivania e Sedia. Un sentiero lasciato libero tra i libri conduce dalla porta fino a una scrivania e una sedia vecchie vicino alla parete est.
Scale. Una scala a chiocciola sale fino all'area 18.

Se i personaggi trovano il lich in questa stanza, vedi il riquadro "Interpretare Ezzat" per alcune indicazioni su come determinare la sua reazione. I personaggi non ottengono PE per la sconfitta di Ezzat, se non distruggono anche il filatterio del lich (situato nell'area 23).

Ezzat ha preparato l'incantesimo *gabbia di forza* invece di *spostamento planare* e indossa un *amuleto anti-individuazione e localizzazione* che lo nasconde dalle magie di divinazione e dai sensori di scrutamento.

Lo pseudodrago di Ezzat è egoista e non vuole condividere il suo padrone con degli sconosciuti. Il lich porta lo pseudodrago fuori dalla torre una volta al giorno per permettergli di andare a caccia di cibo e di setacciare il pavimento della caverna alla ricerca di frammenti della Pietra Runica (vedi "Catturare Ipses" a pagina 261).

A Ezzat piace la compagnia dello pseudodrago, ma non ha bisogno del suo aiuto in battaglia. Se ha inizio un combattimento, Ipses si posa sull'architrave della porta più vicina e cerca di non subire danni. La distruzione del suo padrone non lo preoccupa troppo, fintanto che il filatterio di Ezzat resta al sicuro nell'area 23. Ipses non tradirà mai volontariamente Ezzat rivelando l'ubicazione del filatterio.

Libri

Ezzat ha accumulato una vasta collezione di libri scritti da sedicenti esperti di Sottomonte. Molti volumi contengono informazioni di valore e veridicità discutibili. Il lich ha passato anni interi a discernere la verità dalle invenzioni, nel tentativo di capire perché nessuno abbia mai sfidato Halaster per il controllo del dungeon e in che modo Sottomonte cambi per assecondare i capricci del suo padrone.

Diario di Ezzat. Sulla scrivania è stato lasciato aperto un diario accanto a un pennino e a un calamaio. Questo è il diario di Ezzat, che contiene un sunto delle conoscenze ricavate dagli altri volumi. Se un personaggio legge il diario, apprende la storia di Sottomonte (vedi "Storia del Dungeon" a pagina 6) nonché il modo in cui il dungeon influenza la magia (vedi "Alterazioni alla Magia" a pagina 10). È grazie agli evoluti studi di questi argomenti che Ezzat è riuscito a innalzare delle difese magiche tanto potenti attorno alla sua torre.

Negli ultimi brani, Ezzat ipotizza che Jhesiyra Kestellharp, una dei sette apprendisti originali di Halaster, sia la chiave per assumere il controllo di Sottomonte (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). Il lich descrive come Jhesiyra sia stata imprigionata dal suo maestro, per poi fuggire durante la Piaga Magica, e di come abbia usato un incantesimo *desiderio* per fondersi con le pietre di Sottomonte e nascondersi da Halaster.

Ezzat crede che Jhesiyra possa influenzare Sottomonte in modi preclusi perfino ad Halaster e il lich vorrebbe tanto trovare un modo per contattarla. Nell'ultimo brano del diario, scrive di voler usare un *desiderio* (un incantesimo che ancora non conosce) per forgiare un'alleanza con Jhesiyra, sconfiggere Halaster e porre fine al dominio del Mago Folle su Sottomonte una volta per tutte. Ezzat non può sapere che Jhesiyra è oltre la portata di qualsiasi magia mortale.

Tesoro

Ezzat indossa un *amuleto anti-individuazione e localizzazione* e porta con sé una bacchetta d'ebano (25 mo) che usa come focus arcano.

18. Pianerottolo degli Gnomi

Un'alcova in cima a una scala a chiocciola che conduce a quest'area contiene una statua di pietra alta 1,8 metri, che raffigura tre gnomi sorridenti in precario equilibrio uno sulle spalle dell'altro.

19. Specchio Scrutatore di Ezzat

Uno specchio rettangolare largo 90 cm e alto 2,7 metri è appeso alla parete sud, rialzato di 15 cm dal pavimento. In cima alla cornice di pietra, è scolpito un bulbo oculare umano a grandezza naturale.

Ezzat usa lo specchio come focus del suo incantesimo *scrutare*. Quando lo specchio viene usato per scrutare Halaster, l'incantesimo sembra avere successo automaticamente, ma mostra una falsa immagine di Halaster che spazza il pavimento del dungeon con una scopa. Di tanto intanto l'immagine fa una pausa per salutare lo scrutatore, esibirsi in un balletto o impugnare la scopa a mo' di chitarra e fingere di suonare. Ezzat sa che questa visione è uno dei trucchi magici di Halaster e non tenta più di scrutare il Mago Folle da qui.

20. Laboratorio

Tavolo. Il centro della stanza è occupato da un tavolo di pietra ingombro di apparati alchemici decrepiti e bottiglie sporche di reagenti. Tra le cianfrusaglie del tavolo, c'è anche una scodella d'argilla che contiene dei frammenti di cristallo (vedi "Frammenti di Pietra Runica").
Armadietto. Uno stretto armadietto con le porte a vetri occupa l'angolo nordovest.
Scale. Una scalinata di pietra priva di ringhiere corre lungo la parete esterna e sale fino all'area 21.

La scodella contiene sei sassolini di cristallo, in realtà sei frammenti di Pietra Runica raccolti dallo pseudodrago Ipses (vedi l'area 14). Se i personaggi consegnano un frammento a Jalester Silvermane a Waterdeep, completano una missione (vedi "Recuperare un Frammento di Pietra Runica" a pagina 9).

Tesoro

Sulla mensola più alta dell'armadietto sono custodite due *pozioni di resistenza* (forza e fulmini). Gli altri scaffali sono carichi di componenti per incantesimi, tra cui due verghe biforcute in mithral (250 mo ciascuna), da usare come componenti materiali per l'incantesimo *spostamento planare* e in sintonia rispettivamente con il Piano Astrale e la Coltre Oscura. A Sottomonte servono a poco, date le restrizioni del dungeon alle magie di questo tipo.

21. Pianerottolo Illuminato

Un piccolo cristallo incastonato nel soffitto emette una luce simile alla fiamma di una candela. Se il cristallo viene rimosso dalla sua cavità, si spegne. Ad eccezione di questo, la stanza è vuota.

22. Stanze della Magia

Ezzat evoca le creature planari e parla con loro nell'area 22a e custodisce il suo libro degli incantesimi nell'area 22b.

22a. Cerchio Magico

Cerchio. Un cerchio di rune è stato tracciato sul pavimento.
Simbolo sulla Porta. Sulla porta dell'area 22b, è stato inciso un grande simbolo (il simbolo personale di Ezzat, che non compare da nessun'altra parte nella torre ed è puramente decorativo).

Se un personaggio esamina il cerchio ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 13, può determinare che conferisce lo stesso beneficio di un incantesimo *cerchio magico* che influenza i celestiali, gli elementali, i folletti e gli immondi simultaneamente. Il cerchio è permanente, ma se una qualsiasi parte di esso viene cancellata, perde la sua magia.

22B. Libro degli Incantesimi di Ezzat

Statua. Una stretta alcova contiene una statua dipinta di Ezzat alta 1,8 metri, che lo raffigura com'era in vita. La statua stringe al petto un tomo rilegato in cuoio (il libro degli incantesimi di Ezzat).

Porta Segreta. Sul soffitto è nascosta una botola segreta che conduce all'area 23 (vedi "Tappo di Pietra" più sotto).

La statua proietta un effetto di antipatia simile a quello creato da un incantesimo *antipatia/simpatia* (CD 20 del tiro salvezza) finché continua a impugnare il libro degli incantesimi. L'incantesimo influenza tutte le creature, ad eccezione di Ezzat, ed è inattivo quando il libro degli incantesimi è rimosso dalla statua.

Nessun incantesimo o effetto magico di altro tipo può spostare o danneggiare la statua, che è un oggetto Medio con CA 17, 33 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se la statua è distrutta, si sbriciola in polvere e un incantesimo *palla di fuoco ritardata* (CD 20 del tiro salvezza) detona immediatamente nel punto in cui si trovava.

Tappo di Pietra. La porta segreta sul soffitto è un tappo circolare di pietra a tenuta stagna del diametro di 2,4 metri. Se un personaggio esamina il soffitto attentamente, può notare la fessura tra le rocce effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Il tappo di pietra pesa 500 kg e i suoi bordi sono inclinati e smussati, per evitare che cada attraverso il foro. Può essere spinto verso l'alto con un incantesimo *telecinesi* o una magia simile oppure annientato interamente con un incantesimo *disintegrazione*. I personaggi con una Forza combinata pari o superiore a 34 possono spingere il tappo fuori dal foro, purché possano poggiare su una base solida di qualche tipo.

Tesoro. Il libro degli incantesimi di Ezzat pesa 6,5 kg e contiene tutti gli incantesimi preparati dal lich, più i seguenti: *allarme, blocca persone, bocca magica, carne in pietra, charme su persone, chiaroveggenza, comprensione dei linguaggi, cono di freddo, costrizione, fuorviare, imprigionare, labirinto, levitazione, mani brucianti, metamorfosi pura, muro di forza, muro prismatico, palla di fuoco ritardata, paura, ragnatela, regressione mentale, rimuovi maledizione, scassinare, sciame di meteore, serratura arcana, servitore inosservato, spostamento planare, telecinesi, tempesta di ghiaccio* e *tentacoli neri di Evard.*

23. Filatterio di Ezzat

Caverna del Lich. Questa stanza è stata costruita per sembrare una caverna naturale dal tetto a cupola alto 6 metri. Le pareti sono rivestite di centinaia di cristalli grandi quanto sassolini (i frammenti della Pietra Runica), che scintillano come tante stelle in presenza di una qualsiasi fonte di luce.

Demone. Una demone **marilith** si aggira per la stanza strisciando.

Filatterio. Uno scrigno di metallo decorato (il filatterio di Ezzat) giace al centro della stanza.

Ezzat ha recentemente evocato la marilith affinché sorvegli il suo filatterio. Un incantesimo *costrizione* lanciato dal lich costringe il demone a proteggere il filatterio dai furti o dalla distruzione. La marilith sfoga la sua frustrazione per essere stata intrappolata in questa stanza attaccando tutti gli intrusi. Se un personaggio afferra il filatterio e fugge, la marilith cerca di inseguirlo per evitare di subire danni psichici dall'incantesimo *costrizione* di Ezzat. Il tappo di pietra sul pavimento è troppo pesante perché la marilith riesca a sollevarlo.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione irradiata dalle pareti, su cui sono incastonati più di seicento frammenti di Pietra Runica. Ogni frammento estende di 30 giorni la durata dell'incantesimo *costrizione* a cui è soggetta la marilith. I frammenti di Pietra Runica scompaiono se l'incantesimo termina e la loro magia è considerata consumata. I frammenti di Pietra Runica non possono essere staccati dalle pareti, dato che la stessa magia che protegge la torre stalagmite dai danni ne impedisce anche la rimozione.

Filatterio

Il filatterio di Ezzat è uno scrigno lungo 15 cm, largo 7,5 cm e alto 10 cm che pesa 1 kg. È fatto di adamantio con intarsi dorati e l'interno è ricoperto di minuscole incisioni runiche argentate. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una potente aura magica di necromanzia attorno ad esso. Se un personaggio esamina lo scrigno ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, capisce che si tratta del filatterio di un lich (per ulteriori informazioni sui filatteri dei lich, vedi la sezione "Lich" nel *Monster Manual*).

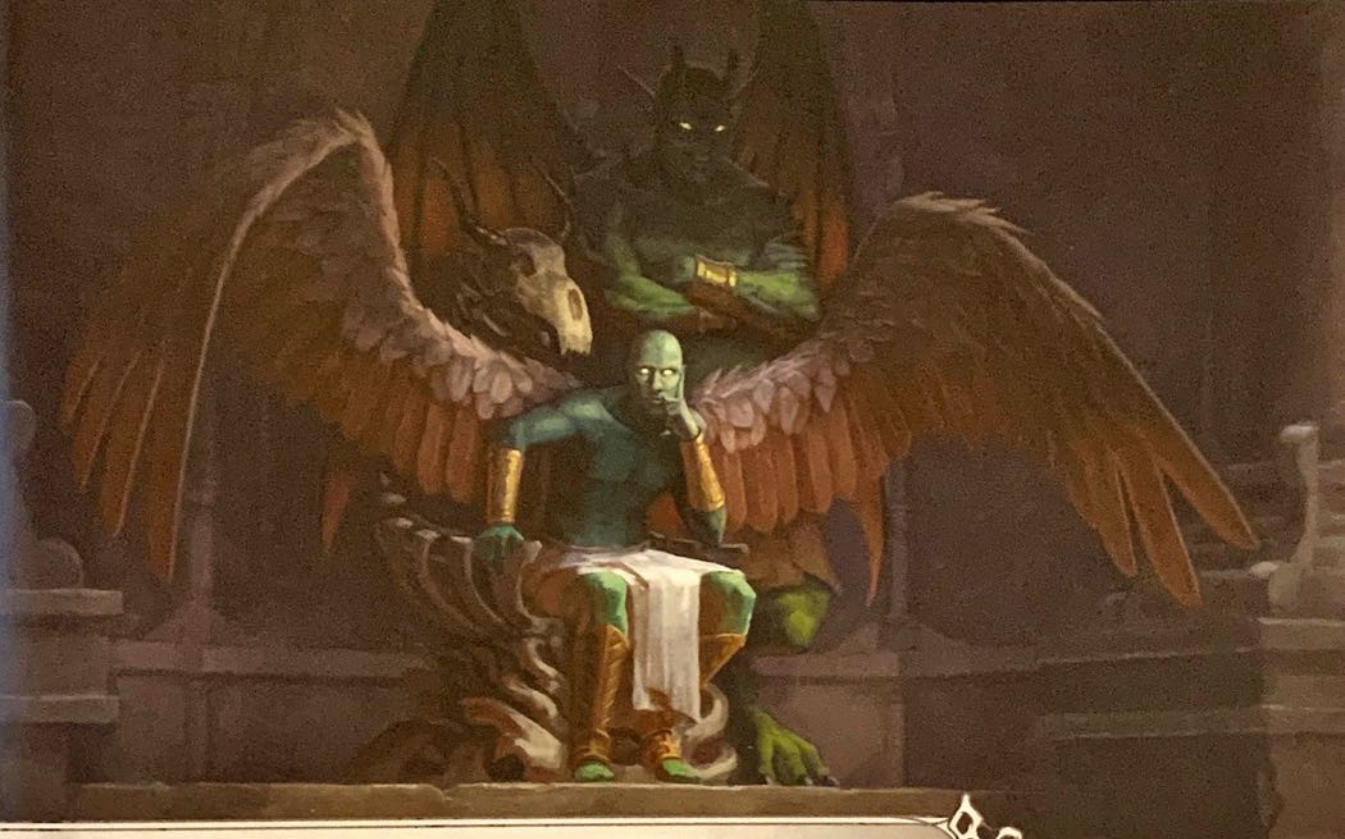
Per distruggere il filatterio di Ezzat, è necessario colpirlo con otto incantesimi *disintegrazione* contemporaneamente. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* lanciato sullo scrigno fornisce l'informazione seguente: "Cerca otto maghi dotati del potere della disintegrazione e convincili a aderire alla causa comune. Unendo le loro forze, potranno distruggere il filatterio." Anche altri incantesimi di divinazione affidabili forniscono lo stesso consiglio.

Conseguenze

Se i personaggi distruggono Ezzat e consegnano il suo filatterio a uno dei geni sul livello 19 (o lo rimuovono dal dungeon personalmente), il lich è stato a tutti gli effetti espulso da Sottomonte. Questo è un esito gradito ad Halaster, che consente a un apprendista promettente di occupare la torre stalagmite. Drivvin Freth, il drow arcimago incontrato sul livello 12, è una buona scelta. Se Drivvin non è disponibile, Halaster invita un altro arcimago malvagio a stabilirsi nella torre.

Halaster usa un sensore magico di scrutamento (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311) per controllare Haungharassk, la sua adorata lumaca gigante, una volta al giorno. Se scopre che la lumaca è stata uccisa o portata via, il Mago Folle usa la Pietra Runica per urlare epiteti in tutte le caverne.

Se i personaggi distruggono la Pietra Runica, Halaster si impegna a distruggere tutti i gargoyle e i Simulacri Pietrosi su questo livello per averlo deluso. Poi inizia ad attirare e a vincolare demoni nelle Caverne della Pietra Runica: nalfeshnee, glabrezu, hezrou e vrock, tanto per cominciare. Prima o poi potrebbe riuscire a intrappolare quaggiù anche un signore dei demoni.



Livello 21: Il Livello Terminus

Questo livello di Sottomonte, noto anche come le Miniere Profonde, rivelò in origine le sue ricchezze ai nani e successivamente ai bellicosi duergar. I nani grigi controllarono per molto tempo le miniere, prima esaurendo i giacimenti di mithral e poi estraendo il ferro grezzo da lavorare nelle loro forge. Ora, i capricci di Halaster e alcune scellerate influenze planari hanno soppiantato i duergar come abitanti più pericolosi di questo livello.

Il Livello Terminus è concepito per quattro avventurieri di 16° livello. I personaggi che superano le sfide di questo livello dovrebbero guadagnare abbastanza PE da arrivare al 17° livello.

Poiché i duergar sono una presenza prominente in questo livello, il DM dovrebbe conoscere bene la loro sezione nel *Monster Manual*.

Cosa Si Annida Qui?

Il Livello Terminus è il luogo dove Halaster abbandona i suoi esperimenti falliti. Tempo fa, un planetar di nome Fazrian ha ucciso buona parte di questi orrori blasfemi, ma nel farlo si è lasciato corrompere dalla sua stessa sete di sangue. Da allora l'angelo caduto ha rivendicato questo livello per sé e giudica tutti gli intrusi che entrano nel suo dominio. Chi è considerato colpevole viene ucciso e gettato in pasto a tre otyugh, alcuni dei pochi abitanti del Livello Terminus che il planetar si è degnato di risparmiare.

La "corte" del planetar è popolata da malvagi leccapiedi di ogni genere, tra cui alcuni yugoloth inviati da Halaster per fungere da consiglieri di Fazrian e i duergar agli ordini di un subdolo despota di nome Valtagar Steelshadow.

Il Planetar Fazrian

Il planetar Fazrian era un tempo al servizio di Torm, il dio del coraggio e del sacrificio personale. Fu convocato a Sottomonte mesi fa da una chierica avventuriera. Nauseato dalle perversioni di questo luogo, Fazrian giurò di purificare il Livello Terminus dalla corruzione, ma la magia che permeava gli abomini di Halaster corruppe lo zelo divino del planetar. Più orrori distruggeva, più il massacro gli procurava gioia. La caduta in disgrazia di Fazrian fu rapida e culminò nell'omicidio della chierica e dei suoi compagni. Il planetar ora sottopone a giudizio tutti coloro che si presentano al suo cospetto. Chi non è disposto a sacrificare se stesso in nome di una causa superiore (come i tanti avidi cercatori di tesori attratti da Sottomonte soltanto per quel motivo) vengono giudicati colpevoli e giustiziati.

Ma una scintilla di bontà arde ancora nel planetar. Se i personaggi possono far capire a Fazrian che è diventato proprio ciò che si proponeva di distruggere, il planetar porrà fine alla propria esistenza e, con il suo sacrificio finale, otterrà il perdono di Torm.

Effetti Regionali

Il Livello Terminus è stato alterato dalla presenza di Fazrian, che genera gli effetti magici seguenti (tali effetti avranno termine quando il planetar morirà):

- Una debole brezza diffonde un odore di rose misto a zolfo. Se i personaggi cercano di rintracciare l'origine della brezza, risalgono fino a Fazrian nell'area 23b. Dalle pareti e dal soffitto, trasudano rivoli di sangue caldo che sgorgano e si interrompono senza una logica (il sangue potrebbe attirare creature fameliche e assetate di sangue come gli uccelli stigei o le progenie vampiriche).

- Il canto di un coro sacrilego echeggia in un'area ogni volta che vi inizia un combattimento, per poi spegnersi non appena termina lo scontro.

Yugoloth

Di recente, Halaster ha inviato a Fazrian una schiera di yugoloth che il planetar ha messo al suo servizio. Il gruppo include un paio di arcanaloth di nome Aximus ed Exekarus, il nycaloth Raxxus e l'ultroloth Xindulus. Non è dato di sapere perché Fazrian abbia risparmiato questi yugoloth e abbia distrutto tutti gli altri, ma è lecito presumere che il planetar non volesse apparire completamente ingrato. I sopravvissuti sono entrati nelle grazie di Fazrian dimostrando la debita sottomissione e convincendosi gradualmente che l'angelo decaduto sia destinato alla gloria. Vedono in Fazrian la possibilità di ottenere grandi ricompense... o, quanto meno, ricompense superiori alla modesta somma che il Mago Folle ha loro promesso.

Gli yugoloth mettono il loro bene al di sopra di ogni altra cosa: se scorgono la possibilità di ottenere maggiori profitti, non esiteranno ad abbandonare Fazrian in favore di un'offerta più proficua che attiri la loro attenzione.

Duergar Calassabrak

Il principe duergar chiamato Valtagar Steelshadow si era recato a Sottomonte per saccheggiarne le miniere e usare le ricchezze accumulate per pagarsi la riammissione alla corte del fratello maggiore, Re Horgar Steelshadow V, il Re Profondo di Gracklstugh (vedi l'avventura *Fuga dall'Abisso* per ulteriori informazioni su questa città sotterranea dei duergar). I problemi di Valtagar avevano avuto inizio anni prima, quando aveva guidato una spedizione di caccia in una regione dell'Underdark pattugliata dalle casate drow di Menzoberranzan. Valtagar era stato catturato da un gruppo di drow esploratori e Horgar aveva dovuto pagare un sontuoso riscatto in monete e schiavi per liberarlo. Impaziente di vendicarsi, Valtagar e i suoi seguaci iniziarono ad attaccare gli avamposti dei drow, nella speranza di fomentare la guerra tra Gracklstugh e Menzoberranzan. Quando gli ambasciatori drow misero Horgar di fronte alle prove del complotto di Valtagar, Horgar esiliò Valtagar e i suoi congiurati, che da allora in avanti furono chiamati *calassabrak*: reietti che non sarebbero mai più stati accettati a Gracklstugh.

Dopo avere controllato a lungo le Miniere Profonde, Valtagar e i duergar suoi seguaci sono stati ricacciati a forza nell'Underdark dall'arrivo improvviso del planetar e dalla sanguinaria crociata che ne è seguita. Dopo poche settimane, hanno fatto ritorno e hanno scoperto che le miniere ora sono drasticamente cambiate e sono ancora più letali di prima. Il planetar ha massacrato numerosi seguaci di Valtagar, finché il principe non si è ritrovato costretto ad affrontare il planetar da solo e disarmato, e ha sfidato l'angelo caduto a ucciderlo. Quel gesto di abnegazione ha commosso Fazrian, che lo ha giudicato degno di continuare a vivere. Valtagar ora occupa la precaria posizione di Signore delle Miniere, come uno dei consiglieri dell'angelo caduto. Pur essendo tutti "vassalli" di Fazrian, i duergar di questo livello restano fedeli al loro principe e obbediscono agli ordini di Valtagar senza discutere.

Valtagar ha intenzione di spodestare Fazrian, comprare la fedeltà degli yugoloth e prendere il controllo del Livello Terminus. A tale scopo è pronto a stipulare rapidamente un'alleanza con gli avventurieri, se questi sono interessati a loro volta a provocare la caduta del planetar.

Mostri Erranti

Halaster continua a usare il Livello Terminus come discarica in cui gettare i mostri fuori controllo. Le miniere sono inoltre pattugliate dai duergar.

Zombi Beholder

Quattro **zombi beholder**, sguinzagliati da Halaster, si aggirano per il Livello Terminus. Una volta che sono stati distrutti, non se ne incontrano altri.

Pattuglia Duergar

I personaggi incontrano sei **duergar** (tre maschi e tre femmine) di pattuglia. I pesanti elmi e le armature dei duergar grondano sangue (vedi "Effetti Regionali" a pagina 265). Questi duergar hanno l'ordine di consegnare tutti gli avventurieri a Valtagar Steelshadow disarmati. Se ha inizio un combattimento, usano Ingrandire e si difendono. Se il combattimento volge al peggio, diventano invisibili, si ritirano e fanno rapporto a Valtagar nell'area 15.

Remorhaz

Questo **remorhaz**, lasciato libero nel livello da Halaster, si avvicina di soppiatto ai personaggi e li attacca. Esiste una probabilità del 50 percento che una pattuglia duergar di passaggio (vedi sopra) senta il trambusto e accorra sulla scena alla fine del terzo round di combattimento. Se il remorhaz è ancora in circolazione, i duergar aiutano a sconfiggerlo. A combattimento concluso, i duergar commentano borbottando che il remorhaz è soltanto l'ultima delle mostruosità che il Mago Folle ha messo in circolazione nelle miniere. Sotto ogni altro aspetto, la pattuglia si comporta come una normale pattuglia di duergar.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 21. Le pareti, i pavimenti e i soffitti sono solcati da rivoli di sangue (vedi "Effetti Regionali" a pagina 265) e l'aria è calda e asciutta.

1. Entrata

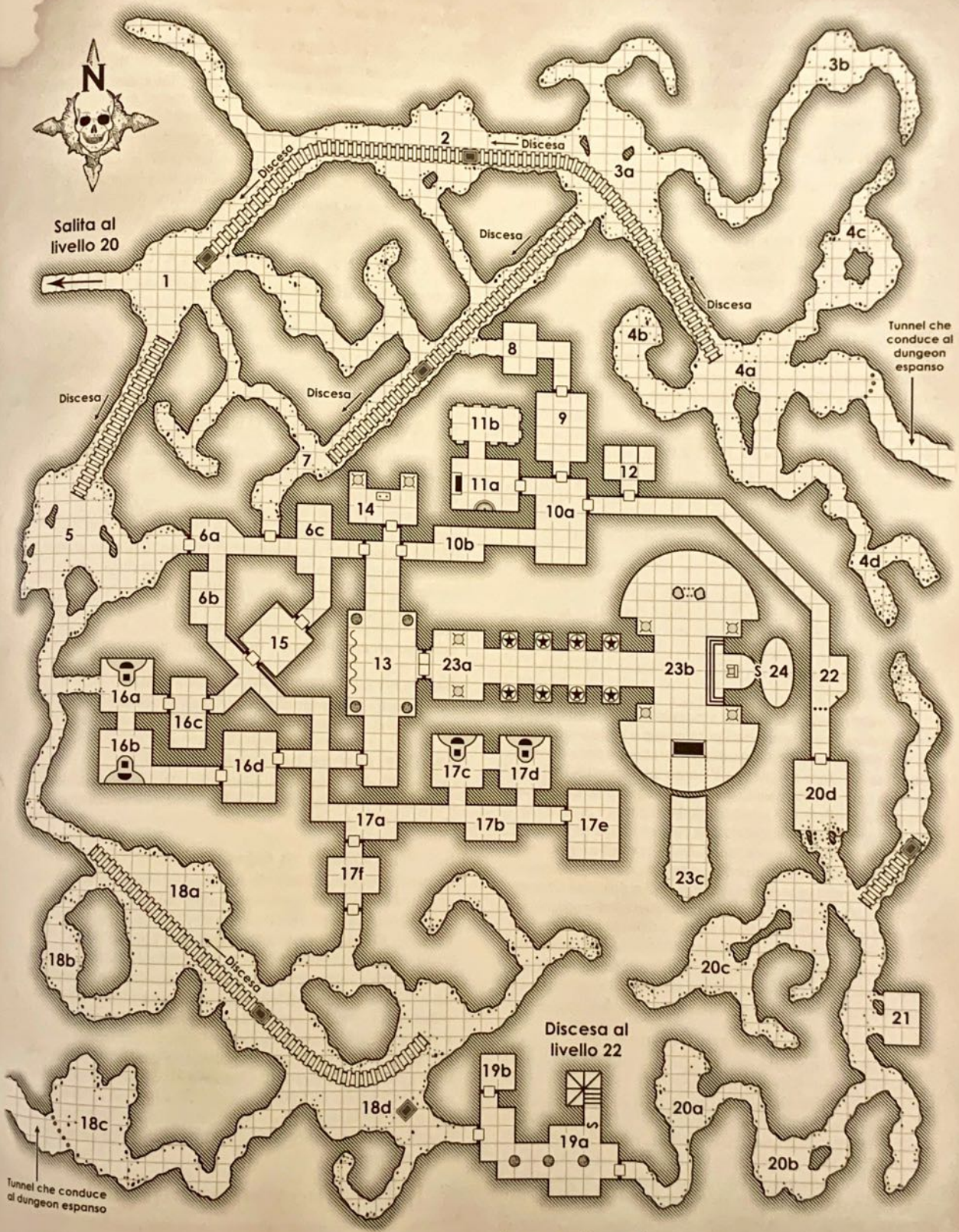
Il tunnel che scende dal livello 20 sfocia in una caverna alta 6 metri e priva di tratti particolari, da cui si diramano quattro uscite, due delle quali sono percorse da binari di ferro. Un carrello minerario vuoto è visibile all'estremità del binario nord.

Binari e Carrelli della Miniera

Il Livello Terminus è attraversato da binari di ferro su cui corrono i carrelli della miniera. Dato che il terreno su cui poggiano i binari è in pendenza, i carrelli sono fissati tramite cunei: due serie di due blocchi in legno di zurkh attaccati l'uno all'altro da un pezzo di corda. Se i cunei sono rimossi, il carrello inizia a muoversi. La sua velocità iniziale di 3 metri aumenta di 3 metri ogni round finché non arriva alla fine del binario o non raggiunge la sua velocità massima di 18 metri. Un carrello si ferma se urta un carrello bloccato o la barriera di ferro installata alla fine del binario.

Ogni carrello pesa 150 kg quando è vuoto ed è dotato di un freno a mano. Una creatura all'interno di un carrello o accanto ad esso può usare la sua azione per tirare il freno a mano e ridurre la velocità del carrello di un massimo di 9 metri, provocandone l'arresto non appena la velocità scende a 0.

Per evitare un carrello in corsa, è necessario superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se una creatura viene colpita da un carrello, subisce 10 (3d6) danni contundenti.



Mappa 21: Il Livello Terminus

2. Carrello Pieno di Minerali

Questa caverna alta 6 metri è attraversata da binari. Un carrello minerario carico di frammenti di ferro è tenuto fermo dai cunei. Se questi blocchi di legno vengono rimossi, il carrello scivola sui binari verso l'area 1, accumulando velocità man mano che avanza (vedi "Binari e Carrelli della Miniera" a pagina 266).

3. Miniera Esaurita

Un tempo quest'area era una miniera di mithral, ma ora nessun piccone o martello echeggia più in questa caverna.

3a. Camera Grande

Questa caverna alta 6 metri è attraversata da vari binari. Alcuni strumenti da scavo abbandonati giacciono sul pavimento.

3b. Equipaggiamento Minerario Scartato

Il pavimento di questa caverna alta 3 metri è disseminato di equipaggiamento minerario arrugginito, che include elmi, picconi, badili e una slitta di ferro per trascinare il metallo estratto.

4. Miniere Inferiori

Due fomorian, scacciati dall'Underdark dalle scorrerie di alcuni demoni, si sono rifugiati in questa miniera di mithral esaurita. I duergar tengono d'occhio i fomorian nell'attesa di capire se è meglio sopprimerli o renderli schiavi.

4a. Spie Invisibili

Limo. Il pavimento di questa caverna alta 6 metri è ricoperto da uno strato di limo alto 5 cm, su cui sono visibili le impronte a piedi nudi di alcune creature gigantesche e quelle di stivali più piccoli.

Duergar. Tre **duergar** invisibili si annidano nell'alcova est della caverna.

I duergar spiano i fomorian tentando di rimanere invisibili. Se ha inizio uno scontro tra i personaggi e i fomorian in queste caverne, i duergar usano la distrazione per andarsene di soppiatto e fare rapporto a Valtagar nell'area 15. Se i personaggi li individuano, i duergar spiegano qual era il loro compito e si offrono di scortarli da Valtagar.

Se i personaggi effettuano con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15, possono identificare le impronte dei piedi nudi come appartenenti a due creature bipedi separate, entrambe molto grandi e deformi. Queste impronte attraversano in varie direzioni la caverna con una frequenza tale da lasciar credere che chi le ha lasciate risieda nelle vicinanze. Una prova effettuata con successo rivela anche tre serie di impronte di stivali a misura di nano; seguendo quelle impronte è possibile risalire fino ai duergar che le hanno lasciate.

4b. Arriva Qualcosa d'Iniquo

Due **fomorian** abbandonati quaggiù da Halaster riposano in fondo a questa caverna alta 6 metri. Questi giganti orrendamente deformi sono appena arrivati a Sottomonte e credono che le miniere siano infestate dai fantasmi dei nani. In realtà, sono stati spaventati dai rumori dei duergar invisibili che si aggirano nelle vicinanze e parlano tra loro.

I fomorian sono stanchi di leccare sangue e fanghiglia dalle rocce per riempirsi lo stomaco e attaccano a vista le creature più piccole di loro.

Tesoro. In fondo alla caverna dei fomorian, sono stati depositati due sacchi in pelle di spora gassosa. Uno contiene 2.100 mr, 1.590 ma, 480 mo e i frammenti di una sedia a dondolo di legno. L'altro contiene tredici frammenti deformi di quarzo giallo (50 mo ciascuno) e un'ancora per barca a remi arrugginita che pesa 15 kg.

4c. Vicolo Cieco Circolare

Questo tunnel minerario ripiega su se stesso. Il pavimento è disseminato di rocce coperte di fanghiglia, che i fomorian hanno leccato per nutrirsi.

4d. Vicolo Cieco Biforcato

Questo tunnel termina con due vicoli ciechi, entrambi disseminati di detriti. La biforcazione ovest un tempo si collegava con un tunnel a sud, ma il soffitto è crollato. Il crollo sembra recente (risalente circa a un mese fa).

5. Caverna Disseminata di Detriti

Polvere e Detriti. Dalle crepe sul soffitto alto 4,5 metri, cade di tanto in tanto della polvere che va a coprire un pavimento disseminato di detriti.

Rumore. Dal tunnel che conduce a sud (verso le aree 16 e 18) giunge il rumore di martelli e picconi che colpiscono ripetutamente la pietra.

6. Avamposto Duergar

Le aree dalla 6a alla 6c hanno il soffitto alto 3 metri. Le pareti e i pavimenti coperti di piastrelle sono percorsi da rivoli di sangue.

I duergar stanziati in queste aree hanno l'ordine di scortare i visitatori fino a Valtagar Steelshadow nell'area 15. Se ha inizio un combattimento in una di queste stanze, gli occupanti delle altre due si uniscono alla lotta. Anche i duergar nelle aree 17a e 17b sentono il frastuono e accorrono per indagare, muovendosi di 15 metri per round. Anche Valtagar e gli altri che si trovano nelle aree vicine possono sentire il rumore, ma rimangono dove si trovano.

6a. Postazione di Guardia Nord

Due femmine **duergar** di nome Kavalra e Nisha sorvegliano questa camera.

6b. Postazione di Guardia Sud

Quattro **duergar**, due maschi di nome Duldor e Grimdor e due femmine di nome Marna e Ukzorra, presidiano questa postazione di guardia.

6c. Postazione di Comando

La metà settentrionale della stanza contiene una scrivania di pietra e una sedia a schienale alto, portate qui dall'area 16d. Alla scrivania siede il capitano delle guardie di Valtagar, Rojkarn Ironhead, un **duergar** con 40 punti ferita. Indossa un alto elmo irto di spuntoni e dotato di una minacciosa maschera di ferro. È assistito da due guardie del corpo, due femmine **duergar** di nome Brona e Ubrix.

Rojkarn è crudele, irascibile e ciecamente fedele a Valtagar Steelshadow. Soffre nel vedere Valtagar sottomettersi alla volontà del planetar malvagio e trascorre buona parte della giornata a lamentarsi di come il planetar non sia altro che un folle tiranno e a inveire sul fatto che i duergar debbano essere i dominatori e non i dominati. A ogni nuova invettiva, Brona e Ubrix alzano gli occhi al cielo, esasperate.

7. Il Destino della Chierica

Questo tunnel in pendenza sale verso nordest, incrociando vari passaggi disseminati di detriti lungo il percorso. Un paio di binari corre lungo il tunnel.

Quando i personaggi arrivano qui per la prima volta, una scena silenziosa e spettrale si para davanti ai loro occhi: una chierica umana di mezza età sferra colpi alla cieca con la sua *mazza della punizione* contro un avversario invisibile. La chierica indossa una corazza di piastre striata di sangue e decorata con un guanto d'arme destro colorato di bianco (il simbolo di Torm). Improvvisamente, quando solleva la mazza per sferrare un altro colpo, la sua testa viene recisa dal collo da una lama invisibile. Poi l'immagine scompare.

8. Equipaggiamento da Scavo

Questa stanza alta 3 metri contiene elmi arrugginiti, picconi, martelli e chiodi da rocciatore disposti su scaffali di pietra lungo le pareti.

9. Alloggi dei Minatori

Questa stanza alta 3 metri è rivestita di piastrelle di pietra a incastro e sporche di sangue. Alcune lastre di pietra rettangolari giacciono disposte in fila lungo le pareti est e ovest. Queste lastre un tempo erano usate come letti per i nani minatori, ma non sono più utilizzate ormai da secoli.

Un fitto strato di polvere ricopre ogni cosa.

10. Aree Comuni

La maggior parte dei soffitti di quest'area è alta 3 metri. I pavimenti e le pareti sono interamente ricoperti di piastrelle di pietra sporche di sangue.

10a. Sala da Pranzo

Questa camera ha un soffitto a volta alto 4,5 metri. Le guardie nell'area 10b notano le eventuali fonti di luce o i rumori in quest'area e accorrono rapidamente per indagare. La stanza ha i tratti seguenti:

Tavoli e Panche. Un tavolo da pranzo di pietra lungo 7,5 metri occupa il centro della stanza, affiancato da due panche di pietra altrettanto lunghe.

Credenza. Una credenza di pietra contro la parete ovest contiene piatti di ferro e stoviglie assortite.

10b. Covo

Questa stanza è stata sgombrata dai mobili ed è per buona parte vuota. Due **duergar** di nome Malgorn e Zelk montano la guardia in quest'area. Hanno l'ordine di scortare i visitatori da Valtagar Steelshadow nell'area 15.

A Malgorn manca una carta per completare un mazzo di Tre Draghi al Buio fatto di sottili lamine dorate. È ossessionato dalla carta mancante ("Il Ladro") e se ne lamenta incessantemente. Ha trovato tutte le altre carte sparpagliate per il Livello Terminus e le custodisce in un borsello appeso alla cintura. Tuttavia, è molto pessimista riguardo al ritrovamento dell'ultima carta. Zelk rigira il coltello nella piaga chiedendo in continuazione a Malgorn se ha già cercato in qualche posto che sa essere già stato meticolosamente setacciato.

Tesoro. Ognuna delle sessantanove carte dorate del mazzo incompleto di Malgorn vale 10 mo, ma il mazzo varrà 2.500 mo quando includerà tutte le 70 carte. I personaggi possono trovare la carta mancante nell'area 23c.

11. Cucina e Dispensa

Il cibo viene preparato e conservato in quest'area. Il sangue che trasuda dalle pareti e dai pavimenti lo rende poco appetibile.

11a. Cucina

Camino. Questa stanza alta 4,5 metri è calda e profuma di spezie. La parete ovest è dominata da un grosso camino, dove giace una distesa di tizzoni ardenti che diffonde fumo e luce arancione. Sopra i tizzoni è appeso un calderone di ferro chiuso da un coperchio.

Duergar Cuoco. Un vecchio duergar gobbo che indossa quello che sembra un sacco di tela grigio e impolverato mescola il contenuto del calderone con un mestolo di ferro. È privo di armi o armature.

Area di Preparazione. Alcuni stretti tavoli di pietra al centro della cucina sono usati per preparare il cibo. Una fila di utensili pende dai ganci disposti sopra di essi.

Lavandino. Un rubinetto di pietra e una manopola spuntano dalla parete sud, al di sopra di una vasca semicircolare delimitata da un bordo alto 60 cm.

Il cuoco, Lorga, sta preparando uno scialbo stufato di funghi. Nonostante sia accecato dalla cataratta, è in grado di muoversi in cucina e nella dispensa adiacente. Se sente entrare uno o più personaggi, grida in Nanico: "Lo stufato sarà pronto quando sarà pronto! Fuori di qui, o non lo assaggerete neanche!" Se gli intrusi non se ne vanno subito, aggiunge: "I miei occhi saranno anche spenti, ma le orecchie e il naso funzionano benissimo. Non mettete alla prova la mia testardaggine!"

Un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia analoga restituisce la vista a Lorga. Il duergar non si cura di ringraziare colui che lo cura da questo impedimento: è cupo e pessimista come tutti i duergar e trova ben presto qualche altro motivo per lamentarsi.

Lorga non costituisce una minaccia (0 PE). Desidera soltanto morire al servizio di Valtagar, che conosce fin da quando il principe era un bambino. Lorga sa che non sentirà più rombare le fornaci di Gracklstugh, ma odia il fatto che Valtagar, un principe duergar, debba prostrarsi al "gigante folle" Fazrian. Lorga suggerisce ai personaggi di presentarsi a Valtagar e di stipulare un'alleanza con lui prima che la spada del gigante finisca per falcidiare tutti quanti.

Una volta spenti o rimossi dal camino i carboni ardenti, la canna fumaria può essere scalata facilmente: dopo 27 metri di salita, sfocia in un'umida caverna naturale sporca di fuliggine, larga circa 15 metri e lunga altrettanto. La caverna non contiene nulla di interessante.

Girando la manopola del rubinetto, si apre una valvola che attinge acqua fredda e pulita da un corso d'acqua sotterraneo e la riversa nella vasca, dove si mescola con il sangue raggrumato all'interno (vedi "Effetti Regionali" a pagina 265). Un tappo di pietra chiude la tubatura di scolo installata in fondo alla vasca.

11b. Dispensa

Cinquanta sacchi grigi occupano gli scaffali di pietra scavati nelle pareti di questa stanza alta 3 metri. I sacchi contengono funghi commestibili e muschio essiccato.

12. Latrine dei Minatori

La metà nord di questa stanza alta 3 metri è divisa in tre latrine, separate da sottili muri di mattoni pericolanti. Ogni latrina è nascosta dietro a una tenda di anelli di ferro arrugginiti che pende rigidamente dal soffitto. Sul pavimento di ogni latrina, si apre un foro circolare collegato a una fossa.

13. Grande Vestibolo

Sangue. Dalle pareti e dalle decorazioni di questo sfarzoso salone di un tempo, ora trasudano rivoli di sangue.

Colonne. Quattro colonne di pietra sorreggono il soffitto a volta di questa caverna alta 9 metri. La parte centrale

di ogni colonna è scolpita a forma di un nano accigliato dai muscoli tesi che sorregge la parte superiore sulle sue robuste spalle. Gli occhi del nano sono due zaffiri blu scintillanti.

Doppia Porta. La porta nella parete est è alta 5,4 metri e le sue due ante sono decorate con il bassorilievo di un'impetuosa cascata. Alcuni intarsi in mithral danno l'impressione che le cascate scolpite siano percorse da rivoli di metallo fuso.

Cortina. Una cortina lunga 12 metri e alta 6 metri di scaglie di drago nero pende da una verga di ferro fissata alla parete ovest (le scaglie sono diventate friabili col passare del tempo e non hanno alcun valore).

Corno Appeso. Dal soffitto pende un corno di ferro lungo 6 metri. Sulla superficie del corno, è incisa una fila di rune Naniche.

Il corno gigante pesa 2 tonnellate. Pende a 6 metri d'altezza dal pavimento, sorretto da tre spesse catene di ferro lunghe 1,5 metri. I nani Melairkyn forgiarono il corno e lo collocarono qui per proteggere il tesoro in questa sala (vedi "Tesoro" più sotto). Un incantesimo *individuazione del magico* o una magia analoga rivela un'aura magica di evocazione attorno al corno. Un personaggio che capisce il Nanico può tradurre le rune del corno, ma non tutte sono visibili dal pavimento. Le rune visibili dal pavimento recitano: "Se ci accecate." Un personaggio deve volare fino all'altezza del corno o arrampicarsi su di esso per leggere il messaggio nella sua interezza, che recita: "Se ci accecate, non ci vendichiamo?"

La rimozione di una o più gemme dalle colonne fa in modo che il corno emetta magicamente un suono cupo. Quando il corno suona, gli spiriti di tredici nani guerrieri compaiono negli spazi liberi del salone e attaccano tutte le altre creature nell'area. Questi spiriti senza allineamento usano le statistiche del **campione** (vedi l'appendice A), con la differenza che impugnano asce bipenni anziché spadoni. Capiscono il Nanico, ma non possono parlare e non possono uscire dal salone. Scompaiono dopo 1 ora o quando scendono a 0 punti ferita. Una volta che il corno ha suonato, non può più farlo fino a che non sono passati 7 giorni. Se non rimane alcuna gemma sulle colonne quando questo periodo è trascorso, il corno smette di essere magico e non può più evocare gli spiriti dei nani. Lo strumento smette di essere magico anche se viene rimosso dal salone.

Tesoro

Otto zaffiri stellati blu (1.000 mo ciascuno) sono incastonati nelle orbite delle sculture dei nani (due gemme per colonna). Ogni gemma si trova a 5,4 metri dal pavimento e può essere staccata con un pugnale o uno strumento simile.

14. Santuario di Laduguer

Come atto di buona volontà nei confronti dei suoi nuovi alleati duergar, Fazrian ha trasformato questa sala d'attesa in un santuario di Laduguer, il dio duergar delle fatiche e della schiavitù. Il santuario è presieduto da due **arcanaloth** di nome Aximus ed Exekarus. Questi immondi usano i loro incantesimi *alterare se stesso* per apparire come duergar sacerdoti. Valtagar e i duergar sotto il suo comando non frequentano il santuario, in quanto trovano la presenza degli yugoloth offensiva e le loro motivazioni sospette.

La camera ha un soffitto piatto alto 3 metri. Sebbene tra le piastrelle delle pareti trasudino spesso dei rivoli di sangue (vedi "Effetti Regionali" a pagina 265), Aximus ed Exekarus usano regolarmente dei trucchetti *prestidigitazione* per ripulirle. La camera contiene anche quanto segue:

Foschia. Un sottile velo di foschia aleggia su tutta la stanza (la foschia non oscura gli altri elementi della stanza).

Bracieri. Le alcove nella parete nord contengono due bracieri ricavati da armi e armature di ferro fuse e riforgiate. Ogni braciere contiene un cumulo di carboni ardenti che proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Altare e Scudo. Tra le alcove, è visibile un altare di ferro con finiture in argento, scolpito a forma di incudine gigante. Sulla parete nord sopra l'altare, è appeso uno scudo di ferro rotondo del diametro di 3 metri, che mostra il simbolo di una freccia rotta con la punta scheggiata. Davanti all'altare si ergono due duergar (Aximus ed Exekarus) avvolti in vesti scure.

Per prepararsi al loro ruolo, gli arcanaloth hanno imparato tutto quello che potevano sui precetti di Laduguer. Con loro grande sorpresa, Aximus ed Exekarus hanno trovato quei principi molto interessanti. Alcune delle massime preferite dagli arcanaloth includono:

- "Per quanta ricchezza e potere tu possa accumulare, non ne avrai mai abbastanza."
- "Il combattimento non finisce mai. Reclama ciò che ti spetta e distruggi tutti coloro che si mettono sul tuo cammino."
- "Non lasciarti governare dalle emozioni. Rinuncia alla gioia, all'amore, all'orgoglio, alla rabbia e all'ambizione, perché sono tutti segni di debolezza. Scopri il tuo ruolo e svolgilo al meglio delle tue capacità."

I dogmi di Laduguer guidano Aximus ed Exekarus quanto tutti gli altri duergar, e gli yugoloth tentano di imporre quei principi su tutti coloro che dichiarano di servire Fazrian. Se i personaggi non hanno incontrato Fazrian, Aximus ed Exekarus insistono per portarli al cospetto del planetar, che essi ammirano. Chi si rifiuta di accompagnare gli arcanaloth viene lasciato indietro, mentre Aximus ed Exekarus raggiungono l'area 23b per informare Fazrian che sono arrivati dei visitatori. L'obbedienza a Fazrian è tutto ciò che conta per Aximus ed Exekarus, almeno finché qualcuno non convince gli arcanaloth a cambiare alleanza.

L'atteggiamento degli arcanaloth nei confronti dei personaggi è inizialmente indifferente, ma diventa rapidamente ostile se gli immondi vengono attaccati. L'atteggiamento degli arcanaloth diventa amichevole se i personaggi fanno leva sul loro amore per la magia, offrendo un singolo oggetto magico molto raro, più oggetti magici rari o un libro degli incantesimi che contenga almeno un incantesimo di livello pari o superiore al 6°. Aximus ed Exekarus rendono nota la loro passione per tutto ciò che è magico a chiunque chieda il loro aiuto. Se il loro atteggiamento nei confronti dei personaggi cambia in questo modo, gli arcanaloth ripagano la generosità del gruppo in tutti i modi possibili, ad eccezione di fare scudo ai personaggi con il loro corpo in caso di pericolo. Le loro premure, tuttavia, non durano a lungo. Dopo 24 ore, l'atteggiamento degli arcanaloth torna di nuovo indifferente e serviranno nuove offerte e donazioni per ottenere di nuovo il loro aiuto.

Il grosso scudo di ferro che pende dalla parete pesa 375 kg ed è decorato col simbolo della freccia spezzata di Laduguer. Tutti i duergar riconoscono il simbolo immediatamente, mentre i membri delle altre razze lo riconoscono se effettuano con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15. Se un umanoide tocca lo scudo, viene maledetto con il difetto: "Non troverò più gioia o piacere in nulla." Questo difetto ha la precedenza su qualsiasi difetto in contrasto. Lanciando un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia analoga sulla creatura, la maledizione termina.

Tesoro

Aximus ed Exekarus nascondono i loro libri degli incantesimi tra le pieghe delle vesti. Ogni libro contiene tutti gli incantesimi preparati dagli arcanaloth, più *gabbia di forza*, *nube incendiaria* e *sguardo penetrante*.

15. Alloggio di Valtagar

Le pareti e il pavimento di questa camera alta 4,5 metri sono rivestiti di piastrelle di pietra a incastro. La stanza presenta i seguenti elementi:

Valtagar. Quando i personaggi arrivano per la prima volta, Valtagar Steelshadow (vedi sotto) sta leggendo il suo libro degli incantesimi, un mazzo di lamine di mithral rilegate assieme. Il libro poggia su un solido leggio di pietra al centro della stanza.

Golem. Nell'angolo sud, si erge un **golem di ferro** che ha l'aspetto di un duergar alto 3 metri. Il golem capisce il Nanico e obbedisce ai comandi di Valtagar.

Maschere. Dozzine di maschere di ferro pendono da una fila di ganci fissati alla parete sudest (vedi "Maschere di Ferro" più sotto).

Altri Mobili. Contro la parete nordovest, è appoggiato un basso letto matrimoniale. Al centro della stanza, un forziere di ferro chiuso a chiave è posato su un basso tavolo di marmo affiancato da due sedie di pietra.

Valtagar Steelshadow

Valtagar indossa una tunica nera con un cappuccio che gli oscura il volto. È un duergar **arcimago** sospettoso e volubile, con le modifiche seguenti:

- Valtagar è legale malvagio.
- Ha preparato l'incantesimo *sfera elastica di Otiluke* al posto di *esilio*.
- Possiede i tratti razziali seguenti: Parla il Comune, l'Infernale, il Nanico, il Sottocomune, il Terran e il Troglodita. La sua velocità base sul terreno è 7,5 metri e possiede scurovisione nel raggio di 36 metri. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno e resistenza ai danni da veleno. Ottiene le opzioni di azione Ingrandire e Invisibilità descritte di seguito.

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, la taglia di Valtagar aumenta magicamente. Finché è ingrandito, Valtagar è Grande, raddoppia i suoi dadi per i danni degli attacchi con arma basati sulla Forza e dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Se Valtagar non ha spazio a sufficienza per diventare Grande, raggiunge la massima taglia possibile nello spazio disponibile.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Valtagar diventa magicamente invisibile finché non attacca, non lancia un incantesimo o non usa Ingrandire o finché la sua concentrazione non è interrotta (come se si concentrasse su un incantesimo), fino a un massimo di 1 ora. Ogni oggetto che Valtagar indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Gli arcimaghi sono figure molto rare nella società duergar e il dono di Valtagar per la magia accademica non è mai stato benvisto dai clan di Gracklstugh. Valtagar non si espone mai a un pericolo, a meno che non sia certo di godere di un vantaggio tattico. Se i personaggi lo minacciano dopo avere ottenuto l'accesso al suo alloggio, ordina al suo golem di attaccare, mentre afferra il suo libro degli incantesimi sul leggio, lancia *teletrasporto* e raggiunge sua moglie nell'area 18d.

Valtagar ha già affrontato degli avventurieri in precedenza e ha imparato a temerli. Se i personaggi sono disposti a discutere con lui civilmente, cerca di ingaggiarli per uccidere Fazrian. La pazienza dei duergar suoi seguaci si assottiglia sempre di più e Valtagar non ha niente da perdere sguinzagliando gli avventurieri contro il planetar. In cambio, il principe duergar consente loro di transitare senza rischi all'interno del suo dominio e promette di rivelare l'ubicazione di una scalinata segreta che scende al livello successivo di Sottomonte (vedi l'area 19a). Per dimostrare la sua buona fede, rivela ai personaggi l'esistenza della cripta segreta nascosta dietro il trono di Fazrian (vedi l'area 24) e condivide con loro ciò che sa su Fazrian e i suoi alleati:

- Una potente chierica ha evocato un essere celestiale di immane potenza chiamato Fazrian e gli ha ordinato di uccidere l'orda di mostri che un tempo infestava le Miniere Profonde.
- Nel compiere quel massacro, Fazrian si è lasciato corrompere. Dopo avere ucciso molti mostri, ha decapitato la chierica e si è proclamato signore delle Miniere Profonde. Ora non lascia quasi mai la sua sala del trono e conserva il corpo decapitato della chierica come cimelio.
- Fazrian è consigliato da quattro yugoloth. Questi immondi sono arrivati poco dopo la sua discesa nella follia. Aximus ed Exekarus si trovano nel vicino santuario di Laduguer (area 14). Raxxus si trova al fianco di Fazrian (area 23b). Valtagar afferma che Xindulus va dove gli pare, perché preferisce non rivelare che l'ultroloth fa la guardia alla scalinata segreta che conduce al livello successivo di Sottomonte (area 19a).

Maschere di Ferro

Le maschere di ferro sono visiere prelevate dagli elmi dei duergar guerrieri che hanno seguito Valtagar in esilio, soltanto per cadere in battaglia. Valtagar le esibisce non tanto per motivi sentimentali, quanto per rafforzare la sua determinazione a tornare a casa.

Tesoro

Il libro degli incantesimi in mithral sul leggio pesa 15 kg. Contiene tutti gli incantesimi preparati da Valtagar e mostra sulla copertina l'incisione di una freccia spezzata, il simbolo di Laduguer.

Il forziere di ferro contiene 600 mp. Queste monete, coniate a Gracklstugh, mostrano su un lato il volto severo del Re Profondo Horgar Steelshadow V e sull'altro un teschio di mind flayer, il simbolo di Deep Duerra (la dea duergar della conquista e dei poteri psionici). Sul bordo, è inciso un motto in Nanico che tradotto recita: "In profondità fin dove possiamo."

16. Ferro e Fuoco

I duergar usano le forge nelle aree 16a e 16b per fondere il ferro in lingotti da 5 kg, che vengono poi custoditi nell'area 16c. L'area 16d era il vecchio ufficio di un supervisore che i duergar hanno trasformato in un dormitorio. In queste camere, dormono e lavorano quindici duergar in totale.

I pavimenti e le pareti sono ricoperti di piastrelle di pietra a incastro e sporche di sangue. Il soffitto è alto 3 metri in tutta l'area.

16a. Fonderia Nord

Fumo e Calore. Questa stanza è piena di fumo che rende l'area leggermente oscurata. La temperatura all'interno della stanza è molto alta e arriva a 48 gradi.

Forgia. All'interno di una forgia di pietra che si sporge dalla parete nord, arde una fiamma rombante.

Fabbri. Due **duergar** sudati e senza armatura lavorano alla forgia per fondere il ferro. Entrambi indossano occhialoni schermati e spessi guanti.

Secchi. Attorno alla forgia sono stati accumulati vari secchi pieni di ferro grezzo.

I duergar sono un maschio di nome Brok e una femmina di nome Fumira. Brok usa delle lunghe pinze di ferro per piazzare dei frammenti di ferro grezzo nella forgia. Quando i frammenti si fondono, Fumira recupera il ferro fuso con un mestolo a lungo manico e lo riversa in due stampi di ferro, che Brok chiude e blocca con dei ganci. Gli stampi chiusi vengono portati nell'area 16c a raffreddare, poi i duergar tornano alla forgia con due stampi vuoti e ripetono il processo.

Senza armatura, Brok e Fumira hanno CA 10. Tengono i loro picconi da guerra e giavellotti a portata di mano, ma combattono solo per difendersi. Se rilevano degli intrusi, smettono di lavorare e si offrono brontolando di accompagnare i nuovi arrivati da Rojkarn Ironhead, il capitano delle guardie (nell'area 6c), guidando il gruppo attraverso le aree 16c, 6b e 6a. I duergar non hanno molto da dire ai visitatori e preferiscono che sia Rojkarn a rispondere alle loro domande.

Se ha inizio un combattimento, i duergar nelle aree 16b e 16d si uniscono rapidamente alla battaglia (il duergar nell'area 16c è sordo).

La forgia emana un calore insopportabile grazie a un **elementale del fuoco** intrappolato magicamente all'interno. Le rune incise sulle pareti della forgia impediscono all'elementale di fuggire o di nuocere a chiunque si trovi fuori dalla forgia. La distruzione della forgia libera l'elementale, che in quel caso attacca tutte le creature che vede. La forgia ha CA 17, 80 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

16b. Fonderia Sud

Questa stanza è identica all'area 16a, con la differenza che la forgia sporge dalla parete sud e che due femmine **duergar** senza armatura di nome Krinxa e Wolthra lavorano a questa forgia.

16c. Riserve di Ferro

Duergar. Nella metà nord della stanza, un anziano **duergar** che impugna un bastone di ferro e un cornetto acustico sta seduto su una sedia a dondolo di pietra accanto a un cumulo di stampi e ganci di ferro.

Lingotti di Ferro. La metà sud della stanza contiene quattro cumuli irregolari di lingotti di ferro, ognuno del volume pari circa a un cubo con spigolo di 1,8 metri.

La vecchiaia ha reso il duergar fabbro, di nome Ghorso, sordo e quasi impossibilitato a muoversi. La sua velocità base sul terreno è pari a 3 metri con il bastone o 1,5 metri senza. Nonostante l'età avanzata, è comunque armato a dovere e indossa un'armatura. Preferirebbe morire in combattimento che soccombere alla vecchiaia, ma combatte solo per difendersi. Se i personaggi cercano di parlargli, fa il finto tonto e non offre alcun aiuto. Un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia simile può restituire l'udito a Ghorso, che però si dimostrerà tutt'altro che grato. "Ora mi toccherà sentire ogni maledetto rumore di questo posto dimenticato dagli dèi!" protesta con una smorfia.

Gli stampi di ferro chiusi provenienti dalle aree 16a e 16b vengono portati qui a raffreddarsi. Soltanto quando scendono alla temperatura della stanza (10 gradi), Ghorso sblocca gli stampi, li apre, estrae i lingotti di ferro solidificati e li accumula sulle pile già esistenti. È un lavoro tedioso e ingrato.

Tesoro. In quest'area, sono stati accumulati 12.800 lingotti di ferro, ognuno del valore di 1 mo e del peso di 5 kg.

16d. Dormitori

Questa stanza ospita due dozzine di brandine di ferro disposte alla rinfusa nella zona centrale. Dieci **duergar**, cinque maschi e cinque femmine, dormono in quest'area in qualsiasi momento, russando sonoramente. I maschi si chiamano Bulborm, Daarsh, Krod, Mranhaim e Muzdrok. Le femmine si chiamano Azgra, Narlith, Roxinda, Sorka e Svilla.

I duergar dormono indossando l'armatura e tengono le armi a portata di mano. Il rumore di un combattimento nelle aree 16a o 16b li sveglia. Se una creatura effettua con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10, può muoversi di soppiatto nella stanza senza svegliare i duergar.

17. Incudini e Martelli

In questa parte del dungeon, echeggiano i colpi dei martelli sulle incudini. Man mano che ci si avvicina alle forge (aree 17c e 17d), il rumore si fa più forte, accompagnato dal rombo e dal crepitio delle fiamme. La luce delle forge si riversa nel corridoio principale e, quando la porta è aperta, anche nell'area 17e.

I duergar di guardia stanziati in queste aree hanno l'ordine di scortare i visitatori da Valtagar Steelshadow, nell'area 15. Se ha inizio un combattimento in una stanza, gli occupanti delle altre stanze si uniscono allo scontro. I duergar nelle aree 6a, 6b e 6c sentono gli echi del tafferuglio e accorrono per indagare, muovendosi di 15 metri per round. Gli occupanti delle aree vicine continuano a sbrigare i loro affari.

I pavimenti e le pareti di pietra sono ricoperti di piastrelle insanguinate. Il soffitto è alto 3 metri in tutte le stanze.

17a. Postazione di Guardia Ovest

Due maschi **duergar**, Kalrog e Klang, montano la guardia in quest'area. Klang è il fratello maggiore di Kalrog e i due sono estremamente competitivi.

17b. Postazione di Guardia Est

Il fumo e il calore delle forge si riversano in questa stanza, mantenendola a una torrida temperatura di 32 gradi. Due **duergar**, un maschio di nome Prax e una femmina di nome Torga, presidiano questa postazione, sorvegliando anche un deposito di scorte extra accumulate in quest'area. Nella parete sud sono piantati dodici pioli di pietra a cui sono appesi dei grembiuli di cuoio sporchi di fuliggine e degli occhialoni schermati.

17c. Fucina Ovest

Fumo e Calore. Questa stanza è piena di fumo, che rende l'area leggermente oscurata. La temperatura all'interno della stanza è elevata e arriva a 48 gradi.

Forgia. All'interno di questa forgia di pietra che sporge dalla parete nord, arde una fiamma crepitante. Un'incudine di ferro è stata collocata davanti alla forgia (simile a quella dell'area 16a).

Fabbri. Due sudate femmine **duergar** stanno forgiando un giavellotto di ferro. Sono entrambe prive di armatura e indossano un grembiule e guanti di cuoio. Una di loro indossa degli occhialoni di ferro schermati e forgia il giavellotto a colpi di martello, mentre l'altra ha un occhio coperto da una benda e usa un paio di pinze per tenere il metallo al suo posto, mentre viene forgiato.

Ferro. Il pavimento è disseminato di piccoli cumuli di lingotti di ferro e frammenti ferrosi informi.

Le duergar, Falthra ed Helgra, fabbricano armi in quest'area. Anni fa, un pezzo di ferro fuso schizzato via per errore ferì l'occhio destro di Helgra; ora una benda di ferro imbullonata al cranio copre l'orbita vuota.

Senza le loro armature, Falthra ed Helgra hanno CA 10. Tengono i picconi da guerra e giavellotti a portata di mano, ma combattono solo per difendersi. Se qualche visitatore le disturba, rispondono di andare a cercare Rojkarn Ironhead, il capitano delle guardie. "Quello con l'elmo grosso", aggiunge una con una smorfia. L'altra fornisce le indicazioni necessarie per raggiungere l'area 6c, dove si trova l'ufficio di Rojkarn.

Tesoro. Sessanta lingotti di ferro sono stati impilati sul pavimento. Ogni lingotto vale 1 mo e pesa 5 kg.

17d. Fucina Est

Questa stanza è identica all'area 17c, con la differenza che qui lavorano due **duergar** senza armatura chiamati Forn e Wulluk, e che fabbricano scudi e corazze di scaglie invece di armi. Forn è grasso e pigro, Wulluk è vecchio e scontroso. Si danno sui nervi a vicenda e si insultano costantemente. Sotto ogni altro aspetto, si comportano analogamente alle duergar dell'area 17c.

17e. Armeria

Sei corazze di scaglie su misura per i nani sono appese a dei pioli di pietra lungo le pareti, assieme a dieci elmi, dieci scudi, tredici picconi da guerra e trenta giavellotti, tutti forgiati in ferro.

17f. Magazzino dell'Equipaggiamento

Le pareti di questa stanza alta 3 metri sono occupate da bassi scaffali di pietra carichi di consunti martelli e picconi da scavo. Da una fila di pioli di pietra fissati alle pareti pendono secchi di ferro, elmi e badili arrugginiti.

18. Miniera di Ferro

I duergar estraggono il ferro grezzo da questi tunnel e lo portano alle aree 16a e 16b, dove viene lavorato. L'operazione procede senza intoppi grazie alla spietata supervisione di Stalagma Steelshadow, la moglie di Valtagar.

Nell'aria echeggia il cozzare dei martelli e dei picconi contro la pietra. Il soffitto è alto all'incirca 3 metri in tutte queste aree.

18a. Vecchia Impalcatura

Questa caverna è attraversata dai binari della miniera ed è occupata da un'impalcatura di ferro smantellata. Da ovest (area 18b) e da sud (aree 18c e 18d) giunge il rumore dei duergar minatori all'opera.

18b. Duergar Minatori

Sette **duergar** (tre maschi di nome Greorx, Hwahl e Uzwurn e quattro femmine di nome Awmok, Nezza, Proxna e Warda) estraggono il ferro in quest'area. Pronti a cogliere qualsiasi pretesto pur di interrompere il lavoro, i minatori attaccano gli intrusi a vista. Grazie al clangore che echeggia nei tunnel, il cozzare dell'acciaio contro l'acciaio difficilmente viene notato dai duergar nelle aree 18c e 18d. Le esplosioni magiche o altri rumori insoliti attirano però la loro attenzione.

18c. Ti Insegno le Buone Miniere

Undici **duergar** sono al lavoro in quest'area. Tre scavatori sono femmine duergar ingrandite (Brakka, Korla e Zagra) che usano i picconi per estrarre il ferro da un giacimento situato lungo il soffitto. Sei maschi di taglia normale (Hax, Mruuzdain, Oznur, Ramdrax, Tarnvur e Yarox) lavorano nell'estensione delle caverne a nord, mentre due femmine di taglia normale (Nura e Speleosa) usano martelli e scalpelli per separare il ferro dai rimasugli di roccia. Se i minatori notano il gruppo, lo attaccano, lasciando che siano le loro compagne ingrandite a farsi avanti per prime.

18d. Supervisione

In questa sezione della miniera, i giacimenti di mithral e di ferro si sono esauriti. Quest'area contiene quanto segue:

Stalagma. Stalagma Steelshadow, un drago d'acciaio adulto femmina in forma di duergar, sta in sella a una **gorgone** accanto alla curva sul binario minerario (se Valtagar Steelshadow è fuggito dall'area 15, ora è anche lui in sella alla gorgone, dietro Stalagma).

Xorn. Tre **xorn** sotto il comando di Stalagma si accalcano attorno a un carrello minerario rotto e riempito di monete.

Stalagma è l'amata consorte di Valtagar Steelshadow e soltanto Valtagar sa che è un drago sotto mentite spoglie. Nella sua vera forma, Stalagma ha l'aspetto di un esile drago lungo 9 metri, coperto di scintillanti scaglie color grigio acciaio e dotato di artigli affilati e corna simili a lame incurvate all'indietro sulla testa sottile. Possiede le statistiche di un **drago d'argento adulto**, con le modifiche seguenti:

- Stalagma è legale malvagia.
- Finché è in forma duergar, possiede i tratti Resilienza Duergar e Sensibilità alla Luce del Sole di un **duergar**, nonché le opzioni di azione Ingrandire e Invisibilità. In questa forma, impugna un falcione e può usare la sua azione per attaccare tre volte con quell'arma (+13 al tiro per colpire), infliggendo 13 (1d10 + 8) danni taglienti se colpisce o 19 (2d10 + 8) danni taglienti nella sua forma duergar ingrandita.
- Invece del Soffio di Freddo, esala acido in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. L'arma a soffio infligge danni da acido anziché danni da freddo.
- Parla il Draconico, il Nanico e il Terran.

Stalagma è meschina e infida come tutti i duergar. Ha cresciuto personalmente la gorgone e non consente a nessun altro di cavalcarla. La bestia è abbastanza intelligente da obbedire ai comandi verbali di Stalagma ed è abbastanza forte da portarla in sella anche quando quest'ultima è in forma duergar ingrandita.

Stalagma attacca chiunque non sia un duergar e non sia sotto la protezione di suo marito. Se servono rinforzi aggiuntivi, Stalagma grida: "Alle armi!" in Nanico. La sua voce tonante è sufficiente a far smettere di lavorare i duergar nelle aree 18b e 18c per convergere nella sua area con le armi sguainate. Il grido di battaglia sveglia anche le guardie che dormono nell'area 19b, che afferrano le armi e accorrono a loro volta. Se subisce troppi danni come duergar o se la sua cavalcatura gorgone viene uccisa, Stalagma usa la sua azione successiva per tornare alla sua vera forma. Gli altri duergar che vedono Stalagma nella sua vera forma fuggono, a meno che Valtagar non sia presente per assicurare che il drago è loro alleato.

Stalagma controlla gli xorn sfamandoli con il tesoro contenuto nel carrello minerario rotto. Oltre al Nanico e al Draconico, parla anche il Terran, quindi gli xorn possono capirla.

Xorn. Gli xorn sono inizialmente ostili nei confronti dei nemici di Stalagma. Diventano presto indifferenti nei confronti di quei personaggi che offrono loro qualche gemma da mangiare, in quanto prediligono

queste prelibatezze alle monete con cui Stalagma solitamente li sfama.

Tesoro. Gli assali del carrello minerario sono rotti. Il carrello contiene 2.000 ma e 3.200 mo.

19. Avamposto

Queste camere circondano la scalinata che scende al livello 22. I soffitti di tutte queste caverne sono alti 6 metri.

19a. Verso il Livello 22

Detriti. Sul lato ovest della stanza, giacciono i frantumi di un tavolo di pietra e quattro sgabelli di pietra.

Colonne. Tre colonne di pietra sul lato est della stanza sono attraversate da venature di mithral che sembrano fulmini scaturiti dal pavimento (ogni tentativo di estrarre il mithral dalle colonne è futile).

Xindulus. Un **ultroloth** invisibile di nome Xindulus vigila su una porta segreta collegata a una scala a chiocciola larga 3 metri che scende fino al livello 22 (vedi "Porta Segreta" più sotto).

Se qualcuno apre la porta segreta, l'ultroloth compare e cerca di ucciderlo, altrimenti ignora coloro che lasciano stare la porta segreta e lascia che attraversino l'area indisturbati. Se minacciato da tre o più nemici, cerca di evocare 1d6 **mezzoloth**, 1d4 **nycaloth** o un altro **ultroloth** (vedi il riquadro "Variante: Evocazione degli Yugoloth" nella sezione "Yugoloth" del *Monster Manual*).

Xindulus non negozia con gli avventurieri, a meno che questi non abbiano da offrire qualcosa di grande valore come un oggetto magico leggendario o un artefatto.

Porta Segreta. Un affresco che raffigura dei nani in lotta contro un protoplasma nero nasconde la porta segreta nella parete nord. L'affresco è macchiato di sangue, cosa che fa sembrare i nani gravemente feriti e impartisce alla melma un aspetto disgustosamente realistico. La porta segreta è collocata in una sezione della parete dove è raffigurato un nano mago che impugna un bastone. Il bastone è fatto veramente di ferro ed è parzialmente incassato nella pietra.

Un incantesimo *serratura arcana* è stato lanciato sulla porta segreta. Un incantesimo *scassinare* fa in modo che la porta si spalanchi verso l'interno, rivelando un tunnel polveroso che conduce a una scala a chiocciola in discesa. Per aprire a viva forza la porta magicamente chiusa a chiave, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 25. Se il bastone di ferro nell'affresco viene toccato con un oggetto di ferro, l'incantesimo *serratura arcana* è soppresso per 1 minuto.

19b. Dormitori Vuoti

Questa stanza è vuota.

20. Miniera Velenosa

Queste camere hanno il soffitto alto 4,5 metri e sono collegate da tunnel alti 3 metri. Il cozzare dei picconi contro la pietra echeggia in tutte queste aree e si fa più forte man mano che ci si avvicina alle aree 20b e 20c.

Un gas tossico si riversa in questa miniera attraverso piccole fessure nelle pareti, riempiendo le aree a est della porta dell'area 19a e a sud della porta dell'area 20d, ad eccezione dell'area 21. Il gas è invisibile, ma i personaggi possono annusare i suoi fumi tossici e sentire un leggero sibilo. Il gas impiega 1 minuto ad agire nel sistema respiratorio di una creatura, dopodiché quella creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenata. Una creatura che trattiene il respiro per un intero minuto dispone di vantaggio al tiro salvezza, mentre una creatura che non ha bisogno di respirare lo supera automaticamente. Una creatura può porre fine all'effetto del gas su se stessa completando un riposo breve in un luogo dove l'aria è pulita. Anche un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia simile pone fine all'effetto su una creatura.

20a. Halaster vi Osserva!

I personaggi incontrano uno degli occhi scrutatori di Halaster (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311) all'interno di questa caverna altrimenti vuota. Il sensore di scrutamento li osserva finché non passano oltre, poi scompare.

20b. Minatori Avvelenati

Tre **duergar** avvelenati (due maschi e una femmina) e armati di piccone sono impegnati a estrarre ferro grezzo dalle pareti di questa caverna. Se sopraffatti numericamente, diventano invisibili e si uniscono ai loro compagni nell'area 20c, altrimenti attaccano. I maschi si chiamano Orn e Thumrok, mentre la femmina si chiama Durundra.

20c. Minatori Avvelenati

Otto **duergar** avvelenati (sei maschi e due femmine) maneggiano pigramente i loro picconi, per estrarre il ferro grezzo dai giacimenti lungo le pareti della caverna. Sono ostili nei confronti di chiunque non sia un duergar. Se superano numericamente i loro avversari, combattono con audacia, ma se la situazione cambia, fuggono verso l'area 21. I maschi si chiamano Hrok, Jarazk, Krod, Mraginar, Norl e Rok. Le femmine si chiamano Bralith e Sunmerva.

La caverna è disseminata di vecchi strumenti da scavo: badili, picconi rotti, slitte di ferro arrugginite per trasportare il metallo estratto e così via. Un'ispezione sommaria rivela anche un paio di otri vuoti, un barilotto di legno spaccato e un rotolo di corda di canapa lungo 6 metri, ormai troppo consumato per essere utilizzato.

20d. Stanza Vuota

I nani avevano scavato oltre la parete sud di questa stanza, nella speranza di trovare ricchi giacimenti di mithral, ma trovarono solo ferro e gas velenoso. La stanza è vuota, ma i personaggi possono sentire i minatori al lavoro nelle aree 20b e 20c.

21. Postazione d'Aria Pulita

I duergar si recano quaggiù per recuperare dagli effetti del gas velenoso. Sulle pareti di pietra grigia liscia di questa caverna, sono state incise alcune rune. Se un personaggio studia le rune ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, capisce che fanno parte di un antico incantesimo che ripulisce ciclicamente e costantemente l'aria in questa stanza e tiene alla larga i gas velenosi e gli effetti simili, magici o meno che siano.

22. Postazione di Guardia

Pareti. Il pavimento e le pareti di questa stanza alta 3 metri sono coperti di piastrelle di pietra a incastro.

Saracinesca. Una saracinesca di ferro blocca il tunnel che conduce a sud. La saracinesca può essere sollevata a viva forza da creature che abbiano una Forza combinata pari o superiore a 50. Le sbarre della saracinesca sono separate da 7,5 cm l'una dall'altra.

Leva. Una leva di pietra in posizione abbassata sporge dalla parete in diagonale a est della saracinesca (alzando la leva si solleva la saracinesca).

23. Corte di Fazrian

Il tempo e l'incuria hanno compromesso lo sfarzo di queste sale dal soffitto a volta, dove ora risiede l'angelo caduto.

23a. Grande Atrio

La doppia porta alta 5,4 metri sulla parete ovest si apre verso l'interno, rivelando un atrio rivestito di piastrelle di pietra e alto 12 metri. L'area ha i tratti seguenti:

Bracieri. L'atrio è riscaldato e illuminato di luce fioca da due bracieri di pietra alti 1,8 metri, larghi altrettanto e pieni di tizzoni ardenti. Da ogni braciere si alza una colonna di fumo e scintille.

Statue. Dall'atrio si estende verso est un corridoio largo 6 metri, alto 9 metri e dal soffitto ad arco, lungo le cui pareti sono disposte le statue in ferro di alcuni nani in armatura, alte 4,5 metri e ricoperte di ragnatele. Nei fori per gli occhi dei loro elmi, risplende la luce di un incantesimo *fiamma perenne* e le loro asce bipenni di ferro sono sollevate sopra la testa.

23b. Sala del Giudizio Finale

Il pavimento di questa camera alta 12 metri ha la forma della lama di un'ascia bipenne. La stanza, che odora di rose e di zolfo, contiene quanto segue:

Fazrian e l'Immondo. Un planetar calvo, con la pelle verde, le ali piumate bianche e gli occhi d'argento fuso siede su un trono di ossa in un'alcova rialzata. Tra le ombre alle spalle del trono, si nasconde il **nycaloth** Raxxus (lo yugoloth sorveglia passivamente la parete alle spalle del trono, che cela una porta segreta collegata all'area 24).

Bracieri. La camera è illuminata di luce fioca da quattro bracieri di pietra alti 1,8 metri, larghi altrettanto e pieni di tizzoni ardenti, che producono una colonna di fumo e scintille.

Portale Verticale. A nord si ergono due menhir di cristallo e all'interno di ognuno è imprigionata una **marilith**.

Fossa Aperta. A sud è visibile una fossa aperta, la cui bocca rettangolare è larga 3 metri e lunga 6 metri. La fossa è profonda 9 metri e sul fondo si apre un passaggio alto 6 metri e largo altrettanto che conduce a sud. I personaggi vicini al bordo della fossa sentono alcune grandi creature (gli otyugh nell'area 23c) che si agitano nell'oscurità sottostante.

Fazrian è un **planetar** legale malvagio privo dell'opzione di azione Tocco Guaritore. A meno che non sia incapacitato, Fazrian può effettuare una delle seguenti azioni di tana a conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Fazrian perde), finché si trova sul Livello Terminus:

- Gli occhi di Fazrian piangono sangue fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Nessuna creatura entro 36 metri dal planetar può recuperare punti ferita finché l'effetto non termina.
- Gli occhi di Fazrian diventano vuoti, neri e fumanti fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Tutte le altre creature entro 36 metri dal planetar subiscono svantaggio ai tiri salvezza finché l'effetto non termina.
- Una luce magica accecante si sprigiona dagli occhi di Fazrian fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Se una creatura inizia il suo turno entro 36 metri dal planetar e i due possono vedersi l'un l'altro, Fazrian può obbligare la creatura a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20; se la creatura fallisce, è accecata. La cecità permane finché la creatura non riceve un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia simile.

Fazrian un tempo era un modello supremo di coraggio e di rettitudine, ma ora cerca di distruggere qualsiasi creatura che a suo giudizio non meriti di continuare a esistere. Le convinzioni di Fazrian sono una perversione di quello che erano una volta: agli occhi del planetar, ogni creatura è colpevole di "deformità". Se qualcuno non dimostra rapidamente la sua innocenza, Fazrian lo condanna immediatamente a morte.

Per persuadere il planetar a emettere un verdetto di innocenza è necessario che almeno un membro del gruppo si sottoponga al giudizio di Fazrian. Quel personaggio deve offrire la propria vita affinché quella degli altri sia risparmiata. Se un personaggio si presenta al cospetto di Fazrian mostrandosi coraggioso e disposto a sacrificarsi, è giudicato innocente del crimine di deformità. Obiezioni, proteste e contestazioni dell'autorità di Fazrian ottengono per tutta risposta una severa condanna di colpevolezza. Il planetar può capire quando qualcuno gli mente (grazie al suo tratto Consapevolezza Divina) e chi lo fa viene immediatamente giudicato colpevole.

Il planetar sogna di radunare un esercito abbastanza grande da invadere tutto Sottomonte per epurarlo da coloro che egli giudica degli abomini. Prima di lasciare andare coloro che sono stati giudicati innocenti, Fazrian esige che ognuno di essi giuri di servirlo d'ora in avanti. Coloro che si rifiutano di giurare sono giudicati colpevoli di codardia e condannati a morte.

Una volta emessa la sentenza, Fazrian ordina a Raxxus di farsi avanti, di uccidere il condannato o i condannati e di gettare i corpi nella fossa (vedi l'area 23c). Dopo che i colpevoli sono stati puniti, gli innocenti vengono scortati da Raxxus fino agli arcanaloth nell'area 14 per essere indottrinati. Se il nycaloth viene ucciso, il planetar impugna la sua spada e attacca i colpevoli.

Soltanto un personaggio giudicato innocente da Fazrian può alterare l'atteggiamento del planetar quanto basta da fargli capire fino a che punto si è corrotto. Un tale personaggio può usare un'azione per appellarsi al planetar affinché guardi dentro di sé e si giudichi da solo, effettuando una prova di Carisma (Persuasione) con CD 26 come parte di quell'azione. Se il giocatore interpreta bene questa scena, ottiene vantaggio alla prova. Se un personaggio ottiene un fallimento alla prova, non può ritentare, ma può comunque aiutare un altro personaggio che tenti di convincere il planetar della sua stessa colpevolezza. Se una prova di questo tipo ha successo, una solitaria scintilla di bontà si riaccende in Fazrian. Il planetar in lacrime implora il perdono di Torm e, in un ultimo atto di espiazione e sacrificio, si trafigge con la sua stessa spada e muore.

Se il planetar muore per sua stessa mano o per mano dei personaggi, Torm conferisce a ogni personaggio una *benedizione della protezione* (vedi "Qualità Soprannaturali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*). Questa benedizione è permanente se chi la riceve venera Torm, altrimenti dura per 10 giorni. La benedizione di Torm non viene concessa a quei personaggi che liberano una o entrambe le marilith intrappolate nei menhir di cristallo (vedi "Portale Verticale per il Livello 19" più sotto).

Nycaloth. Raxxus funge da carnefice per il planetar ed è pronto a farsi avanti per eliminare chiunque Fazrian gli ordini di uccidere. Raxxus può evocare altri yugoloth (come descritto nel riquadro "Variante: Evocazione degli Yugoloth" nella sezione "Yugoloth" del *Monster Manual*) e cercherà di farlo se ha bisogno di rinforzi. Quei personaggi che sconfiggono il planetar possono indurre in tentazione Raxxus facendogli un'offerta. Un tesoro di valore pari o superiore a 10.000 mo può cambiare l'atteggiamento del

nycaloth da ostile a indifferente, mentre uno di valore pari o superiore a 25.000 mo lo rende amichevole. Raxxus non fa del male ai personaggi, se è indifferente nei loro confronti, e li aiuta, se è amichevole. L'atteggiamento del nycaloth torna a essere ostile se i personaggi lo minacciano o se non gli consegnano il pagamento entro un lasso di tempo ragionevole.

Portale Verticale per il Livello 19. I menhir di cristallo sono indistruttibili e formano uno dei portali magici di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12). Colpendo uno dei menhir con un oggetto rigido o bersagliando uno o entrambi i menhir con un incantesimo *frantumare*, non si infliggono danni, ma la pietra verticale colpita emette un forte rintocco che risveglia il demone marilith all'interno. Nessun altro effetto può risvegliare i demoni.

La prima cosa che fa una marilith risvegliata è liberarsi usando la sua opzione di azione Teletrasporto. Le marilith sono ostili nei confronti di tutte le creature che non siano dei demoni e disprezzano gli angeli più di qualsiasi altra creatura. Se una marilith viene liberata in presenza di Fazrian, il demone e l'angelo combattono finché uno dei due non muore. Se il planetar è costretto a combattere una marilith da solo, si presume che Fazrian esca dallo scontro vittorioso con 60 punti ferita rimanenti. Se costretto a combattere con entrambe le marilith da solo, Fazrian viene ucciso e a ogni demone restano 60 punti ferita.

Dopo essere stata liberata dal suo menhir, una marilith può essere obbligata magicamente a divulgare la parola d'ordine che attiva il portale. Anche un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia simile sono in grado di rivelare la parola d'ordine: quella attuale è "Yuraj", ma Halaster la cambia ogni due o tre giorni. A questo portale si applicano le regole seguenti:

- Se una creatura pronuncia la parola d'ordine giusta entro 3 metri dal portale, questo si apre per 1 minuto.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 15° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 7 del livello 19, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

23c. Smaltimento dei Rifiuti

Un tunnel largo 6 metri e alto altrettanto parte dal fondo della fossa nell'area 23b e si inoltra a sud prima di giungere a un vicolo cieco. Il pavimento del tunnel è coperto di ossa, vari oggetti da avventurieri e altri rifiuti.

Alla fine del tunnel si annidano tre **otyugh** affamati. Quando percepiscono la presenza di altre creature nella fossa, gli otyugh si avventano su di esse e le attaccano, usando nel frattempo la loro Telepatia Limitata per beffarsi delle prede.

Tesoro. Tra le ossa che giacciono sul fondo dell'estremità sud del tunnel, è possibile recuperare 1.300 ma, 600 mo e una sottile lamina dorata con l'immagine di un uomo mascherato, la carta da gioco intitolata "Il Ladro". La carta vale 10 mo e completa il mazzo di carte trovato nell'area 10b.

24. Cripta Segreta

Questa camera ovale ha un soffitto a cupola alto 6 metri e i tratti seguenti:

Mano Insanguinata. Tutte le superfici sono sporche di sangue essiccato, ad eccezione di una gigantesca chiazza a forma di mano sulla parete di fondo.

Testa e Mazza. Al centro della stanza sono stati ammassati dieci forzieri di pietra fatti a pezzi. Una mazza e un cadavere umano senza testa giacciono sul pavimento accanto a questi detriti. La testa recisa del cadavere giace a pochi metri di distanza. Il cadavere putrefatto è divorato dai vermi.

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, capisce che la forma di mano sulla parete di fondo rappresenta il simbolo di Torm.

Quei personaggi che hanno assistito alla scena spettrale nell'area 7 riconoscono nel cadavere la chierica della visione. Brythia Mulspeer e i suoi compagni avventurieri stavano esplorando Sottomonte quando i pericoli si fecero eccessivi per loro. Brythia implorò l'aiuto di Torm e Fazrian rispose al suo appello. Il planetar fornì l'aiuto e le cure di cui il gruppo aveva un disperato bisogno, poi decise di rimanere al fianco di Brythia man mano che il gruppo di avventurieri si inoltrava ulteriormente a Sottomonte. Quando il planetar finì per cedere alla sete di sangue, si rivoltò contro gli avventurieri e decapitò Brythia con il suo spadone. La defunta chierica di Torm può essere interrogata usando *parlare con i morti*. Essendo caduta vittima della frenesia sanguinaria di Fazrian, Brythia ora desidera soltanto vedere il planetar redento.

Tesoro

La mazza è una *mazza della punizione* che apparteneva a Brythia. I personaggi che hanno assistito alla scena spettrale dell'area 7 riconoscono la mazza come l'arma usata dalla chierica in quella visione.

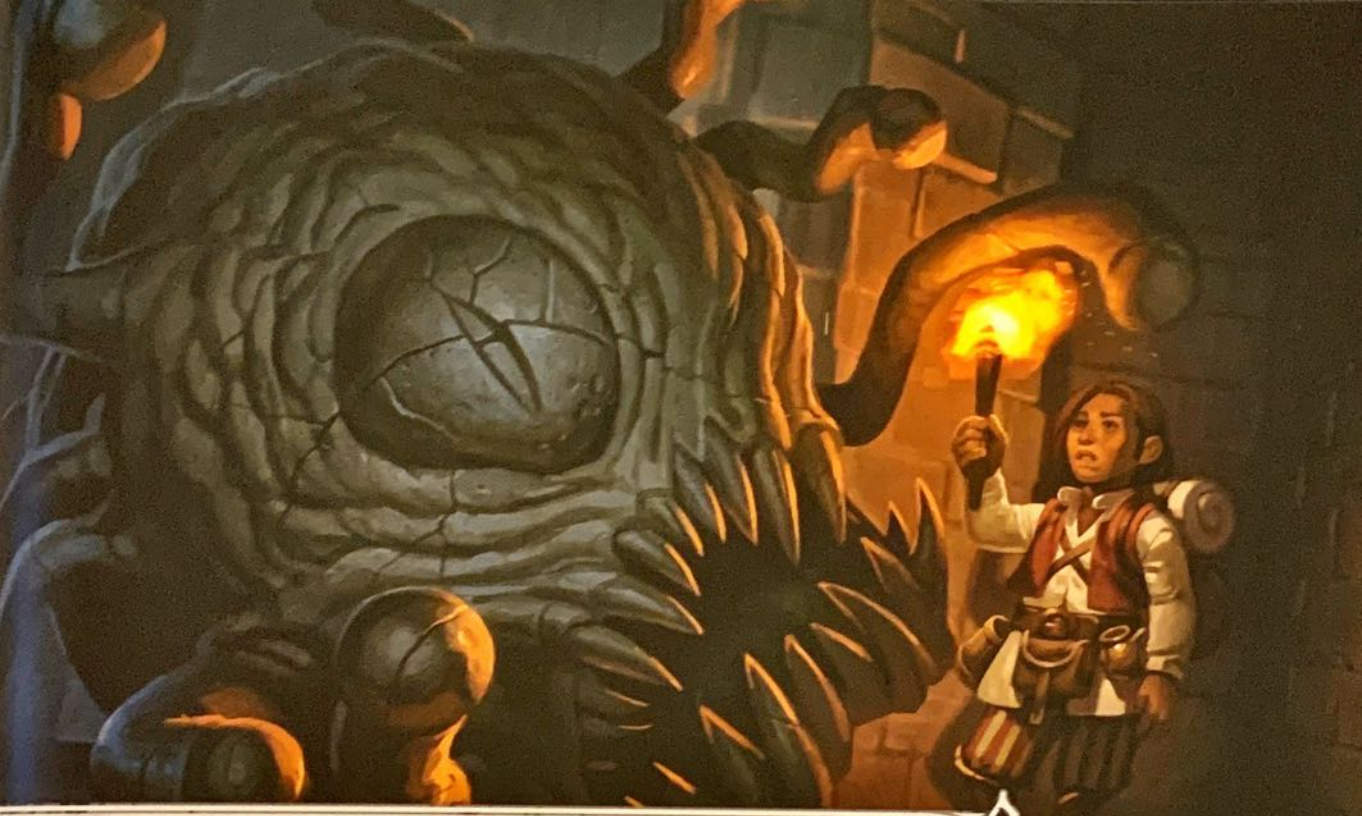
I forzieri di pietra un tempo contenevano delle monete nascoste in quest'area dai nani Melairkyn. I duergar li hanno sfondati e hanno riversato le monete in un carrello minerario nell'area 18d.

Conseguenze

La morte di Fazrian consente ai duergar di riprendere il controllo del Livello Terminus. Valtagar non ha altri piani immediati, oltre a fortificare il livello e a prepararsi per fare ritorno prima o poi a Gracklstugh.

Gli eventuali yugoloth che rimangono sul posto cercano di ricavare ciò che possono da questa brutta situazione. Aximus ed Exekarus preferiscono allearsi con i duergar piuttosto che con una banda di avventurieri, mentre Raxxus preferisce allearsi con gli avventurieri anziché restare con i duergar. Se Xindulus è vivo, l'ultroloth decide di correre i suoi rischi alla Rocca Shadowdusk (il livello 22) tentando di stipulare un'alleanza con i cavalieri della morte che risiedono laggiù.

A prescindere da ciò che accade, il Mago Folle continua a usare il Livello Terminus come discarica dove abbandonare i mostri dei suoi esperimenti falliti. Se i personaggi lasciano il livello e vi fanno ritorno in seguito, potrebbero incontrare uno o più di quegli orrori.



Livello 22: La Rocca Shadowdusk

La Rocca Shadowdusk è concepita per quattro avventurieri di 17° livello. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero guadagnare abbastanza PE da arrivare a metà strada per il 18° livello.

Cosa Si Annida Qui?

Una famiglia nobile di Waterdeep esiliata molto tempo fa ha fatto di questo livello la sua dimora.

Gli Shadowdusk

La famiglia Shadowdusk, come tante altre dinastie nobiliari di Waterdeep, fece fortuna commerciando. Tre sorelle di nome Arandraya, Maelweene e Yarlithra Shadowdusk divennero famose per il loro patrocinio e la loro partecipazione alle spedizioni di avventurieri a Sottomonte. Uno degli oggetti che recuperarono dal dungeon era una tavoletta di cristallo nero che consentiva di contattare le entità del Reame Remoto. Il loro fratello Xerrion entrò in possesso della tavoletta e la usò per contattare quegli esseri ultraterreni, nel tentativo di distruggere i rivali in affari e i nemici politici della famiglia. Quel contatto non solo condusse Xerrion alla follia, ma nel giro di poco tempo contagiò anche gli altri membri della famiglia Shadowdusk e presto la loro follia divenne una notizia di dominio pubblico. Man mano che il comportamento della famiglia si faceva più insolito, sui paginoni locali si ipotizzava che gli Shadowdusk fossero stati sostituiti da orrori aberranti con fattezze umane. Nell'Anno dell'Arpa (1355 CV), la loro villa di famiglia, la Rocca Shadowdusk, fu data alle fiamme. Le autorità di Waterdeep che indagarono sull'incendio non divulgarono mai il risultato delle loro indagini, ma si crede che i responsabili fossero i membri dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori.

Tutte e tre le sorelle di Xerrion rimasero uccise nell'incendio che divorò la Rocca Shadowdusk. Xerrion fuggì e si nascose nel rifugio delle sue sorelle, nelle profondità di Sottomonte. Da lì, usò una serie di incantesimi *inviare* per contattare i membri della famiglia Shadowdusk che vivevano all'estero e li condusse a vivere con lui, in una perversa versione sotterranea della Rocca Shadowdusk. Tra coloro che risposero alla chiamata, c'era Margaraste Shadowdusk, una lontana cugina che Xerrion in seguito avrebbe sposato.

Il livello 22 di Sottomonte divenne un rifugio sicuro dove gli Shadowdusk poterono trattare con gli orrori del Reame Remoto lontani dagli occhi indiscreti dei cittadini di Waterdeep. Alla fine, Xerrion e Margaraste varcarono la soglia di un portale per il Reame Remoto e nessuno li vide mai più. In loro assenza, il comando è passato ai due nipoti di Xerrion, Dezmyr e Zalthar, i figli gemelli della sua defunta sorella Yarlithra, due ex paladini di Torm che rinnegarono la loro fede molto tempo fa per diventare dei cavalieri della morte.

Col passare degli anni, Halaster Blackcloak ha tenuto d'occhio gli Shadowdusk e le loro trame, pur lasciando la famiglia libera di agire in quell'angolo del suo dominio. Il Mago Folle crede che questo sia il tipo di nobili di cui c'è bisogno per prendere decisioni ed esercitare il potere a Waterdeep... in modo che egli possa governare in segreto la città manovrandoli come marionette. Di conseguenza, incoraggia gli Shadowdusk a consolidare il loro potere e a prepararsi a un trionfante e sanguinario ritorno a

Progenie Stellari

Le creature del Reame Remoto fanno visita alla Rocca Shadowdusk di tanto in tanto. Se il DM possiede una copia del *Tomo di Mordenkainen dei Nemici*, può aggiungere una o più progenie stellari tratte da quel libro alla schiera di creature incontrate su questo livello di Sottomonte.

Waterdeep, dopodiché Halaster reclamerà il potere come Lord Occulto della città.

Un tempo il motto della famiglia Shadowdusk era: "Nessun segreto senza verità." Dopo la caduta della famiglia, quel motto è cambiato in "Noi non temiamo l'oscurità". L'emblema della famiglia è una torcia accesa con tre braci che salgono dalla fiamma su campo viola. Dopo la discesa a Sottomonte della famiglia, l'emblema è stato letteralmente capovolto e ora le fiamme della torcia puntano verso il basso.

Dezmyr e Zalthar

I gemelli Dezmyr e Zalthar Shadowdusk hanno attualmente il comando della Rocca Shadowdusk. Sono sempre stati molto uniti, sia in vita che nella non morte, e avrebbero potuto guidare la loro famiglia mortale con sapienza se gli eventi avessero preso un'altra piega.

I gemelli sono fedeli l'uno all'altra e sono ossessionati dall'obiettivo di riportare la famiglia a una posizione prominente e di assumere il controllo di Waterdeep.

Esplorare Questo Livello

Le descrizioni di tutti i luoghi di questo livello fanno riferimento alla mappa 22.

I tratti seguenti si applicano a tutta la Rocca Shadowdusk, a meno che la descrizione di un'area non specifichi diversamente:

- La rocca è composta da tre piani. I soffitti delle stanze e dei corridoi sono alti 4,5 metri, tranne dove specificato diversamente. I pavimenti sono di pietra liscia e sono levigati fino a potercisi specchiare.
- Ogni umanoide che muore nella Rocca Shadowdusk si anima dal suo cadavere 1d4 ore dopo come **fuoco fatuo** sotto il controllo del DM. Lanciare *dissolvi il bene e il male* sul cadavere prima che il fuoco fatuo si formi previene questo effetto, come anche portare il cadavere fuori dalla Rocca Shadowdusk o nell'area di un incantesimo *santificare*.
- I sostegni per torce di tutta la Rocca Shadowdusk proiettano una luce generata da incantesimi *fiamma perenne*. Queste torce magiche sono montate su sostegni capovolti, in modo che le loro fiamme magiche puntino verso il basso.

Primo Piano

Il piano superiore della Rocca Shadowdusk è molto simile nello stile e nell'architettura al maniero di famiglia di Waterdeep prima della sua distruzione. Questa sezione della rocca assomiglia a un mausoleo. L'influenza del Reame Remoto in questo piano è debole.

Due membri della famiglia Shadowdusk risiedono qui: una maga di nome Melissara Shadowdusk e il suo folle marito Derrion.

1. Grande Atrio

Le scale che scendono dal livello 21 sfociano in una vasta anticamera che contiene quanto segue:

Colonne. Le colonne sorreggono il soffitto a volta alto 12 metri.

Grell. Sei **grell** fluttuano dietro le colonne a nord. I grell attaccano i visitatori e possono usare i tentacoli per aprire e chiudere le porte come necessario.

Apparizioni. Le immagini spettrali di alcuni servitori e avventurieri defunti a volte si materializzano, vagano per la sala e poi svaniscono. Queste immagini sono effetti regionali innocui creati da Halaster (vedi "La Tana di Halaster" a pagina 311).

Statue. Le alcove a sud ospitano le statue di due umani elegantemente vestiti.

Le statue raffigurano i gemelli Shadowdusk, Zalthar e Dezmyr, come apparivano in vita. La statua di Zalthar occupa l'alcova a ovest ed è alta poco più di 2 metri. La statua di Dezmyr a est è alta 1,88 metri. Un'iscrizione ai piedi di ogni statua identifica il soggetto.

2. Galleria Distorta

Bassorilievi. Le pareti curve sono decorate con una serie di bassorilievi. Le targhe sottostanti narrano la storia di una dimenticata famiglia di Waterdeep.

Statue. Due statue alte 2,7 metri sono collocate su piattaforme rialzate nelle alcove a nord e a sud.

I bassorilievi raffigurano Arandraya, Maelweene e Yarlithra Shadowdusk mentre partecipano a negoziati commerciali a Waterdeep, esplorano Sottomonte nel loro tempo libero, riversano ricchezze nei forzieri di famiglia e donano una tavoletta nera al fratello Xerrion. Poi mostrano la Rocca Shadowdusk originale (quella di Waterdeep) data alle fiamme, Xerrion Shadowdusk che fugge a Sottomonte portando con sé la tavoletta nera, la creazione di una nuova Rocca Shadowdusk nelle profondità del dungeon, il matrimonio di Xerrion con Lady Margaraste e la coppia di sposi che varca un portale di tentacoli che li condurrà al Reame Remoto.

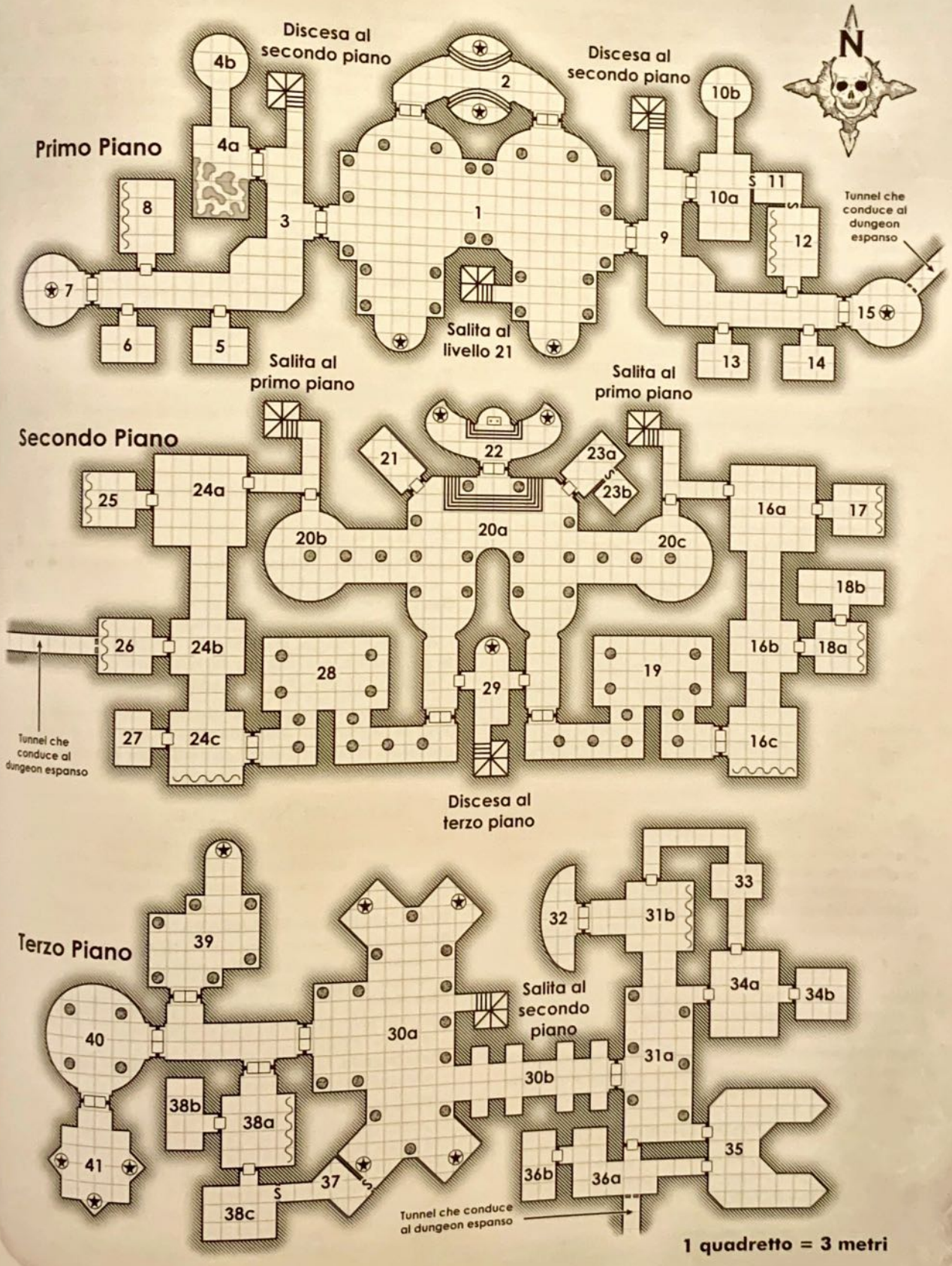
Una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 effettuata con successo identifica l'emblema di famiglia nei bassorilievi (una torcia accesa dalla fiamma arancione e tre braci che salgono da essa) e i due motti della Casata Shadowdusk: "Nessun segreto senza verità" e "Noi non temiamo l'oscurità". Nelle prime scene l'emblema appare orientato verso l'alto, mentre nelle ultime è capovolto. Se un personaggio riconosce l'emblema e i motti di famiglia, sa anche che gli Shadowdusk sono ritenuti scomparsi da tempo.

La statua a nord raffigura Lord Xerrion Shadowdusk, un umano di mezza età dal portamento regale e dai lineamenti marcati. La statua a sud raffigura Lady Margaraste Shadowdusk, un'umana di mezza età dai capelli lunghi e ricci e dal sorriso gentile. Un'iscrizione ai piedi di ogni statua identifica il soggetto.

3. Ala Ovest

Quattro **nothic** si annidano nel braccio nord di questa galleria a forma di L, impegnati a studiare i bassorilievi delle pareti e a chiacchierare tra loro. Oltre i nothic, una scalinata scende di 15 metri fino al secondo piano.

I nothic sono incuriositi dai bassorilievi, che raffigurano vari membri defunti della famiglia Shadowdusk. Attaccano gli intrusi a vista.


N
Primo Piano
Discesa al secondo piano
Discesa al secondo piano
4b
4a
2
10b
10a
11
8
3
1
9
12
Tunnel che conduce al dungeon espanso
7
15
6
5
Salita al livello 21
13
14
Salita al primo piano
Salita al primo piano
Secondo Piano
21
22
23a
23b
25
24a
16a
17
20b
20a
20c
18b
26
24b
28
29
19
16b
18a
Tunnel che conduce al dungeon espanso
27
24c
16c
Discesa al terzo piano
Terzo Piano
39
32
31b
33
34a
34b
Salita al secondo piano
40
30a
31a
30b
38b
38a
35
41
37
36b
36a
38c
Tunnel che conduce al dungeon espanso
1 quadretto = 3 metri

4. Alloggi in Disuso

Questa serie di camere è stata distrutta dalle creature che ora le hanno occupate e ogni traccia della loro funzione originaria è ormai scomparsa.

4a. Nido dei Grell

Una sorta di alveare dotato di numerose aperture oscure occupa la metà sud di questa stanza. Sette **grell** si nascondono all'interno di questo nido soffice e umidiccio e ne escono per attaccare gli intrusi.

4b. Creatura Impazzita

Nothic. Un **nothic** se ne sta rannicchiato lungo la parete est a graffiare freneticamente le pietre.

Scarabocchi. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono ricoperti da una serie di esortazioni nel Gergo delle Profondità e in Sottocomune.

Un tempo il nothic era un mago apprendista di nome Rhamagant, che fungeva da assistente per Vertrand Shadowdusk (vedi l'area 17 per ulteriori informazioni su Vertrand). Il nothic non ricorda nulla della sua vita precedente e combatte solo per difendersi. Se un personaggio interroga il nothic in un linguaggio che esso possa comprendere, riesce a estrapolare le seguenti informazioni utili dalle folli farneticazioni della creatura:

- Questo livello di Sottomonte è chiamato la Rocca Shadowdusk ed è composto da tre piani.
- Più si scende all'interno della Rocca Shadowdusk, più ci si avvicina al Reame Remoto.
- Ogni piano include una stanza segreta.

Il nothic conosce l'ubicazione di tutte e tre le porte segrete che conducono alle stanze nascoste della Rocca Shadowdusk (le aree 11, 23b e 37). Se un personaggio riesce a comunicare con il nothic e a effettuare con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 20, lo convince ad accompagnare il gruppo e a indicare le porte segrete. Quando giunge entro 3 metri da una porta segreta all'interno della Rocca Shadowdusk, il nothic inizia a grattarla borbottando tra sé e sé le parole "porta segreta" in Sottocomune.

5. Magazzino

Freddo. Questa camera è mantenuta fredda magicamente.

Scaffali. Tutte le pareti sono occupate da file di scaffali carichi di vino, birra e cibi deperibili.

Barili. Alcuni barili di legno pieni d'acqua potabile sono allineati lungo una parete.

6. Cucina

Mobili. Questa stanza contiene una stufa di ferro, tre tavoli di legno per la preparazione del cibo e una credenza piena di argenteria e stoviglie.

Servitori Inosservati. Quattro **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A) preparano i pasti a comando e usano le scope per pulire il pavimento.

7. Santuario Abbandonato

Una statua incompleta, parzialmente scolpita in un blocco di marmo, si erge al centro dell'area. Il blocco è scolpito per raffigurare rozzamente la forma del dio Torm. Se un personaggio effettua una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15, identifica i tratti incompleti della statua come un'iconografia del dio del dovere, della fedeltà e della legge.

8. Nicchia del Nothic

Fessura. Nel soffitto alto 6 metri si apre una fessura naturale larga 1,5 metri, al cui interno si nasconde un **nothic**.

Mobili. Un tavolo di pietra rettangolare circondato da dieci sedie occupa il centro della stanza. Il tavolo e il pavimento circostante sono disseminati di detriti caduti dal soffitto pericolante.

Arazzo. La parete ovest è coperta da un grande arazzo, che raffigura un matrimonio nobiliare all'interno di una vasta sala. Dagli angoli in ombra della sala, si protendono alcuni tentacoli neri.

Il nothic usa la fessura nel soffitto come tana personale. Osserva gli intrusi e usa la sua Intuizione Innaturale sui personaggi che gli sembrano più interessanti, in modo da poter riferire a Dezmyr Shadowdusk i segreti che scopre. Lascia la nicchia solo se viene attaccato e combatte fino alla morte per difendere la sua tana.

Tesoro

Il nothic ha nascosto su un ripiano all'interno della sua nicchia sul soffitto 15 mp e 200 mo in un sacchetto di cuoio e una *pozione di guarigione suprema* in una fiala di vetro legata a una collana d'argento (25 mo).

L'arazzo raffigura l'agghiacciante matrimonio di Xerrion e Margaraste Shadowdusk. Vale 750 mo e pesa 25 kg.

9. Ala Est

Luce Fluttuante. Un **fuoco fatuo** visibile fluttua all'interno di questa lunga galleria a forma di L.

Bassorilievo. Un'alcova al centro della L contiene un bassorilievo che raffigura un gruppo di popolani nell'atto di rendere omaggio ai nobili della famiglia Shadowdusk.

Scale. Una scalinata alla fine del ramo nord della galleria scende di 15 metri fino al secondo piano.

Il fuoco fatuo è al servizio di Melissara nell'area 10a. Vaga da un'estremità della sala all'altra, in attesa di essere convocato, ma diventa invisibile e fugge per avvertirla al primo segno della presenza di intrusi.

10. Alloggi Nobiliari

Questi appartamenti appartengono a Melissara Shadowdusk, una lontana cugina dei gemelli Shadowdusk, e al suo depravato marito Derrion.

10a. Camera di Melissara

Melissara. Una donna di mezza età (Melissara Shadowdusk) è seduta su una poltrona nell'angolo nordest. Legge un libro e borbotta tra sé e sé.

Altri Mobili. Un letto a baldacchino e un armadio sono situati contro la parete sud e una tenda di seta copre un corridoio a nord.

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete est conduce allo studio di Melissara (area 11).

Finora Melissara è riuscita a sfuggire all'orribile forma di pazzia che attanaglia il resto della famiglia, ma capisce che la sua mente è lentamente erosa dalla vicinanza al Reame Remoto. Temendo che la sua discesa nella follia sia inevitabile, vive in un perenne stato di esilio autoimposto, scegliendo di rimanere alla Rocca Shadowdusk nonostante il suo istinto le suggerisca di fuggire.

Melissara è un'**arcimaga** umana, con le modifiche seguenti:

- Melissara è neutrale.
- Parla il Comune, il Draconico, il Gergo delle Profondità e il Nanico.
- Ha preparato l'incantesimo *porta dimensionale* al posto di *esilio*.

Se i personaggi si rivolgono a lei in modo civile, Melissara ascolta ciò che hanno da dire, poi li implora di distruggere Dezmyr e Zalthar prima che possano mettere in atto il loro piano di conquistare Waterdeep, senza rendersi conto che i cavalieri della morte non sono tanto facili da sconfiggere. Melissara chiede di essere lasciata fuori dal conflitto assieme a Derrion e fornisce ai personaggi le informazioni seguenti in buona fede:

- Tutti i membri della famiglia Shadowdusk, in qualche misura, sono stati corrotti dal Reame Remoto. Per quello che ne sa Melissara, i danni sono irreparabili.
- Gli altri familiari che vivono alla Rocca Shadowdusk includono i tre cugini di Melissara: i maghi Berlain, Cassiok e Vertrand.
- Dezmyr e Zalthar sono due cavalieri della morte che risiedono nei piani inferiori della Rocca Shadowdusk. Il contatto con il Reame Remoto ha fornito a Dezmyr la capacità di distorcere la realtà entro certi militi. Zalthar non possiede questa capacità, ma brandisce una spada che può risucchiare le anime.
- Il piano più basso della Rocca Shadowdusk è la dimora di un dracolich blu in combutta con i cavalieri della morte (Melissara sa che il filatterio del dracolich è nascosto da qualche parte all'interno della Rocca Shadowdusk, ma non sa dove).

Se ai personaggi non interessa conversare con Melissara, la donna usa *porta dimensionale* per recarsi nell'area 11 e invia il marito lunatico a eliminarli.

Tesoro. L'armadio contiene degli abiti pregiati e uno scrigno di legno dove sono custoditi un paio di braccialetti d'oro (250 mo l'uno), una collana d'oro e di perle (1.250 mo) e la chiave della cassaforte nell'area 10b.

10b. Camera di Derrion

Derrion. Un uomo di mezza età dal volto sfregiato (Derrion Shadowdusk) cammina avanti e indietro per la stanza nervosamente.

Mobili. L'arredamento include un semplice letto a ovest, un armadio pieno di abiti a est e una rastrelliera per armi e armature.

A Derrion piace uccidere i visitatori indesiderati. È un **campione** umano (vedi l'appendice A), con le modifiche seguenti:

- Derrion è caotico malvagio.
- Parla il Comune e il Gergo delle Profondità.
- Derrion custodisce le sue armi e la sua armatura completa sulla rastrelliera. Se non ha tempo di indossare l'armatura completa, si fa bastare un giaco di maglia (CA 15).

Derrion accompagna Melissara ogni volta che la donna lascia i loro appartamenti, nel timore che senza la sua protezione possa accaderle qualcosa di male. Vive nel costante timore che gli avventurieri possano invadere la Rocca Shadowdusk e raderla al suolo. La prolungata esposizione al Reame Remoto gli rende difficile dormire e lo rende irritabile. Ha gli occhi iniettati di sangue e sente sussurrare cose che in realtà non esistono. Soltanto Melissara è in grado di controllare la sua inspiegabile ira nei confronti dei visitatori.

Tesoro. Sotto il letto è nascosta una cassaforte chiusa a chiave che contiene 200 mp e 1.000 mo. La chiave per aprirla si trova nell'area 10a, ma è possibile anche con un incantesimo *scassinare* o una magia simile. In alternativa, un personaggio può aprirla usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15.

11. Studio di Melissara

Libreria. Una lunga libreria dagli sportelli in vetro occupa buona parte della parete nord (vedi "Libreria" sotto).

Scrivania. Una solida scrivania coperta da cumuli di pergamene è situata contro la parete est (vedi "Scrivania" sotto).

Tavolo da Lavoro. Il tavolo da lavoro situato vicino alla parete sud è carico di scorte da alchimista.

Libreria

Gli sportelli di vetro della libreria non sono chiusi a chiave.

Tesoro. La libreria contiene vari trattati sull'arcano, incentrati sulle magie di invocazione e sui viaggi planari. Tre di questi testi sono preziosi (100 mo ciascuno) e sono intitolati: *Tenebrous e la Vera Via per Diventare un Lich*, *Riflessioni di un Viaggiatore Planare* e *Toccato dal Reame Remoto: La Tragica Discesa di un Mago nella Follia*. Tra questi tomi comuni, è custodito il libro degli incantesimi di Melissara, che mostra sulla copertina l'emblema di famiglia degli Shadowdusk orientato all'insù e contiene gli incantesimi preparati da Melissara, più *glifo di interdizione* e *serratura arcana*.

Scrivania

Sulla scrivania è collocata un'ordinata pila di appunti. Una metà di quegli appunti elenca in dettaglio i meticolosi studi ed esperimenti magici sulla natura del Reame Remoto. L'altra metà non è altro che un ammasso di farneticazioni deliranti, l'ovvio parto di una mente sconvolta che sta lentamente scivolando nella follia.

Il cassetto più in basso è chiuso da un incantesimo *serratura arcana* lanciato da Melissara e contiene un piccolo diario dalla copertina nera. La prima pagina del libro è protetta da una trappola, un incantesimo *glifo di interdizione* le cui rune esplosive infliggono danni da fuoco (CD 15 del tiro salvezza). Il glifo è regolato per scattare se qualcuno che non sia Melissara apre il diario (una precauzione mirata a impedire che i suoi cugini lo leggano e scoprano i suoi segreti).

Nel diario Melissara racconta il disagio che le provoca la sua famiglia, nonché la paura crescente di perdere la ragione e la sua anima al Reame Remoto. La donna sembra usare disperatamente i brani del suo diario come un'ancora a cui aggrapparsi per conservare la sanità mentale.

12. Salotto

Arazzo. Uno splendido arazzo copre la parete ovest (vedi "Tesoro" sotto).

Mobili. La stanza è dotata di varie poltrone dove sedersi e tavolini. Una bottiglia vuota di vino pregiato è stata lasciata su un tavolino laterale, accanto a un calice vuoto.

Porta Segreta. Una porta segreta lungo la parete nord si collega allo studio di Melissara (area 11).

Tesoro

L'arazzo raffigura la Rocca Shadowdusk originale, una maestosa villa ricoperta d'edera che sorgeva nel Quartiere del Mare di Waterdeep, finché non fu rasa al suolo dalle fiamme. L'arazzo vale 250 mo e pesa 25 kg.

13. Morti Che Camminano

Zombi. Uno **zombi** umano che indossa una veste sporca e marcita arranca avanti e indietro per la stanza, accompagnato da un orrido fetore di putrefazione.

Mobili. I mobili ammuffiti includono un letto, una scrivania coperta di fogli ingialliti e una libreria vuota.

Lo zombi è tutto ciò che resta di Zail Ephram, un mago e avventuriero umano che fu ucciso nella Rocca Shadowdusk. Melissara Shadowdusk (vedi l'area 10a) ha usato un incantesimo *animare morti* per animare il cadavere del mago. Lo zombi non ha nulla di valore e attacca qualsiasi creatura che lo disturbi, ad eccezione della sua creatrice.

I fogli sulla scrivania sono progetti architettonici. Se i personaggi trascorrono 1 ora a studiare i disegni, possono mettere assieme una mappa accurata del primo e del secondo piano della Rocca Shadowdusk, ad eccezione delle porte segrete e delle aree nascoste dietro di esse.

14. Sala di Addestramento

Manichini. Due manichini di legno per le esercitazioni sono stati collocati lungo la parete est e la parete ovest.

Rastrelliere. Una rastrelliera per le armi e una per le armature sono appese alla parete nord, ai lati della porta.

Tappetini. Dei tappetini di tela imbottiti di paglia sono stati stesi al centro della stanza per creare un'area di addestramento.

Sulla rastrelliera per armature sono appesi due scudi e due pezzi di ogni tipo delle seguenti armature: cuoio, cuoio borchiato, giaco di maglia e armatura completa. La rastrelliera delle armi contiene una coppia identica di ogni tipo delle seguenti armi: spada lunga, pugnale, ascia da battaglia, bastone ferrato, martello da guerra e lancia.

15. Fontana

Questa stanza è dominata da una fontana in marmo con la statua di un aboleth al centro. Dalla bocca dell'aboleth sgorga uno zampillo d'acqua che si riversa rumorosamente nella vasca di pietra. Una serie di fori sul bordo interno della vasca impedisce all'acqua di traboccare.

Tesoro

Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato sulla fontana rivela un'aura di evocazione sulla statua dell'aboleth, che racchiude dentro di sé la fonte dell'acqua: una *caraffa dell'acqua eterna*. Per ottenere la caraffa, è necessario distruggere la statua, che ha CA 17, 60 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Secondo Piano

Le scale dalle aree 3 e 9 scendono di 15 metri fino al secondo piano. Qui vivono Vertrand e Berlain, due membri corrotti della famiglia Shadowdusk, malvagi fino al midollo.

In tutto questo piano, è possibile percepire dei flebili sussurri e intravedere al margine del campo visivo delle sagome scure che si contorcono costantemente, per poi ritrarsi all'improvviso.

16. Dimora Arcana

Tre **fuochi fatui** invisibili fluttuano in quest'area in attesa che Vertrand o Berlain abbiano bisogno dei loro servigi.

16a. Biblioteca Bruciata

Circa dieci giorni fa, Berlain (vedi l'area 18b) ha perso il controllo in questa stanza e ha usato vari incantesimi *palla di fuoco* per distruggere ciò che conteneva.

Rastrelliere e Scaffali Bruciati. Le pareti sono coperte da scaffali per libri e rastrelliere per pergamene, tutti anneriti dalle fiamme.

Mobili Carbonizzati. I resti carbonizzati di tre poltrone imbottite e tre tavolini da salotto giacciono su uno strato di tappeti, anch'essi bruciati, al centro della stanza.

16b. Laboratorio

Un bancone da lavoro lungo la parete ovest di quest'area è coperto di strumenti, componenti e apparati magici.

Tesoro. Sul bancone i personaggi possono trovare scorte da alchimista, sostanze da avvelenatore, una borsa del guaritore e una lanterna spenta e piena d'olio. Una *pozione di invisibilità* composta di recente giace in mezzo alle altre fiale piene di liquidi comuni.

16c. Stanza Pulita

Anti-magia. Tutta la magia è soppressa in quest'area, come se la stanza fosse sotto l'effetto di un incantesimo *campo anti-magia*.

Arazzo. Un arazzo sulla parete sud raffigura una distesa di alberi fatti di tentacoli e isole rocciose sospese nel cielo, dotate di fauci sbavanti e occhi iniettati di sangue (vedi "Tesoro" più sotto).

Questa stanza viene usata per eliminare dagli oggetti e dalle creature l'energia magica indesiderabile che potrebbe destabilizzare un esperimento sensibile. Oltre all'effetto di anti-magia sempre attivo nella stanza, ogni creatura che attraversa quest'area vede ogni oggetto magico che porta con sé e ogni effetto attivo su di sé soppresso per 1d4 minuti dopo la sua uscita dall'area. Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato dall'esterno della stanza non individua il campo anti-magia.

Tesoro. L'arazzo pesa 15 kg e vale 250 mo (supponendo che i personaggi trovino un compratore in grado di apprezzare la scena inquietante e ultraterrena).

17. Camera di Vertrand

Vertrand. Un uomo anziano e calvo (Vertrand Shadowdusk) siede a una scrivania a nord, voltando le spalle all'entrata.

Letto. Un semplice letto è posizionato contro la parete sud.

Arazzo. Un arazzo appeso alla parete est raffigura membri nobili della famiglia Shadowdusk, con i lineamenti deformati in modo innaturale e spaventoso (un esame ravvicinato rivela che l'arazzo è stato danneggiato e reso privo di valore dalla muffa).

Sul volto di Vertrand c'è soltanto pelle liscia là dove dovrebbero esserci gli occhi, avendo ceduto i suoi bulbi oculari a un'entità del Reame Remoto in cambio della vista cieca. Avendo previsto l'arrivo degli intrusi, Vertrand ha deciso di affrontarli da solo. "La morte è signora e padrona di tutti noi", proclama prima di alzarsi in piedi e scatenare i suoi incantesimi distruttivi.

Vertrand è un **arcimago** umano, con le modifiche seguenti:

- Vertrand è caotico malvagio e parla l'Abissale, il Comune, il Gergo delle Profondità e il Sottocomune.
- Possiede vista cieca in un raggio di 18 metri, ma è cieco oltre quel raggio.
- Ha preparato l'incantesimo *confusione* al posto di *esilio*.

La scrivania di Vertrand è coperta di accessori per la scrittura e fogli scritti a mano dallo stesso Vertrand prima di perdere gli occhi. Gli appunti sono difficili da interpretare e per decifrarli è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20. Gli appunti riguardano le ricerche di Vertrand sui vortici magici e sui vari modi per ampliare e destabilizzare i portali planari.

Tesoro. Il libro degli incantesimi di Vertrand è custodito nel cassetto più in alto della scrivania. Contiene tutti gli incantesimi da lui preparati, più *conoscenza delle leggende*, *evoca elementale* e *legame planare*. Gli incantesimi sono stati stilati in una sorta di scrittura Braille.

18. Appartamento di Berlain

Una maga orribilmente sfigurata di nome Berlain Shadowdusk si è stabilita in queste camere.

18a. Studio

Mobili. Una scrivania di pietra nera è stata collocata lungo la parete sud. Accanto alla scrivania, è visibile un esile leggio di pietra su cui poggia un libro aperto.

Arazzo. L'arazzo che copre la parete est mostra una creatura da incubo che afferra con i tentacoli una miriade di umanoidi nudi e terrorizzati per trascinarli nelle sue nere fauci.

Gli appunti di Berlain, sparpagliati sulla sua scrivania, sono un miscuglio di esoterismi arcani e di folli farneticazioni. Nella loro interezza, descrivono una serie di orrendi esperimenti da effettuare su umanoidi viventi. In un appunto stilato in tutta fretta di recente, Berlain si lamenta di come l'assenza di nuovi soggetti stia rallentando il suo lavoro.

Tesoro. Il libro degli incantesimi di Berlain è aperto sul leggio. Contiene tutti gli incantesimi da lei preparati, più *palla di fuoco* e *modificare memoria*.

L'arazzo pesa 20 kg e vale 250 mo (supponendo che i personaggi riescano a trovare un compratore che apprezzi quella scena inquietante).

18b. Camera da Letto

Mobili. Un comò e un letto coperto di cuscini sono stati collocati lungo la parete ovest, mentre varie poltrone imbottite creano una zona di lettura vicino alla parete est.

Mostri. Un'umanoide mutata (Berlain Shadowdusk) è seduta sul bordo del letto, impegnata a rammendare la sua tunica. Due **grell** fluttuano nelle vicinanze.

Poco più di un anno fa, Berlain e suo fratello Korva entrarono fugacemente nel Reame Remoto e si fusero in una singola forma fisica. La fusione annientò buona parte del corpo e della personalità di Korva e fornì a Berlain una bocca e un paio di braccia in più che un tempo appartenevano a suo fratello, oltre ad alcuni dei suoi organi interni e dei suoi tratti caratteriali. Berlain può parlare usando una o entrambe le sue bocche.

Berlain ha i capelli biondi sporchi, gli occhi scuri penetranti e due bocche dove dovrebbe essercene solo una: la seconda si trova sotto la prima, inclinata in diagonale. Dalle spalle deformi spuntano due paia di braccia: i suoi arti originali e, sotto di essi, quelli di suo fratello. Indossa una tunica cucita rozzamente, ricavata da altri abiti e concepita per adattarsi alla sua forma mutata.

Berlain ha un rapporto molto stretto con Vertrand e i due maghi lavorano bene insieme. A Berlain non interessa stipulare alleanze con i visitatori: preferisce catturare gli intrusi e usarli come cavie per i suoi esperimenti.

Berlain è un'**arcimaga**, con le modifiche seguenti:

- Berlain è un'aberrazione caotica malvagia che parla il Comune, il Gergo delle Profondità, il Grell e il Sottocomune.
- Ha preparato l'incantesimo *metamorfosi* al posto di *esilio*.
- Come azione bonus, può usare la bocca e le braccia aggiuntive per lanciare qualsiasi trucchetto da lei preparato.

I grell fungono da valletti di Berlain, che è in grado di comunicare con queste creature nel loro linguaggio. I grell tentano di afferrare e neutralizzare gli intrusi a vista.

Tesoro. Il comò contiene vari abiti lacerati. Il cassetto di fondo non è chiuso a chiave e viene usato come forziere: contiene 300 mo, un globo di cristallo levigato e scolpito per assomigliare al bulbo oculare luccicante di un doppelganger (utilizzabile come focus arcano) e una *pergamena magica* di *carne in pietra*.

19. Bassorilievo della Rocca Shadowdusk

Questa camera è vuota, se si eccettua un polveroso bassorilievo sulla parete nord, lungo 9 metri e alto 4,5 metri, che raffigura una maestosa villa ricoperta d'edera e circondata da un giardino, che un tempo si trovava a Waterdeep: la Rocca Shadowdusk originale.

Nelle piccole nicchie che formano le finestre della villa, compaiono minuscoli busti in legno verniciato, alti 7,5 cm, che rappresentano i membri della casata Shadowdusk attorno al 1355 CV. Se i personaggi hanno visto altre raffigurazioni di Arandraya, Maelweene, Yarlithra e Xerrion Shadowdusk riconoscono le loro minuscole fattezze accanto ai busti di altri membri della famiglia e della servitù. Due nicchie sono vuote, in quanto Zalthar ha rimosso i busti che si trovavano all'interno (vedi l'area 34a).

20. Sala delle Colonne

Una serie di colonne di pietra sorregge il soffitto di questa sala, alto 12 metri. In quest'area, ogni suono è amplificato, al punto che anche una voce sussurrata o un passo felpato echeggia nelle aree 20a, 20b e 20c. Le prove di Destrezza (Furtività) effettuate per muoversi silenziosamente in quest'area subiscono svantaggio.

20a. Camera Centrale

Guardie. Cinque **fuochi fatui** invisibili pattugliano quest'area.

Podio. Cinque scalini salgono fino a un podio di pietra, nella cui parete di fondo si trova una doppia porta placcata in oro collegata all'area 22.

Se arrivano dei visitatori senza farsi annunciare, i fuochi fatui diventano visibili e interrogano con impazienza i nuovi arrivati. I personaggi devono fornire un motivo plausibile per la loro presenza ed effettuare con successo una prova di Carisma (Inganno o Persuasione) con CD 20 per convincere i fuochi fatui a non attaccarli. Se i fuochi fatui non gradiscono le risposte ottenute, tre di loro attaccano mentre gli altri due si separano e vanno ad avvertire Vertrand (area 17) e Berlain (area 18b), che convergono in quest'area assieme ai grell valletti di Berlain. Se qui ha inizio un combattimento, i nothic nell'area 20b si uniscono alla mischia.

20b. Atrio Ovest

Cinque **nothic** si nascondono dietro le colonne di quest'area. Combattono assieme ai fuochi fatui dell'area 20a, ma altrimenti evitano i combattimenti. Se i personaggi attaccano i nothic, gli eventuali fuochi fatui nell'area 20a accorrono in aiuto dei nothic.

20c. Atrio Est

Questa camera laterale è sgombra.

21. Salotto

Questo salotto impolverato è arredato in modo semplice ma comodo, sebbene non sia stato molto usato negli ultimi anni. Lungo la parete nordovest è situata una credenza e un grosso specchio con una cornice d'acciaio è appeso sopra di essa.

22. Santuario di Torm

Altare e Affresco. Tre scalini salgono fino a un'alcova che ospita un altare di pietra. La parete dietro l'altare è decorata con l'affresco di un grande guanto d'arme bianco (il simbolo di Torm).

Statue. Alle "punte" di questa stanza a forma di falce, ai fianchi dell'altare, si ergono due statue di pietra a grandezza naturale che raffigurano dei paladini umani in armatura completa (le statue raffigurano Dezmyr e Zalthar Shadowdusk nell'aspetto che avevano in vita).

23. Camere di Meditazione

I membri della famiglia Shadowdusk usano queste stanze per riflettere e meditare in silenzio.

23a. Anticamera

Il pavimento di questa camera profumata è ricoperto di tappetini intessuti e soffici cuscini. Alcuni incensieri d'ottone contengono dei coni d'incenso spenti. Una porta segreta nella parete sudest conduce all'area 23b.

23b. Tavoletta di Cristallo Nero

Questa camera non contiene alcuna fonte di luce ed è innaturalmente buia. Ogni luce intensa proiettata verso questa stanza o condotta al suo interno si affievolisce a luce fioca e la luce fioca si affievolisce a oscurità. La scurovisione funziona normalmente in questa stanza.

Un tavolo di pietra è situato contro la parete di fronte alla porta. Sul tavolo è appoggiata una tavoletta fatta di cristallo nero e ricoperta di strane iscrizioni. La tavoletta è fredda al tatto e le scritte sulla superficie sembrano brulicare.

Tesoro. Xerrion Shadowdusk usava in origine la tavoletta per contattare le creature del Reame Remoto. Negli anni successivi, gli altri familiari l'hanno usata per scopi analoghi. La tavoletta pesa 5,5 kg, è larga 17,5 cm, alta 32,5 cm e spessa 5 cm.

La *tavoletta di cristallo nero* è un oggetto magico leggendario che richiede sintonia con una creatura competente nell'abilità Arcano. Se una creatura entra in sintonia con la tavoletta, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 alla fine del suo riposo lungo successivo. Se fallisce, la creatura è afflitta da una forma casuale di follia duratura (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

Con un'azione, una creatura in sintonia con la *tavoletta di cristallo nero* può usarla per lanciare *sguardo penetrante* o *portale* (il portale creato da questo incantesimo si apre solo sul Reame Remoto). Dopo che la tavoletta è stata usata per lanciare un incantesimo, non può più essere usata fino all'alba successiva.

24. Cunicoli dei Nothic

Quest'ala della Rocca Shadowdusk è occupata dai membri della famiglia che sono stati trasformati in nothic dalla loro folle sete di conoscenze arcane.

24a. Area Comune

Dodici **nothic** si sono radunati in quest'area e scoccano occhiate sospettose agli sconosciuti mentre si scambiano sproloqui senza senso. Se i personaggi fanno qualcosa che li spaventa, i nothic attaccano. Altrimenti, i nothic consentono ai personaggi di attraversare questa stanza indisturbati.

24b. Non mi Nothic

Due **nothic** si sono rannicchiati sotto un cumulo di arazzi marciti appoggiato alla parete est. I nothic osservano chiunque passi nell'area con occhi smarriti ed evitano i combattimenti.

24c. Rifiuti Marciti

I nothic gettano i loro rifiuti in quest'area, assieme ai cadaveri smangiucchiati di pipistrelli, topi e altri parassiti. I resti fatti a pezzi di un arazzo che raffigurava la città di Waterdeep pendono ancora dalla parete sud.

25. Camera Abbandonata

Questa stanza veniva usata dai membri della famiglia Shadowdusk prima che si trasformassero in nothic. Ora non resta più nulla, ad eccezione di alcuni mobili fatti a pezzi e un arazzo lacerato e irriconoscibile che pende dalla parete ovest.

26. Segreti Nascosti

I nothic nascondono i libri che rubano in questa stanza, che ha i tratti seguenti:

Arazzo. La parete ovest è coperta da un arazzo raffigurante alcune sagome che si stagliano contro un cielo stellato.

Torri di Libri. Alte pile di libri sono state accumulate in giro per la stanza. Alcune arrivano quasi a toccare il soffitto.

Tesoro

Un'ispezione dei libri impilati rivela quattro testi di filosofia avanzata del valore di 250 mo l'uno per uno studioso interessato. I libri sono intitolati: *Trame nell'Arazzo del Tempo*, *Le Profezie di U'keth*, *Sussurri di una Verità Dimenticata* e *Racconti del Terrore Esistenziale*.

L'arazzo raffigura uno spettacolare cielo stellato dove le stelle sono perle e diamanti incastonati nella trama. Le costellazioni, tuttavia, non corrispondono ad alcuna costellazione conosciuta di Faerûn. L'arazzo vale 2.500 mo e pesa 15 kg.

27. Bagno

Questa stanza contiene alcune lerce latrine incrostate di sporcizia. Gli Shadowdusk usano dei vasi da notte che i nothic svuotano poi in quest'area. I nothic usano direttamente le latrine, senza curarsi minimamente delle loro condizioni.

28. L'Eredità di Xerrion

Due doppie porte conducono a questa sala, ma non appena una delle porte viene aperta, le creature di guardia in quest'area sono in allerta. La sala contiene quanto segue:

Slaadi. Quattro **slaadi della morte** invisibili montano la guardia presso le colonne più a nord. Gli slaadi obbediscono a ogni capriccio di Dezmyr e Zalthar e attaccano gli intrusi a vista.

Affresco. Due panchine di pietra disposte fianco a fianco al centro della sala sono rivolte verso uno sgargiante affresco sulla parete nord. L'affresco, lungo 9 metri e alto 4,5 metri, raffigura un esile mago umano di mezza età (Xerrion Shadowdusk) in piedi davanti a un portale magico da cui escono dei tentacoli brulicanti. Il mago sorride e stringe in mano una tavoletta di cristallo nero.

29. Pianerottolo

Statua. A nord è situata una statua alta 3 metri di un uomo gemente che viene stritolato a morte da alcuni tentacoli pietrosi spuntati dal pavimento.

Scale. A sud, una scala a chiocciola scende di 15 metri fino all'area 30a.

Terzo Piano

La corruzione innaturale del Reame Remoto pervade il livello più profondo della Rocca Shadowdusk. Qualsiasi creatura che non sia un abitante della rocca e che completi un riposo lungo in questo piano deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Se lo fallisce, non ottiene alcun beneficio dal riposo ed è afflitta da una forma casuale di follia duratura (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

30. Sale Inferiori

La scalinata che scende dal secondo piano sfocia in queste sale, che sembrano più vecchie del resto della Rocca Shadowdusk.

30a. Sala Shadowdusk

Emblema della Casata. Al centro del pavimento, è incastonato un disco del diametro di 6 metri di pietra viola, su cui è inciso l'emblema degli Shadowdusk: una torcia accesa da cui si levano tre braci. La sua fiamma arancione punta verso la doppia porta a ovest.

Mosaici. Il soffitto a volta alto 12 metri è ricoperto da mosaici fatiscenti, che raffigurano cieli nuvolosi cupamente illuminati.

Segni di Bruciature. Le pareti e le colonne mostrano numerosi segni di bruciature.

Statue. Le statue alte 2,4 metri di quattro nobili umani si ergono all'interno di grandi alcove a nord e a sud.

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, può capire che i segni delle bruciature sulle pareti e sulle colonne sono state lasciate dall'arma a soffio di un drago blu. Anni fa, Halaster attirò un dracolich di nome Lynnorax alla Rocca Shadowdusk, dove fu arruolato al servizio di Dezmyr e Zalthar. Il dracolich monta la guardia nell'area 40 nel caso di intrusi e sorveglia la tesoreria dei cavalieri della morte (area 41).

Le statue nelle alcove a nord raffigurano Arandraya e Maelweene Shadowdusk. Le statue a sud raffigurano il fratello, Xerrion, e l'altra sorella, Yarlithra. Ogni statua poggia su un blocco di pietra alto 60 cm su cui è scolpito il nome del nobile.

Porta Segreta. Una porta segreta chiusa a chiave è celata nella parete accanto alla statua di Xerrion nell'alcova a sudovest. Se un personaggio esamina la statua ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, nota che un anello sulla mano sinistra di Xerrion può essere girato attorno al dito. Se prova a farlo, apre la serratura della porta segreta, che si spalanca per consentire l'accesso all'area 37.

30b. Cripte di Famiglia

Lungo entrambi i lati di questo corridoio dal soffitto arcuato alto 4,5 metri, si aprono delle alcove: ognuna contiene un polveroso sepolcro di pietra in cui sono custoditi i resti di un membro defunto della famiglia Shadowdusk. Nessuno di questi sepolcri contiene tesori.

31. Verso la Follia

Il Reame Remoto ha deformato queste camere, distorcendo le linee dove pavimenti, pareti, soffitti e colonne si incontrano.

31a. Atrio Distorto

Questa camera è delimitata da una fila di colonne contorte che sembrano cambiare leggermente forma ogni due o tre minuti.

31b. Soglia del Delirio

Vicinanza al Reame Remoto. La doppia porta a ovest sembra emanare una strana forma di energia. Più una creatura si avvicina alla porta, più si sente a disagio.

Slaadi. Quattro **slaadi della morte** invisibili si ergono davanti alla doppia porta che conduce all'area 32. Gli slaadi obbediscono ciecamente a Dezmyr e Zalthar e attaccano gli intrusi a vista.

Arazzo. Un arazzo appeso alla parete est raffigura un gruppo di umani che si contorce, si deforma e si fonde fino a formare un'unica entità amorfa e blasfema.

Tesoro. L'arazzo pesa 25 kg e vale 750 mo per chi può apprezzare una decorazione tanto orripilante.

32. Remoto e Scomparso

La parete ovest di questa stanza è curva ed è composta da una massa ribollente di colore e illuminazione malsani: un portale parzialmente distrutto verso il Reame Remoto. Le creature non possono attraversare fisicamente il portale, ma l'influenza del Reame Remoto si riversa sul Piano Materiale da questo luogo. Un personaggio può capire la vera natura del portale effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20.

Qualsiasi creatura che entri in contatto con la parete nera deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20, altrimenti diventa affascinata da essa per 1 minuto. Finché è affascinata in questo modo, la creatura è stordita e resta a fissare il muro, assorbendo il potere e la follia del Reame Remoto. L'effetto termina se la creatura subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per scuoterla o per schiaffeggiarla. Quando l'effetto termina, la creatura affascinata è afflitta da una forma casuale di follia indeterminata (vedi "Follia" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*).

33. Santuario

Zalthar usa quest'area come santuario dedicato a sua sorella Dezmyr. Tutte le pareti sono coperte da dipinti incorniciati che la ritraggono, mostrandola sia com'era in vita che come cavaliera della morte.

34. Camere di Zalthar

Zalthar langue in queste camere e non accetta di vedere nessuno al di fuori di sua sorella.

34a. Zalthar Shadowdusk

Mobili. Questa stanza è arredata con varie sedie e divani, tutti coperti di polvere e ragnatele.

Cavalletto. Un cavalletto di legno è situato nell'angolo nordest, coperto da un telo nero (il telo nasconde un ritratto incompleto di Dezmyr com'era in vita, mentre giace nuda su un letto di tentacoli).

Zalthar. Zalthar Shadowdusk, un cavaliere della morte in armatura nera, siede su una poltrona rivolta verso le porte nord e ovest. Stringe in mano due minuscole statuine di legno verniciate (i busti di se stesso e di sua sorella da bambini, che ha rimosso dal bassorilievo nell'area 19).

Gli avventurieri hanno interrotto Zalthar in un momento di riflessione e la loro presenza è considerata un affronto. Zalthar è un **cavaliere della morte**, con le modifiche seguenti:

- Impugna una spada lunga *ruba nove vite* a cui rimangono 5 cariche. Possiede un bonus di +13 ai tiri per colpire con l'arma. Se colpisce, infligge 11 (1d8 + 7) danni taglienti o 12 (1d10 + 7) danni taglienti se usa la spada a due mani, più 18 (4d8) danni necrotici.
- Ha preparato l'incantesimo *localizza creatura* al posto di *esilio*.
- Parla l'Abissale, il Comune e il Gergo delle Profondità.

Quando gli intrusi entrano nella stanza, Zalthar si alza, sfodera la spada e proclama: "Dezmyr aveva previsto il vostro arrivo. Vi stavo aspettando." Poi cerca di distruggerli.

34b. Obelisco Nero

Questa camera alta 6 metri contiene un solo oggetto: un obelisco affusolato alto 4,5 metri e fatto di pietra nera che si erge al centro della stanza.

Gli Shadowdusk hanno trovato l'obelisco su un altro livello di Sottomonte e l'hanno portato qui dopo averlo esposto alle energie del Reame Remoto. Emana una forte aura magica di abiurazione, se esaminato tramite un incantesimo *individuazione del magico* o una magia simile; inoltre, se un paladino usa Percezione del Divino, può individuare una presenza celestiale intrappolata all'interno.

I personaggi con una Forza combinata pari a superiore a 60 possono rovesciare l'obelisco, che è un oggetto Enorme con CA 17, 90 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se l'obelisco viene rovesciato o distrutto, il **couatl** intrappolato al suo interno è ora libero. Il couatl, chiamato Tezca-Zyanya, compare in forma di una rana gialla minuscola. Usando la telepatia, il couatl sotto mentite spoglie ringrazia i personaggi per averlo liberato. L'esposizione alle energie del Reame Remoto ha privato il couatl dei suoi ricordi, inclusi quelli che potevano spiegare la sua prigionia e la funzione dell'obelisco.

Se il gruppo non include alcun personaggio malvagio, Tezca-Zyanya si offre di accompagnare i suoi salvatori e di aiutarli finché non ci sarà più bisogno dei suoi servigi. Continua a spacciarsi per una rana finché le circostanze non lo costringeranno a rivelare la sua vera forma. È rimasto intrappolato nell'obelisco per millenni e non sa niente di Sottomonte o di Waterdeep.

35. Occhi di Pietra

Questa camera offre ai personaggi l'unica via per raggiungere il livello 23 di Sottomonte.

Arco. Un arco di pietra è incassato nella parete est, tra i due rami della camera. Sulla chiave di volta, è inciso il volto di Halaster, i cui occhi seguono qualsiasi creatura che si avvicini all'arco.

Beholder Pietrificato. Nel ramo nord della stanza, un beholder pietrificato giace sul pavimento riverso su un fianco.

Il beholder si trova qui da più tempo degli Shadowdusk. Se liberato dalla pietrificazione con un incantesimo *ristorare superiore* o una magia analoga, attacca le altre creature indiscriminatamente.

Portale Arcuato per il Livello 23

L'arco è uno dei portali di Halaster (vedi "Portali" a pagina 12), a cui si applicano le regole seguenti:

- Se una qualsiasi creatura tocca l'arco, il volto grida in Comune: "Cedi la magia e passerai senza rischi!" Un braccio di pietra emerge dal pavimento davanti all'arco e tende il palmo della mano. Se un oggetto magico di rarità non comune o superiore viene consegnato alla mano, il braccio si ritrae nel pavimento assieme all'oggetto, che viene teletrasportato nello studio di Halaster nell'area 33 del livello 23. Poi il portale si apre per 1 minuto. Se non viene collocato nella mano alcun oggetto magico appropriato entro 10 secondi dalla sua apparizione, la mano punta l'indice contro la creatura più vicina che il volto di Halaster sia in grado di vedere. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22, altrimenti sarà pietrificata.
- I personaggi devono essere di livello pari o superiore al 17° per attraversare questo portale (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10). La prima creatura a passare attraverso il portale innesca una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12).
- Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 1 del livello 23, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

36. Stanze Abbandonate

Gli Shadowdusk non visitano mai queste stanze. Se i personaggi riposano qui dentro, difficilmente saranno disturbati.

36a. Camera Vuota

Questa camera non contiene niente.

36b. Stanza dei Detriti

Una parte del soffitto di questa stanza è crollata e ha così aperto un varco lungo 6 metri e largo 1,5 metri. Il pavimento è disseminato di detriti.

37. Stanza Segreta

Questa camera buia collega le aree 30a e 38c tramite due porte segrete. Le porte segrete sono facili da identificare e da aprire dall'interno della stanza.

Xunderbrok

Se la parola "xunderbrok" viene pronunciata ad alta voce in un qualsiasi punto di questa stanza, un cono di granito compare magicamente sul pavimento dell'angolo più a sud (vedi il livello 6, area 39c per il significato di questa parola). Il cono è alto 1,2 metri e largo 60 cm alla base. Un esame ravvicinato rivela che la punta del cono si svita per rivelare uno scomparto cavo al suo interno.

Tesoro. Lo scomparto nel cono contiene una *pozione della forza dei giganti* (nuvole) in una fiala di cristallo a forma di J e con un tappo di sughero, che vale 25 mo.

38. Camere di Dezmyr

Dezmyr occupa queste stanze: è qui che pianifica la conquista Waterdeep e la distruzione degli antichi nemici della sua famiglia.

38a. Memento Mori

Arazzo. Un grosso arazzo che raffigura la città di Waterdeep è appeso alla parete est.

Teschio. Un teschio umano annerito dal fuoco poggia su un piedistallo di pietra alto 90 cm di fronte all'arazzo.

Il teschio carbonizzato è tutto ciò che resta della madre di Dezmyr, Yarlithra Shadowdusk, morta nell'incendio che distrusse la Rocca Shadowdusk originale a Waterdeep. Dezmyr tiene il teschio di sua madre affinché sproni le sue ambizioni e la sua determinazione.

Tesoro. Un esame dell'arazzo rivela che tutte le bandiere che sventolano sopra la città mostrano l'emblema di famiglia degli Shadowdusk orientato verso l'alto. L'arazzo vale 250 mo e pesa 25 kg.

38b. Magazzino

Questa stanza contiene alcuni mobili inutilizzati ricoperti di ragnatele, tra cui un letto a baldacchino e un armadio dalle zampe artigliate. Un manichino di legno senza testa nell'angolo sudovest indossa un vestito da ballo giallo e impolverato, fuori moda ormai da più di un secolo.

38c. Rifugio di Dezmyr

Dezmyr. Dezmyr Shadowdusk (vedi sotto) si erge al centro della stanza. Indossa un'antica armatura ed è circondata da sei **wraith** (i suoi consiglieri).

Ritratti. Dozzine di ritratti incorniciati pendono dalle pareti sud e ovest. (I ritratti rappresentano vari membri della famiglia Shadowdusk, ma tutti i soggetti sono deformati in modo più o meno evidente: alcuni hanno due stelle al posto degli occhi, altri sembrano in procinto di liquefarsi o hanno dei tentacoli che spuntano dai loro volti.)

Mosaico. Un mosaico quadrato con lato di 3 metri occupa il centro della parete est e raffigura Dezmyr e Zalthar Shadowdusk come paladini umani di Torm in armatura completa, che brandiscono scudi e cavalcano in sella a cavalli corazzati. Lo scudo di Zalthar è quasi del tutto nascosto dietro al corpo, mentre quello di Dezmyr mostra in modo prominente l'emblema della famiglia Shadowdusk (una torcia accesa e orientata verso l'alto da cui si levano tre braci in campo viola).

Dezmyr è stata alterata dal Reame Remoto al punto che ormai parla solo per enigmi. Non appena uno o più personaggi entrano nella stanza, dice: "Le stelle girano e un'opportunità si presenta". Poi sfodera la spada e attacca, aiutata dai wraith. Dezmyr è una **cavaliera della morte**, con le modifiche seguenti:

- Come azione bonus nel suo turno, Dezmyr può distorcere la realtà, annullando i danni inflitti a lei o a un'altra creatura situata entro 6 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. Il beneficiario di questa distorsione della realtà recupera immediatamente 10 punti ferita.
- Ha preparato l'incantesimo *localizza creatura* al posto di *esilio*.
- Parla l'Abissale, il Comune e il Gergo delle Profondità.

Porta Segreta. Nella parete est, a nord del mosaico di Dezmyr a cavallo, è celata una porta segreta chiusa a chiave. Se un personaggio esamina il mosaico ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20, capisce che l'emblema di famiglia sullo scudo di Dezmyr può essere ruotato. Girando la torcia in modo che sia capovolta anziché orientata verso l'alto, apre la porta segreta, che si spalanca per consentire l'accesso all'area 37.



Dezmyr Shadowdusk

39. Filatterio del Dracolich

Il Reame Remoto ha alterato la trama della realtà in questa stanza e il suo attuale occupante. Questa stanza alta 6 metri contiene quanto segue:

Ondulazioni. Le pareti e le colonne ondeggiano e si rigonfiano, come se la pietra fosse informe (l'effetto è snervante, ma innocuo).

Statua. Una profonda alcova nella parete nord contiene una statua a grandezza naturale, i cui lineamenti umani sembrano cambiare dopo pochi secondi (vedi "Statua Mutaforma" più sotto).

Cassiok e il Suo Amico. Una creatura vestita di nero (Cassiok Shadowdusk) si erge davanti alla statua voltando le spalle alla stanza e appoggiandosi a un bastone. Accanto a Cassiok si trovano il suo fedele animale da compagnia, un **grick alfa**, e uno **slaad grigio** invisibile che funge da valletto.

Cassiok Shadowdusk è un uomo di mezza età trasformato da una prolungata esposizione al Reame Remoto. Sebbene la testa resti umana, il corpo è quello di uno scarafaggio gigante che cammina sulle zampe posteriori.

Cassiok è un **arcimago**, con le modifiche seguenti:

- È un'aberrazione caotica malvagia che parla il Comune, il Gergo delle Profondità, l'Infernale e il Sottocomune.
- Ha preparato l'incantesimo *allucinazione mortale* al posto di *esilio*.
- Porta la gemma del controllo dello slaad grigio (una pietra grigia grande quanto un pugno) appesa al collo con una catenella.
- Impugna un *bastone del potere* che gli conferisce un bonus di +2 alla Classe Armatura, ai tiri per colpire con gli incantesimi e ai tiri salvezza. La sua fisiologia insettiforme gli impedisce di effettuare attacchi in mischia con il bastone.

Cassiok è pazzo e attacca chiunque non sia un membro della sua famiglia. Il grick e lo slaad grigio lo difendono. Se scende a 20 punti ferita o meno, Cassiok usa la sua azione successiva per spezzare il suo *bastone del potere* e sferrare un colpo del castigo, maledicendo i personaggi mentre lo fa.

Statua Mutaforma

Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato sulla statua rivela un'aura magica di trasmutazione che la circonda e una potente fonte di magia necromantica al suo interno.

Pur senza alterare in modo significativo la sua massa, la statua cambia forma ogni quattro o cinque secondi, assumendo le fattezze dei vari membri della famiglia Shadowdusk e, di tanto in tanto, di Halaster Blackcloak o di altre creature umanoidi con cui è entrata in contatto nel corso degli anni. Quando una creatura umanoide tocca la statua, quest'ultima assume temporaneamente la forma di tale creatura prima di passare ad assumere le altre forme. A prescindere dalla forma assunta dalla statua, i suoi lineamenti sono sempre leggermente deformi, come se fosse stata scolpita da uno scultore incapace.

Filatterio. Nel cuore della statua è sepolto uno zaffiro nero grande quanto una mela. Questa gemma vale 5.000 mo e funge da filatterio del dracolich Lynnorax (vedi l'area 40). Se il dracolich viene ucciso, la sua energia vitale resta intrappolata nel gioiello finché non riesce a possedere il cadavere di un altro drago e a risorgere. La gemma viene distrutta se esposta al soffio infuocato di un drago rosso o d'oro antico, altrimenti è resistente ai danni. La statua che contiene la gemma è un oggetto Medio con CA 17, 40 punti ferita e immunità a tutti i danni, tranne che ai danni da forza.

Tesoro

Oltre al suo *bastone del potere*, Cassiok ha con sé un libro degli incantesimi rilegato in pelle di slaad verde, con gli incantesimi che ha preparato.

40. Tana di Lynnorax

Soffitto. Il soffitto a cupola di questa stanza è alto 12 metri.

Dracolich. Lynnorax, un **dracolich blu adulto**, è rivolto verso la doppia porta a est ed esala un fulmine in quella direzione non appena avvista qualche intruso.

Colonne. Le quattro colonne che sorreggono il soffitto sono fatte di cristallo nero e ricoperte di incisioni runiche.

Lynnorax combatte senza paura, ben sapendo che il suo filatterio (nascosto nell'area 39), preserverà la sua forza vitale anche se il suo corpo scheletrico viene distrutto.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno a ogni colonna di cristallo, che conferisce al dracolich una soglia di danno pari a 40. Finché si trova in questa stanza, il dracolich non subisce danni da una singola fonte di danno, a meno che quel danno non sia pari o superiore alla sua soglia di danno, nel qual caso subisce danni normalmente. I danni che non riescono a raggiungere o superare la soglia di danno del dracolich sono magicamente negati dalle colonne. Ogni volta che le colonne negano i danni del dracolich, le loro rune arcane emanano un bagliore intenso.

Il dracolich perde la protezione delle colonne se esce dalla stanza, quindi preferisce combattere in quest'area.

Ogni colonna è un oggetto Enorme con CA 13, 60 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. La distruzione di una colonna riduce di 10 la soglia di danno del dracolich.

41. Tesoreria degli Shadowdusk

Gli Shadowdusk custodiscono qui le loro ricchezze di famiglia. Le pareti salgono verticalmente di 4,5 metri prima di incurvarsi verso l'interno, fino a incontrarsi in un punto centrale a 9 metri dal pavimento. La stanza presenta i seguenti elementi:

Tesoro. Il centro della stanza è occupato da un cumulo del tesoro.

Statue. Tre statue si ergono all'interno di strette alcove. Ognuna raffigura un umanoide mostruosamente deformato.

Ogni statua è alta circa 1,8 metri e raffigura un umano avvolto in una tunica, che tiene le braccia tese verso l'alto; ognuno è stato deturpato dal potere del Reame Remoto:

- La statua ovest rivela un ammasso di tentacoli là dove dovrebbe essere la testa.
- Il volto della statua sud è stato sostituito da fauci irte di zanne, mentre le braccia sembrano pseudopodi untuosi.
- La testa della statua est ha iniziato ad alterarsi e a liquefarsi, ma è ancora riconoscibile come Halaster.

Tesoro

Il cumulo del tesoro è composto da quanto segue:

- 2.200 mp, 24.800 mo e 14.000 ma
- Tre gemme tra le monete: un topazio (500 mo), un rubino stellato (1.000 mo) e un giacinto (5.000 mo)
- Una minuscola sfera blu incandescente che è facile scambiare per una gemma magica (in realtà una *pietra di Ioun dell'intuizione*)
- Un cavalluccio a dondolo da bambino, parzialmente annerito dal fuoco, con un carillon dorato (750 mo) nascosto in un piccolo scomparto sotto la sella con cardini

Conseguenze

Ogni umanoide appartenente alla famiglia Shadowdusk e ucciso su questo livello fa ritorno come **fuoco fatuo**, a meno che non siano prese certe precauzioni (vedi "Esplorare Questo Livello" a pagina 278).

Se Zalthar e Dezmyr sono distrutti, prima o poi si riformano, come è tipico dei cavalieri della morte. Il loro odio e la loro ambizione ardono con troppa intensità per permettere di accantonare i loro sogni di conquista e sono troppo corrotti dal Reame Remoto per essere redenti.

Se i cavalieri della morte fanno ritorno e trovano il resto della famiglia distrutto, il loro odio si estende fino ad abbracciare anche gli avventurieri che hanno osato opporsi a loro. Spinti dalla disperazione, i gemelli cercano di stipulare alleanze con gli altri abitanti di Sottomonte, come per esempio i drow della Casata Auvryndar o della Casata Freth, i mind flayer delle Profondità Marine (il livello 17) o il culto di Shar nel Dominio di Vanrak (il livello 18). Se non resta più nessuno di questi alleati, Dezmyr e Zalthar si inoltrano nell'Underdark e nel Reame Remoto, radunando orrori aberranti di ogni genere con la promessa di una nuova vita a Sottomonte.



Livello 23: La Tana del Mago Folle

Halaster ha fatto dell'ultimo livello di Sottomonte la sua dimora, ottimizzata per quattro avventurieri di livello pari o superiore al 17°. I personaggi che sconfiggono i mostri di questo livello dovrebbero ottenere abbastanza PE da arrivare al 20° livello.

Cosa Si Annida Qui?

Oltre ad Halaster, due apprendisti del Mago Folle risiedono su questo livello: Arcturia e Trobriand.

Halaster Blackcloak

Se gli avventurieri si sono fatti strada fino a questo livello, Halaster è in parte impressionato e in parte incuriosito. È pronto a concedere udienza ai personaggi, avendo tenuto d'occhio i loro progressi. Tuttavia, fedele alla natura che gli ha procurato il soprannome di "Mago Folle", Halaster può cambiare atteggiamento nei confronti dei personaggi nel giro di un istante. In alternanza potrebbe dimostrarsi furioso, confuso, infastidito, divertito o semplicemente annoiato, in base ai risultati ottenuti dai personaggi prima di raggiungere questo livello. Vedi l'appendice A per ulteriori informazioni sul Mago Folle.

Se i personaggi e le loro azioni vanno a sostegno dell'attuale obiettivo di Halaster (vedi "Gli Obiettivi di Halaster" a pagina 11), il Mago Folle non si dimostra necessariamente ostile. Per esempio, se il suo obiettivo primario è trovare un apprendista, Halaster avrà tenuto d'occhio gli eventuali incantatori arcani del gruppo. Potrebbe suggerire a quei personaggi di dimostrare il loro valore sopravvivendo alla Tana del Mago Folle e di "liberare" un posto da apprendista eliminando Arcturia o Trobriand. Fatto questo, Halaster è disposto a prendere un personaggio appropriato come suo nuovo apprendista. Halaster non ha alcun legame sentimentale con i suoi apprendisti e spesso si diverte a tormentarli in segreto.

Arcturia

Arcturia è una lich, maestra nelle magie di trasmutazione. Ha alterato drasticamente la sua forma col passare degli anni e ora sembra più viva che non morta. Un paio di ali da libellula spunta dalle spalle e su avambracci e gomiti sono visibili spuntoni ossei acuminati.

Se i personaggi hanno distrutto il suo filatterio sul livello 14, Arcturia li attacca a vista. Altrimenti, non ha motivo di combattere con loro.

Trobriand, il Mago di Metallo

Trobriand è specializzato nella creazione di costrutti magici. Quei personaggi che hanno attraversato i livelli superiori potrebbero essersi imbattuti in alcune delle sue creazioni.

Stanco della fragilità della carne, Trobriand ha trasferito il suo spirito nel corpo di un golem di ferro appositamente preparato. Questa fusione tra spirito e metallo non ha però fatto nulla per migliorare la sua sanità mentale.

Il Dungeon

I luoghi nella parte del dungeon di questo livello (le aree dalla 1 alla 21) fanno riferimento alla mappa 23. Nessun tunnel o scalinata collega questo complesso di dungeon ai livelli superiori di Sottomonte. I personaggi arrivano nell'area 1 dopo avere varcato un portale nella Rocca Shadowdusk (nell'area 35 del livello 22).

1. Nessuna Ritirata

Arco. Un arco di pietra è incassato nella parete nord. Sulla chiave di volta, è inciso il volto di Halaster, i cui occhi animati seguono qualsiasi creatura che si avvicini all'arco. Sulla parete sopra alla chiave di volta è scolpito un simbolo.

Statua. Un'alcova a sud contiene una statua di pietra dipinta che raffigura Halaster a grandezza naturale, appollaiato su un piedistallo di granito alto 1,2 metri come un avvoltoio, con le braccia tese e le dita adunche come artigli, come se si tenesse pronto a balzare addosso a chiunque giunga davanti a lui (vedi "Statua di Halaster" più sotto).

Affreschi. Sei affreschi quadrati con lato di 3 metri decorano le pareti attorno all'arco: due sono situati ai lati dell'arco sulla parete nord, due sono affiancati l'uno all'altro sulla parete ovest e due sono affiancati l'uno all'altro sulla parete est. Ogni affresco mostra un'immagine animata magicamente di Halaster che sbriga una o più attività di vario tipo: si stiracchia e sbadiglia, fa il giocoliere, pulisce il pavimento con una scopa, cerca di liberarsi da una camicia di forza, cammina sulle mani o si allena in pugilato a vuoto.

Porta Segreta. L'affresco di Halaster che sbadiglia e si stiracchia cela una porta segreta.

Bersagliare un affresco animato con un incantesimo *dissolvi magie* non ha altro effetto che indurre l'immagine di Halaster a sbeffeggiare in silenzio l'incantatore che l'ha lanciato. Le immagini diventano immobili se rientrano nell'area di un campo anti-magia.

Portale Arcuato per il Livello 22

Il simbolo inciso sopra l'arco è la runa personale di Halaster. Sia la runa che il volto inciso sulla chiave di volta sono innocui.

Halaster può aprire il portale per 1 minuto toccando l'arco. Il portale non può essere aperto in nessun altro modo da questo lato. Una creatura che attraversa il portale compare nell'area 35 del livello 22, nello spazio libero più vicino al portale identico situato in quell'area.

Statua di Halaster

Ogni volta che una creatura diversa da Halaster cerca di lanciare un incantesimo in questa stanza, le braccia della statua si animano e compiono la rapida serie di gesti somatici richiesti per lanciare un *controincantesimo*. Dopo avere lanciato il suo incantesimo, la statua torna allo stato inanimato finché non viene innescata di nuovo. Il tentativo di controincantesimo ha successo automaticamente.

La statua è un oggetto Grande con CA 17, 50 punti ferita e immunità a tutti i danni tranne i danni da forza. La statua cade a pezzi e perde la sua capacità da incantatore se scende a 0 punti ferita. La distruzione della statua innesca un incantesimo *bocca magica;* la bocca compare tra i detriti della statua in frantumi e proclama: "È dunque questa la fine di Halaster Blackcloak? Ah! Io dico di no."

2. Biblioteca Sottosopra

Tutto ciò che è contenuto in questa stanza è orientato a testa in giù poiché la gravità della stanza è stata invertita magicamente. La stanza contiene i mobili seguenti:

Scaffali. Le pareti sono occupate da lunghe file di scaffali capovolti, carichi di libri di storia anch'essi capovolti, relativi ai molti angoli del mondo che Halaster ha esplorato.

Scrivania. Al centro del soffitto alto 4,5 metri si trova una scrivania capovolta su cui è appoggiata una fila di libri sorretta da due reggilibri dorati, anch'essi capovolti, a forma di bulette che fanno irruzione dal terreno.

Il campo di gravità invertito non può essere negato, ma un campo anti-magia è in grado di sopprimerlo. Se una creatura o un oggetto non è ancorato, trattenuto o influenzato da un incantesimo *volare* o da magie analoghe, cade verso il soffitto quando entra in questa stanza.

La scrivania è sgombra, ad eccezione di una fila di nove libri sorretti dai due reggilibri a forma di bulette. Otto di quei libri sono trattati che esaminano in dettaglio le otto scuole di magia, una per volume. La copertina e le pagine del nono libro sembrano vuote.

Disponendo gli altri libri in ordine alfabetico tra i reggilibri in base alla scuola di magia, la runa di Halaster compare sulla copertina del nono libro e una serie di incantesimi compare sulle sue pagine. Quel tomo è uno dei libri degli incantesimi di Halaster (vedi "Tesoro" sotto).

Tesoro

I reggilibri d'oro valgono 500 mo al paio, mentre gli otto libri che descrivono le scuole di magia valgono 100 mo l'uno.

Il libro degli incantesimi di Halaster contiene gli incantesimi seguenti: *blocca mostri, corona di follia, fabbricare, fatale, folata di vento, forma gassosa, ingrandire/ridurre, inversione della gravità, labirinto, danza irresistibile di Otto, mano di Bigby, saltare, spruzzo colorato, tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio* e *vita falsata*.

3. Teste Parlanti

Le pareti di questa stanza alta 3 metri sono coperte dal pavimento al soffitto di scaffali di legno, tutti carichi di centinaia di vasi a imboccatura larga, ognuno dei quali contiene una testa mozzata e conservata in salamoia.

Le teste nei vasi sono esemplari che Halaster ha raccolto in tutto Sottomonte: goblin, drow, kuo-toa, duergar, trogloditi, githyanki, mind flayer e altre creature. Pur se rimosse dai loro corpi, le teste rimangono vive e sedate grazie alla magia di Halaster. Picchiettare con le dita sul vetro del vaso è sufficiente a risvegliare una testa. Ogni testa parla solo i linguaggi che conosceva in vita e non ricorda come ha perso il proprio corpo. Se un personaggio chiede informazioni alla testa, questa gliele fornirà volentieri. Ogni testa condivide un segreto di Sottomonte, da determinare pescando una carta dal Mazzo dei Segreti (vedi l'appendice C). Le teste possono anche confermare che Halaster passa molto tempo su questo livello di Sottomonte.

La rimozione di una testa dal suo vaso o del vaso da questa stanza pone fine alla magia animante e uccide la testa immediatamente.

4. Orrori Corazzati

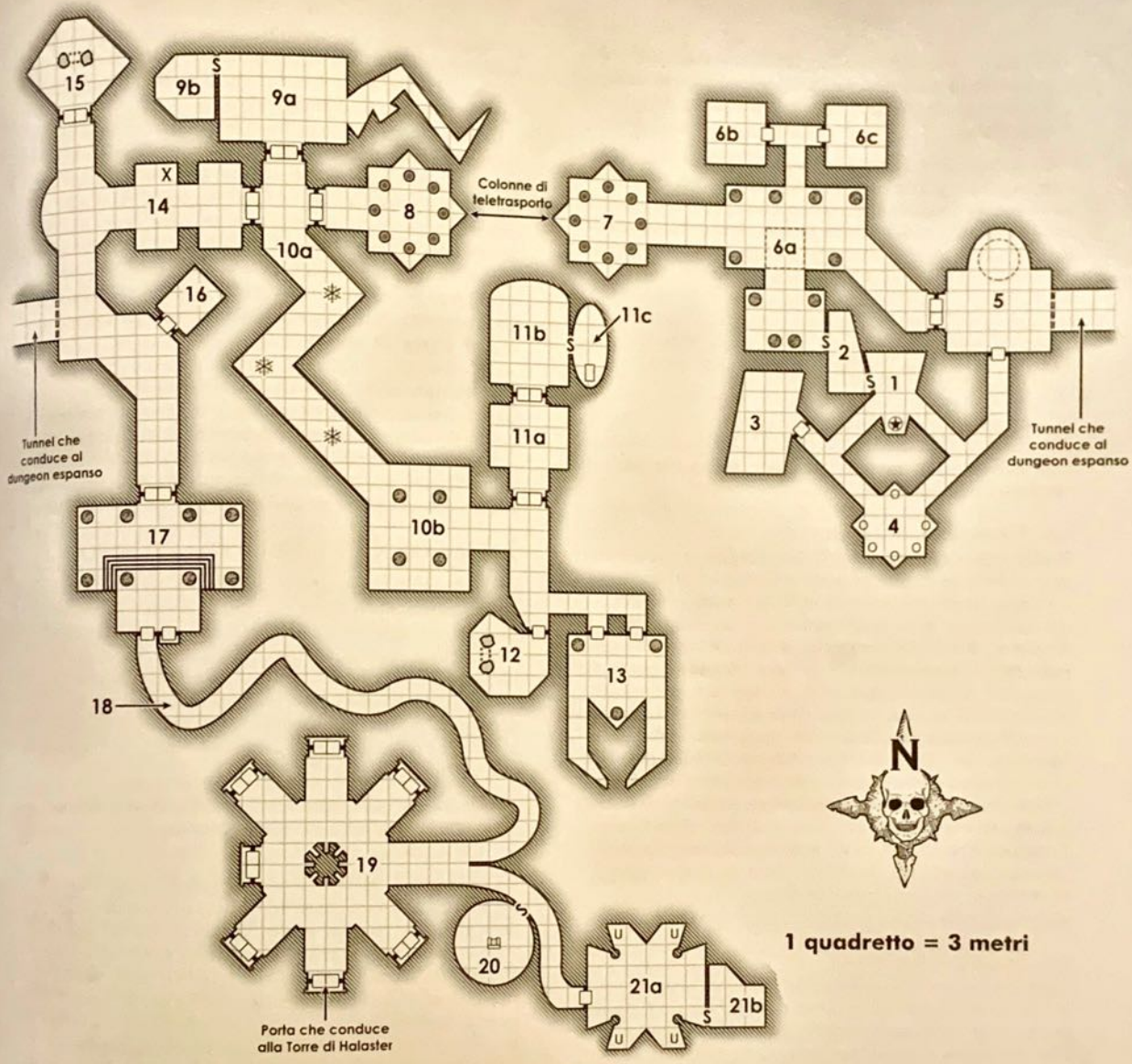
Sei **orrori corazzati** fluttuano nelle alcove contrassegnate con una O sulla mappa 23. Questi costrutti attaccano gli intrusi a vista e inseguono quelli che fuggono.

5. Ripostiglio Magico

Soffitto. Questa stanza ha un soffitto a volta alto 9 metri.

Statue. Quattro statue, ognuna delle quali raffigura un verme purpureo alto 6 metri che fa irruzione dal pavimento, occupano gli angoli della stanza (le statue sono innocue).

Cupola. Una profonda alcova alta 6 metri nella parete nord è occupata da quattro **cacciatori invisibili** intrappolati all'interno di un muro di forza invisibile, a forma di cupola, che emerge dal pavimento (gli eventuali oggetti



Torre di Halaster







1 quadretto = 3 metri

Mappa 23: La Tana del Mago Folle

che Halaster ha rimosso dai carrelli minerari nell'area 1 del livello 15 giacciono sul pavimento all'interno della cupola; a parte questo, la cupola sembra non contenere nient'altro).

Il cerchio tratteggiato sulla mappa 23 indica i bordi della cupola, creata grazie a un incantesimo *muro di forza* reso permanente da Halaster. La cupola non può essere dissolta tramite *dissolvi magie*, ma un incantesimo *disintegrazione* la distrugge e libera i cacciatori invisibili al suo interno.

I cacciatori invisibili attaccano ogni creatura che non sia Halaster e che entri nella cupola usando la magia (per esempio, tramite un incantesimo *porta dimensionale* o *passo velato*). Attaccano anche se la cupola viene distrutta. I cacciatori tendono ad attaccare un nemico alla volta tutti assieme.

6. Interdizioni del Mago

Una sala dotata di trappole (area 6a) protegge due cripte di Halaster (le aree 6b e 6c).

6a. Colonne Folgoranti

Il soffitto di questa sala composta da due stanze è alto 6 metri ed è sorretto da dieci colonne di ferro placcate in rame. Le colonne generano scariche di fulmini magici e folgori che rimbalzano da una colonna all'altra. Le creature che si trovano al di fuori della sala sono al sicuro, come anche quelle nello spazio quadrato con lato di 6 metri contrassegnato sulla mappa 23. Se una creatura termina il suo turno in qualsiasi altro spazio della sala, è colpito da un fulmine proveniente dalla colonna più vicina e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Se un personaggio usa un'azione per studiare le colonne ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, nota che le scariche di fulmini seguono uno schema ricorrente e dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati contro le colonne. Il personaggio, inoltre, identifica il punto centrale della sala che è sicuro.

6b. Scudo Angelico

Sulla porta di questa camera, è presente un batacchio di bronzo plasmato che ha la forma del folle volto di Halaster, la cui barba arricciata sorregge la maniglia ad anello. Una minuscola targa di bronzo montata sotto il batacchio mostra la scritta in Comune: "Bussare prima di entrare."

Se qualcuno usa il batacchio, innesca un incantesimo *glifo di interdizione* lanciato all'8° livello. Il glifo genera una sfera di fiamme magiche del raggio di 6 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22; se fallisce, subisce 45 (10d8) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il minuscolo glifo è stato tracciato sul retro della maniglia del batacchio e può essere trovato effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 22.

Scudo. La stanza è vuota, se si eccettua uno scudo d'acciaio appeso alla parete sud. Lo scudo è forgiato in modo da raffigurare un sereno volto angelico avvolto da una cornice di piume di bronzo.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno allo scudo altrimenti ordinario, in cui è intrappolato un **diavolo della fossa** di nome Kastzanedes. Qualsiasi capacità in grado di percepire la presenza degli immondi, come il privilegio di classe Percezione del Divino del paladino, rivela la presenza di una creatura del genere vincolata nello scudo.

Se un incantesimo *identificare* viene lanciato sullo scudo, o se lo scudo viene portato entro 3 metri dal suo scudo gemello nell'area 9b, il diavolo della fossa torna in libertà, comparendo entro 1,5 metri dal possessore dello scudo o nello spazio libero più vicino. Il diavolo della fossa attacca qualsiasi creatura che sia in grado di vedere, bersagliando i celestiali prima di chiunque altro.

Finché è intrappolato nello scudo, il diavolo della fossa può comunicare telepaticamente con il possessore dello scudo. Fingerà di essere un oggetto magico senziente che non è disposto a rivelare i suoi segreti e tenterà di indurre i personaggi a lanciare *identificare* su di esso. Se questa tattica non funziona, il diavolo della fossa cercherà di convincere il possessore dello scudo a intraprendere un'impresa per trovare il suo scudo gemello. Il diavolo della fossa sospetta che l'altro scudo sia nelle vicinanze, ma non sa dove si trovi di preciso.

6c. Magazzino delle Componenti

Questa stanza contiene alcuni tavoli di legno su cavalletti carichi di componenti materiali per incantesimi, tra cui panetti di burro avvolti in panni di lino, barilotti di bucce di radice di liquirizia, bottiglie di lingue di serpenti, un terrario pieno di lucciole e vasi sigillati a cera pieni di uova marce.

7. Colonne di Teletrasporto

Otto colonne di marmo nero formano un cerchio in questa stanza alta 6 metri. Su ogni colonna, è inciso un simbolo che rappresenta una delle otto scuole di magia (Abiurazione, Ammaliamento, Divinazione, Evocazione, Illusione, Invocazione, Necromanzia e Trasmutazione).

La prima volta che un personaggio entra nel cerchio di colonne, si attiva sul pavimento un incantesimo *bocca magica* che pronuncia il seguente indovinello in Comune prima di sparire:

> Da una corona ornata la mia fronte nanica maestosa,
> Sotto la montagna ora giace e riposa.
> Chi sono?

La risposta è "Melair", il nano re sepolto sul livello 6. I personaggi possono usare una magia di divinazione per determinare la risposta esatta, se non riescono a dedurla.

Se un personaggio pronuncia il nome di Melair a voce alta mentre si trova nella stanza, i simboli delle colonne risplendono di una luce intensa colorata per 1 minuto. In quel lasso di tempo, ogni creatura che entra nell'area tra le colonne o vi inizia il proprio turno è teletrasportata in un luogo simile nell'area 8, assieme a tutto ciò che essa indossa o trasporta.

8. Colonne di Teletrasporto

Otto colonne di marmo nero si ergono in cerchio lungo le pareti di questa stanza alta 6 metri. Uno zaffiro giallo grande quanto un pugno è incastonato in ognuna delle cinque colonne più a est, a un'altezza di 3 metri, rivolto verso l'interno del cerchio. Su ognuna delle tre colonne rimanenti, nel lato ovest della stanza, si apre un incavo vuoto dove una gemma simile deve essere collocata. Le tre gemme mancanti si trovano nell'area 17.

Quando tutti gli otto zaffiri gialli vengono collocati sulle colonne, essi risplendono di un'intensa luce gialla e la magia delle colonne si attiva. Ogni creatura che entra nell'area all'interno delle colonne o vi inizia il proprio turno viene teletrasportata in un luogo simile nell'area 7, assieme a tutto ciò che indossa o trasporta.

Gli zaffiri possono essere staccati dai loro incavi, ma basta rimuoverne uno solo perché la magia delle colonne si disattivi.

Tesoro

Ogni zaffiro giallo vale 1.000 mo.

9. Cripte

Queste camere hanno un soffitto piatto alto 4,5 metri.

9a. Sala dei Bastoni

Mosaici. Le tessere dei mosaici che ricoprono le pareti raffigurano una serie di bastoni magici di vario tipo (dietro un mosaico che raffigura un *bastone dei tuoni e fulmini* è celata una porta segreta).

Vicolo Cieco. Una parte della parete est è stata distrutta. Oltre di essa si protende un tunnel irregolare che termina in un vicolo cieco.

Il mosaico del *bastone dei tuoni e fulmini*, a differenza degli altri, è crepato e annerito dal fuoco. Se questa sezione del muro è bersagliata da un qualsiasi effetto che infligga danni da fulmine o da tuono, la porta segreta dietro il mosaico si apre per consentire di accedere all'area 9b. Gli incantesimi *scassinare* e altre magie simili non hanno effetto sulla porta segreta, ma un incantesimo *disintegrazione* la distrugge. Nessuna applicazione di forza fisica può aprire la porta segreta da questo lato, ma dall'area 9b la porta si apre facilmente.

9b. Scudo Diabolico

Questa stanza alta 4,5 metri è vuota, se si eccettua uno scudo d'acciaio appeso alla parete ovest. Lo scudo è forgiato in modo da raffigurare un feroce volto diabolico avvolto da una cornice di fiamme di bronzo.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno a uno scudo, altrimenti ordinario, in cui è intrappolato un **deva** di nome Aryx. Finché è intrappolato nello scudo, Aryx non può comunicare con nessuno. Qualsiasi capacità in grado di percepire la presenza dei celestiali, come il privilegio di classe Percezione del Divino del paladino, rivela la presenza di una creatura del genere intrappolata nello scudo. Se un incantesimo *dissolvi il bene e il male* viene lanciato sullo scudo, o se esso viene portato entro 3 metri da un immondo, il deva torna in libertà, comparendo entro 1,5 metri dallo scudo o nello spazio libero più vicino. Una volta libero, il deva usa il suo incantesimo *individuazione del bene e del male* per determinare se ci sono creature malvagie in sua presenza. Se ce ne sono, Aryx le attacca, bersagliando gli immondi prima di chiunque altro.

Aryx fu inviato da Tyr, il dio della giustizia, per riportare sulla retta via Fazrian, il planetar corrotto del livello 21. Prima che Aryx potesse raggiungere Fazrian, tuttavia, Halaster intrappolò il deva nello scudo. Aryx deve completare la sua missione prima di poter tornare nel reame celestiale di Tyr. Se i personaggi dichiarano di avere ucciso Fazrian o di avere aiutato il planetar a espiare le sue colpe, il deva usa un incantesimo *comunione* per verificare ciò che dicono. Se i personaggi hanno detto la verità, Aryx dimostra loro la sua gratitudine conferendo a ogni membro del gruppo una *benedizione della salute* (vedi "Qualità Soprannaturali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*). Se i personaggi non hanno ancora affrontato il planetar caduto sul livello 21, Aryx si offre di combattere a fianco del gruppo finché per lui non giungerà il momento di lasciare questo livello e completare la sua missione, purché i personaggi non siano in prevalenza malvagi. Se i personaggi aiutano Aryx a sconfiggere Fazrian successivamente, il deva dimostrerà la sua gratitudine conferendo loro le *benedizioni della salute*.

10. Esposizione dell'Arcano

I soffitti arcuati di queste aree sono alti 6 metri.

10a. Galleria a Zig-Zag

Se i personaggi fanno molto rumore in questo corridoio, attirano i sette **teschi infuocati** nell'area 10b. Questo corridoio ha i tratti seguenti:

Lampadari. Alcuni radiosi lampadari di cristallo fluttuano all'altezza del soffitto.

Dipinti. Le pareti sono coperte di dipinti di varie dimensioni, tutti sorretti da cornici dorate.

Il corridoio contiene tre lampadari, tutti indicati sulla mappa 23. Ogni lampadario proietta magicamente luce intensa nel raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. Un lampadario può sostenere fino a 75 kg di peso aggiuntivo prima di cadere. Se qualcuno lancia *dissolvi magie* su un lampadario, quello si spegne e cade a terra con uno schianto.

I dipinti sono fissati alle pareti tramite *colla meravigliosa* e necessiteranno di *solvente universale* per rimuoverli senza distruggerli. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di illusione attorno a ogni dipinto (ce ne sono a centinaia). Metà dei dipinti è costituita da ritratti di Halaster, che appare più folle che mai avvolto nella sua *tunica degli occhi*. Un quarto è costituito dai ritratti di altri maghi (ex-apprendisti). Quelli che restano sono dipinti di soggetti ignoti con la testa di un piccolo animale (tassi, topi, conigli, uccelli, pesci e così via). Gli occhi dei dipinti (inclusi gli occhi delle tuniche di Halaster) sembrano seguire i visitatori man mano che attraversano il corridoio, ma si tratta solo di un'illusione magica minore.

10b. Trappola dello Scudo

Teschi Infuocati. Se non sono stati attirati nell'area 10a, sette **teschi infuocati** fluttuano in quest'area; le loro fiamme verdi sono le uniche fonti di luce presenti nella stanza.

Decorazioni. Altri dipinti come quelli nell'area 10a sono disposti lungo le pareti. Uno scudo dorato incastonato di gemme è appeso alla parete sud in mezzo ai dipinti.

Halaster ha ricavato i teschi infuocati dai teschi dei maghi che hanno tentato di diventare suoi apprendisti senza riuscirci. Attaccano gli intrusi a vista, bombardandoli di incantesimi *palla di fuoco* nel primo round di combattimento. I teschi infuocati inseguono gli intrusi che fuggono, usando i loro incantesimi *mano magica* per aprire le porte se necessario.

Uno scudo placcato in oro e decorato di incisioni runiche arcane è appeso a un piolo di pietra che sporge dalla parete. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di necromanzia irradiata dallo scudo. Se un personaggio esamina le rune ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 18, capisce che le rune conferiscono allo scudo la capacità magica di intrappolare le creature al suo interno.

Se una creatura tocca lo scudo, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti resterà intrappolata all'interno assieme a tutto ciò che indossa e porta su di sé. Lo scudo mostra sulla superficie esterna riflettente una vaga immagine della creatura intrappolata al suo interno. Lo scudo può intrappolare soltanto una creatura alla volta. Ogni volta che intrappola una nuova creatura, lo scudo libera il suo prigioniero attuale, che compare in uno spazio libero più vicino possibile allo scudo.

Una creatura intrappolata nello scudo non può fare altro che effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 18 alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, la creatura si libera e compare in uno spazio libero più vicino possibile allo scudo. Se lo fallisce, subisce 31 (7d8) danni necrotici. Se questi danni riducono la creatura intrappolata a 0 punti ferita, il suo corpo è distrutto e la sua anima raggiunge l'aldilà.



Scaladar

Tesoro. Lo scudo vale 7.500 mo e può essere usato come scudo ordinario, ma gli eventuali danni subiti in battaglia potrebbero ridurne il valore come oggetto d'arte, a discrezione del DM.

11. Laboratorio di Trobriand

I soffitti di queste aree sono piatti e alti 6 metri.

11a. Lavori in Corso

Metalli di Scarto. I banconi da lavoro disposti lungo le pareti est e ovest sono coperti di frammenti di metallo.

Costrutto Incompleto. Al centro della stanza, è situato uno scorpione Enorme fatto di metallo (uno scaladar in costruzione, non ancora attivato).

11b. Scaladar

Guardie. Due **scaladar** (vedi l'appendice A) sorvegliano questa stanza e non se ne vanno in nessuna circostanza.

Porta Segreta. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono coperti di piastrelle d'acciaio quadrate con lato di 1,5 metri. Una di esse nasconde una porta segreta nella parete est, a livello del pavimento.

11c. Corpo di Trobriand

Il fragile corpo di un uomo avvolto in una veste nera giace su una lastra di pietra vicino alla parete sud. L'uomo ha i capelli lunghi e ondulati, una folta barba color grigio ferro e porta un anello di metallo al dito indice della mano sinistra.

Quei personaggi che hanno visto un'immagine di Trobriand sanno che il corpo che giace sulla lastra di pietra è il suo. Dopo che Trobriand è riuscito a trasferire il suo spirito in un golem di ferro (vedi l'area 13), il suo corpo è stato portato quaggiù dagli scaladar servitori che sorvegliano l'area 11b. Il corpo è in stasi, ma può essere attaccato normalmente. È privo di sensi e ha CA 12 e 99 punti ferita. Senza il suo spirito, il corpo è solo un involucro vuoto e Trobriand ignora cosa può accadergli mentre il suo spirito risiede altrove. La distruzione del corpo impedisce allo spirito di Trobriand di farvi ritorno quando lo spirito sarà costretto ad abbandonare il golem nell'area 13, uccidendo a tutti gli effetti il Mago di Metallo.

Tesoro. Trobriand porta un anello di metallo nero all'indice della mano sinistra. Quell'anello gli permette di controllare gli scaladar e di annullare tutti gli altri anelli dotati della stessa proprietà. Funziona solo all'interno di Sottomonte (vedi la sezione "Scaladar" nell'appendice A).

12. Portale per il Ponte di Pietra

Portale Verticale. Due pietre verticali alte 4,5 metri si ergono vicino alla parete ovest di questa stanza alta 6 metri.

Bassorilievo. Il muro dietro le pietre verticali è occupato da un bassorilievo che raffigura un nano in armatura con un'ascia bipenne intento a combattere con un gigante delle colline su un lungo ponte piatto.

Il bassorilievo raffigura Torhild Flametongue, re dell'antico regno nanico di Besilmer, mentre combatte contro un nemico mortale sul Ponte di Pietra, un monumento che ancora oggi attraversa il Fiume Dessarin. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20, un personaggio ricorda la battaglia leggendaria e la fine del re (fu scagliato giù dal ponte e precipitò verso la morte).

Se una creatura usa un dito o un bastone per tracciare la runa di Halaster sulla superficie di una delle pietre verticali, tra di esse si forma un portale che perdura per 1 minuto. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia simile rivela il modo per attivare il portale, la sua destinazione e il fatto che si tratta di un portale a senso unico. Ogni creatura che varca il portale compare, assieme a tutti gli oggetti che indossa o che porta su di sé, al centro del Ponte di Pietra (ulteriori informazioni su questo luogo sono disponibili in *Principi dell'Apocalisse).*

13. Il Mago di Metallo

Questa stanza alta 6 metri contiene un golem di ferro dalla testa a forma di teschio. Si erge tra tre colonne di pietra rivestite di ferro che ronzano di energia magica. Con l'aiuto di queste colonne, Trobriand ha di recente trasferito il suo spirito nel golem.

Trobriand è impaziente di collaudare il suo nuovo corpo e attacca gli intrusi a vista, senza mostrare pietà.

Trobriand

Finché il suo spirito è racchiuso nel golem, Trobriand ha un grado di sfida pari a 22 (41.000 PE) e le statistiche di un **golem di ferro**, con le modifiche seguenti:

- Trobriand ha Intelligenza 20.
- Possiede il tratto Incantesimi descritto di seguito.

Incantesimi. Trobriand è un incantatore di 18° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 20, +12 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, mano magica, prestidigitazione*

1° livello (4 slot): *dardo incantato, individuazione del magico, scudo*

2° livello (3 slot): *frantumare, individuazione dei pensieri, passo velato, sfocatura*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco, velocità*

4° livello (3 slot): *inaridire, invisibilità superiore*

5° livello (3 slot): *animare oggetti, mano di Bigby, scrutare*
6° livello (1 slot): *catena di fulmini, globo di invulnerabilità*
7° livello (1 slot): *dito della morte, gabbia di forza*
8° livello (1 slot): *nube incendiaria, parola del potere stordire*
9° livello (1 slot): *parola del potere uccidere*

La disattivazione o la distruzione di una o più colonne, la distruzione del golem o la sua uscita dalla stanza costringe lo spirito di Trobriand ad abbandonare il golem e a tentare di riunirsi al suo corpo normale, nascosto nell'area 11c. Se i personaggi non hanno distrutto il suo corpo, lo spirito di Trobriand vi fa ritorno immediatamente: si risveglia nell'area 11c come un **arcimago** con la stessa lista di incantesimi della sua forma di golem e gli stessi slot incantesimo che gli rimanevano quando ha abbandonato il suo corpo da golem. Il suo obiettivo principale diventa ora la distruzione dei personaggi che hanno interferito nei suoi piani.

Se il golem in questa stanza non è stato distrutto quando lo spirito di Trobriand lo abbandona, il golem diventa un **golem di ferro** ordinario sotto il comando del Mago di Metallo e attacca gli intrusi a vista.

Se i personaggi hanno già distrutto il corpo di Trobriand nell'area 11c, e poi disattivano o distruggono almeno una delle colonne in questa stanza, lo spirito di Trobriand è costretto ad abbandonare il golem, ma non ha più alcun posto dove andare e muore a tutti gli effetti.

Colonne Rivestite di Ferro

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione che proviene da ogni colonna ronzante. Un personaggio che esamina le colonne nota delle minuscole incisioni runiche sulla loro superficie. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20, un personaggio può intuire che le colonne forniscono potenza al golem in qualche modo. Un *dissolvi magie* lanciato con successo su una colonna (CD 19) la disattiva per 1 minuto.

Ogni colonna è un oggetto Enorme con CA 17, una soglia di danno pari a 10, 80 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

14. Uomo con la Testa da Coniglio

Un uomo basso e grassoccio, con una testa da coniglio e vestito con una sporca uniforme da valletto, se ne sta rannicchiato nel quadretto contrassegnato con una X sulla mappa 23. "Testa di Coniglio" è un **popolano**, con le modifiche seguenti:

- Testa di Coniglio è senza allineamento e senza armi (0 PE).
- Ha la testa di un coniglio. Non può parlare e non conosce alcun linguaggio.

Questa sfortunata creatura è un coniglio trasformato dalla magia di Arcturia in un umanoide unico. La trasformazione è permanente e non può essere annullata se non con un incantesimo *desiderio*. Non essendo più una bestia, non è possibile usare *parlare con gli animali* per comunicare con lui. Se un personaggio esamina la creatura ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 19, può confermare che essa esibisce i tratti di un coniglio a cui è stata data forma umanoide tramite un incantesimo *metamorfosi pura* reso permanente.

Testa di Coniglio si è rifugiato quaggiù per sfuggire alla presenza di Arcturia e si accoda agli avventurieri, nella speranza che lo proteggano dalla sua collera. Se i personaggi effettuano con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12, possono dedurre che la fonte della sua paura si trova da qualche parte a sud e in effetti la creatura si fa gradualmente più nervosa man mano che si avvicina all'area 17.

Se qualcuno mostra a Testa di Coniglio gli zaffiri gialli dell'area 8, la creatura indica tramite una serie di gesti e di sguardi furtivi che quelli mancanti sono custoditi nell'area 17.

15. Portale per il Bosco Tenebroso

Due pietre verticali alte 4,5 metri dominano questa stanza dal soffitto alto 9 metri. Le pietre sono ricoperte di muschio e sulla loro superficie sono cresciute chiazze di funghi sgargianti.

Se una creatura usa un dito o un bastone per tracciare la runa di Halaster sulla superficie di una delle due pietre verticali, tra di esse si forma un portale che permane per 1 minuto. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia simile rivela il modo per attivare il portale, la sua destinazione e il fatto che si tratta di un portale a senso unico. Se una creatura attraversa il portale, ricompare, assieme a tutti gli oggetti che indossa o trasporta, nel Bosco Tenebroso, una caverna piena di funghi situata nell'Underdark (altre informazioni sul Bosco Tenebroso sono disponibili in *Fuga dall'Abisso*).

16. Stanza della Scopa

Questa stanza è vuota, ad eccezione di un'impolverata scopa di legno appoggiata contro la parete di fondo.

17. Corte di Arcturia

Se i personaggi origliano alle porte di questa stanza, sentono la melodia di un'arpa provenire dall'interno. La stanza ha un soffitto a volta alto 6 metri e contiene quanto segue:

Arcturia. Arcturia è un'esile figura avvolta in una veste fluente, dotata di scaglie blu, spuntoni ossei sugli avambracci e sui gomiti e ali di libellula, che danza al ritmo della musica su un podio rialzato di 1,5 metri rispetto al resto della stanza.

Sciame di Farfalle. Un innocuo sciame di farfalle gialle accanto ad Arcturia ha assunto una forma vagamente umanoide e sta suonando un'arpa finemente intarsiata (vedi "Tesoro" più sotto). L'arpa poggia su un solido tavolo di legno. Lo sciame è sotto il controllo di Arcturia e si disperde quando Arcturia non è nei paraggi.

Porte del Podio. Sulla parete posteriore del podio si aprono due porte identiche. La porta a sudest è protetta da una trappola (vedi "Porta a Sudest" più sotto).

Mobili. Lungo tutta la sala sono state disposte quattro poltrone imbottite, quattro poggiapiedi imbottiti, due divani e due grossi tavolini (questi mobili sono dodici **mimic** camuffati che Arcturia considera i suoi amici più fidati; se la lich viene attaccata o se i visitatori suscitano la sua collera, i mimic rivelano rapidamente la loro vera forma e combattono al suo fianco).

Servitù dalla Testa di Animali. Tra le otto colonne sono visibili sei umanoidi dalla testa di animale. Tre indossano uniformi da servitori e impugnano dei piumini, mentre gli altri tre indossano un'armatura pesante e sono armati di spada.



ARCTURIA

Arcturia è una **lich**, con le modifiche seguenti:

- Oltre alla sua velocità base sul terreno, Arcturia ha una velocità di volare di 18 metri e può fluttuare.
- Può lanciare l'incantesimo *alterare se stesso* a volontà e usa la lista seguente di incantesimi preparati:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo*
1° livello (4 slot): *dardo incantato, individuazione del magico, onda tonante, scudo*
2° livello (3 slot): *freccia acida di Melf, immagine speculare, individuazione dei pensieri, ingrandire/ridurre*
3° livello (3 slot): *controincantesimo, dissolvi magie, lentezza, palla di fuoco*
4° livello (3 slot): *inaridire, metamorfosi*
5° livello (3 slot): *animare oggetti, telecinesi*
6° livello (1 slot): *carne in pietra, disintegrazione*
7° livello (1 slot): *inversione della gravità, teletrasporto*
8° livello (1 slot): *labirinto, regressione mentale*
9° livello (1 slot): *metamorfosi pura*

Incapace di tollerare la normalità e la coerenza, Arcturia è ossessionata dall'idea di trasformare se stessa, l'ambiente circostante e le altre creature. Anche il suo umore è in costante mutamento.

Se i personaggi hanno distrutto il suo filatterio sul livello 14, Arcturia lo sa e li attacca immediatamente. Altrimenti, non ha motivo di combattere con gli avventurieri e li lascia andare volentieri per la loro strada, senza né aiutare né ostacolare i loro sforzi.

UMANOIDI DALLA TESTA DI ANIMALE

Come Testa di Coniglio nell'area 14, queste sei creature sono animali trasformati in umanoidi dalla magia di Arcturia. Hanno in comune i tratti seguenti:

- Sono senza allineamento.
- Non possono parlare e non conoscono alcun linguaggio.

I tre umanoidi che indossano un'armatura sono **campioni** (vedi l'appendice A) con le teste di un dingo, di un'iguana e di una cicogna. Se Arcturia resta coinvolta in una battaglia, due di loro combattono dalla sua parte. Quello con la testa di un dingo, che segretamente disprezza Arcturia, si schiera con i nemici della sua padrona. Ogni guardia ha con sé uno zaffiro giallo (vedi "Tesoro" più sotto).

I tre servitori sono **popolani** senz'armi che hanno le teste di un oritteropo, di una falena e di un toporagno. Ogni volta che Arcturia schiocca le dita e indica un punto della stanza, i servitori iniziano a spolverare quel punto e non smettono finché Arcturia non schiocca di nuovo le dita. Altrimenti evitano il combattimento.

PORTA A SUDEST

Dietro questa porta c'è solo una parete di pietra, su cui è incisa una runa antica (vedi "Rune Antiche" a pagina 12). Il DM determina la runa casualmente pescando una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B). La runa bersaglia la creatura più vicina alla porta aperta. Poi svanisce finché la porta non viene richiusa, nel qual caso compare al suo posto un'altra runa antica.

TESORO

L'arpa suonata dallo sciame di farfalle è uno *strumento dei bardi* (arpa di Anstruth).

Gli zaffiri gialli in possesso delle guardie dalla testa di animale vanno inseriti nelle colonne dell'area 8. Ogni gemma vale 1.000 mo.

18. CORRIDOIO ANIMATO

Questo corridoio lungo 75 metri che scende gradualmente è stato animato in modo permanente dalla magia di Halaster. Si agita e ondeggia in continuazione, rendendo molto difficoltoso riuscire a percorrerlo. Ogni creatura che entra nel corridoio o vi inizia il suo turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce 5 (1d10) danni contundenti poiché viene sballottata qua e là. Se la creatura è in piedi, cammina o corre sul pavimento, sul soffitto o su una parete quando fallisce questo tiro salvezza, rotola per 6 metri giù per il tunnel prima di atterrare prona. Una creatura volante dispone di vantaggio al tiro salvezza e non rotola o cade a terra prona se fallisce il tiro salvezza.

19. ROULETTE DELLE DOPPIE PORTE

Doppie Porte. Queste sette doppie porte, sei delle quali sono situate in fondo ad altrettanti brevi corridoi, sono chiuse.

Colonna Scintillante. Una colonna al centro della stanza alta 6 metri mostra delle profonde scanalature, che emanano un bagliore pulsante e iridescente.

Dietro la maggior parte delle doppie porte c'è soltanto un'anonima parete di pietra. Soltanto la doppia porta a sud cela un sentiero percorribile: aprendo quella porta si accede all'area 22 situata oltre di essa. Le creature che varcano quella soglia non percepiscono in alcun modo di essere uscite da Sottomonte e di essere entrate nella torre extradimensionale di Halaster.

Ogni volta che una doppia porta di quest'area viene aperta (ad eccezione di quella a sud, vedi sopra), la colonna emette dei raggi colorati dalle sue molteplici scanalature, duplicando gli effetti di un incantesimo *spruzzo prismatico* (CD 22 del tiro salvezza) che bersaglia tutte le creature entro 18 metri dalla colonna. Ogni creatura che sarebbe trasportata su un altro piano da questo effetto compare invece tra le braccia della statua di Halaster nell'area 22.

20. Timone Nascosto

Una porta segreta quadrata con lato di 3 metri e spessa 30 cm nasconde questa stanza. Nonostante le sue dimensioni, la porta si apre facilmente.

La porta segreta conduce a una stanza circolare dal soffitto a cupola alto 6 metri, che ha i tratti seguenti:

Timone Spelljammer. Il centro della stanza è occupato da un trono in legno dorato con un sedile e uno schienale di velluto nero imbottito e decorato di stelle d'argento ricamate. Questa sedia con lo schienale alto, del peso di 100 kg, è il *timone della Saccheggiatrice*, che Halaster ha rimosso dalla nave che porta lo stesso nome (vedi il livello 19, area 13).

Sensori. All'altezza del soffitto fluttuano quattro sensori di scrutamento invisibili creati dai quattro **ultroloth** nell'area 21a usando i loro incantesimi *chiaroveggenza*. Se gli ultroloth avvistano degli intrusi nella stanza, si teletrasportano in questo luogo e attaccano.

Timone della Saccheggiatrice

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con un incantatore)

Questa elegante poltrona è concepita per sospingere e manovrare una nave nello spazio.

Proprietà Passive. Le seguenti proprietà del timone entrano in gioco anche quando nessuna creatura è in sintonia con esso:

- Quando viene collocato a bordo di un vascello del peso compreso tra 1 e 100 tonnellate, il timone genera una bolla di aria fresca attorno alla nave mentre questa si trova nel vuoto dello spazio (ma non sott'acqua). Questa bolla si estende dai bordi dello scafo in tutte le direzioni per una distanza pari alla larghezza massima della nave, in modo che le creature a bordo della nave e nei suoi pressi possano respirare normalmente nello spazio. La temperatura all'interno della bolla d'aria è di 21 gradi.
- Quando viene collocato a bordo di un vascello del peso compreso tra 1 e 100 tonnellate, il timone genera un campo gravitazionale artificiale mentre la nave si trova nel vuoto dello spazio, in modo da consentire alle creature di camminare sui ponti della nave come in circostanze normali. Le creature e gli oggetti che cadono fuori bordo galleggiano in un campo gravitazionale che si estende dal ponte principale per una distanza pari alla larghezza massima della nave.

Proprietà Attive. Entrando in sintonia col timone si ha una sensazione simile all'immersione nell'acqua calda. Finché il personaggio è in sintonia con il timone, ottiene le capacità seguenti, quando si siede su di esso:

- Il personaggio può usare il timone per sospingere il vascello in acqua o su altri liquidi a una velocità massima in chilometri orari pari al suo slot incantesimo di livello più alto non speso x 1,5.
- Il personaggio può usare il timone per sospingere il vascello in aria o nello spazio a una velocità massima in chilometri orari pari al suo slot incantesimo di livello più alto non speso x 15.
- Purché possieda almeno uno slot incantesimo non speso, il personaggio può pilotare il vascello, anche se in maniera relativamente goffa, allo stesso modo in cui i remi o la barra di direzione gli consentirebbero di manovrare un vascello marino.
- Ogni volta che il personaggio lo desidera, può vedere cosa accade a bordo del vascello e attorno ad esso, come se si trovasse in un luogo di sua scelta a bordo di esso.

Svantaggio. Finché il personaggio è in sintonia con il timone, non può spendere i suoi slot incantesimo.

21. Cripta Dislocata

Queste camere erano state costruite dai nani Melairkyn su un altro livello. Halaster le ha trasferite quaggiù.

21a. Acido e Vetro

Ultroloth. Quattro **ultroloth** (ognuno contrassegnato con una U sulla mappa 23) si nascondono nelle alcove lungo le pareti nord e sud di questa stanza alta 9 metri.

Fossa di Acido Coperta di Vetro. Il pavimento è una lastra di vetro trasparente spessa 15 cm, che copre una fossa profonda 9 metri contenente una pozza di acido giallastro profonda 6 metri. Attraverso l'acido sfrigolante e semitrasparente sono visibili tre ruote di ferro corrose del diametro di 30 cm, fissate al fondo della fossa in disposizione triangolare.

Porta Segreta. Una porta segreta nella parete est è chiusa a chiave.

Gli ultroloth passano buona parte del tempo a usare i loro incantesimi *chiaroveggenza* per scrutare nell'area 20, ma emergono dalle loro alcove per attaccare chiunque non sia Halaster ed entri in questa stanza. Hanno il compito di sorvegliare l'area 21b. La fossa di acido non costituisce un problema per gli ultroloth, che sono dotati di immunità ai danni da acido.

Ogni sezione quadrata con lato di 3 metri del pavimento di vetro ha CA 13, una soglia di danno pari a 10, 25 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. La distruzione di tre o più sezioni quadrate con lato di 3 metri fa crollare tutto il resto del pavimento, nel qual caso tutte le creature che si trovano su di esso precipitano nell'acido. Ogni creatura che entra nell'acido o vi inizia il proprio turno subisce 33 (6d10) danni da acido.

Un personaggio può usare un'azione per tentare di girare una delle ruote di ferro in fondo alla fossa di acido, riuscendoci se effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 16. È possibile girare una ruota anche usando un incantesimo *telecinesi* o una magia analogamente potente. Girando tutte e tre le ruote si apre la porta segreta che conduce all'area 21b.

La porta segreta si trova al di sopra del livello dell'acido ed è chiusa da tre perni interni a scorrimento, ognuno dei quali è collegato a una delle ruote sommerse nella fossa d'acido. Se non vogliono girare quelle ruote, i personaggi dovranno usare tre incantesimi *scassinare* separati per aprire la porta (uno per ogni perno). La porta non può essere aperta a viva forza o in altri modi. Una volta che tutti e tre i perni sono stati fatti scorrere, la porta si apre con una semplice spinta.

21b. Scudo di Nimoar

Questa stanza sembra vuota, se si eccettuano la polvere e le ragnatele. Un'ispezione meticolosa rivela un piolo di pietra che sporge dal centro della parete est all'altezza di 1,8 metri.

Tesoro. Se qualcuno pronuncia la parola "xunderbrok" a voce alta in un qualsiasi punto di questa stanza, uno scudo di legno si materializza sul piolo di pietra. Dai bordi dello scudo sporgono degli spuntoni di ferro e sulla sua superficie esterna è dipinta in nero l'immagine di un teschio di orco spaccato. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* rivela che lo scudo fu forgiato per Nimoar, un leggendario signore della guerra umano che morì nel 936 CV. Dopo la sua morte, lo scudo scomparve dal Rifugio di Nimoar (una fortezza che sorgeva nel punto in cui oggi si trova il Castello Waterdeep), soltanto per farsi strada fin quaggiù.

Lo scudo di Nimoar è uno *scudo +3* senza alcuna proprietà magica aggiuntiva.

La Torre di Halaster

Gli incontri nella torre di Halaster (le aree dalla 22 alla 36) fanno riferimento alla mappa 23. La torre è contenuta in un semipiano situato al di fuori di Sottomonte, tuttavia, ad essa si applicano tutte le normali restrizioni alla magia (vedi "Alterazioni alla Magia" a pagina 10). I portali nelle aree 26 e 36 consentono di uscire dalla torre.

I soffitti della torre sono alti 6 metri e piatti. Tutti gli spazi interni sono illuminati da incantesimi *fiamma perenne* lanciati su vistosi sostegni di ferro fissati alle pareti.

22. Entrata della Torre

La doppia porta a nord, una volta spinta, si apre per rivelare l'area 19 oltre di essa. Le creature che si dirigono a nord e varcano la soglia non percepiscono in alcun modo di lasciare la torre extradimensionale di Halaster e di fare ritorno a Sottomonte.

Questa stanza, su cui si aprono numerose altre porte, contiene quanto segue:

Statua. Una statua a grandezza naturale di Halaster, che tiene le braccia stese davanti a sé e sorride in modo bizzarro, è situata su un podio di pietra rialzato al centro della stanza. La statua è rivolta verso la doppia porta.

Topo. Ai piedi della statua, un innocuo topo comune sta rosicchiando un gambo di sedano.

Quando non è incapacitato, Halaster può toccare la statua per teletrasportare se stesso e tutto ciò che indossa o trasporta a uno spazio entro 1,5 metri dalla statua nell'area 28 o da quella nell'area 33 (non è richiesta un'azione).

23. Gnoma Senza Nome

Uno specchio dalla cornice di bronzo alto 1,2 metri e largo 60 cm è appoggiato contro la parete di fondo di questa stanza, altrimenti vuota. Se una creatura guarda nello specchio, vede la sua immagine riflessa prendere la forma di una gnoma che indossa un'armatura di cuoio. La gnoma parla il Comune e lo Gnomesco ed è sorpresa di vedere i personaggi. Halaster l'ha intrappolata nello specchio talmente tanto tempo fa che ha perso la cognizione del tempo. La gnoma ha dimenticato perfino il suo nome, non avendo interagito con nessun'altra creatura per vari secoli. Vuole essere liberata e chiede aiuto ai personaggi.

Lo specchio è un oggetto Medio con CA 11, 4 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Se qualcuno rompe lo specchio o lancia su di esso un incantesimo *dissolvi magie* con successo (CD 19), la gnoma torna in libertà. Tuttavia, senza la magia dello specchio a mantenerla in vita, invecchia e muore istantaneamente, lasciando dietro di sé soltanto un cumulo di ossa e di polvere e frammenti di armatura di cuoio.

24. Mescitoria delle Pozioni

Calderone. Un getto di fiamme prorompe da un foro al centro del pavimento. Un massiccio calderone di ferro, abbastanza grande da poter contenere una persona, fluttua a 30 cm d'altezza dalla fiamma. Un filo di fumo nero si innalza dall'interno del calderone.

Oggetti Assortiti. Oltre il calderone è stato collocato un tavolo di legno carico di apparecchiature da distillazione. Il pavimento attorno al tavolo è disseminato di vetri rotti e ampolle vuote. Sotto il tavolo è stata riposta una cassa di legno sui cui fianchi è impressa a fuoco la runa personale di Halaster.

Demilich. Dietro al tavolo fluttua una **demilich** che ha l'aspetto di un teschio umano attraversato da una profonda crepa che taglia in due una delle orbite.

Scaffali e Scala a Pioli. Le pareti sono occupate da scaffali di legno alti 3 metri e carichi di vasi con dentro tritoni in salamoia, occhi di rana e altri ingredienti comunemente usati per mescere pozioni. Una scala a pioli di legno su ruote è collegata a un binario montato sopra le mensole.

Questa demilich è tutto ciò che rimane di Branta Myntion, una maga che si lasciò fuorviare dalle cattive compagnie. La sua sete di magia la condusse su una brutta strada, spingendola a dare la caccia agli altri maghi e a ucciderli per impossessarsi dei loro libri degli incantesimi. Prima che la vecchiaia potesse reclamarla, Branta si trasformò in lich. Fu in questa forma che giunse a Sottomonte pronta a saccheggiarne le magie. Halaster la catturò e la fece sua schiava, promettendole che l'avrebbe liberata se lei l'avesse aiutato a mescere le pozioni. Quella promessa rimase tragicamente incompiuta.

Privata della capacità di alimentare con le anime il suo filatterio, nascosto in un dungeon molto lontano da Waterdeep, Branta ha visto la sua forma scheletrica deteriorarsi col passare del tempo. Ora, dopo oltre un secolo, resta solo il suo teschio. Gli anni di prigionia hanno condotto la demilich alla follia: ora attacca chiunque non sia Halaster.

Sebbene una serie di potenti interdizioni impedisca alla demilich di lasciare la torre di Halaster, quest'ultima non è considerata la sua tana, quindi la demilich non ottiene azioni di tana e la torre non sviluppa i tratti di tana della demilich.

Calderone

Il calderone resta sospeso in aria grazie alla magia e anche il fuoco che arde sotto di esso è magico. Se qualcuno lancia *dissolvi magie* sul calderone, lo fa cadere; se qualcuno lancia lo stesso incantesimo sul fuoco, lo estingue.

Elisir Senza Tempo. Il calderone contiene venti dosi di un elisir caldo, oleoso e nerastro, in cui galleggiano dei granelli di sabbia. Se una creatura beve una singola dose del liquido, ottiene la capacità di lanciare *fermare il tempo* una volta entro le prossime 24 ore. Se una creatura beve più dosi dell'elisir, ottiene soltanto il beneficio dell'ultima dose consumata. Un minuto dopo essere stato rimosso da una fonte di calore, l'elisir si raffredda e perde la sua magia.

Cassa

La cassa contiene trenta bottiglie tappate ed etichettate di Futuristico Nettare di Rana di Halaster, un vino artigianale dal pessimo sapore. Su ogni etichetta compaiono la runa di Halaster e la data 1531 CV.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di abiurazione attorno a una delle bottiglie. Se qualcuno stappa quella bottiglia, una runa antica compare in aria al di sopra di essa (vedi "Rune Antiche" a pagina 12). La runa bersaglia la creatura che ha aperto la bottiglia. Se la bottiglia è stata aperta con un incantesimo *mano magica* o una magia simile, la runa bersaglia l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo, se esso si trova entro 18 metri dalla bottiglia aperta. Il DM determina casualmente la runa pescando una carta dal Mazzo delle Rune Antiche (vedi l'appendice B).

25. Fabbrica

Servitori Inosservati. Sei **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A) sono radunati attorno a due tavoli di legno. Alcuni usano mortai e pestelli per macinare gli scarabei morti per ricavarne inchiostro, altri usano cornici di legno e raschietti di pietra per tendere e affinare il cuoio fino a ricavarne dei fogli pergamenati. I servitori ignorano i visitatori.

Scaffali. Lungo le pareti sono disposti degli scaffali di legno carichi di calamai pieni d'inchiostro e fogli intonsi di pergamena.

26. Portale per la Valle del Vento Gelido

Questa stanza contiene due pietre verticali alte 4,5 metri. Su ogni pietra sono incisi dei pittogrammi che raffigurano un popolo umano primitivo armato di lance che va a caccia di renne e respinge gli yeti.

Se una creatura usa un dito o un bastone per tracciare la runa di Halaster sulla superficie di una delle pietre verticali, tra di esse si forma un portale che permane per 1 minuto. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia simile rivela il modo per attivare il portale, la sua destinazione e il fatto che si tratta di un portale a senso unico. Se una creatura attraversa il portale, ricompare, assieme a tutti gli oggetti che indossa o trasporta, nella Valle del Vento Gelido, a un chilometro e mezzo a nord del paese di Bryn Shander (ulteriori informazioni su Bryn Shander e la Valle del Vento Gelido sono disponibili in *Il Tuono del Re delle Tempeste*).

27. Bacchetta di Rantantar

Questa stanza funge da salotto dove Halaster riceve i suoi ospiti (per quanto infrequenti possano essere).

Mobili. Alcune poltrone di legno dal sedile e dallo schienale imbottito sono disposte lungo le pareti. Tra una poltrona e l'altra sono visibili dei busti in alabastro di Halaster esibiti su piedistalli di legno.

Bacchetta. Il pavimento al centro della stanza è coperto da un tappeto circolare del diametro di 6 metri e dai bordi sfilacciati, decorato con la runa personale di Halaster. A 3 metri d'altezza dal tappeto fluttua una bacchetta dorata, con globi di vetro colorato che orbitano attorno a un'estremità (vedi "Tesoro" sotto). La bacchetta attacca ogni creatura che entri nella stanza senza essere accompagnata da Halaster.

Tesoro

Dopo la distruzione di Rantantar, uno dei suoi più vecchi apprendisti, Halaster ha recuperato la *bacchetta delle meraviglie* dell'arcimago defunto, soltanto per scoprire che Rantantar aveva in qualche modo nascosto il suo spirito malvagio all'interno di essa. Lo spirito non può fare altro che animare e poi scaricare la bacchetta, che attualmente possiede 7 cariche.

La bacchetta animata ha le statistiche di un oggetto Minuscolo animato (vedi la descrizione dell'incantesimo *animare oggetti* nel *Player's Handbook*). Con un'azione, la bacchetta animata può spendere 1 delle sue cariche e bersagliare una creatura casuale con uno dei suoi effetti determinati casualmente. Se uno di questi effetti normalmente bersaglia il possessore della bacchetta, bersaglia invece la bacchetta. Se la bacchetta scende a 0 punti ferita, si sbriciola in polvere ed è distrutta.

Un incantesimo *dissolvi il bene e il male* lanciato sulla bacchetta libera l'oggetto dallo spirito malvagio di Rantantar, nel qual caso la bacchetta cade a terra e diventa una *bacchetta delle meraviglie* inanimata. Un incantesimo *campo anti-magia* sopprime la magia della bacchetta ma non scaccia lo spirito vincolato al suo interno.

Se qualcuno afferra la bacchetta animata mentre lo spirito di Rantantar è annidato al suo interno, ha inizio uno scontro di volontà. La creatura che afferra la bacchetta deve immediatamente effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 20. Se lo fallisce, è costretta a lasciare andare la bacchetta, mentre se lo supera, la bacchetta diventa inanimata finché la creatura non la lascia andare. Se un incantatore impugna la bacchetta abbastanza a lungo da entrare in sintonia con essa, quell'atto esilia lo spirito malvagio di Rantantar dalla bacchetta per sempre.

28. Tesoro Nascosto

Pentacolo. Un grosso pentacolo è stato tracciato sul pavimento.

Statua. Una statua di pietra a grandezza naturale di Halaster che porta una benda sugli occhi si erge in un'alcova. La statua impugna un grosso bastone con una testa di drago rosso a ogni estremità e lo punta verso il pentacolo.

Porta Segreta. Una porta segreta nell'alcova a nord nasconde una scalinata che conduce all'area 32.

Il pentacolo e lo spazio al di sopra di esso (un cilindro alto 6 metri e del diametro di 12 metri) sono contenuti in un campo anti-magia permanente (vedi la descrizione dell'incantesimo *campo anti-magia* nel *Player's Handbook* per i relativi effetti). Questo campo impedisce agli incantesimi di rilevare un oggetto magico nascosto sotto una botola segreta al centro del pentacolo (vedi "Scudo della Runa Uven" sotto). Se un personaggio esamina il pavimento all'interno del pentacolo ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, trova la botola, che è chiusa a chiave. Un personaggio può usare gli arnesi da scasso per tentare di aprire la botola, riuscendoci se effettua con successo una prova di Destrezza con CD 20.

Scudo della Runa Uven

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia)

Questo scudo è ricavato da una scaglia di un drago bianco antico. Sul lato anteriore è stata impressa a fuoco una runa. Se un personaggio esamina la runa ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20, riconosce che si tratta di una runa uven ("nemico" in Gigante) che conferisce un grande potere.

Quando il personaggio impugna lo scudo, beneficia delle proprietà seguenti.

Amico dell'Inverno. Il personaggio è immune ai danni da freddo.

Intimorire Letale. Immediatamente dopo che una creatura lo ha colpito con un attacco in mischia, il personaggio può usare la sua reazione per infliggere 3d6 danni necrotici a quella creatura.

Anatema. Il personaggio può lanciare l'incantesimo *anatema* dallo scudo (CD 17 del tiro salvezza). L'incantesimo non richiede concentrazione e dura 1 minuto. Una volta che il personaggio ha lanciato l'incantesimo dallo scudo, non può rifarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Dono della Vendetta. Il personaggio può trasferire la magia dello scudo su un'arma non magica tracciando la runa uven sull'arma con un dito. Il trasferimento richiede 8 ore di lavoro, in cui i due oggetti devono trovarsi entro 1,5 metri l'uno dall'altro. Alla fine di quell'arco di tempo, lo scudo è distrutto e la runa è incisa o impressa a fuoco nell'arma scelta. Quest'arma diventa un oggetto magico raro che richiede sintonia. Possiede le proprietà di un'*arma +1*. Il bonus aumenta a +3 quando l'arma viene usata contro uno dei tipi di creature seguenti, scelto dal personaggio al momento della creazione dell'arma magica: aberrazioni, celestiali, costrutti, draghi, elementali, folletti, giganti, immondi o non morti.

Statua di Halaster

Se un personaggio esamina la statua ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota che le teste di drago alle estremità del bastone possono essere spinte l'una verso l'altra con uno scatto. Quando questo accade, la botola segreta al centro del pentacolo si sblocca e si apre.

Quando non è incapacitato, Halaster può toccare la statua per teletrasportare se stesso e tutto ciò che indossa o trasporta a uno spazio entro 1,5 metri dalla statua nell'area 22 o da quella nell'area 33 (non è richiesta un'azione).

29. Ritratti degli Apprendisti

Sette grandi ritratti incorniciati sono appesi alle pareti di questa stanza. Sulla parete sotto ogni ritratto, è appesa una piccola targa di bronzo con un nome. Se un personaggio esamina i ritratti e le targhe ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 20, può confermare che si tratta dei dipinti dei sette apprendisti originali di Halaster, raffigurati così com'erano prima di scendere a Sottomonte ed essere sopraffatti dalla follia.

Ogni apprendista è raffigurato con un anello con le corna a un dito; questi anelli sono identici tra loro e simili all'*anello delle corna* indossato da Halaster. Ogni ritratto ha inoltre i seguenti tratti:

Rantantar è un uomo grasso e accigliato, sfregiato dalle fiamme. Indossa un'elegante veste viola e stringe quella che sembra una *bacchetta delle meraviglie* nella mano destra ustionata.

Nester è un uomo snello e attraente con pochi capelli e dallo sguardo penetrante. Indossa una semplice veste nera e tiene le mani congiunte davanti a se toccandosi le punte delle dita (che portano molti anelli). Porta tatuata sulla fronte una minuscola runa nera. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10 conferma che la runa rappresenta la Scuola di Necromanzia.

Trobriand il Mago di Metallo è un uomo barbuto dai capelli neri e dall'espressione stoica, che indossa una veste nera e un paio di occhiali da inventore. Un minuscolo scorpione di ferro sta appollaiato sulla sua spalla.

Muiral il Deforme è un uomo brutto e robusto, dai capelli castani scarmigliati e dal ghigno crudele. Indossa un'armatura completa malridotta e tiene sotto il braccio destro un elmo d'acciaio decorato con il simbolo dello scorpione. Stringe nella mano sinistra una spada lunga che gronda sangue.

Arcturia ha i capelli color paglia, lineamenti ossuti, la pelle tinta di blu e un'espressione esasperata. Indossa un cappello conico a tesa larga e una tunica di farfalle. Tiene un dito puntato verso l'alto e sulla punta di quel dito risplende un minuscolo simbolo luminescente. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10 conferma che il simbolo rappresenta la Scuola di Trasmutazione.

Marambra Nyghtsteel è una donna avvenente dai lunghi capelli ramati e dallo sguardo vacuo e distante. Indossa una tunica nera e impugna un bastone sormontato da una runa. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10 effettuata con successo conferma che la runa rappresenta la scuola di Invocazione.

Jhesiyra Kestellharp è una giovane donna dall'aspetto anonimo che indossa una veste gialla e blu. Sul suo volto compare il vago accenno di un sorriso. Il suo ritratto è stato squarciato in due.

Il primo personaggio che giunge entro 1,5 metri dal ritratto squarciato di Jhesiyra Kestellharp sente una voce di donna che sussurra nella sua mente: "Così vicino..." Se il ritratto viene restaurato usando un trucchetto *riparare* o una magia simile, l'immagine sembra prendere vita momentaneamente. All'interno del ritratto, Jhesiyra rimuove dal suo dito l'anello, facendo cadere l'anello vero e proprio sul pavimento, dove può essere raccolto. Questo *anello delle corna* è un oggetto magico molto raro che consente a un possessore in sintonia con esso di ignorare le restrizioni magiche di Sottomonte (vedi "Alterazioni alla Magia" a pagina 10).

30. Stanza di Scrutamento

Alle pareti sono appesi quelli che sembrano dei dipinti realistici di panorami cittadini, sorretti da cornici di legno dorate. In realtà, questi "dipinti" sono sensori di scrutamento magici puntati sui seguenti luoghi di Waterdeep:

- La porta nord della città, vista dall'interno della città
- La porta sud della città, vista dall'interno della città
- La Vergine della Spada, una delle statue semoventi di Waterdeep, nel Quartiere Settentrionale
- Il Giardino degli Eroi, un parco nel Quartiere del Mare
- L'esterno della Casa delle Meraviglie (il Tempio di Mystra) nel Quartiere del Mare
- L'esterno della Fonte della Conoscenza (il tempio di Oghma) nel Quartiere del Castello
- L'esterno della Torre di Ahghairon nel Quartiere del Castello
- L'esterno della Torre del Bastone Nero nel Quartiere del Castello
- Il Mercato nel Quartiere del Castello
- L'interno della sala comune del Portale Spalancato e l'entrata a Sottomonte

I personaggi che conoscono Waterdeep riconoscono facilmente i luoghi scrutati, dato che sono tutti luoghi cittadini prominenti. Se la cornice di un congegno di scrutamento viene rotta o rimossa dalla parete, la sua magia è distrutta.

31. Studio Artistico

Otto **servitori inosservati viventi** (vedi l'appendice A) stanno dipingendo quattro nuovi ritratti di Halaster e stanno scolpendo una sua statua in questa stanza. I personaggi che entrano nella stanza vedono gli elementi seguenti:

Pittori. Alcuni pennelli sorretti da mani invisibili stendono la pittura su quattro tele montate su cavalletti di legno. Allo stesso tempo, alcuni martelli e scalpelli fluttuanti stanno scheggiando un grosso blocco di pietra.

Modello. Accanto al blocco di pietra, è visibile un'immagine illusoria di Halaster Blackcloak in posa seducente.

L'illusione di Halaster è incorporea e cambia posa ogni minuto. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo sull'illusione (CD 16) vi pone termine.

I servitori inosservati ignorano i visitatori, ma attaccano se il loro lavoro viene interrotto o se l'illusione di Halaster viene dissolta.

32. L'Avvertimento di Jhesiyra

Questa stanza è arredata in modo identico all'area 27 (ad eccezione della presenza della bacchetta di Rantantar) e i personaggi potrebbero avere l'impressione di essere tornati in qualche modo in quella stanza.

Quando uno o più personaggi attraversano questa stanza e si dirigono verso la porta dell'area 33, Jhesiyra (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10) invia a ognuno di loro l'avvertimento telepatico seguente in un linguaggio a loro conosciuto: "Il Mago Folle vi attende oltre la prossima porta. Preparatevi!"

33. Scontro Finale con il Mago Folle

Halaster Blackcloak (vedi l'appendice A) aspetta i personaggi in questa stanza, che ha i tratti seguenti:

Alcova Rialzata. Alcuni scalini salgono fino a un'alcova rialzata che ospita un trono di marmo viola circondato da pile di vecchi libri. Sulla parete alle spalle del trono, è incisa la runa personale di Halaster e sotto quella runa è stato collocato un forziere di ferro chiuso a chiave (Halaster siede sul trono ed è invisibile quando i personaggi entrano).

Statua. Sul lato opposto della stanza rispetto al trono, si erge una statua di pietra a grandezza naturale di Halaster nudo, che indossa un cappello da cowboy e cavalca un asino.

Cerchio Magico. Sul pavimento al centro della stanza, è stato tracciato un cerchio di rune luminescenti del diametro di 12 metri. Halaster lo usa per evocare una **empirea** che gli deve un favore (il cerchio non ha nessun altro scopo).

Quando Halaster è seduto sul trono, rimane invisibile anche mentre attacca o lancia incantesimi. Quando vede uno o più personaggi entrare nella stanza, agita una mano invisibile per attivare il cerchio di rune sul pavimento ed evocare Nalkara (vedi "Nalkara l'Empirea" più sotto). Poi usa il potere del trono per dislocare la sua voce in modo da non rivelare la sua ubicazione quando parla con l'empirea.

Halaster ordina a Nalkara di uccidere i personaggi, a prescindere dal suo atteggiamento nei loro confronti. Se i personaggi superano la prova sconfiggendo l'empirea, Halaster usa di nuovo il trono per dislocare la voce e si congratula con loro. Le sue azioni successive dipendono dal suo obiettivo attuale (vedi "Gli Obiettivi di Halaster" a pagina 11):

- Se i personaggi hanno intrapreso azioni che hanno agevolato l'obiettivo attuale di Halaster, il Mago Folle li accoglie calorosamente, li ringrazia per il loro aiuto, restituisce loro gli eventuali oggetti magici sacrificati per raggiungere questo livello (vedi l'area 35 sul livello 22) e consente loro di uscire dalla torre attraverso il portale verticale dell'area 36 (che egli stesso attiva per loro). I personaggi non ottengono alcun PE per avere "sconfitto" Halaster in questo modo. Se si rifiutano di andarsene, Halaster si irrita e li attacca.
- Se i personaggi hanno intrapreso azioni che hanno ostacolato l'obiettivo attuale di Halaster, il Mago Folle esprime il suo malcontento e li attacca.

Cinque minuti dopo la morte di Halaster, il semipiano che contiene la sua torre collassa, spargendo i suoi contenuti in tutto il Piano Astrale (vedi "Conclusione" a pagina 302).

Trono di Halaster

Il trono ha le seguenti proprietà magiche:

- Quando una creatura è seduta sul trono, può usare un'azione bonus per diventare invisibile o per terminare l'effetto. L'invisibilità termina automaticamente quando la creatura non è più seduta sul trono.
- Se una creatura parla mentre è seduta sul trono, può scegliere di dislocare la sua voce, facendola risuonare in un qualsiasi punto della stanza che la creatura sia in grado di vedere.

Nalkara l'Empirea

Nalkara è la figlia neutrale malvagia di Auril, la dea dell'inverno, e Thrym, il dio dei giganti del gelo. Ha l'aspetto di una gigantessa del gelo di sconvolgente bellezza, dalla pelle azzurro pallido, i gelidi occhi azzurri e una fiamma blu crepitante come chioma. Quando è felice, tutto ciò che la circonda sembra caldo e lucente. Quando è scontenta, l'ambiente che la circonda diventa più buio e freddo.

Statua di Halaster in Sella a un Asino

Quando non è incapacitato, Halaster può toccare la statua per teletrasportare se stesso e tutto ciò che indossa o trasporta a uno spazio entro 1,5 metri dalla statua nell'area 22 o da quella nell'area 28 (non è richiesta un'azione).

Tesoro

Dietro le pile di libri, sono nascosti gli eventuali oggetti magici che i personaggi hanno sacrificato per raggiungere questo livello (vedi l'area 35 del livello 22).

La maggior parte dei libri impilati attorno al trono è priva di valore e include testi strampalati sulla natura della magia e del multiverso. In mezzo a quei libri ci sono nove libri degli incantesimi rilegati in cuoio, su cui è impressa la runa personale di Halaster. Tutti assieme, questi libri degli incantesimi contengono ogni incantesimo della lista degli incantesimi da mago nel *Player's Handbook*. Singolarmente, ogni libro contiene gli incantesimi di un livello specifico, dal 1° al 9°. Il DM può includere ulteriori incantesimi provenienti da altre fonti, se lo desidera.

Nelle pagine ritagliate di un romanzo rilegato in cuoio dal titolo *Tramonto a Longsaddle* è stato nascosto un revolver caricato con sei proiettili (vedi "Armi da Fuoco" nel capitolo 9 della *Dungeon Master's Guide*).

Sul forziere di ferro dietro al trono è stato lanciato un incantesimo *serratura arcana* che solo Halaster può ignorare. Un incantesimo *scassinare* o una magia simile può aprire il forziere, come anche una prova di Destrezza con CD 25 effettuata con successo da un personaggio che usi gli arnesi da scasso. Il forziere contiene una tromba da araldo placcata in oro (250 mo), un boccale da birra in corallo decorato con le immagini di alcuni animali marini (500 mo), un mantello fatto di piume di aquile giganti (750 mo), un giglio in vetro soffiato multicolore rifinito in oro (1.250 mo) e un dipinto arrotolato che raffigura la Battaglia dei Campi Emridy, un conflitto combattuto su un remoto mondo chiamato Oerth (2.500 mo).

34. Disco Volante

Questa stanza contiene una delle creazioni magiche di Halaster: un disco volante del diametro di 6 metri fatto di metallo scintillante e dotato di tre supporti di atterraggio estesi. Sulla superficie del disco spunta una cupola di metallo montata su cardini che appare opaca dall'esterno e trasparente dall'interno. L'entrata dell'abitacolo si trova a 3 metri dal terreno quando il disco volante è a terra.

Il disco è un oggetto Enorme con CA 19, 200 punti ferita, una velocità di volare pari a 18 metri, la capacità di fluttuare e immunità ai danni psichici e da veleno. Non è a tenuta stagna. Purché gli restino 50 o più punti ferita, il disco volante può essere riparato nel modo seguente:

- Ogni lancio del trucchetto *riparare* ripristina 1 punto ferita del disco danneggiato.

- Se un personaggio è dotato di strumenti da inventore, competenza nell'abilità Arcano e pezzi di ricambio per un valore totale di 10 mo, può impiegare 1 ora a effettuare le riparazioni necessarie; alla fine dell'ora, il disco recupera 1d4 punti ferita.

Un incantesimo *individuazione del magico* rivela un'aura magica di trasmutazione attorno al disco. Un incantesimo *scassinare* o una magia analoga apre la cupola, come anche una prova di Destrezza con CD 15 effettuata con successo da un personaggio che utilizzi gli arnesi da scasso.

La cupola protegge un abitacolo che contiene un sedile di cuoio imbottito e una console di metallo inclinata. Sulla console è inserita una leva di metallo decorata (vedi "Tesoro" sotto), circondata da tre tasti contrassegnati con le diciture "Levitazione", "Atterraggio" e "Teletrasporto". Il resto dello spazio all'interno del disco volante è occupato da macchinari arcani.

Premendo il tasto "Levitazione", i supporti di atterraggio si ritraggono e il disco levita a 3 metri d'altezza nell'aria. Quando il disco è in aria, è possibile usare la leva per far volare il disco in qualsiasi direzione il pilota desideri.

Premendo il tasto "Atterraggio", i supporti di atterraggio si estendono e il disco scende a una velocità di 3 metri per round finché non atterra su una superficie che possa reggere il suo peso di 2 tonnellate. Quando il disco è a terra, la leva si blocca in posizione ed è inamovibile.

Premendo il tasto "Teletrasporto", il disco, il pilota e tutto ciò che il pilota indossa o trasporta vengono teletrasportati su una remota collina nelle Colline Perdute a est di Waterdeep. Il disco non può teletrasportarsi di nuovo per le 24 ore successive e premendo il tasto di nuovo non si ottiene alcun effetto finché il potere non si ricarica.

Tesoro

La leva che controlla il disco volante è in realtà una *verga della sovranità*. Le normali proprietà magiche della verga sono soppresse quando essa è inserita nella console del disco volante. La verga può essere estratta dalla console a viva forza effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Un personaggio può anche usare gli arnesi da scasso o gli strumenti da inventore per staccare o riattaccare la verga alla console, cosa che richiede 1 minuto e nessuna prova di caratteristica. Senza la verga al suo posto, il disco volante non funziona.

35. Sala degli Esercizi

Golem. Due **golem di carne** si stanno allenando in questa stanza. Uno potenzia i muscoli delle spalle usando due pesi da 50 kg l'uno. L'altro alterna una serie di esercizi di riscaldamento a una sessione di pugilato a vuoto.

Equipaggiamento da Allenamento. Sul pavimento ricoperto di tappetini di cuoio imbottito, sono sparsi vari pesi e dischi di ferro di diverse dimensioni. Contro la parete di fondo sono situati una panca imbottita da sollevamento pesi e un bilanciere di ferro che sorregge 200 kg di peso. Dietro la panca, un paio di guantoni da pugilato è appeso al muro.

Se un personaggio usa un qualsiasi oggetto della stanza, il golem più vicino smette di allenarsi e si avvicina per prestare assistenza. I golem attaccano solo se i danni li fanno entrare in uno stato di berserk.

Se un personaggio indossa i guantoni da pugilato, un golem avanza fino al centro della stanza, alza i pugni e scambia colpi con chiunque cerchi di scontrarsi con lui. Non subisce danni dai pugni guantati di un avversario.

36. Portale per Triboar

Questa stanza contiene due pietre verticali alte 4,5 metri. A ogni pietra è legato con una corda di canapa lunga 15 metri uno spaventapasseri inanimato, come quelli che i contadini mettono nei campi. In cima alla pietra più a nord sta appollaiato un **corvo**. Il corvo gracchia ogni volta che qualcuno entra nella stanza e si lega a un personaggio casuale.

Se una creatura usa un dito o un bastone per tracciare la runa di Halaster sulla superficie di una delle due pietre verticali, tra di esse si forma un portale che permane per 1 minuto. Un incantesimo *conoscenza delle leggende* o una magia simile rivela il modo per attivare il portale, la sua destinazione e il fatto che si tratta di un portale a senso unico. Se una creatura attraversa il portale, ricompare, assieme a tutti gli oggetti che indossa o trasporta, in un piccolo campo di grano dietro una fattoria ai margini di Triboar, un paese molto più a nord di Waterdeep (ulteriori informazioni su Triboar sono disponibili in *Il Tuono del Re delle Tempeste*).

Conclusione

Se Halaster viene ucciso, il semipiano attorno alla sua torre (le aree dalla 22 alla 36) collassano 5 minuti dopo, senza alcun preavviso. Quando la torre viene fatta a pezzi, i suoi contenuti vengono scaraventati negli angoli più remoti del Piano Astrale. I personaggi che si aggrappano l'uno all'altro o si legano assieme finiscono nello stesso luogo sul Piano Astrale, finché non trovano un modo di fuggire o una nave da guerra astrale dei githyanki non li recupera. Vedi il capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide* per ulteriori informazioni sul Piano Astrale e i suoi pericoli.

La morte di Halaster disattiva anche tutti i portali di Sottomonte, che si riattiveranno quando il Mago Folle si riformerà 1d10 giorni dopo, in un'area casuale del dungeon.

Durante l'assenza di Halaster, Jhesiyra (vedi "Jhesiyra Kestellharp" a pagina 10) cerca di prendere il controllo di Sottomonte. Ci riesce? Spetta al DM deciderlo. Se ha successo, Jhesiyra si insedia come nuova padrona del dungeon e Halaster non fa ritorno. Il DM dovrà decidere anche se Jhesiyra resta disincarnata o assume una forma corporea quando usurpa il controllo di Sottomonte da Halaster, ma almeno una cosa è sicura: Jhesiyra non riattiva i portali di Halaster, in quanto non si fida di essi e preferisce creare i propri portali col passare del tempo. Se Arcturia e Trobriand sono ancora in circolazione, Jhesiyra trama per eliminarli prima che possano rivoltarsi contro di lei e potrebbe perfino arruolare un gruppo di avventurieri per aiutarla.

Una permanenza così lunga in uno stato disincarnato ha intaccato la sanità mentale di Jhesiyra: resta da vedere se Sottomonte diventerà un luogo più sicuro sotto il suo comando. È probabile che il dungeon resti un luogo pericoloso, dato che il timore che un giorno o l'altro Halaster possa tornare spinge Jhesiyra a innalzare numerose interdizioni contro quell'eventualità.

Se Jhesiyra non riesce a prendere il controllo di Sottomonte, continua a celarsi nel dungeon come entità disincarnata, nell'attesa che si presenti un'altra occasione. Ignaro del piano di Jhesiyra per spodestarlo, Halaster si riforma a Sottomonte come ha già fatto molte altre volte. Non considera la sua uccisione un affronto personale, ma si sente spronato a rafforzare le difese di Sottomonte affinché il prossimo gruppo di avventurieri non riesca a spodestarlo tanto facilmente. Passerà buona parte del tempo nei mesi a venire a creare un nuovo semipiano e una nuova torre per rimpiazzare quelli distrutti dopo la sua morte.



Skullport

Skullport è un tetro avamposto civilizzato e popolato da tagliagole che può offrire agli avventurieri un rifugio dove riposarsi e rifornirsi. Tuttavia, sono pochi gli abitanti di superficie che sanno come raggiungere questo riflesso oscuro di Waterdeep: quando si parla del Porto delle Ombre, si entra nel regno delle dicerie improbabili o degli spauracchi... e agli abitanti dell'avamposto va benissimo così.

Come Raggiungere Skullport

Di seguito sono descritti i percorsi che possono condurre gli avventurieri fino a Skullport.

Attraverso Sottomonte

Skullport è collegato al livello 3 di Sottomonte tramite il Fiume Sargauth e attraverso cinque tortuosi cunicoli sotterranei: il Passo del Riposo del Mendicante, il Passo dell'Ombra, il Passo della Cascata Fumante, la Breccia di Taglath e il Passo dei Sussurri Spettrali. Vedi le mappe 25 e 26 di questa sezione per l'ubicazione di questi percorsi.

Attraverso le Caverne Marine

Skullport può essere raggiunto attraversando una serie di caverne naturali e chiuse magiche che si estendono dalle Caverne Marine Sud lungo la costa di Waterdeep fino al Fiume Sargauth, che scorre nei meandri sotterranei del Monte Waterdeep. Le correnti impetuose e le rocce aguzze rendono molto difficoltosa la traversata delle caverne acquatiche più esterne di questo percorso. Lungo il percorso giacciono dozzine di relitti, i cui scafi infradiciati sono divenuti rifugi per megere marine, merrow e altre creature acquatiche.

Man mano che ci si addentra nelle viscere della montagna, le correnti si calmano grazie a una serie di chiuse magiche che controllano il livello dell'acqua. I vascelli scendono di parecchie decine di metri quando passano da una chiusa all'altra, fino a giungere in una vasta caverna delimitata da un muro di pietra liscia che sporge di 3 metri dal livello dell'acqua. I resti parzialmente crollati di un paranco alto dieci piani sovrastano il muro di contenimento. Quell'apparato era concepito per sollevare i vascelli di quasi tutte le dimensioni, trainarli oltre il muro e calarli sull'altro lato del Fiume Sargauth, 30 metri più in basso. Skullport si trova a poche centinaia di metri più avanti, lungo quel fiume sotterraneo. Il tempo e l'incuria hanno reso il paranco inutilizzabile, cosa che impedisce alle navi più grandi di raggiungere il Porto delle Ombre. Molti abitanti di Skullport vorrebbero ripararlo, ma sono privi della fiducia reciproca e della volontà di collaborare necessarie per portare a termine il progetto. L'assenza del paranco non ha impedito a canaglie di ogni genere di usare le loro corde per issare le barche a remi o altri vascelli di piccole dimensioni oltre la barriera di pietra.

Panoramica di Skullport

Skullport occupa un'immensa caverna. La città è composta da tre livelli: un livello inferiore, un livello intermedio e un livello superiore. Un ponte di pietra collega le propaggini meridionali della città a un'isola attorno a cui scorrono le torbide acque del Fiume Sargauth. L'isola si chiama Isola del Teschio e ospita una fortezza presidiata dagli sgherri del beholder signore del crimine noto come Xanathar.

Cosa Si Annida Qui?

Il Porto delle Ombre è stato controllato, rivendicato o occupato nel corso degli anni da duergar, drow, nani, maghi impazziti, schiavisti e pirati. Attualmente, la città ricade sotto l'influenza di Xanathar, che ha trasformato questo insediamento dimenticato in un rifugio per la sua organizzazione criminale (il beholder vive in un complesso di dungeon al di sotto di Skullport, descritto in *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni*).

Sono pochi gli abitanti che risiedono nel Porto delle Ombre stabilmente e molte delle attività locali al momento sono chiuse. Chi rimane aperto paga a Xanathar una quota di protezione. Gli avventurieri possono trovare a Skullport cibo, bevande, riparo e rifornimenti... o forse una morte improvvisa, se si inimicano la gente del luogo.

Teschi Infuocati

Skullport è infestata da tredici **teschi infuocati** antichi. Queste entità, che hanno difeso la città fin dalla sua fondazione, sono tutto ciò che rimane dell'Enclave di Sargauth, un insediamento di maghi Netheresi. I teschi infuocati si considerano i veri padroni di Skullport, ma hanno perso ogni contatto con la realtà e le loro menti oscillano tra il presente e il passato. È raro che comunichino e, quando lo fanno, spesso utilizzano un linguaggio morto.

Esplorare l'Isola del Teschio

Tutti i luoghi dell'Isola del Teschio fanno riferimento alla mappa 24. L'isola ha i tratti seguenti:

- Sorge al centro di una vasta caverna dal soffitto irregolare a cupola, che arriva a 36 metri d'altezza sopra al livello dell'acqua.
- Sopra all'isola si erge una fortezza di pietra, le cui mura di cinta alte 6 metri sono interrotte a intervalli regolari da torri merlate a due piani alte 9 metri e dotate di baliste e cannoni fiammeggianti (vedi il riquadro "Armamenti dell'Isola del Teschio").
- Una colonna di roccia naturale si innalza dal cuore della fortezza e si fonde con il soffitto della caverna (vedi l'area 9 per ulteriori informazioni su questa guglia).

Armamenti dell'Isola del Teschio

La fortezza sull'Isola del Teschio pullula di baliste e cannoni fiammeggianti. Per ognuna di queste armi è necessario caricare e mirare, prima che sia possibile fare fuoco. È necessaria un'azione per caricare un'arma, una per mirare e una per fare fuoco. Ogni balista o cannone fiammeggiante è un oggetto Grande con CA 15, 50 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno.

Una balista è una balestra gigantesca che scaglia quadrelli pesanti. Un cannone fiammeggiante è un massiccio marchingegno meccanico che scaglia barili di fuoco dell'alchimista che esplodono all'impatto.

Balista. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 36/144 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (3d10) danni perforanti.

Cannone Fiammeggiante. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni contundenti più 17 (5d6) danni da fuoco e il bersaglio prende fuoco. Finché brucia, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Una creatura può porre fine a questi danni immergendosi nell'acqua o usando un'azione per effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 10 per spegnere le fiamme.

1. Ponte Arcotorbido

Un ponte di pietra ad arcate collega l'isola alla città. L'arcata centrale del ponte, lunga 9 metri, è manomessa in modo da crollare. Due leve di pietra nascoste in scomparti segreti all'estremità sud del ponte innescano il crollo quando vengono tirate simultaneamente (è richiesta un'azione per ognuna di esse). Se i personaggi ispezionano l'estremità sud del ponte, possono trovare le leve e intuire la loro funzione effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20.

2. Cancello Principale

L'entrata principale della Fortezza è protetta da un solido cancello di ferro, che può essere aperto o chiuso tramite gli argani collocati nelle torri di guardia laterali.

3. Baie

L'Isola del Teschio è dotata di due baie naturali (l'area 3a e l'area 3b). Ogni baia è profonda 18 metri e delimitata da una fila di moli di legno. Alcune trivelle d'acciaio installate lungo l'imboccatura di ogni baia possono essere alzate o abbassate su catene di ferro arrugginito, che sono collegate a carrucole montate sulle torri ai due lati della baia. Quando le trivelle si alzano, perforano lo scafo delle navi di passaggio, sfondando i ponti inferiori e provocandone l'affondamento.

4. Dormitori dei Duergar

Dieci **duergar** sono alloggiati in questo edificio a due piani.

5. Dormitori degli Umani

Questo edificio a tre piani si affaccia sulla baia nordest (area 3b). Settanta **malviventi** umani sono alloggiati in quest'area.

6. Armeria Svuotata

La Gilda di Xanathar ha saccheggiato questo edificio a due piani dopo avere preso il controllo della fortezza. Ora è vuoto.

7. Dormitori dei Bugbear

Sessanta **bugbear** alloggiano in questo edificio di pietra a due piani.

8. Torri dei Gargoyle

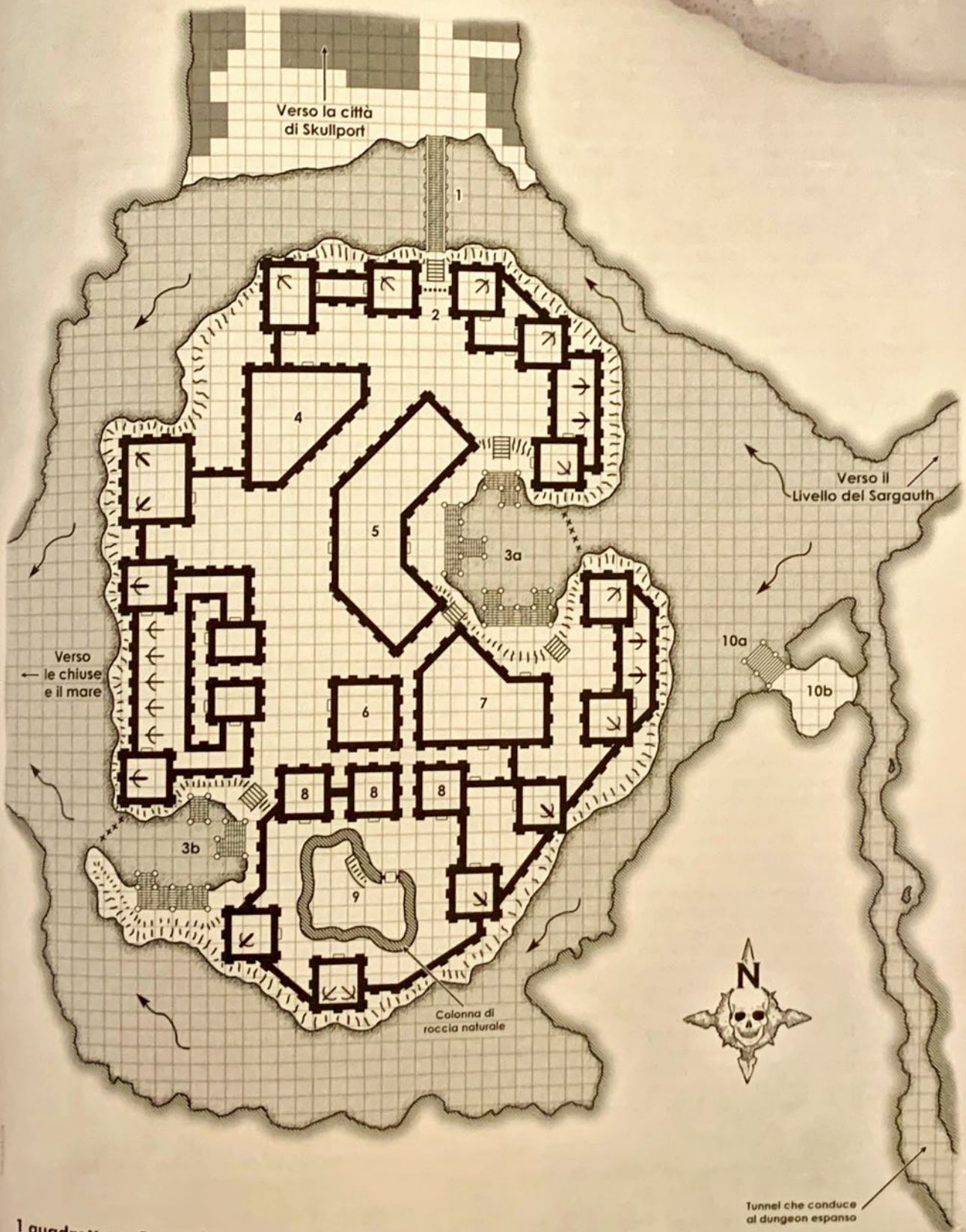
Dodici **gargoyle** se ne stanno appollaiati sugli spalti di queste torri di pietra a tre piani (quattro in cima a ogni torre).

9. Torre delle Sette Sventure

Il mezzogre comandante della fortezza, Sundeth, vive in questa guglia cava assieme alla **viverna** che funge da sua cavalcatura. Sundeth è un orrendo mezzogre **campione** alto 2,4 metri (vedi l'appendice A), con le modifiche seguenti:

- Sundeth è caotico malvagio.
- Possiede i seguenti tratti razziali: È Grande ed è dotato di scurovisione in un raggio di 18 metri. Parla il Comune e il Gigante.

La colonna si fonde con il soffitto della caverna, si restringe al centro (dove la stalagmite e la stalattite si sono congiunte, eoni fa) e offre sporgenze e appigli in



1 quadretto = 3 metri

Mappa 24: L'Isola del Teschio

abbondanza sulla superficie esterna. La porta di ingresso è fatta di ferro e cigola sonoramente quando viene aperta, mettendo in allarme gli occupanti della guglia.

All'interno della colonna, è stata scavata una prigione a sette piani, composta da camere delle torture prive di finestre e collegate tra loro da rozze scalinate scolpite nella pietra. I veneratori di Loviatar usavano questa torre per imprigionare e torturare gli schiavi. Catene di ogni genere pendono dalle pareti della prigione, disseminata di ceppi arrugginiti, tavoli delle torture, gabbie con spunzoni e altri congegni consumati dal tempo e dall'incuria.

10. Tana del Kuo-toa

A est della fortezza dell'isola, un vecchio molo sporge dall'imboccatura di un'umida caverna come se fosse una lingua di legno.

10a. Vecchio Molo

Il molo geme e scricchiola, ma può essere percorso senza rischi.

10b. Caverna del Kuo-toa

Un famelico **kuo-toa** di nome Hlool se ne sta rannicchiato al centro di questa caverna. Se i personaggi gli forniscono del cibo, Hlool lo mangia, poi si tuffa nel Fiume Sargauth per raggiungerne il fondo. Riemerge pochi minuti dopo con un *mantello della manta* arrotolato, che ha sottratto a un avventuriero morto, e lo offre ai personaggi come ringraziamento.

Esplorare la Città

Le descrizioni di tutti i luoghi della città di Skullport fanno riferimento alle mappe 25 e 26. I tratti principali della città sono riassunti di seguito:

- Ogni cosa ha un aspetto deteriorato e fatiscente. Gli angusti edifici di pietra e di legno sono ammassati gli uni sugli altri creando tre livelli: un livello inferiore (spesso chiamato il livello delle strade), un livello intermedio e un livello superiore.
- Le vie tortuose che attraversano la città al livello delle strade sono senza nome. Al di sopra di questo labirinto si estendono dedali di passerelle ricavate dal legname dei vecchi relitti. Le passerelle scricchiolanti sono tenute sospese dal vecchio sartiame delle navi.
- Il soffitto della caverna, alto 27 metri, è coperto da una foresta di stalattiti.
- Molte delle lanterne che un tempo illuminavano Skullport sono scomparse, divorate dalla ruggine o sottratte dai ladri molto tempo fa. Gli abitanti portano le loro fonti di luce o si affidano alla scurovisione per vedere. I teschi infuocati vengono spesso scambiati da una certa distanza per torce oscillanti, quando si aggirano fluttuando per la città.

In città non c'è un emporio vero e proprio e certe merci disponibili in abbondanza a Waterdeep qui non sono reperibili. I prezzi a Skullport sono pari al quintuplo rispetto al normale. Se viene menzionato un PNG con un nome, ma senza che sia indicata una scheda delle statistiche, si presume che quel PNG sia un **popolano**.

11. Vecchi Mercati

Questi spazi all'aria aperta sono abbandonati e hanno un aspetto lugubre.

11a. Vecchio Mercato del Pesce

Quest'area è occupata da negozi e magazzini sprangati e da un mercato abbandonato con bancarelle per il pesce vuote.

11b. Vecchio Mercato degli Schiavi

I negozi che circondano questo mercato degli schiavi abbandonato sembrano vuoti. Un esame più dettagliato rivela invece che uno (area 12) è ancora aperto e attivo.

12. Angolo del Morto

Una **megera marina** di nome Olive Stillwater vende zombi umani in questo negozio vecchio e cadente. Ha l'aspetto di una vecchia donna ricoperta di lumache, cozze e mitili.

Olive tiene una dozzina di **zombi** umani nel suo angusto negozio. "Sono utilissimi per far scattare le trappole!" esclama con una risatina. Come pagamento per ogni zombi, chiede una minuscola fiala del sangue del cliente e tre capelli strappati dalla sua testa. È dotata di un paio di forbici arrugginite utilizzabili per versare il sangue e per tagliare i capelli. Dopo avere ingerito questo pagamento, Olive ottiene la capacità innata di lanciare l'incantesimo *animare morti* una volta al giorno per i tre giorni successivi.

Ogni zombi porta un cappio di corda attorno al collo. Se un personaggio compra uno zombi, deve portarlo al guinzaglio impugnando il cappio, altrimenti lo zombi si ferma dove si trova e non fa nulla.

13. Banco dei Pegni di Thimblewine

Una gioviale gnoma delle rocce di nome Krystaleen gestisce questo negozio. È la nipote del proprietario precedente del negozio, Thimblewine, che morì di vecchiaia alcuni anni fa.

Krystaleen compra gli oggetti riutilizzabili dei visitatori a un costo normale (quello elencato nel *Player's Handbook*). Se i personaggi cercano un oggetto non magico da comprare, esiste una probabilità del 10 per cento che Krystaleen abbia tale oggetto in magazzino. Tutta la merce viene venduta al quintuplo del normale.

14. Raduno degli Araldi

Questa piazza cittadina è disseminata di rifiuti. Quasi tutti gli edifici che la delimitano sono abbandonati.

15. Il Boccale Nero

Il proprietario di questa squallida taverna a un solo piano è un **duergar** grasso e scontroso di nome Droon Stonedark, che lavora per Xanathar. Due **minotauri** sorvegliano il locale dagli angoli bui, pronti a scaraventare in strada gli avventori più scalmanati. Uno **spectator** fluttua tra le capriate del soffitto come misura di sicurezza aggiuntiva.

Droon vende la Wyrmwizz, una brodaglia alcolica, a 2 ma al boccale. Non è disponibile nessun altro tipo di cibo o bevanda.

16. Distilleria di Gyudd

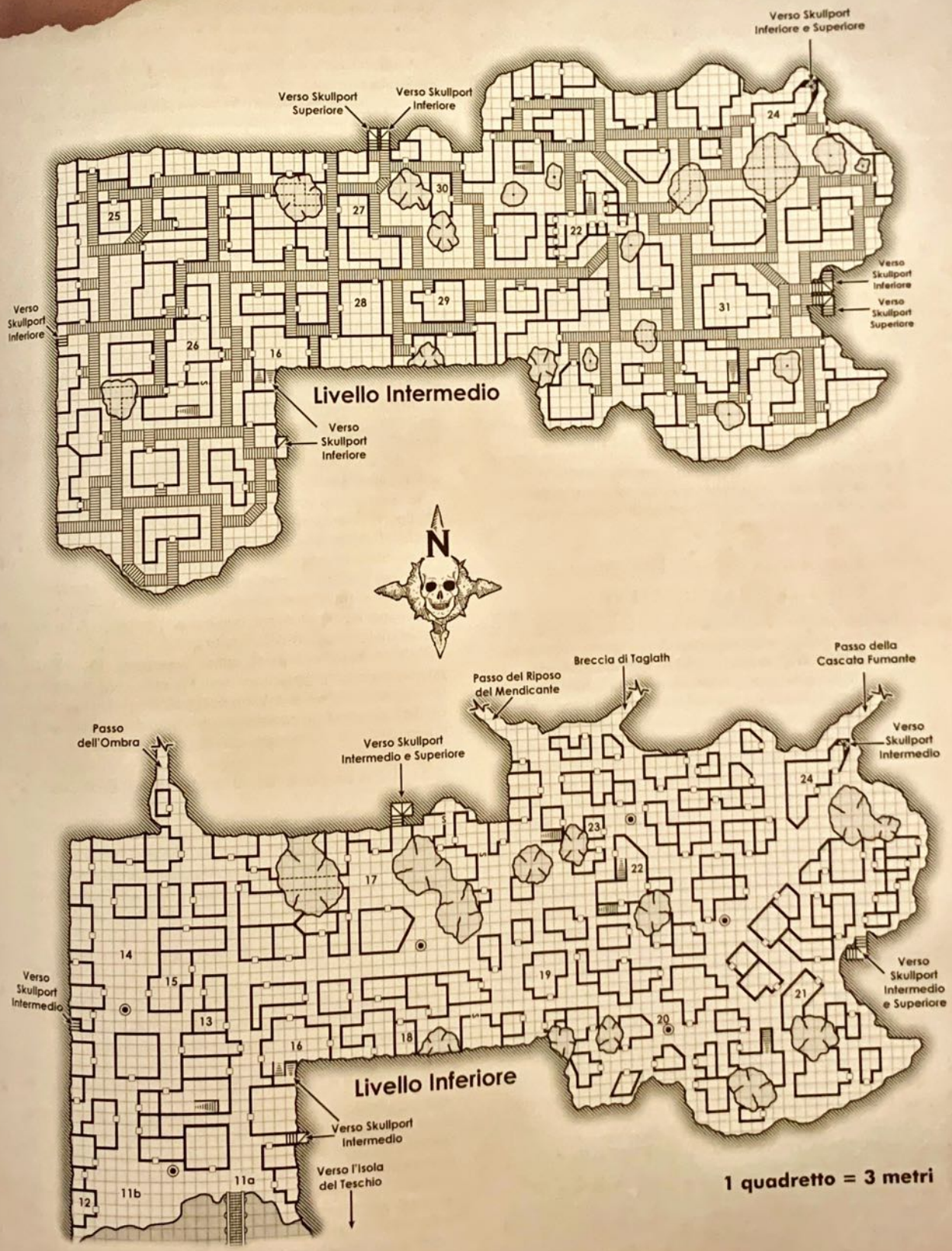
Questa distilleria nanica è un edificio di pietra a tre piani dal tetto incurvato. Gyudd, il nano degli scudi distillatore, produce l'Amberjack (uno sherry), la Testa di Capra, una birra amara, e una torbida brodaglia alcolica chiamata Wyrmwizz. Un barilotto da 20 litri di Amberjack costa 20 mo, uno di Testa di Capra 10 mo e uno di Wyrmwizz 5 mo.

17. Piazza del Teschio

Questa piazza è circondata da edifici vuoti, da cui pendono gabbie di ferro sorrette da travi di legno.

18. Il Forziere Marino

Un tempo questo negozio vendeva forzieri, casseforti e altri contenitori simili, ma ora è chiuso. Il proprietario, un nano degli scudi di nome Tor Grayfell, fu aggredito da un mind



Mappa 25: Skullport, Livello Inferiore e Livello Intermedio

flayer che ne divorò il cervello e che pare essere ancora in circolazione a Skullport.

19. Il Fiascone e il Dragone

Questa taverna di legno e di pietra è leggermente più dignitosa del Boccale Nero (area 15). Del bar si occupa una mezzo-drow femmina di nome Cal'al Claddani, che si rivolge sempre ai clienti chiedendo loro: "Con cosa vuoi avvelenarti?"

Cal'al ha preso in gestione la taverna dopo che i proprietari precedenti si sono dati alla fuga. Vende due bevande locali: uno sherry di nome Amberjack (8 ma per bicchiere) e la Birra Testa di Capra (4 ma per fiasco). Sotto il bancone tiene anche qualche bottiglia di liquore più pregiato.

Se i personaggi buttano sul bancone qualche moneta, Cal'al non ha problemi a fornire informazioni sugli altri abitanti e sui locali di Skullport. Cal'al è anche al corrente di una manciata di segreti e potrebbe condividerne uno o due con i personaggi, se si fida di loro (vedi l'appendice C).

20. Mercato del Raccolto Oscuro

Il cibo raccolto nell'Underdark viene venduto qui da 1d6 **duergar**, che impiegano altrettanti **topi mannari** come guardie del corpo.

21. La Spada e il Sestante

Un paio di halfling cuoreforte di nome Oleander e Will comprano e vendono mappe in questo modesto negozio. Sono impazienti di riuscire a mettere le mani su mappe accurate di Sottomonte.

22. Locanda delle Budella e delle Giarrettiere

Un malinconico tiefling che parla a voce bassa di nome Quietude gestisce l'ultima locanda di Skullport e spia i suoi ospiti per conto di Xanathar. La locanda è una struttura fatiscente dalle finestre talmente sporche da non far filtrare la luce. Quietude affitta le camere della locanda a 5 mo al giorno.

La cantina della locanda cela una porta segreta che può essere individuata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Oltre la porta segreta, si apre un lungo tunnel in pietra grezza che corre verso ovest per 90 metri, fino al dungeon usato da Xanathar come nascondiglio (descritto in *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni*).

23. Il Topo Piumato

Ulvira Snowveins, una venerabile mezzelfa e spia degli Arpisti, gestisce questo negozio di animali a un solo piano. Gli articoli e i prezzi di Ulvira sono i seguenti: pipistrello (5 mr), gatto (5 ma), rana o rospo (5 mr), scarabeo di fuoco gigante (25 mo), topo gigante (10 ma), lucertola (5 mr), topo (5 mr), ragno (5 mr) e uccello stigeo (10 ma).

24. Fonderia di Thaglar

La lugubre fonderia di pietra di Skullport è alta quattro piani. Al suo interno, alcuni **duergar** fabbri al comando di un brutale duergar supervisore di nome Thaglar Xundorn fabbricano armi, armature e strumenti.

25. Il Trespolo del Pipistrello

Questo edificio, un tempo una taverna malfamata, è ora una palestra per lottatori dove i visitatori possono risolvere i loro contrasti a suon di pugni, mentre gli spettatori fanno scommesse sull'esito degli scontri.

26. Il Salone della Chiglia

Questo salone delle feste a due piani fu chiuso dopo la Piaga Magica e non riaprì più le sue porte. Gli Zhentarim ora lo usano come nascondiglio.

Bosskyn Gorrb, un tiefling **spia** cieco, guida gli Zhentarim di Skullport e usa i serpenti volanti per trasmettere messaggi ai suoi sottoposti. Se uno o più personaggi fanno parte degli Zhentarim e possono dimostrarlo, Bosskyn si offre di aiutarli in uno o entrambi i modi seguenti:

- Consente al gruppo di usare il salone delle feste come rifugio e luogo in cui riposare, finché ne hanno bisogno.
- Usa uno dei suoi serpenti volanti per trasmettere un messaggio a un qualsiasi destinatario di Waterdeep per conto del gruppo.

27. Il Pennino Avvelenato

Di questi tempi non c'è molta richiesta per un esperto falsario a Skullport, ma questo non preoccupa più di tanto la proprietaria del Pennino Avvelenato, Tasselgryn Velldarn, che si guadagna da vivere grazie a quei visitatori che hanno bisogno di andarsene da Skullport in fretta.

"Tas" è un'anziana **arcimaga**. Il suo segreto è la sua amicizia con Halaster. Il Mago Folle le fa visita circa una volta al mese per un tè e lei lo aggiorna sugli ultimi eventi e pettegolezzi. Quando sono assieme, Halaster e Tasselgryn si comportano come una vecchia coppia sposata.

Se i personaggi sono in cerca di una via di fuga da Skullport, Tasselgryn si offre di lanciare l'incantesimo *cerchio di teletrasporto*, ma richiede un pagamento di 50 mo per membro del gruppo, da pagare in anticipo. Conosce l'indirizzo di un altro cerchio di teletrasporto a Waterdeep (nel solaio di un orfanotrofio nel Quartiere del Porto) e invia i personaggi laggiù, se questi non hanno l'indirizzo di un loro cerchio di teletrasporto da raggiungere.

Halaster ha posto sul negozio di Tasselgryn dei potenziamenti che permettono a lei (e solo a lei) di lanciare incantesimi *cerchio di teletrasporto* all'interno dei suoi confini, ignorando le restrizioni che Sottomonte impone a tali magie (vedi "Alterazioni alla Magia" a pagina 10).

28. Trappole di Twinbeard

Questo edificio a un solo piano contiene l'officina del nano degli scudi che funge da ingegnere e costruttore di trappole per Xanathar, Thorvin Twinbeard. Tuttavia, è raro trovarlo in questo negozio, dato che Xanathar lo tiene molto occupato (per ulteriori informazioni su Thorvin, vedi *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni*).

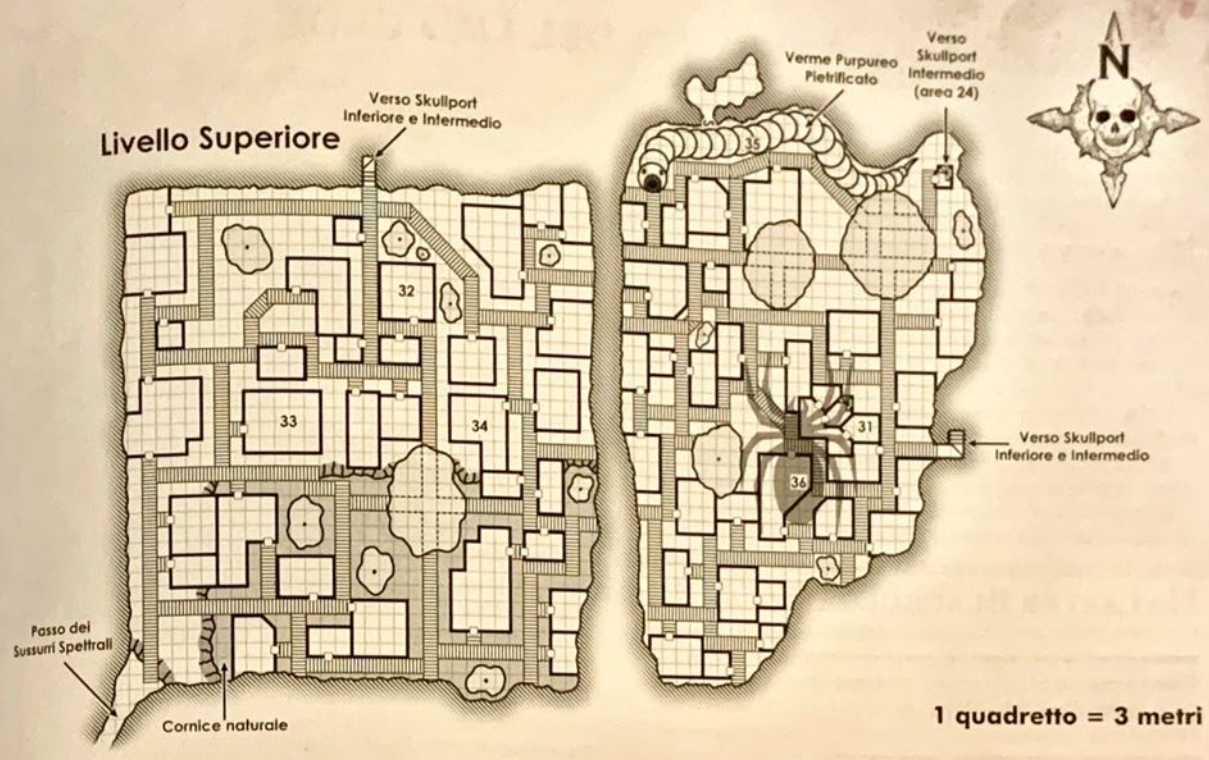
29. I Tesori del Sargauth

Darum e Duram Ghaz, due fratelli nani degli scudi, vendono le cianfrusaglie che recuperano dal Fiume Sargauth. C'è una probabilità del 50 per cento che il negozio sia chiuso e che i fratelli siano via per una missione di rifornimento.

30. Il Mercante di Lanterne

Anderian Dusk, un vecchio mezzelfo dalla lunga barba bianca, vende lanterne. La luce negli occhi di Anderian si è ormai spenta, dato che il tempo ha schiacciato le sue speranze e i suoi sogni. Porta appeso al collo un pendente *occhio della megera* che gli è stato dato dalle megere marine del Fiume Sargauth (vedi l'area 10c sul livello 3). Le megere lo pagano per indossarlo affinché possano spiare ciò che accade a Skullport.

Se i personaggi hanno bisogno di olio per le loro lanterne, Anderian li indirizza all'Urna Traboccante (area 33).



Mappa 26: Skullport, Livello Superiore

31. Fortezza di Dalagor

Dalagor era un guerriero malvagio che si circondava di necromanti e non morti. Lui e i suoi servitori furono distrutti o scacciati durante la Piaga Magica, lasciandosi dietro un tetro palazzo di pietra a tre piani che gli Arpisti hanno occupato e trasformato in un nascondiglio.

Felrax, un dragonide **mago** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) dalle scaglie color rame, veglia sul palazzo. Un trucchetto *luce* lanciato sul suo bastone consente a Felrax di vedere negli interni bui. Se uno o più personaggi sono Arpisti, Felrax si offre di aiutarli in uno o entrambi i modi seguenti:

- Consente al gruppo di usare il palazzo come rifugio e luogo in cui riposare, finché ne hanno bisogno.
- Se i personaggi devono lasciare Skullport in tutta fretta, rivela che Tasselgryn Velldarn (area 27) può accedere a un cerchio di teletrasporto e chiede una tariffa di 50 mo a persona per utilizzarlo.

32. Gli Scherzi di Dumathoin

Ygarra Urmbaalt, una **duergar**, valuta le pietre preziose a una tariffa fissa pari al 20 per cento del valore della gemma. La sua bottega è un brutto edificio di pietra a un solo piano.

33. L'Urna Traboccante

Questo negozio sorge su un'altra struttura resa pericolante dal passare del tempo. Di conseguenza, l'edificio è inclinato leggermente a est. Al suo interno, un uomo che si fa chiamare Garryth vende ampolle d'olio per 5 ma ciascuna e barilotti di pece a 2 mo l'uno.

Cinque anni fa, un **doppelganger** ha ucciso Garryth e ne ha assunto l'identità dopo essersi sbarazzato del corpo. Il doppelganger si accontenta di gestire la bottega e non ha problemi a pagare la sua quota per la protezione di Xanathar.

34. Carezza di Belladonna

La vetrina di questo negozio mostra varie erbe, elisir, fiale di pozioni e canestri di funghi medicinali. All'interno del negozio altra merce di questo tipo è ammassata dappertutto; ogni articolo in vendita è chiaramente etichettato con tanto di prezzo. La speziale, Belladonna, è una creatura non morta (si usano le statistiche della **mummia**) che ha l'aspetto di una vegliarda avvizzita e avvolta in una veste nera a brandelli.

35. Il Gozzo del Verme

L'unico ristorante in città è situato all'interno di un verme purpureo cavo e pietrificato. Il cibo e il servizio sono caduti molto in basso da quando Xanathar ha affidato il locale a un nuovo gestore, un **duergar** senza cuore di nome Gharz Stonedark.

Gharz prepara i pasti con tutto ciò che i suoi **coboldi** riescono a trovare e si aspetta che gli avventori mangino tutto ciò che lui serve. I piatti più comuni sono il polpettone di uccello stigeo, il soufflé di vermeiena, lo stufato di flumph e le frittelle di boleto stridente. La birra della casa è la Wyrmwizz, che proviene direttamente dalla distilleria locale (area 16). Un pasto completo di bevanda costa 5 ma a persona.

36. Rifugio di Tanor'thal

Questa roccaforte, scavata dai drow della Casata Tanor'thal, assomiglia a un ragno a testa in giù che sovrasta Skullport come un grande dio oscuro. La testa, il torace e l'addome del ragno sono cavi e contengono alloggi senza finestre pieni zeppi di ragnatele e di una nidiata di **ragni giganti.** Gli altri abitanti di Skullport evitano questo posto, cosa che fa di esso un ottimo rifugio, una volta tolti di mezzo i ragni. I drow non hanno lasciato nulla di valore in loco quando lo hanno abbandonato.

Appendice A: Abitanti del Dungeon

Questa appendice contiene informazioni su Halaster Blackcloak, oltre che su mostri e PNG che non sono contenuti nel *Monster Manual*. Dopo il Mago Folle, le creature sono presentate in ordine alfabetico.

Halaster Blackcloak

Halaster, il Mago Folle di Sottomonte, è la mente malata che ha concepito la maggior parte delle trappole e degli orrori che infestano il grande dungeon che si snoda sotto Waterdeep. Sottomonte è la sua dimora e un parco dei divertimenti in cui gli altri si esibiscono al puro scopo di intrattenerlo.

Il Mago Folle conosce i sentieri mutevoli di Sottomonte meglio di chiunque altro, dato che è proprio lui il responsabile di ogni alterazione. Preferisce non essere visto e aggirarsi in forma invisibile o sbirciare attraverso i suoi sensori di scrutamento, simili a occhi spalancati circondati da vivaci scintille di luce.



Halaster Blackcloak

Umanoide Medio (umano), caotico malvagio

Classe Armatura 14 (17 con *armatura magica*)
Punti Ferita 246 (29d8 + 116)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	18 (+4)	18 (+4)	24 (+7)	18 (+4)	18 (+4)

Tiri Salvezza Int +14, Sag +11
Abilità Arcano +21, Percezione +11, Storia +21
Resistenze ai Danni fulmine e fuoco (conferite dallo *scettro della deflagrazione*; vedi "Equipaggiamento Speciale" sotto)
Sensi Percezione passiva 21, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Celestiale, Comune, Draconico, Elfico, Infernale, Nanico, Sottocomune
Sfida 23 (50.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Halaster indossa una *tunica degli occhi* che gli permette di vedere in tutte le direzioni, gli conferisce scurovisione entro un raggio di 36 metri, gli conferisce vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista e gli consente di vedere le creature e gli oggetti invisibili, nonché quelle situate sul Piano Etereo, entro un raggio di 36 metri.

Halaster impugna uno *scettro della deflagrazione* (un oggetto magico molto raro che richiede sintonia) che può essere usato come focus arcano. Chiunque sia in sintonia con lo *scettro della deflagrazione* ottiene resistenza ai danni da fuoco e da fulmine e può usare un'azione per lanciare *onda tonante* come incantesimo di 4° livello (CD 16 del tiro salvezza) senza spendere uno slot incantesimo.

Halaster porta anche un *anello delle corna* (un oggetto magico molto raro che richiede sintonia), che consente al possessore in sintonia di ignorare le restrizioni magiche di Sottomonte (vedi "Alterazioni alla Magia" a pagina 10).

Recupero Arcano (1/Giorno). Quando Halaster termina un riposo breve, recupera tutti i suoi slot incantesimo di 5° livello o inferiore.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Halaster fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Ringiovanimento. Se Halaster muore a Sottomonte, torna in vita dopo 1d10 giorni, al massimo dei punti ferita e in possesso di ogni eventuale parte del corpo mancante. Il suo nuovo corpo compare in un'area sicura casuale all'interno di Sottomonte.

Incantesimi. Halaster è un incantatore di 20° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 22, +14 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Può lanciare *camuffare se stesso* e *invisibilità* a volontà. Può lanciare *volare* e *fulmine* una volta ciascuno senza spendere uno slot incantesimo, ma non può rifarlo finché non termina un riposo breve o lungo. Halaster ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *armatura magica, dardo incantato, immagine silenziosa, scudo*
2° livello (3 slot): *nube di pugnali, scassinare, scurovisione, serratura arcana*
3° livello (3 slot): *controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco*
4° livello (3 slot): *confusione, metamorfosi, terreno illusorio*
5° livello (3 slot): *costrizione, mano di Bigby, muro di forza*
6° livello (2 slot): *catena di fulmini, globo di invulnerabilità, illusione programmata*
7° livello (2 slot): *dito della morte, simbolo, teletrasporto*
8° livello (1 slot): *labirinto, vuoto mentale*
9° livello (1 slot): *desiderio, sciame di meteore*

Azioni

Scettro della Deflagrazione. Halaster usa il suo *scettro della deflagrazione* per lanciare *onda tonante* come incantesimo di 4° livello (CD 16 del tiro salvezza).

Azioni Leggendarie

Halaster può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Halaster recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Lanciare Incantesimo. Halaster lancia un incantesimo di 3° livello o inferiore.
Interdizione Magica (Costa 2 Azioni). Halaster spende uno slot incantesimo di 4° livello o inferiore e ottiene 5 punti ferita temporanei per livello dello slot.

Le capacità di Halaster vanno ben oltre quelle della maggior parte dei maghi mortali. La sua maestria nella creazione di portali magici gli consente di viaggiare in lungo e in largo per condurre le sue ricerche in ogni campo della magia. Passa buona parte del tempo a creare portali, a spostarli e a lanciare rune antiche su di essi. I portali di Halaster collegano i vari livelli di Sottomonte gli uni agli altri e consentono ad Halaster di introdurre nel dungeon nuovi mostri o di sostituire quelli che muoiono o fuggono. Anche quando qualche gruppo di avventurieri riesce a ottenere il controllo di una piccola parte di Sottomonte, Halaster non esita ad alterare i pericoli del dungeon per sconfiggerli.

La vera forma di Halaster è quella di un umano alto e smagrito, ma il Mago Folle può usare la magia per assumere altri volti e forme di ogni genere. A prescindere dalla forma scelta, il Mago Folle ridacchia e borbotta in continuazione. Nonostante le apparenze, Halaster è tuttavia lucido e attento alle attività e ai preparativi degli esseri che gli stanno intorno. Non entra mai in combattimento senza prima lanciare *armatura magica* e *vuoto mentale* su se stesso.

La Tana di Halaster

Come signore di Sottomonte, Halaster è in grado di alterare l'intero dungeon entro certi limiti. Le sue azioni di tana e i suoi effetti regionali non si estendono oltre Sottomonte.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità, Halaster perde), Halaster può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Halaster bersaglia un volume di spazio libero o di pietra solida fino a un massimo di quattro cubi con spigolo di 3 metri entro 9 metri da lui, trasformando lo spazio libero in pietra solida lavorata o viceversa.
- Halaster può fare scomparire una porta o un arco situato entro 9 metri da lui per sostituirlo con una parete liscia, oppure può ripristinare una porta o un arco rimossi in precedenza in questo modo.
- Halaster disattiva o riattiva uno dei portali magici di Sottomonte. Il portale deve trovarsi entro 36 metri da lui.

Effetti Regionali

Quando Halaster si trova a Sottomonte, gli effetti seguenti possono verificarsi in una qualsiasi area all'interno del dungeon o in un'estensione extraplanare del dungeon:

- Compare un sensore magico di scrutamento, che assume la forma di un occhio umanoide spettrale del diametro di 30 cm, circondato da un nugolo di scintille. Il sensore è stazionario, ma Halaster può orientarlo in modo da rivolgerlo in ogni direzione. Halaster può vedere attraverso l'occhio come se si trovasse nel suo spazio. L'occhio non può essere danneggiato o dissolto, ma scompare se entra in un campo anti-magia. Un occhio di scrutamento dura finché Halaster non termina l'effetto (nessuna azione richiesta).
- Si innesca un effetto illusorio minore, come se Halaster avesse lanciato *illusione minore* in un'area. Le illusioni più ricorrenti sono lo sferragliare di catene, il suono lontano di un incantesimo esplosivo che viene lanciato, un mantello impolverato o un elmo arrugginito che fluttua come se fosse indossato da una figura invisibile, o una serie di impronte illusorie che compare su un pavimento polveroso.
- Le apparizioni silenziose di avventurieri defunti fluttuano nei corridoi e nelle stanze del dungeon come se si fossero smarrite. Un'apparizione non può essere danneggiata e non riconosce la presenza di creature o oggetti in alcun modo. Non può essere dissolta, ma un campo anti-magia può sopprimerla.

Arcidruido

Gli arcidruidi vigilano sulle meraviglie naturali dei loro domini. È raro che interagiscano con gli abitanti del mondo civilizzato, a meno che una grande minaccia non incomba sull'ordine naturale. Le loro tane sono spesso sorvegliate da bestie, vegetali e folletti loro alleati.

Arcidruido

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 16 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 132 (24d8 + 24)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +9
Abilità Medicina +9, Natura +5, Percezione +9
Sensi Percezione passiva 19
Linguaggi Druidico più due qualsiasi
Sfida 12 (8.400 PE)

Incantesimi. L'arcidruido è un incantatore di 18° livello. La sua capacità da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da druido:

Trucchetti (a volontà): *artificio druidico, produrre fiamma, riparare, spruzzo velenoso*
1° livello (4 slot): *cura ferite, intralciare, luminescenza, parlare con gli animali*
2° livello (3 slot): *animale messaggero, blocca persone, percezione delle bestie*
3° livello (3 slot): *evoca animali, fondersi nella pietra, respirare sott'acqua*
4° livello (3 slot): *dominare bestie, localizza creatura, muro di fuoco, pelle di pietra*
5° livello (3 slot): *comunione con la natura, cura ferite di massa, traslazione arborea*
6° livello (1 slot): *bagliore solare, banchetto degli eroi, guarigione*
7° livello (1 slot): *tempesta di fuoco*
8° livello (1 slot): *forme animali*
9° livello (1 slot): *previsione*

Azioni

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Cambiare Forma (2/Giorno). L'arcidruido si trasforma magicamente in una bestia o in un elementale con grado di sfida pari o inferiore a 6 e può rimanere in questa forma fino a un massimo di 9 ore. L'arcidruido può scegliere se il suo equipaggiamento cade a terra, si fonde con la sua nuova forma o è indossato dalla sua nuova forma. Se l'arcidruido muore o cade privo di sensi, ritorna alla sua vera forma. L'arcidruido può tornare alla sua vera forma usando un'azione bonus nel suo turno.

In una nuova forma, l'arcidruido conserva le sue statistiche di gioco e la capacità di parlare, ma CA, modalità di movimento, Forza e Destrezza sono sostituiti da quelli della nuova forma. Inoltre, l'arcidruido ottiene eventuali sensi speciali, competenze, tratti, azioni e reazioni (eccetto i privilegi di classe, le azioni leggendarie e le azioni di tana) che la nuova forma possiede, ma di cui egli è privo. Può lanciare i suoi incantesimi con componenti verbali o somatiche nella sua nuova forma.

Gli attacchi della nuova forma sono considerati magici al fine di oltrepassare le resistenze e l'immunità agli attacchi non magici.

Campione

I campioni sono possenti guerrieri che hanno affinato le loro abilità in combattimento nelle arene dei gladiatori. Per i soldati e per tutti coloro che si guadagnano da vivere combattendo, i campioni sono influenti quanto i nobili e la loro presenza è contesa tra i vari governanti in quanto simbolo di prestigio.

Figlio della Lava

I figli della lava, fisicamente identici gli uni agli altri, hanno una corporatura muscolosa e sfoggiano sempre un volto sorridente e fanciullesco. Molti nascono nelle Fontane della Creazione, note anche come il Piano del Magma, strette tra il Piano Elementale della Terra e quello del Fuoco. I figli della lava formano le loro comunità all'interno delle caverne vulcaniche per servire creature primordiali di cui hanno timore o per venerare le divinità della terra e del fuoco.

Anche se non sono violenti per natura, i figli della lava difendono accanitamente il territorio che hanno reclamato. Molti intrusi sono stati tratti in inganno dal sorriso di un figlio della lava, convincendosi di essere bene accetti, quando in realtà erano in procinto di essere squartati. I figli della lava solitamente restano nei paraggi delle loro tane, ma vanno a caccia attivamente quando il cibo scarseggia.

Nati dalla Lava. I primi figli della lava furono creati dalla fusione di spiriti della terra e del fuoco. Una volta raggiunta l'età adulta, un figlio della lava sviluppa la capacità di procreare da solo. Un figlio della lava adulto depone

Campione

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (armatura completa)
Punti Ferita 143 (22d8 + 44)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiri Salvezza For +9, Cos +6
Abilità Atletica +9, Intimidire +5, Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi un linguaggio qualsiasi (solitamente il Comune)
Sfida 9 (5.000 PE)

Indomito (2/Giorno). Il campione ripete il tiro di un tiro salvezza fallito.

Recuperare Energie (Ricarica dopo un Riposo Lungo o Breve). Con un'azione bonus, il campione può recuperare 20 punti ferita.

Azioni

Multiattacco. Il campione effettua tre attacchi con lo spadone o l'arco corto.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti, più 7 (2d6) danni taglienti se al campione rimane più della metà dei suoi punti ferita totali.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti, più 7 (2d6) danni perforanti se al campione rimane più della metà dei suoi punti ferita totali.



Figlio della Lava

Umanoide Medio (figlio della lava), neutrale

Classe Armatura 11
Punti Ferita 60 (8d8 + 24)
Velocità 7,5 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Atletica +6, Sopravvivenza +2
Immunità ai Danni fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi con armi di metallo
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Ignan
Sfida 3 (700 PE)

Immunità al Metallo. Il figlio della lava può muoversi attraverso il metallo senza essere ostacolato e dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro ogni creatura che indossa un'armatura di metallo o usa uno scudo di metallo.

Azioni

Multiattacco. Il figlio della lava effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni taglienti.

varie uova nel corso della sua vita, che dura all'incirca cinquant'anni. Queste uova restano in incubazione in una pozza di lava fusa finché non si schiudono. Il neonato roseo e sorridente matura alla stessa velocità di un umano. Il genitore protegge la sua progenie finché il nuovo figlio della lava non è abbastanza forte da difendersi e da procurarsi il cibo da solo. I figli della lava mangiano carne, ossa, carta, vegetali e praticamente tutto ciò che non sia fatto di metallo o di pietra. La carne cotta è uno dei loro cibi preferiti.

Githyanki Gish

Umanoide Medio (gith), legale malvagio

Classe Armatura 17 (mezza armatura)
Punti Ferita 123 (19d8 + 38)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +6, Int +7, Sag +6
Abilità Furtività +6, Intuizione +6, Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi Gith
Sfida 10 (5.900 PE)

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del githyanki è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il githyanki può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *mano magica* (la mano è invisibile)
3/giorno ciascuno: *anti-individuazione* (solo se stesso), *passo velato, saltare*
1/ giorno ciascuno: *spostamento planare, telecinesi*

Incantesimi. Il githyanki è un incantatore di 8° livello. La sua capacità da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *colpo accurato, interdizione alle lame, luce, messaggio*
1° livello (4 slot): *dardo incantato, onda tonante, ritirata rapida, sonno*
2° livello (3 slot): *invisibilità, levitazione, sfocatura*
3° livello (3 slot): *controincantesimo, palla di fuoco, velocità*
4° livello (2 slot): *porta dimensionale*

Magia di Guerra. Quando il githyanki usa la sua azione per lanciare un incantesimo, può effettuare un attacco con arma come azione bonus.

Azioni

Multiattacco. Il githyanki effettua due attacchi con la spada lunga.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani, più 18 (4d8) danni psichici.

Githyanki Gish

Grazie alla loro mente acuta e ai loro doni psionici, i githyanki sono in grado di padroneggiare la magia. I gish mescolano le loro capacità magiche a un uso esperto della spada, per diventare ancora più pericolosi in battaglia. Grazie alle loro capacità specializzate, risultano particolarmente adatti alle missioni di assassinio, razzia e spionaggio.

Incantesimo Vivente

Le aree di magia selvaggia e i luoghi che sono stati sconvolti da potenti forze occulte possono generare degli effetti magici che rifiutano di dissiparsi. Questi cosiddetti incantesimi viventi infestano i luoghi dove sono stati creati, alimentandosi dell'energia magica latente nell'ambiente.

Un incantesimo vivente ha l'aspetto di un normale effetto magico, con la differenza che la sua energia magica permane e si muove animata da uno scopo.

Natura dei Costrutti. Un incantesimo vivente non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Essenza Magica. Il processo che crea un incantesimo vivente cambia la natura della sua magia. Un incantesimo vivente non è soggetto a *dissolvi magie* e non è influenzato da un campo anti-magia.

Servitore Inosservato Vivente

Un servitore inosservato vivente svolge le mansioni di uno zelante maggiordomo o cameriera, sbrigando i compiti assegnatigli dal suo creatore nella speranza di compiacerlo. Può impugnare armi semplici, ma preferisce non farlo. *Vedere invisibilità, visione del vero* e altri effetti simili rivelano che il servitore ha una forma simile a quella di un esile umanoide adulto.

Servitore Inosservato Vivente

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	10 (+0)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Abilità Furtività +4, Percezione +2
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi
Sensi Percezione passiva 12, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce un linguaggio (solitamente il Comune), ma non può parlare
Sfida 0 (10 PE)

Invisibilità. Il servitore inosservato è invisibile.

Azioni

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno contundente.

Muiral

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 195 (23d10 + 69)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)

Tiri Salvezza Cos +8, Int +9
Abilità Arcano +9, Atletica +9, Furtività +5, Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m
Linguaggi Comune, Elfico, Goblin, Nanico, Sottocomune
Sfida 13 (10.000 PE)

Incantesimi. Muiral è un incantatore di 13° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, stretta folgorante*
1° livello (4 slot): *dardo incantato, nube di nebbia, ritirata rapida, scudo*
2° livello (3 slot): *movimenti del ragno, oscurità, scassinare, vedere invisibilità*
3° livello (3 slot): *animare morti, controincantesimo, fulmine*
4° livello (3 slot): *invisibilità superiore, metamorfosi*
5° livello (2 slot): *animare oggetti, muro di forza*
6° livello (1 slot): *carne in pietra, creare non morti*
7° livello (1 slot): *dito della morte*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Muiral fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Muiral effettua tre attacchi: due con la spada lunga e uno con il pungiglione.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti o 15 (2d10 + 4) danni taglienti se usata a due mani.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni perforanti. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16; se fallisce, subisce 27 (6d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Muiral può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Muiral recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Lanciare Trucchetto. Muiral lancia un trucchetto.
Attacco con Affondo (Costa 2 Azioni). Muiral effettua un attacco con la spada lunga con portata di 3 metri.
Colpo con Ritirata (Costa 3 Azioni). Muiral si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità. Prima di muoversi, può effettuare un attacco con la spada lunga.



Muiral

Muiral era un provetto guerriero umano che prestò servizio a lungo come guardia del corpo di Halaster. La sua discesa nella follia ebbe inizio quando chiese al Mago Folle di insegnargli le arti della magia accademica. Muiral apprese quanto bastava da trasformarsi in una mostruosità simile a un mezzo scorpione e divenne noto come Muiral il Deforme. Si ritirò poi sul livello di Sottomonte che sarebbe divenuto noto come l'Ordalia di Muiral, scacciando e massacrando i drow che lo avevano popolato in origine. Muiral ora passa le giornate dando la caccia agli avventurieri e agli altri intrusi per divertimento. I molti anni passati da solo (assieme all'influenza di Halaster) lo hanno fatto impazzire definitivamente.

Neothelid

Quando i girini di una colonia di illithid non vengono più sfamati dai loro allevatori, iniziano a divorarsi l'un l'altro. Soltanto un girino sopravvive tra le migliaia che popolavano la pozza di una colonia e quel girino emerge trasformato in neothelid, un verme ricoperto di fanghiglia di dimensioni immense.

Neothelid

Aberrazione Mastodontica, caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 325 (21d20 + 105)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	7 (–2)	21 (+5)	3 (–4)	16 (+3)	12 (+1)

Tiri Salvezza Int +1, Sag +8, Car +6
Sensi Percezione passiva 13, vista cieca 36 m
Linguaggi —
Sfida 13 (10.000 PE)

Percezione delle Creature. Un neothelid è consapevole della presenza di cerature dotate di un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 4 e situate entro 1,5 km da esso. Il neothelid percepisce la distanza e la direzione di ogni creatura e il suo punteggio di Intelligenza, ma non può percepire altro riguardo ad essa. Una creatura protetta da un incantesimo *vuoto mentale*, *anti-individuazione* o una magia simile non può essere percepita in questo modo.

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del neothelid è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16). Il neothelid può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *levitazione*
1/giorno ciascuno: *confusione*, *regressione mentale*, *telecinesi*

Resistenza alla Magia. Il neothelid dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (3d8 + 8) danni contundenti più 13 (3d8) danni psichici. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti è inghiottito dal neothelid. Una creatura inghiottita è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del neothelid e subisce 35 (10d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del neothelid.

Se subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura inghiottita, il neothelid deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal neothelid. Se il neothelid muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta e può sfuggire usando 6 metri di movimento e uscendo prona dal cadavere.

Soffio di Acido (Ricarica 5–6). Il neothelid esala un cono di acido di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo fallisce, subisce 35 (10d6) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Un neothelid è una creatura feroce che non conosce altro che l'esistenza da predatore che ha vissuto fino ad ora. Si aggira per i passaggi sotterranei in cerca di altri cervelli per saziare la sua fame implacabile e diventa sempre più feroce col passare del tempo.

Ombra Assassina

Un'ombra assassina ha l'aspetto di un'ombra non morta (come descritta nel *Monster Manual*) armata di spade corte fatte anch'esse d'ombra. Esiste solo allo scopo di uccidere i viventi.

Natura dei Non Morti. Un'ombra assassina non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Ombra Assassina

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 14
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Des +8, Int +5
Abilità Furtività +12, Percezione +9
Vulnerabilità ai Danni radioso
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, trattenuto
Sensi Percezione passiva 19, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi che conosceva in vita, ma non può parlare
Sfida 9 (5.000 PE)

Amorfo. L'ombra assassina può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 cm senza doversi stringere.

Furtività d'Ombra. Finché si trova in condizioni di luce fioca o oscurità, l'ombra assassina può effettuare l'azione di Nascondersi come azione bonus.

Debolezza alla Luce del Sole. Finché è esposta alla luce del sole, l'ombra assassina subisce svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.

Azioni

Multiattacco. L'ombra assassina effettua due attacchi con la Lama d'Ombra.

Lama d'Ombra. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni necrotici. Se il bersaglio non è immune ai danni necrotici, il punteggio di Forza del bersaglio è ridotto di 1d4 ogni volta che viene colpito da questo attacco. Se la Forza scende a 0 in questo modo, il bersaglio muore. Altrimenti, la riduzione dura finché il bersaglio non completa un riposo breve o lungo.

Se a causa di questo attacco muore un umanoide non malvagio, un'ombra (vedi il *Monster Manual*) emerge dal cadavere 1d4 ore dopo.

Pipistrello Mannaro

Un pipistrello mannaro è un umanoide afflitto da una rara forma di licantropia che gli permette di trasformarsi in un pipistrello gigante o in un ibrido umanoide-pipistrello (vedi il *Monster Manual* per ulteriori informazioni sulla licantropia). La maggior parte dei pipistrelli mannari è composta da goblin.

Abitatori delle Profondità. I pipistrelli mannari vengono ripudiati anche dalla società dei goblin, a causa della loro necessità di cibarsi di sangue per sopravvivere. Preferiscono vivere nei luoghi più oscuri, come le soffitte e le caverne, e solitamente sviluppano l'abitudine di andare a caccia di notte.

Succhiasangue. Un pipistrello mannaro deve consumare almeno mezzo litro di sangue fresco ogni notte, altrimenti perde le forze e subisce un livello di indebolimento che nessun ammontare di solo riposo potrà rimuovere. Ogni mezzo litro di sangue consumato dal pipistrello mannaro rimuove un livello di indebolimento ottenuto in questo modo.

Licantropia del Pipistrello Mannaro. Un personaggio giocante che diventa pipistrello mannaro ottiene un punteggio di Destrezza pari a 17, se non ne possiede già uno più alto. I tiri per colpire e i tiri per i danni dell'attacco con morso del pipistrello mannaro sono basati sul punteggio di Forza o Destrezza del personaggio, scegliendo il più alto.



Scaladar

Gli scaladar sono costrutti create da Trobriand, uno degli apprendisti di Halaster. Si muovono e attaccano come scorpioni giganti, afferrando le prede con due grossi artigli a tenaglia e trasmettendo un letale impulso di fulmini con i loro pungiglioni caudali di metallo.

Anelli di Trobriand. Trobriand ha fabbricato degli anelli magici per controllare gli scaladar. Ogni anello è un cerchio nero di metallo con una sporgenza simile a un pungiglione. Nessuno scaladar può danneggiare il possessore di un anello del genere e ogni scaladar entro 30 metri dal possessore di un anello deve obbedire ai suoi comandi parlati. La magia dell'anello consente allo scaladar di capire e interpretare quei comandi, anche se come creatura non possiede un suo linguaggio vero e proprio. Se riceve comandi contraddittori da due possessori di anelli diversi, uno scaladar si disattiva immediatamente e diventa incapacitato per 1 ora. Trobriand è in possesso di un anello maestro che gli consente di annullare gli ordini dei possessori degli altri anelli senza obbligare lo scaladar a disattivarsi. Gli anelli di Trobriand funzionano solo a Sottomonte.

Natura dei Costrutti. Uno scaladar non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Pipistrello Mannaro

Umanoide Piccolo (goblin, mutaforma), neutrale malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 24 (7d6)
Velocità 9 m (scalare 9 m, volare 18 m in forma di pipistrello o in forma ibrida)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (–1)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	8 (–1)

Abilità Furtività +5, Percezione +3
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Goblin (non può parlare in forma di pipistrello)
Sfida 2 (450 PE)

Mutaforma. Il pipistrello mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido umanoide-pipistrello Medio o in un pipistrello gigante Grande, o per tornare alla sua forma naturale, che è umanoide. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, il pipistrello mannaro torna alla sua forma naturale.

Senso Radar (Solo in Forma di Pipistrello o Ibrida). Il pipistrello mannaro è dotato di vista cieca entro un raggio di 18 metri, purché non sia assordato.

Udito Acuto. Il pipistrello mannaro dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Fuga Agile (Solo in Forma Umanoide). Il pipistrello mannaro può effettuare l'azione di Disimpegno o Nascondersi come azione bonus in ogni suo turno.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il pipistrello mannaro subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). In forma umanoide, il pipistrello mannaro effettua due attacchi con la scimitarra o due attacchi con l'arco corto. In forma ibrida, può effettuare un attacco con il morso e un attacco con la scimitarra.

Morso (Solo in Forma di Pipistrello o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti e il pipistrello mannaro ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari ai danni inflitti. Se il bersaglio è un umanoide, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è maledetto dalla licantropia del pipistrello mannaro.

Scimitarra (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Arco Corto (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Ulitharid

In alcuni casi molto rari, un girino di illithid trasforma un individuo in un ulitharid anziché in un mind flayer ordinario. Gli ulitharid sono più grandi dei mind flayer e possiedono sei tentacoli invece di quattro. Gli illithid riconoscono istintivamente che la sopravvivenza di un ulitharid è più importante della loro. Nella maggior parte delle colonie, un ulitharid diventa il servitore prediletto di un cervello antico e detiene grande potere e autorità. In altre, tuttavia, il cervello antico percepisce nell'ulitharid un potenziale rivale e manipola o sopprime le ambizioni dell'ulitharid di conseguenza.

Quando un ulitharid trova insopportabile la condivisione del potere con un cervello antico, si separa dalla colonia, porta un gruppo di mind flayer con sé e forma una nuova colonia. Dopo la morte del corpo dell'ulitharid, i mind flayer collocano il suo cervello in una pozza salmastra, dove cresce fino a diventare un cervello antico nel giro di pochi giorni.

Bastone Estrattore. Ogni ulitharid porta con sé un bastone fatto di metallo nero e potenziato psionicamente. Quando l'ulitharid è pronto a rinunciare al suo corpo, appoggia il bastone alla sua nuca e lo usa per spaccare il suo stesso cranio, in modo da consentire l'estrazione del suo cervello e la sua collocazione in una pozza salmastra, dove si svilupperà fino a diventare un cervello antico. Il bastone non ha altre funzioni.

Scaladar

Costrutto Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 94 (7d12 + 49)
Velocità 9 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	25 (+7)	1 (–5)	12 (+1)	1 (–5)

Resistenze ai Danni fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni forza, fulmine, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 8 (8.900 PE)

Assorbimento del Fulmine. Ogni volta che lo scaladar è soggetto a danni da fulmine, non subisce danni e il suo pungiglione infligge 11 (2d10) danni da fulmine extra fino alla fine del suo turno successivo.

Legame Scaladar. Lo scaladar conosce l'ubicazione degli altri scaladar entro 30 metri e può percepire se qualcuno tra essi subisce danni.

Azioni

Multiattacco. Lo scaladar effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d12 + 4) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 15 per sfuggire). Lo scaladar possiede due artigli e può afferrare un bersaglio con ognuno di essi.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni perforanti più 11 (2d10) danni da fulmine.

Ulitharid

Aberrazione Grande, legale malvagio

Classe Armatura 15 (corazza di piastre)
Punti Ferita 127 (17d10 + 34)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Tiri Salvezza Int +9, Sag +8, Car +9
Abilità Arcano +9, Furtività +5, Intuizione +8, Percezione +8
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 36 m
Linguaggi Gergo delle Profondità, Sottocomune, telepatia 3 km
Sfida 9 (5.000 PE)

Percezione delle Creature. Un ulitharid è consapevole della presenza di cerature dotate di un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 4 e situate entro 3 km da esso. L'ulitharid percepisce la distanza e la direzione di ogni creatura e il suo punteggio di Intelligenza, ma non può percepire altro riguardo ad essa. Una creatura protetta da un incantesimo *vuoto mentale*, *anti-individuazione* o una magia simile non può essere percepita in questo modo.

Resistenza alla Magia. L'ulitharid dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Fulcro Psionico. Se un cervello antico stabilisce un legame psichico con l'ulitharid, il cervello antico può formare un legame psichico con qualsiasi altra creatura che l'ulitharid possa individuare usando la sua Percezione delle Creature. Un tale legame termina se la creatura ricade al di fuori della gittata della telepatia sia dell'ulitharid che del cervello antico. L'ulitharid può mantenere il suo legame psichico con il cervello antico a prescindere dalla distanza tra i due, purché si trovino sullo stesso piano d'esistenza. Se l'ulitharid si trova a più di 7,5 km dal cervello antico, può porre fine al legame psichico in qualsiasi momento (nessuna azione richiesta).

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore dell'ulitharid è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 17). L'ulitharid può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *individuazione dei pensieri*, *levitazione*
1/giorno ciascuno: *confusione*, *dominare mostri*, *immagine proiettata*, *regressione mentale*, *scrutare*, *sguardo penetrante*, *suggestione di massa*, *spostamento planare* (solo se stesso), *telecinesi*

Azioni

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 27 (4d10 + 5) danni psichici. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire) e deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 17, altrimenti è stordito finché l'ulitharid lo afferra.

Estrarre Cervello. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un umanoide incapacitato e afferrato dall'ulitharid. *Colpito:* 55 (10d10) danni perforanti. Se i danni riducono il bersaglio a 0 punti ferita, l'ulitharid uccide il bersaglio estraendo e divorando il suo cervello.

Assalto Mentale (Ricarica 5–6). L'ulitharid emette magicamente energia psichica in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 17, altrimenti subisce 31 (4d12 + 5) danni psichici ed è stordita per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Appendice B: Mazzo delle Rune Antiche



Anarath
Runa Antica della Protezione e del Sacrificio

Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti non può recuperare punti ferita finché un incantesimo *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* non viene lanciato su di lui.

Effetto Benefico: Il bersaglio è immune alle condizioni di accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato e stordito. Inoltre, il bersaglio si stabilizza immediatamente quando scende a 0 punti ferita. Questo effetto benefico dura 24 ore.



Angras
Runa Antica della Guerra

Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti riceve vulnerabilità a tutti i danni e una penalità di –2 ai tiri salvezza contro morte per 24 ore.

Effetto Benefico: Quando il bersaglio colpisce con un attacco, può trasformare quel colpo in un colpo critico; dopodiché l'effetto benefico termina.

Halaster
Runa Antica del Mago Folle



Effetto Malefico: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se fallisce, subisce 20d6 danni da forza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Effetto Benefico: Il bersaglio recupera i suoi slot incantesimo spesi di 6° livello e inferiore. Se il bersaglio non ha slot incantesimo da recuperare, uno scudo magico circonda invece il bersaglio per 1 ora. Questo scudo conferisce al bersaglio resistenza a tutti i danni e non può essere dissolto, ma il contatto con un campo anti-magia lo distrugge.



Korombos
Runa Antica del Caos

Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti subisce gli effetti di un incantesimo *confusione* della durata di 1 minuto.

Effetto Benefico: Quando il bersaglio tira per i danni, può ripetere il tiro di uno o più dadi per i danni una volta. Deve usare i nuovi risultati, dopodiché questo effetto benefico termina.



Laebos
Runa Antica del Fuoco

Effetto Malefico: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se fallisce, subisce 10d10 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Effetto Benefico: Il bersaglio ottiene una riserva di dieci d6. Può spendere un massimo di due dadi alla volta per aggiungerli a un qualsiasi tiro per i danni che effettua quando colpisce con un attacco da arma. I danni aggiuntivi di questi dadi sono danni da fuoco.



Lammath
Runa Antica della Sicurezza

Effetto Malefico: Per le 24 ore successive, il bersaglio non può ottenere vantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica o ai tiri salvezza.

Effetto Benefico: Per una volta entro le 24 ore successive, il bersaglio può usare la sua reazione per ridurre di 10d6 i danni che subisce da una fonte.



Nchasme
Runa Antica della Decisione

Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è incapacitato per 1 ora. Finché è incapacitato in questo modo, il bersaglio ottiene il difetto caratteriale seguente, che ha la precedenza su qualsiasi difetto in contrapposizione: "Essenzialmente sono in disaccordo con ogni cosa che dice chiunque altro."

Effetto Benefico: Il bersaglio può lanciare l'incantesimo *presagio* con un'azione per tre volte, senza necessità di componenti e senza probabilità di responsi casuali.



Savaros
Runa Antica della Stirpe dei Goblin

Effetto Malefico: Tutte le monete e le gemme non magiche che il bersaglio porta sulla sua persona svaniscono.

Effetto Benefico: La runa evoca magicamente un goblin (si usa la scheda delle statistiche del goblin nel *Monster Manual*), che compare in uno spazio libero entro 6 metri dal bersaglio. Il goblin è scortese nei confronti di chiunque ad eccezione del bersaglio e obbedisce agli ordini di quest'ultimo. Il goblin svanisce in uno sbuffo di fumo quando scende a 0 punti ferita.



Ullathar
Runa Antica del Passaggio

Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è trattenuto per 24 ore.

Effetto Benefico: Per le 24 ore successive, il bersaglio ottiene i benefici seguenti:

- Gli effetti dell'incantesimo *libertà di movimento*
- La capacità di lanciare l'incantesimo *scassinare* a volontà, senza necessità di componenti

©2019 WIZARDS OF THE COAST LLC. È PERMESSO FOTOCOPIARE E DISTRIBUIRE QUESTA PAGINA PER USO PERSONALE

Appendice C: Mazzo dei Segreti

Gilda dei Molti Occhi

Una gilda di ladri scacciata da Waterdeep molto tempo fa si annida ancora a Sottomonte, dove complotta e attende di riconquistare il potere nella città di superficie. Questi criminali rendono le fognature un luogo pericoloso per tutta la gente onesta che è costretta a scendere al loro interno. Di recente hanno preso il controllo di Skullport, una città sotterranea collegata a Sottomonte.

Follia Immortale

Il Mago Folle di Sottomonte ha distrutto se stesso o è stato distrutto molte volte, ma la sua dipartita è sempre di breve durata. Si dice che il dungeon non possa esistere senza di lui e che esso ricrei l'arcimago ogni volta che questi va incontro alla sua fine nelle sale diroccate di Sottomonte. Ogni volta che Halaster fa ritorno, la sua sanità mentale si disgrega ulteriormente.

Skullport

Skullport si affaccia sul Fiume Sargauth, un corso d'acqua che attraversa il terzo livello di Sottomonte. Un tempo i pirati usavano questo insediamento sotterraneo come porto mercantile, ma ora è diventato una città fantasma infestata dai mostri, dove spie e assassini di ogni genere sbrigano i loro affari. Fate attenzione alla fortezza che sovrasta il fiume! La sua guarnigione è comandata da un cavaliere malvagio che usa una viverna come cavalcatura.

Una Tela Intricata

Esistono molti templi segreti a Sottomonte, specialmente quelli dedicati alle divinità malvagie che non sono ben accolte nella città soprastante. Gli infami servitori di queste divinità sono impegnati in una lotta eterna per il controllo di questo oscuro dungeon. Lolth, la Regina Demoniaca dei Ragni, è l'immonda mente suprema che orchestra molti di questi conflitti sanguinari.

Il Dominio di Arcturia

Una degli apprendisti di Halaster era una trasmutatrice umana di nome Arcturia, che creava mostri di ogni genere e spesso si sottoponeva personalmente alle sue orrende trasformazioni magiche. Ha rivendicato un intero livello di Sottomonte come suo rifugio, popolandolo di prigionieri trasformati in mostri che ora vigilano sul suo dominio. È probabile che la stessa Arcturia risieda ancora a Sottomonte, in una forma o nell'altra.

Ciò Che Temono i Drow

Una parte di Sottomonte fu scavata dai drow. Si dice che Muiral, un ex-apprendista e guardia del corpo di Halaster, abbia rivendicato questo dominio e dia la caccia agli intrusi per passatempo. Le sale di quel livello sono disseminate delle ossa delle sue vittime. Perfino gli elfi oscuri parlano di Muiral con timore. Chiunque riesca a terrorizzare i drow deve essere evitato a tutti i costi.

Fattura Nanica

Buona parte di Sottomonte fu costruita molto tempo fa dai nani degli scudi del clan Melairkyn. Quei nani erano grandi maestri nella lavorazione della pietra e nascosero molte delle loro stanze dietro porte segrete. Scavarono inoltre in profondità alla ricerca di metalli preziosi. Queste miniere furono in seguito depredate dai duergar invasori, che si lasciarono alle spalle un labirinto di tunnel e caverne senza alcun valore infestati da mostri di ogni genere.

Scuola di Magia

Si dice che un'accademia di maghi abbia aperto i battenti su uno dei livelli di Sottomonte. Non è dato sapere chi gestisca questa accademia (forse uno degli apprendisti di Halaster o forse il Mago Folle in persona), ma essa pare attirare molti maghi. Del resto chi resisterebbe alla tentazione di consultare i potenti tomi magici che accumulano polvere nelle profondità di Sottomonte?

La Casa della Follia

Gli Shadowdusk erano una famiglia nobile di Waterdeep che sognava di ottenere la supremazia politica. Le sue ambizioni ebbero fine secoli fa, quando alcuni maghi Shadowdusk aprirono dei portali sul Reame Remoto. Travolti dalla pazzia e scacciati dalla loro dimora, chiesero aiuto ad Halaster e sprofondarono nelle viscere di Sottomonte, e nessuno li vide mai più... eppure, le vestigia di questa nobile casata devono ancora esistere, da qualche parte.

La Foresta Sotterranea

Il Fiume delle Profondità collega il quarto e il quinto livello di Sottomonte, toccando le rive di vaste caverne popolate da alberi, arbusti, uccelli, altri animali e perfino dalla luce del sole. Un'intera foresta, reale quanto quelle di superficie, attende di essere esplorata, ma è protetta da un'arcidruida. Gli esploratori che viaggiavano lungo il fiume hanno anche avvistato un enorme drago verde, appollaiato su una torre nei pressi di un ponte che attraversa il fiume.

La Saccheggiatrice

Il Mare delle Spade ha visto navi pirata di ogni genere, ma mai nessuna strana quanto la *Saccheggiatrice*. Questo vascello poteva viaggiare sia sottacqua che nell'aria, ma nessuno l'ha più visto da anni. Forse è affondato o è andato perduto nel maelstrom stellato del cielo notturno, ma gli incantesimi di divinazione lasciano credere che possa trovarsi a Sottomonte. Già altri l'hanno cercato nelle viscere di Waterdeep, ma nessuno lo ha mai trovato... ed è sopravvissuto per raccontarlo.

L'Esercito di Trobriand

Trobriand era uno dei più promettenti e più deliranti apprendisti di Halaster. Affascinato dalle macchine, reclamò per sé un livello del dungeon del Mago Folle e si mise al lavoro per costruire un esercito di costrutti. Si dice che Trobriand controlli le sue creazioni con un anello di metallo, e che abbia forgiato anelli simili di potenza inferiore per i suoi apprendisti, al fine di proteggerli qualora i suoi costrutti dovessero impazzire.

Il Tiranno della Morte

Il Mago Folle ha trasformato un intero livello di Sottomonte in un terreno di prova per gli avventurieri che cercano di raggiungere i livelli più profondi del dungeon e i tesori che essi nascondono. Alla fine di questo percorso a ostacoli sotterraneo li attende la sfida suprema: il Tiranno della Morte Netherskull, un beholder non morto che odia i maghi più di ogni altra cosa.

Il Destino di Nester

Halaster aveva portato con sé sette apprendisti a Sottomonte. Uno di loro, Nester, divenne un lich usando incantesimi e metodi di sua creazione. Ma le sue procedure erano imperfette e, col tempo, il filatterio e il corpo di Nester si sono disintegrati, fino a lasciare intatti solo il suo teschio e due scheletriche braccia fluttuanti. Impazzito per questo fallimento e per non essere riuscito a diventare un vero lich, Nester continua a infestare Sottomonte in questa forma indebolita.

La Minaccia degli Elfi Oscuri

I recenti conflitti a Menzoberranzan hanno indebolito alcuna casate drow che ora temono per il loro futuro. Numerosi drow sono giunti a Sottomonte con l'intenzione di stabilire un rifugio per le proprie casate. Halaster non sarà certo contento di vederli tornare a frotte, ma chi può dirlo? Forse il Mago Folle ha orchestrato quei tumulti per riportare gli elfi oscuri nei meandri di Sottomonte per motivi che vanno oltre la comprensione di chi è sano di mente.

La Lama di Smeraldo

Waterdeep sorge sulle fondamenta di un regno nanico costruito a sua volta sui ruderi di un regno elfico ancora più antico. Si dice che una reliquia degli elfi sia ancora in attesa di essere rinvenuta a Sottomonte: una spada magica talmente affilata da poter tagliare perfino la pietra. Molti avventurieri sono scomparsi per cercare quest'arma che, a quanto si dice, sarebbe stata benedetta dagli elfi con il cuore di un guerriero e l'anima di un poeta.

Gith Scolastica

I Githyanki hanno invaso Sottomonte. Forse sono qui per distruggere una colonia di mind flayer nascosta nelle viscere del dungeon o forse intendono attaccare e saccheggiare Waterdeep. C'è un'altra possibilità: i githyanki potrebbero essere qui per fondare un asilo, una roccaforte lontana dall'atemporalità del Piano Astrale dove i loro piccoli possano crescere fino ad essere addestrati nell'arte della guerra.

Guglia e Lumaca

Nel cuore di Sottomonte, si apre una vasta caverna con una stalagmite gigante che è stata scavata per fungere da torre di un mago, forse addirittura da rifugio per il Mago Folle in persona. La torre è sorvegliata da una schiera di costrutti di pietra e nessuno sa cosa contenga. A poca distanza da quella torre, si annida una creatura molto insolita: una lumaca gigante dal guscio fatto d'oro puro.

CONTENUTI DI THE CASTLE. È PERMESSO FOTOCOPIARE E DISTRIBUIRE QUESTA PAGINA PER USO PERSONALE.

Il Più Grande Dungeon di Tutti i Tempi

Nella città di Waterdeep troverete una taverna chiamata il Portale Spalancato, che trae il suo nome da una voragine che si apre nella sala comune. In fondo a quel condotto pericolante, si snoda un dungeon labirintico che soltanto gli avventurieri più audaci osano sfidare. Quel dungeon è noto come Sottomonte e il suo padrone è un mago folle chiamato Halaster Blackcloak. Da lungo tempo il Mago Folle si nasconde in quelle profondità dimenticate, popolando la sua tana di mostri, trappole e misteri. Quale sia il suo scopo è oggetto di costanti speculazioni e preoccupazioni.

Questa avventura inizia là dove *Waterdeep: Il Furto dei Dragoni* finiva, accompagnando un gruppo di personaggi di 5° livello o superiore fino a raggiungere il 20° livello, qualora decidessero di esplorare ogni angolo della dimora di Halaster. Questo volume descrive in ogni dettaglio 23 livelli di Sottomonte e il rifugio sotterraneo di Skullport. Troverete tesori e segreti in abbondanza, ma... avanzate con cautela!

Un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS
per personaggi di livello dal 5° al 20°

Da usare con la quinta edizione del
Player's Handbook, del *Monster Manual*,
e della *Dungeon Master's Guide*

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

ISBN: 978-1-945625-03-9
9 781945 625039
Codice prodotto: 73620-I
Stampato in Lituania
50,00 €