

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

La Valle Perduta  
di Lorenzo Volta



Copertina: artandmusic909

Illustrazioni: David Lewis Johnson, J.M. Woiak and Heather Shinn, Jason Glover, Jeff Freels, William McAusland

Mappe: Lorenzo Volta

Grafica: Chimerae Hobby Group

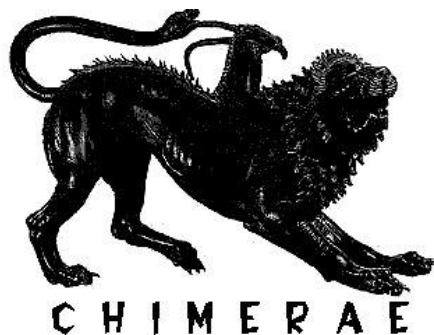
**Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.**

Compatibile con Labyrinth Lord™ e Labyrinth Lord Edizione Avanzata™.

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. Sono proibiti qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuati senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2023 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX9 - 1ª Edizione - Ottobre 2023

## INDICE

Introduzione	4
Ambientazione	4
I Bracciali degli Elementi	5
Prima parte: le miniere perdute di Kar-Anthor	6
Seconda parte: la valle perduta	28

## Appendici

Appendice 1: la pergamena di Ander Pendleton	38
Appendice 2: mappa per l'ingresso delle miniere di Kar-Anthor	39
Appendice 3: pietra runica all'ingresso delle miniere	40
Appendice 4: soluzione dell'enigma della pietra runica (per il master)	41
Appendice 5: pietra runica nella camera di sicurezza e leve	42
Appendice 6: medaglione/chave di Urnain	43
Appendice 7: mostri e PnG	44

## Mappe

Mappa della cripta di Ander Pendleton	46
Mappa della fortezza di Nurbang – Piano terra	47
Mappa della fortezza di Nurbang – Seminterrato	47
Mappa delle miniere – Livello 1: ingresso	48
Mappa delle miniere – Livello 2: città sotterranea	49
Mappa delle miniere – Livello 3: miniere	50
Mappa delle miniere – Livello 4: camere di sicurezza	51
Mappa dell'accampamento di Xiliuth	52
Mappa del sotterraneo segreto	52

## Abbreviazioni

½E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
½O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i>	PnG personaggio non
CM caotico malvagio	<i>Edizione Avanzata</i> ™	giocante
CN caotico neutrale	LM legale malvagio	PX punti esperienza
Cos Costituzione	LN legale neutrale	R ramingo
CT classe tesoro	M mago	Sag Saggezza
D druido	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
Des Destrezza	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire
DV dadi vita	Mn monaco	classe armatura 0
E elfo	mo monete d'oro	TS tiri salvezza
Fer ferite inflitte	Mor morale	U umano
For Forza	Mov movimento	UN umano normale

---

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

*Dangers & Demons* è una serie di avventure fortemente ispirate (anche nel nome) ai moduli classici del GdR fantasy più famoso del mondo, e utilizza il regolamento di *Labyrinth Lord™* e *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Questi retro-cloni emulano il GdR fantasy classico degli anni Ottanta e sono disponibili in lingua italiana sia in forma cartacea che (gratuitamente) in formato PDF. Le avventure della serie *Dangers & Demons* sono giocabili con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

I moduli sono volutamente realizzati in “stile retro”, sia in termini grafici che di testo, per ricreare con la massima accuratezza le storiche avventure del passato.

Se siete giocatori “vecchia scuola” duri a morire, oppure volete tornare all’atmosfera delle vostre prime avventure, o ancora siete nuovi appassionati che vogliono provare lo stile di gioco più classico, *Dangers & Demons* è quello che fa per voi!

### Il fascino della sfida

Giocatori e master, specialmente se alle prime armi o se non hanno mai provato le avventure della serie *Dangers & Demons*, sono invitati a continuare nella lettura di questo paragrafo.

Una buona parte dei GdR pubblicati negli ultimi anni ha cercato di facilitare il compito del master nella creazione degli scontri, spesso fornendo sistemi di supporto che aiutano a progettare incontri adeguati al livello di esperienza dei PG. Negli anni Ottanta non era così. Generalmente i manuali non davano indicazioni su questo aspetto del gioco e il “bilanciamento” era, per una certa parte, demandato all’esperienza maturata dal master sul campo.

*Dangers & Demons* è volutamente rimasto fedele a questa linea di pensiero e lascia agli autori delle avventure il compito di definire la difficoltà degli incontri in base alla propria competenza, attitudine e visione del mondo di gioco. Perciò il master deve porre particolare attenzione a questo tema, in quanto potrebbero essere necessari degli aggiustamenti, a seconda della composizione del gruppo e della potenza dei personaggi.

Si suggerisce al master di presentare l’avventura nella sua versione originale, per vivere assieme ai giocatori un’esperienza “vecchio stile”. In ogni caso, dopo aver familiarizzato con il modulo, sarà comunque possibile adattarlo alle esigenze specifiche di ogni gruppo.

Ai giocatori si consiglia vivamente di affrontare con maggiore cautela, saggezza e astuzia le situazioni che li attendono, perché alcuni incontri potrebbero costituire delle sfide che vanno oltre le possibilità dei personaggi, e questa è una cosa che – nel mondo di *Dangers & Demons* – può accadere *volutamente*. Non sempre tutti i nemici possono essere sconfitti e, a volte, è meglio essere un avventuriero vivo che si ritira assennatamente dallo scontro piuttosto che uno morto incautamente sul campo di battaglia.

Ci auguriamo che questa filosofia di gioco consenta di immergersi appieno nel mondo di *Dangers & Demons*, e che giocare seguendo le concezioni della “vecchia scuola” possa essere fonte di soddisfazione e divertimento.

### Avviso per i giocatori

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al master, che guiderà i giocatori nel corso dell’avventura. La conoscenza dei suoi contenuti rovinerà l’effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedi di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, smetti subito di leggere e non proseguire oltre.

### Note per il master

Prima di iniziare a giocare, il master deve leggere l’avventura e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Il testo racchiuso all’interno delle cornici va letto o parafrasato ai giocatori, mentre le altre informazioni sono riservate al master, il quale può rivelarle a sua discrezione.

## AMBIENTAZIONE

Quest’avventura è ambientata nella vallata del fiume Lysel e porterà i personaggi alla scoperta delle antiche miniere di Kar-Anthor e della valle perduta di Tanaeloth.

Questa piccola vallata si trova in mezzo alla catena montuosa che confina con il grande Deserto Ardente ed era un tempo una fiorente comunità di minatori, contadini e artigiani dediti alla lavorazione e all’intaglio del legno. Vi era una forte amicizia e collaborazione con il vicino insediamento dei nani di Kar-Anthor, che nel corso di innumerevoli secoli avevano scavato la montagna per estrarne i suoi preziosi tesori e stabilire un prospero commercio lungo il fiume Lysel.

Purtroppo, continue incursioni di bande di goblin, orchetti e altre creature devastarono entrambe le comunità, massacrando i pacifici abitanti della valle e scontrandosi in sanguinose battaglie contro i più duri e combattivi nani di Kar-Anthor. Nonostante questi ultimi avessero opposto una fiera resistenza e stessero utilizzando le conoscenze magiche degli stregoni elfici unite all’abilità artigiana dei loro orafi per creare un potente artefatto – i **bracciali degli elementi** – che li aiutasse a sconfiggere i nemici, furono invece sopraffatti, le miniere depredate e popolate da ogni sorta di orrende creature.

Col tempo il loro ricordo svanì dalla memoria della gente, ma ancora oggi accanto ai fuochi di alcune taverne e locande si può udire qualche bardo cantare le gesta dei nani di Kar-Anthor e degli abitanti di Tanaeloth, e l’ineluttabile rovina a cui andarono incontro, solleticando così la voglia di avventurieri e altra gente un po’ meno raccomandabile di andare a vedere cosa rimane di quel che un tempo fu.

### Valle del Lysel, oggi

Qui si ritroveranno i PG all’inizio dell’avventura. Anche questa valle, un tempo fiorente dei commerci con i nani di Kar-Anthor e i villaggi costieri del Grande Mare, è ora un cumulo di rovine, devastata circa 50 anni or sono dalle forze di Kliss Ban e dalle orde di creature loro alleate.

I villaggi che non sono stati distrutti sono diventati avamposti fortificati delle forze Klissendrim, una potente organizzazione criminale e militare che ha preso il controllo dei traffici commerciali del territorio e mira ad espandere sempre di più il proprio potere.

## Svolgere l'avventura

All'inizio dell'avventura i PG si ritroveranno accampati in mezzo alle rovine dell'antico monastero di Alden, ad ovest di Lyseltown. Qui si nasconderanno sentendo arrivare un gruppo di estranei, scoprendo inavvertitamente l'ingresso al sotterraneo del convento, dove troveranno le spoglie mortali di Anderl Pendleton, sacerdote di Alden e appartenente alla Gilda dei Guardiani, morto 50 anni fa per proteggere il segreto delle miniere di Kar-Anthor e del potente artefatto creato dai nani.

Tale segreto è ancora tra le mani di Anderl, contenuto in una pergamena, ed è proprio ciò che stanno cercando i nuovi arrivati, emissari di Kliss Ban, i quali riusciranno a prendere prigionieri i PG per portarli al loro quartier generale a Nurbang.

Qui faranno la conoscenza di un individuo che in apparenza sta facendo il doppio gioco per rovinare i piani dei Klissendrim e di Lord Ashadin in particolare, ma dietro il quale in realtà si cela Tenokar, signore di Jeron. Quest'ultimo vuole accrescere il proprio potere nell'organizzazione e perseguire i suoi malvagi fini usando i bracciali.

Il modulo si svolgerà in due parti. La prima porterà i PG, dopo essere caduti prigionieri in mani nemiche con la mappa a fuggire, scoprire le miniere perdute e ritrovare i bracciali degli elementi.

Nella seconda parte, i personaggi dovranno recuperare di nuovo i bracciali trafugati da un emissario dei Klissendrim, scopriranno la valle perduta di Tanaeloth ora abitata da una misteriosa popolazione di rettili intelligenti e dovranno distruggere l'artefatto tornando nelle fucine dove fu forgiato, un luogo segreto all'interno delle miniere stesse.

## Concatenare le due parti

La strutturazione in due sezioni consentirà al master di poter gestire in maniera flessibile l'avventura. Le due parti, pur essendo direttamente collegate, potrebbero anche essere giocate da gruppi di PG differenti o addirittura come avventure distinte. In entrambi i casi, il master dovrà porre attenzione a dare un giusto aggancio di continuità tra le due sezioni.

La prima parte dell'avventura dovrebbe concludersi con il ritrovamento dei bracciali, che saranno subito trafugati dagli emissari dei Klissendrim. I PG dovrebbero riuscire per un soffio a salvarsi dal crollo della camera che conteneva l'artefatto, sbucando fuori nella valle perduta di Tanaeloth, ma non è escluso che possano invece perire.

Nel malaugurato caso in cui i PG ci lascino le penne alla fine della prima parte o che il master voglia svolgere il seguito dell'avventura con un diverso gruppo di personaggi, uno spunto introduttivo alla seconda sezione modulo potrebbe, per esempio, essere dato da un potente mago che abbia ricevuto una magica visione (o da un saggio sacerdote avvisato da un monito dalla propria divinità), per metterlo al corrente del terribile pericolo che il mondo intero sta correndo con la caduta dei bracciali nelle mani sbagliate. Sarà così che questi verrà incaricato di trafugare l'artefatto e di mettere insieme un gruppo di valorosi per tentare di sventare la minaccia, distruggendoli. L'inizio dell'avventura potrebbe così cominciare con l'incontro del gruppo con lo

stregone (o il sacerdote), il quale li guiderà attraverso i monti e la valle fino ad un ingresso segreto delle miniere.

Il master dovrà in questo caso apportare autonomamente le debite variazioni alla struttura della trama, che è basata sul fatto che il gruppo che abbia giocato la prima parte e sia sopravvissuto, nella valle perduta si sia imbattuto nei saurial e li abbia coinvolti per aiutarli a recuperare i bracciali rubati.

## I BRACCIALI DEGLI ELEMENTI

Questo artefatto fu creato dai nani di Kar-Anthor per combattere e sconfiggere le orde di creature che minacciavano il loro regno. Presi dalla disperazione, utilizzarono la loro abilità artigiana unita ad arcane magie per poter evocare le creature elementali più potenti ancorché malvagie, perché li aiutassero contro i nemici.

### Aspetto

Si tratta di una coppia di bracciali in oro con incastonate una serie di gemme di diversi tipi e colori. Tra queste ve ne sono quattro, più grosse di tutte le altre. Un rubino e uno zaffiro sul bracciale destro simboleggianti la sfera elementale del fuoco e dell'acqua, e un topazio e una pietra di giada per le sfere dell'aria e della terra. Se indossati si adattano perfettamente ai polsi di ogni creatura a cui ne sia permesso l'utilizzo.

### Storia

Urnain Dentoniell era il più grande fra gli artigiani di Kar-Anthor. Egli riteneva che solo rivoltando le forze della natura che avevano tutto intorno a loro contro le orrende creature che li attaccavano, avrebbero potuto sconfiggerle per sempre. Forgiò così i bracciali con l'oro e le gemme migliori che i nani avessero a disposizione. Andò poi in cerca dei più saggi e potenti tra gli stregoni del popolo elfico, chiedendo il loro aiuto perché infondessero nei bracciali il potere di controllare aria, terra, acqua e fuoco. Perirono tutti nell'impresa, consumati dallo stesso potere che avevano evocato, ma riuscirono ad intrappolarlo nei bracciali, realizzando così la loro arma. Felici per la riuscita della loro impresa, si resero però conto che non vi era più tra loro nessuno di tale potere da riuscire a indossarli e usarli. Lo stesso Urnain, convinto che al loro creatore avrebbero certamente obbedito, fu annientato nel tentativo di utilizzarli. Non potendo permettere che un simile manufatto cadesse in mano nemiche, decisero allora di nascondere nelle viscere delle miniere, sigillato e protetto da trappole in modo che nessuno potesse trovarlo.

### Allineamento

Neutrale malvagio.

### Poteri minori

Una volta al giorno i bracciali consentono di lanciare gli incantesimi *palla di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*, *muovere il terreno* e *folata di vento*.

### Poteri maggiori

Il potere dei bracciali funziona in modo simile all'incantesimo degli maghi di 5° livello *evoca elementale*, ma consente un assoluto controllo della creatura anche senza necessità di concentrazione da parte dell'utilizzatore.

Non c'è un limite al numero e al tipo di elementali che possono essere evocati. È sufficiente che venga toccata la pietra corrispondente all'elementale da evocare e questi apparirà entro 1 round, con una probabilità del 70% che abbia 8 DV, del 25% che ne abbia 12 e del 5% che ne abbia 16. L'effetto dell'evocazione può essere annullato da *dispersione della magia* e a tal fine si considera lanciato al 12° livello. È necessario un *dispersione della magia* per ogni elementale evocato. L'utilizzatore può annullare l'evocazione quando vuole.

### Pericoli

I bracciali possono essere usati solamente da un mago almeno del 10° livello. Un mago di livello inferiore al consentito dovrà effettuare un TS contro incantesimi o subirà 5d10 ferite. In caso di sopravvivenza, i bracciali non funzioneranno e si staccheranno dalle braccia della creatura che ha tentato di indossarli.

Qualsiasi altra creatura viene attaccata dal potere dei bracciali subendo:

- Morte (senza TS permesso) se di livello inferiore al 5°.
- Morte se fallisce un TS contro incantesimi (o 5d10 danni in caso di successo del tiro salvezza) se di livello tra il 5° e il 10°.
- 5d10 ferite (dimezzabili con un TS contro incantesimi) se di livello oltre il 10°.

Alle creature dotate di resistenza alla magia è permesso il tiro relativo, ma la percentuale di successo deve essere diminuita del 30%. L'utilizzo dei bracciali corrompe la personalità dello stregone che li indossa, portandolo ad assumere, via via che li utilizza, un allineamento sempre più malvagio. L'allineamento si modificherà di una categoria ogni 10 utilizzi (es. un PG buono al decimo utilizzo diverrà neutrale e al ventesimo sarà malvagio).

Anche solo trasportarli, per creature che non siano stregoni di livello appropriato, comporterà delle conseguenze. Per ogni mese di contatto o vicinanza entro il raggio di 1 m dovrà essere superato un TS contro incantesimi o la vittima perderà permanentemente 1 punto di Costituzione.

Inoltre chiunque li possieda sarà preso da un crescente desiderio di indossarli: una volta alla settimana sarà necessario eseguire una prova di Intelligenza per non cedere alla tentazione e ai conseguenti effetti negativi.

### Debolezze

I bracciali potranno essere distrutti solamente dal fuoco del drago rosso Klauroth, lo stesso di cui si servì Urnain Dentoniell per crearli. Klauroth si trova imprigionato in un livello segreto delle miniere noto solo ad Urnain. Egli, infatti, scoprì per caso la sua tana nelle profondità della montagna e capì che la forza e l'essenza magica del suo soffio infuocato sarebbero stati perfetti per creare un oggetto destinato ad essere incantato da potenti magie. Con abilità e astuzia riuscì ad ingannare Klauroth perché lo aiutasse a raggiungere il suo scopo ma, quando questi se ne accorse, si infuriò minacciando di distruggere i bracciali e Urnain stesso. Ma egli lo fece intrappolare con un potente sortilegio dagli incantatori elfici che lo assistevano, i quali posero su di lui anche un incantesimo di *costrizione arcana* che gli avrebbe impedito di volgere il suo fuoco verso i bracciali per distruggerli. A questo punto poterono completare

indisturbati la creazione dei bracciali, ma al termine dell'operazione furono tutti uccisi dalla magia evocata. Solo Urnain sopravvisse e lasciò il sotterraneo con il drago intrappolato, murandolo perché nessuno più vi avesse accesso. Sarà necessario trovare la tomba di Urnain, nella quale egli si trova imprigionato in forma di spettro come punizione per le sue terribili azioni, e convincerlo a collaborare per tentare di riparare al male fatto aiutando i PG a distruggere i bracciali.

## PRIMA PARTE: LE MINIERE PERDUTE DI KAR-ANTHOR

### La cripta segreta

I PG si trovano a Lyseltown, ai margini del sentiero che percorre la valle del Lysel, al calare del sole. Leggere loro la seguente introduzione:

La valle del Lysel, la valle distrutta. Più di 50 anni or sono le malvagie forze di Kliss Ban la invasero radendone al suolo città, villaggi, castelli e luoghi di culto. Oggi, solo cumuli di rovine sparsi ai margini del sentiero rimangono come muti testimoni di un periodo un tempo ricco e fiorente di commerci e attività. Per coloro che la attraversano, il rischio di finire nelle mani di ladri e predoni Klissendrim è molto alto. Proprio per nascondervi da essi avete stabilito un piccolo campo di fortuna al riparo di una di queste rovine, a giudicare dalla forma e dai simboli rimasti un vecchio tempio o monastero dedicato ad Alden.

Il vostro scarno bivacco consiste in poco più che qualche cumulo di fogliame secco su cui riposare, e nessun fuoco che possa attrarre attenzioni indesiderate.



A discrezione del master, far svolgere ai PG un momento di dialogo a loro piacere. Ad ogni modo, qualche ora più tardi potranno udire delle voci di persone in avvicinamento:

“Ehi, ma siamo sicuri che il posto sia proprio questo? Non si vede un maledetto accidente e per me ci potremmo anche trovare nel bel mezzo delle chiappe di tua madre...”.  
“Certo che il posto è giusto, dannato zuccone! Non ti ricordi cosa ha detto quel vecchio monaco che abbiamo torturato prima che Gwend gli tagliasse la gola? Le rovine del vecchio monastero di Kleis, ad ovest di Lyseltown lungo il sentiero dove la strada principale si biforca alle due rocce spezzate. Abbiamo passato l'incrocio poche miglia fa e che io sia dannato se vedo altri cumuli di rovine nei dintorni.”

I PG dovrebbero aver ormai capito che sarebbe meglio nascondersi, tocca al master condurre la situazione nel modo migliore. Sentendo arrivare degli estranei, i PG potrebbero nascondersi al riparo dei muri in rovina della zona centrale dell'edificio, in mezzo alla vegetazione cresciuta dentro.

Una volta al sicuro, potranno udire i dialoghi dei nuovi arrivati, i quali stanno evidentemente cercando qualcosa che giace proprio qui. Ad un certo momento si legga ai PG quanto segue:

Siete nascosti con il fiato sospeso, attenti a non produrre il più piccolo rumore. Ad un tratto, però, inaspettatamente il terreno cede sotto i vostri piedi e venite inghiottiti da una voragine nera. Siete certi che chiunque si stesse avvicinando ora sa esattamente dove vi trovate, ma ancora più di questo temete di essere precipitati in un mortale trabocchetto. Vi ritrovate invece a sbattere violentemente su quello che sembra il pavimento di una stanza. Vi sareste aspettati di vedervi crollare addosso anche il soffitto, ma nulla di tutto ciò accade.

Le voci concitate degli intrusi vi arrivano molto fioche, segno che tra voi e loro deve trovarsi una buona dose di pietra, e per il momento questa è una buona notizia.

I PG hanno accidentalmente attivato una botola segreta che conduce ai sotterranei del monastero. Si faccia riferimento alla mappa della cripta: i PG si ritroveranno nella stanza 1. Il master utilizzi la seguente tabella per gli incontri casuali nel sotterraneo:

#### 1d8 Mostro

1 **Millepiedi giganti (4)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 9, DV 1d4 pf, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer veleno (morso), TS UN, Mor 7, PX 6]. Attaccano con un morso velenoso che non provoca alcun danno, ma chiunque venga colpito deve fare un tiro salvezza contro veleno. Il fallimento significa che la vittima si sente molto male per un periodo di 10 giorni, durante i quali può solo muoversi a metà della sua normale velocità, senza combattere o intraprendere qualsiasi azione faticosa (incluso lanciare incantesimi).

2-4 **Ragno chelato gigante (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38]. Grazie alla

loro capacità di cambiare il colore a seconda dell'ambiente, riescono a sorprendere gli avversari con 1-4 su 1d6. Il loro morso velenoso è letale nel giro di 1d4 turni, a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2.

5-7 **Ratti giganti (3)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + malattia (morso), TS G1, Mor 8, PX 6]. Ogni volta che un personaggio viene morso da un ratto, c'è una probabilità del 5% che contragga un'infezione. In questo caso, se fallisce un tiro salvezza contro veleno, un morbo acuto e debilitante assale il PG nel giro di 1d6 ore e lo uccide in 1d6 giorni. Un TS riuscito indica che il PG si ammala meno gravemente per 30 giorni, durante i quali è febbricitante e incapace di muoversi o agire, ma al termine del decorso c'è solo una probabilità del 25% che la malattia risulti fatale. *Cura malattia* guarisce la vittima all'istante in entrambi i casi.

8 **Rugginofago (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 25, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d3 (codata) o vedi sotto (antenne), TS G3, Mor 7, PX 500]. Le sue antenne prensili, così come la pelle, possono corrodere il metallo. Le armature e le armi di metallo non magiche che vengono colpite (l'attacco ignora eventuali corazze ma non il modificatore di Des) o che toccano la sua pelle (quando il mostro viene attaccato) arrugginiscono all'istante, diventando del tutto inutilizzabili. Inoltre, le armi di acciaio normale non possono ferirlo. Gli oggetti magici dapprima perdono i loro bonus magici, un punto alla volta, finché non diventano oggetti normali. A questo punto, un ulteriore contatto farà arrugginire l'oggetto. Ogni “più” di bonus dà all'oggetto una probabilità del 10% di resistere al contatto senza conseguenze.

#### 1. Ingresso ai sotterranei

Rialzandovi, potete osservare che vi trovate alla base di una ripida scala di pietra ingombra di macerie e vegetazione divelta. Non vi è ancora chiaro cosa possa essere successo, ma sembra che – chissà come – una parte del pavimento si sia aperta sotto i vostri piedi, facendovi precipitare. Ora pare essersi richiusa sopra di voi.

La stanza è vuota, ad eccezione di quanto descritto. Dalla qui si accede al corridoio 2.

Se i PG proveranno a salire la scala per osservare la botola, non riusciranno a capire come si sia aperta e non troveranno alcuna leva o meccanismo per farlo.

Se, tuttavia, dovessero riuscire in qualche modo ad uscire, cadranno dritti nelle mani dei nuovi arrivati.

#### 2. Corridoio delle cantine

Il corridoio è vuoto, il pavimento coperto di polvere e ragnatele. È evidente che nessuno lo percorre da molto tempo. È in lieve pendenza e termina di fronte ad un pesante portone di legno chiuso.

### 3. Cantina

Questa è la cantina del monastero.

Il portone è chiuso dall'interno con un pesante chiavistello di ferro arrugginito. I PG potranno tentare di sfondare la porta, oppure di distruggerla o abbatterla in qualche modo. Quando saranno riusciti ad entrare, leggere loro quanto segue:

Entrate in una stanza dal soffitto alto diversi metri. Davanti a voi, tre grossi tini di fermentazione torreggiano fin quasi a toccarlo. Due di essi sono sfondati. Alla vostra destra c'è una porta chiusa.

Il tino integro contiene dell'ottimo vino rosso invecchiato di almeno 50 anni, che i PG potranno spillare dalla bocchetta. All'interno di quelli sfondati hanno trovato rifugio delle creature (vedi tabella incontri casuali).

La porta che conduce alla stanza 4 non è chiusa.

### 4. Cripta di Anderl

Questo è il laboratorio sotterraneo di Anderl Pendleton, nel quale egli si è rinchiuso ed è morto ai tempi dell'invasione Klissendrim, per proteggere la mappa delle miniere e la chiave che conduce alla camera dove sono nascosti i bracciali. Questi oggetti si trovano proprio qui.

Entrate in un'un'ampia stanza che sembra essere stata un tempo un refettorio o una mensa. Al centro vi è un lungo tavolo con panche ai lati. Ad un'estremità del tavolo, quella più vicina a voi, si trova un piccolo sgabello ma lo spettacolo più macabro vi osserva dall'estremità opposta: le orbite vuote di un teschio vi guardano, penetrando il buio, da un grande scranno. Le spoglie di un uomo vestito di una tunica azzurra e verde con un medaglione al collo giacciono ancora su di esso, quasi vi fosse appisolato. Alcuni oggetti polverosi sono posti sul tavolo accanto a lui: un candelabro, un piccolo sacchetto, un calamo con una penna e un foglio di pergamena.

Su un lato della stanza è appoggiato un grosso scaffale con alcuni libri, diverse ragnatele e uno scrigno.

Una porta si trova in fondo alla stanza, sullo stesso lato di quella dalla quale siete entrati.

Se i PG chiederanno di leggere la pergamena, il master consegnerà loro la pergamena di Anderl Pendleton (appendice 2). Il sacchetto è in realtà una **borsa dei trucchi**, modificato da Anderl per contenere, oltre alla piccola palla pelosa che si trasformerà in un animale, il poco denaro e gli averi che il sacerdote possedeva: 40mo e una **perla della saggezza**. Il medaglione (appendice 6) è la Chiave di Urmain cui si fa cenno nella pergamena. È a forma di calotta sferica, divisa in quattro settori da una croce nella quale si trova incastonata una pietra. Il retro presenta una strana concavità. Nello scrigno è contenuta la mappa che conduce alle miniere, ma è protetta da una trappola che esploderà causando 3d6 ferite nel raggio di 6m, dimezzabili con TS contro incantesimi.

La libreria nasconde un passaggio che conduce al corridoio 6 e ad un'uscita secondaria nella stanza 7. Una volta

individuata, sarà necessario un tiro per aprire porte per riuscire a smuoverla e farla girare sui cardini.

### 5. Ripostiglio

Si tratta di un piccolo stanzino chiuso dove sono riposte alcune scope, dei secchi di latta arrugginiti e arnesi da cantina.

### 6. Tunnel di uscita

Un buio corridoio prosegue per alcuni metri, dopo i quali potete osservare che le pareti di mattoni diventano roccia viva, scavata in maniera irregolare. Il passaggio continua facendo diverse curve e apparentemente procedendo in lieve salita.

### 7. Uscita secondaria del sotterraneo

Il lungo corridoio sbuca in una piccola stanza, in fondo alla quale una scala a pioli appoggiata al muro conduce ad una pesante botola di legno sul soffitto. Il portello è chiuso da una serie di chiavistelli ormai arrugginiti.

Anche per aprire questa botola sarà necessario un tiro per aprire porte a causa della ruggine, del tempo e del peso di quanto accumulatosi all'esterno nel corso degli anni.

### Prigionieri!

Non appena i PG riemergeranno dal sotterraneo (sia che escano dal passaggio della stanza 7 o che in qualche modo riescano a ripercorre quello in cui erano precipitati), cadranno dritti nelle mani dei loschi figure che avevano sentito arrivare.

Il master gestisca la situazione come meglio crede, tenendo però presente che i PG verranno sicuramente colti di sorpresa (può essere stabilito un tiro nel caso in cui facciano particolare attenzione) e che le forze dei nemici sono soverchianti. Il combattimento dovrebbe essere evitato.

Finalmente, all'ultima spinta potete sentire una folata di aria fresca penetrarvi nei polmoni, dissolvendo ad ogni respiro il sentore di muffa e stantio del sotterraneo.

Riemergete alla fresca aria notturna quando all'improvviso, dal silenzio dei cespugli circostanti, emergono diverse figure con le armi sguainate e munite di lanterne, che gradualmente dissolvono le tenebre intorno a voi: capite di essere circondati e in un rapporto di forza di uno a quattro.

Una di queste avanza nel cerchio di luce mostrando un volto butterato solcato da un sardonico sorriso: "Bene, bene, bene... ho proprio l'impressione che qualcuno possa essere giunto prima di noi a ciò che stavamo cercando, ed è anche possibile che l'abbia trovata e portata da noi. Vi consiglio caldamente di non muovervi né tentare alcuna resistenza."

Così dicendo, rivolge un cenno ad alcuni dei suoi uomini che avanzano minacciosi verso di voi.

L'uomo che ha parlato è Dernek Scarface ed è a capo di un gruppo di 20 gregari.

**Dernek Scarface** (umano ramingo del 7° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 7d8, pf 56, tpcCA0 14 (12 in

mischia, 11 a distanza), Att 1, Fer arma +2, TS R7, Mor 9, PX 440, For 16, Int 12, Sag 12, Des 18, Cos 17, Car 11]. Equipaggiamento: corazza a scaglie, spada lunga.

**Gregari** (umani guerrieri del 4° livello)(15) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 30, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma, TS G4, Mor 8, PX 80].

Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo, spada corta, arco corto con 20 frecce corte.

**Gregari** (umani ladri del 5° livello)(5) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 5, pf 20, tpcCA0 18, Att 1, Fer arma, TS L5, Mor 8, PX 350].

Equipaggiamento: armatura di cuoio borchiato, pugnale.

Se i PG non reagiranno verranno fatti prigionieri, disarmati e legati. Dernek manderà alcuni dei suoi uomini a perlustrare il sotterraneo, nel frattempo farà perquisire i personaggi spogliandoli di zaini, borse e quant'altro. È molto improbabile che i PG riescano a nascondere ciò che hanno trovato.

In ogni caso, sia che li portino con sé o che li abbiano lasciati nel sotterraneo, Dernek riuscirà a mettere le mani sulla pergamena di Ander Pendleton, sulla mappa delle miniere e sul medaglione.

“Questo è esattamente ciò che stavamo cercando. La fortuna è evidentemente dalla nostra parte ragazzi!” esclama Dernek.

“Alle prime luci dell'alba ci rimetteremo in cammino e questi qua verranno con noi: anche se potremmo tagliar loro la gola seduta stante, penso proprio che qualcuno potrà essere interessato ad interrogarli. Lord Melton potrebbe accordarci una lauta ricompensa extra se si dimostrassero utili le eventuali informazioni che gli caverà.”

Il suo ghigno alla luce riflessa delle lanterne vi mette istintivamente i brividi.

Dernek e la sua banda intendono condurre i PG catturati a Nurbang, un tempo villaggio ai margini della Foresta Oscura, che ora è uno dei molti avamposti Klissendrim stabiliti nel tentativo di controllare i traffici e far partire scorribande verso le terre vicine.

Occorrerà un'intera giornata di viaggio, durante la quale i personaggi saranno sempre tenuti sotto stretta sorveglianza a turno dai gregari di Dernek. Non riusciranno a prenderli di sorpresa per tentare di liberarsi o fuggire.

Se cercheranno di lanciare incantesimi verranno subito bloccati, bendati e imbavagliati.

Il master si senta libero di gestire eventuali incontri durante il viaggio: potrebbero per esempio imbattersi in altre bande umane o umanoidi, magari rivali, sempre al servizio di Kliss Ban (si veda la descrizione dei PnG a seguire). Di certo saranno raggiunti da qualche vedetta o corriere della roccaforte di Snowmantle, che potrà anticipare l'arrivo della compagnia.

### Banda di umani

**Capo** (nano guerriero del 5° livello)(1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 5, pf 38, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 9, PX 200].

Equipaggiamento: armatura di cuoio, scudo, ascia da battaglia, **anello della protezione +2**.

**Mercenari** (umani guerrieri del 4° livello)(2d6) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 4, pf 30, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma, TS G4, Mor 8, PX 80].

Equipaggiamento: cotta di maglia, scudo, spada corta, arco corto con 20 frecce corte.

### Banda di umanoidi

**Orco (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 25, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215].

**Orchetti (3d8)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 1, pf 6, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (arma), TS G1, Mor 8, PX 10].

### La fortezza di Nurbang

Il villaggio di Nurbang, un tempo florida comunità rurale a ridosso della Foresta Oscura, fu conquistato e distrutto dalle forze di Kliss Ban, che vi stabilirono un accampamento fortificato per dislocarvi parte delle forze destinate al controllo dei traffici nella regione compresa tra Lyseltown e il Grande Mare. Attualmente la guarnigione è comandata da Lord Pelvar Melton, fedelissimo luogotenente nonché allievo di Lord Ashadin, il più potente e influente fra i capi dell'organizzazione Klissendrim.

Melton è stato segretamente incaricato da Ashadin di ritrovare la mappa che conduce alle perdute miniere di Kar-Anthor e ai suoi tesori, in modo particolare i bracciali degli elementi (anche se non ha reso noto al suo servitore questo particolare dettaglio).

Conosce le vecchie storie sulle miniere e sulla valle del Lysel, e sa benissimo che proprio qui la Gilda dei Guardiani ha nascosto il segreto delle miniere, ancora al tempo dell'invasione Klissendrim.

Ora credono di aver localizzato il luogo dove questo è nascosto e la pattuglia che ha preso prigionieri i PG era stata mandata in perlustrazione proprio con lo scopo di trovarlo.

L'arrivo dei personaggi sarà preannunciato dagli esploratori che avranno incontrato il gruppo.

Nell'accampamento è presente una guarnigione di guardie capitanata da Horace, un omaccione alto, robusto e senza capelli, veterano delle azioni di guerra compiute dall'organizzazione nella regione.

Accoglierà il gruppo all'arrivo alla fortezza, aprendo il cancello.

Qualche campo coltivato e alcune baracche, che potete oramai vedere con una certa frequenza, vi dicono che state probabilmente arrivando a destinazione.

Giungete ad una robusta palizzata che cinge alcune costruzioni, fra le quali svetta una grossa magione con due ali laterali.

Vi fermate davanti a un enorme cancello sbarrato, presidiato dall'alto da un manipolo di arcieri e guardie armate.

“Ehi! Aprite il portone! Siamo attesi nientemeno che da Lord Melton in persona.” grida Dernek.

Il pesante cancello si apre lentamente, e un omeone di grossa corporatura e calvo come uovo si para sull'ingresso, circondato da suoi uomini e con un sorriso sardonico sul viso.

“Ma guardate... sembra che il vecchio Dernek abbia pescato all'amo qualche pesciolino, e da tutto il putiferio che ha scatenato deve trattarsi di roba grossa. Non ho mai visto Melton e tutta la sua corte così agitati. Ma che diamine hanno combinato?”

“Non sono accidenti di affari che ti riguardino Horace, facci strada e conduci poi i miei uomini a sciacquarsi il gargarozzo. Abbiamo mangiato tutta la dannata polvere tra Lyseltown e qui!”

Il master gestisca eventuali variazioni in base a cosa potrebbe essere successo durante il viaggio.

**Horace** (umano guerriero del 6° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 6d10, pf 43, tpcCA0 15 (14 in mischia), Att 1, Fer arma +1, TS G6, Mor 9, PX 320, For 13, Int 9, Sag 10, Des 10, Cos 12, Car 10].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada lunga.

Il gruppo sarà fatto entrare e i PG, assieme a Dernek e ad alcuni dei suoi, verranno condotti dentro il salone principale della magione.

Il master faccia riferimento alla pianta della fortezza (stanza 1). Ad un grande tavolo li attende Lord Pelvar Melton, un uomo dai tratti vagamente elfici, di mezza età, che li scruta intensamente. Ai suoi lati si trovano i suoi consiglieri e collaboratori.

Varcate il portone centrale del grande edificio principale all'interno della fortezza.

Tutt'intorno, guardie e mercenari armati non vi perdonano d'occhio un istante.

Il salone principale è immenso e dietro ad un grande tavolo, seduto al centro e vestito con una tunica di fine fattura, scorgete un uomo di mezza età dai tratti vagamente elfici che vi osserva con sguardo enigmatico. Alla sua sinistra una piccola figura, che in piedi non risulta alta nemmeno quanto lui seduto, si china di tanto in tanto a sussurrargli qualche parola con fare mellifluo.

Alla sua destra si trova invece una figura alta e incappucciata di cui non si scorge il viso in penombra, ma che vi mette istantaneamente i brividi. Qualunque cosa vi aspetti, non sarà piacevole.

Le figure ai lati del Lord sono Korhon Dester, assistente personale e consigliere, e Norven D'shaar, un elfo drow esperto nelle arti magiche dell'illusionismo.

**Lord Pelvar Melton** (mezzelfo guerriero del 10° livello/mago dell'8° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 9d10/2+2/2+8d4/2, pf 60, tpcCA0 12 (10 a distanza),

Att 1, Fer arma o incantesimo, TS G10, Mor 10, PX 1.700, For 11, Int 17, Sag 12, Des 16, Cos 10, Car 16].

Incantesimi dei maghi (3/3/2/2): a discrezione del master.

Equipaggiamento: **corazza di piastre +2, bastone +2, accetta, elmo del teletrasporto.**

**Korhon Dester** (halfling guerriero dell'8° livello/ladro del 6° livello) [All CN, Mov 27 m (9 m), CA 0, DV 8d10/2+6d6/2, pf 48, tpcCA0 14 (11 a distanza), Att 1, Fer arma, TS G8, Mor 8, PX 790, For 10, Int 12, Sag 9, Des 18, Cos 12, Car 11].

Equipaggiamento: **armatura di cuoio borchiato +3, spada corta, pugnale +2, amuleto del controllo delle creature fatate** (funziona come un anello del controllo delle persone, ma soltanto su folletti, spiritelli, driadi, ninfe, satiri e simili).

**Norven D'shaar** (drow illusionista dell'8° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8d4, pf 46, tpcCA0 18 (13 in mischia, 13 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS I8, Mor 9, PX 1.060, For 18, Int 17, Sag 12, Des 10, Cos 18, Car 13].

Equipaggiamento: armatura drow (CA 3), **pugnale +2, +3 contro gli elfi.**

Incantesimi degli illusionisti (3/3/2/1): a discrezione del master.

#### Nota per il master

Viene di seguito fornita una traccia degli eventi che il master dovrebbe seguire sviluppandoli nel modo più opportuno.

Le caratteristiche di Melton e dei suoi consiglieri sono fornite a titolo di riferimento, uno scontro diretto con essi dovrebbe essere assolutamente evitato.

La piccola figura si fa avanti: “Siete al cospetto di Lord Pelvar Melton, signore della fortezza di Nurbang. Rispondete a quanto vi sarà chiesto e avrete clemenza, ma provate a fare i furbi e le conseguenze saranno terribili!”, declama con voce solenne.

Rivolgendosi poi a Dernek: “L'esito della tua missione sembra essere stato proficuo... Avanti, riferisci al tuo signore quanto avete scoperto e spiegate come mai avete condotto qui questi miserabili.”

Dernek spiegherà come nei pressi delle rovine del vecchio monastero abbiano udito rumori di tonfi e abbiano perlustrato senza trovare apparente traccia di altre persone. Alcune ore più tardi, però, attirati da alcuni fruscii provenienti dal terreno nei pressi delle rovine, hanno potuto sorprendere i PG emergere da quello che sembrava proprio il sotterraneo che stavano cercando.

Mostrerà e consegnerà a Lord Melton quanto trovato addosso ai PG (pergamena di Ander, mappa delle miniere e medaglione).

Dopo una breve consultazione con il suo assistente, il Lord disporrà che vengano condotti nelle segrete e che il loro equipaggiamento sia requisito in attesa di poterlo esaminare più a fondo (con palese frustrazione di Dernek e dei suoi uomini, che contavano di poterselo spartire). Infine scambierà un'occhiata d'intesa con Norven D'Shaar e, con



un ghigno sardonico, annuncerà che più tardi sarà questi ad occuparsi dell'interrogatorio dei PG.

### Piani di fuga

I PG si ritroveranno in cella incatenati alla parete (stanza 19 sulla mappa del seminterrato della fortezza di Nurbang). Ogni tentativo di liberarsi sarà vano: i ceppi sono di robusto acciaio e non potranno essere piegati. Dopo circa un'ora, udiranno un rumore provenire dal fondo della stanza e vedranno una piccola sezione di parete aprirsi come una porta, e una piccola figura scura nella penombra uscirne.

Uno scricchiolio nel silenzio e nel buio della cella attira la vostra attenzione.

Potete osservare nella penombra della stanza una sezione della parete di fondo che sembra muoversi. Da dietro di essa, una figura piccola e scura entra nella vostra cella. "Presto, non abbiamo molto tempo! Ci sono cose che dovete sapere e decisioni da prendere. Fate un cenno di assenso con la testa se mi capite."

Nonostante sia poco più che un sussurro, siete assolutamente certi che la figura davanti a voi è proprio Korhon Dester.

Se i PG lo ascolteranno (non avranno molte alternative), spiegherà loro di essere in realtà un infiltrato nell'organizzazione per conto della Gilda dei Guardiani e di essere riuscito a guadagnarsi la fiducia di Lord Melton, in quanto luogotenente del potente Lord Ashadin.

"Come forse avrete capito non sono quello che Melton crede, ho dovuto fare le mie per guadagnarmi la sua fiducia e potermi porre al suo servizio. Egli è il braccio destro di lord Ashadin, uno dei supremi capi fra i Klissendrim. È corsa voce che questi sia alla ricerca di un potente artefatto magico e che abbia incaricato proprio Melton di ritrovarlo. Dopo più di un anno di ricerche sono ora più che mai vicini al loro obiettivo e questo, purtroppo e malgrado, grazie a voi. Il mio compito in segreto è di impedire che ciò si verifichi e ora esiste solo una possibilità per riuscirci... ma ho bisogno del vostro aiuto.

Di nuovo i PG non avranno molte alternative, la prospettiva è quella di essere torturati e uccisi una volta che Melton si sarà reso conto che non ne potrà cavare molte altre informazioni.

"Non appena ho saputo dell'arrivo di Dernek con voi al seguito, ho predisposto un piano per la vostra fuga. Non vi trovate in questa cella per caso, il passaggio segreto alle mie spalle conduce sia all'altra ala della fortezza che ad un'uscita nel folto del bosco, e nessuno ne è a conoscenza. È così che ho potuto muovermi indisturbato, spiare Melton e fare rapporti costanti ai miei capi.

Il vostro equipaggiamento si trova nell'altra ala, è sorvegliato ma posso creare un diversivo di qualche tipo. Dovrete però muovervi velocemente e poi imboccare il passaggio per uscire.

Per quanto riguarda gli oggetti che avete ritrovato, lasciate fare a me, non mi sarà difficile far incolpare Dernek di averli trafugati e mandare mezza guarnigione a dargli la caccia. Nel frattempo voi potrete essere già lontani.

Se mi aiuterete non solo ad impedire che li trovino ma ad arrivarvi per primi e magari scoprire un modo per distruggerli, sarete grandemente ricompensati. Del resto l'alternativa che avete non è molto piacevole... Norven D'shaar è un potente illusionista e dicono che sia capace di condurre i malcapitati che gli si parano davanti sino alla follia."

Quello che in realtà Korhon non sta dicendo ai PG, è che lui è sì incaricato di ostacolare i piani di Lord Ashadin, ma non per conto dei Guardiani bensì da parte di un'altra figura di prim'ordine fra i Klissendrim: Tenokar, signore di Jeron.

Egli è infatti, insieme ad Ashadin, al vertice dell'organizzazione ma nutre un profondo odio per quest'ultimo, molto più influente e potente di lui. Per questo ha una rete di spie che tiene costantemente d'occhio il rivale e i suoi uomini di fiducia, come Melton. Non appena venuto a conoscenza di cosa stesse cercando Ashadin, si è deciso ad impossessarsene per primo.

Il master dovrà a questo punto condurre la trattativa fino a portare i PG ad accettare la proposta di Korhon di aiutarlo.

Potrà fare leva sulla loro ambizione, sul senso del dovere, su quello di colpa o sull'avidità (devono pur sempre addentrarsi in una miniera abbandonata).

Se accetteranno, l'halfing li libererà e darà loro le indicazioni per raggiungere la stanza con l'equipaggiamento dei PG e poi, una volta fuggiti verso l'uscita, per proseguire nel bosco fino ad un determinato punto in cui si incontreranno con una persona di fiducia di Korhon, che consegnerà loro gli oggetti necessari a ritrovare le miniere e i bracciali.

Una volta liberi e in azione, i PG avranno una probabilità del 10% in ogni turno di incontrare un gruppo errante di guardie della fortezza.

**Guardie** (umani guerrieri del 5° livello)(1d4) [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5, pf 35, tpcCA0 16, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 8, PX 200].

Equipaggiamento: corazza di piastre, spada corta, arco lungo con 20 frecce lunghe.

Se lo scontro con le guardie durerà più di 5 round, c'è una probabilità del 25% che siano richiamate altre 1d4 guardie e del 25% che sia Horace a capitanarle.

Ad un certo punto i PG potranno udire (sia che siano stati sorpresi dalle guardie o meno) provenire dall'esterno urla, rumori di spade e galoppo di cavalli. È il diversivo creato da Korhon per trafugare gli oggetti e far cadere la colpa su Dernek, il quale riuscirà però a farsi strada combattendo e a fuggire attirando una parte della guarnigione.

Se i PG staranno combattendo una parte delle guardie sarà richiamata all'esterno e, se Horace è presente, andrà con loro.

## La fortezza

Di seguito la descrizione delle stanze della fortezza.

Si noti che per la maggior parte delle camere viene data una descrizione sommaria. Solo quelle nelle quali i PG dovrebbero muoversi e svolgere l'azione vengono dettagliate. A discrezione del master, approfondire o variare le descrizioni se necessario.

### 1. Salone principale

Si tratta di un salone grande quanto tutta la pianta dell'edificio principale. Un grande ballatoio con due scale che discendono ai lati destro e sinistro della stanza conduce ad un piano superiore. Due portoni al centro delle pareti laterali, posti in prossimità della base delle due scalinate, conducono ad altrettante ali della fortezza.

Al centro della stanza si trova il lungo tavolo di legno dietro il quale Melton accoglierà i PG.

### 2. Corridoio ala sinistra

Il corridoio è vuoto e sei porte si aprono su di esso. Nell'ala sinistra si trovano le cucine e i magazzini degli alimenti. In fondo al corridoio ci sono le scale che scendono al seminterrato.

### 3. Lavanderia

In questa stanza ci sono dei grossi lavabi pieni di stoviglie e pentole da pulire.

### 4. Cucina

Questa è la cucina della fortezza. Servi e garzoni corrono su e giù intorno a tavoli e focolari.

### 5. Forno del pane

In questa stanza c'è il forno per la panificazione.

### 6. - 8. Magazzini

Queste stanze contengono sacchi di farina, cereali e vari tipi di scorte alimentari provenienti dai campi intorno alla fortezza.

### 9. Corridoio ala destra

Il corridoio è vuoto e cinque porte si aprono su di esso. Nell'ala destra si trovano i dormitori delle guardie e la camera di Horace. In fondo al passaggio ci sono le scale che scendono al seminterrato.

### 10. - 12. Dormitori delle guardie

In queste stanze dormono le guardie della fortezza. Sono arredate con letti a castello e degli sgabelli.

### 13. Armeria

Questa grande stanza è l'armeria della guarnigione.

### 14. Camera di Horace

Questa è la camera di Horace. È arredata con un letto, un comodino e un piccolo tavolo accanto alla parete.

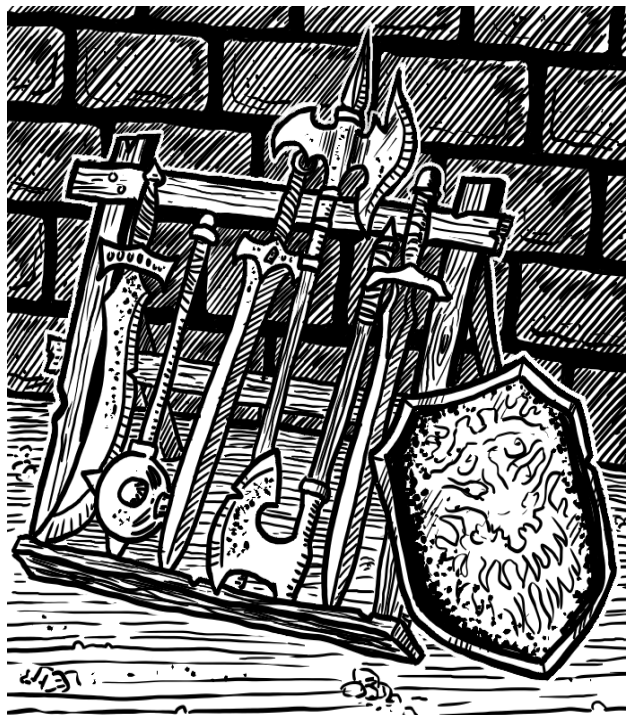
### 15. Deposito

Queste stanze sono adibite a deposito degli equipaggiamenti delle guardie.

## 16. Equipaggiamento dei PG

In questa stanza adiacente al deposito è stato portato l'equipaggiamento dei PG. Sarà qui che dovranno venire per recuperarlo. Troveranno quasi tutti i loro effetti personali, ma ad ognuno di loro mancherà qualcosa.

Il master faccia scegliere a ognuno dei giocatori sei oggetti tra quelli presenti nel loro equipaggiamento. Dopo averli numerati, ognuno di loro dovrà effettuare lanciare per due volte 1d6 per determinare quali oggetti saranno stati persi.



## 17. Corridoio del seminterrato ala sinistra

Su questo corridoio si affacciano una serie di stanze che vengono usate come celle. Il corridoio è vuoto.

## 18. - 26. Celle

Ad eccezione della cella 19, nella quale si ritroveranno i PG, tutte le altre sono vuote. Alcune di esse sono aperte, mentre altre sbarrate. La cella dei personaggi ha un passaggio segreto che porta al corridoio 34.

## 27. Corridoio del seminterrato ala destra

Il corridoio è vuoto.

## 28. - 30. Magazzini

Un mucchio di oggetti e cianfrusaglie si trova accatastato alla rinfusa. Nella stanza 29 c'è un passaggio segreto verso il corridoio 34.

## 31. - 32. Celle

Anche queste stanze sono adibite a celle. Le porte sono aperte.

## 33. Cantina

Questa stanza è la cantina e contiene botti di vino.

### 34. Corridoio segreto di uscita

Questo stretto corridoio irregolare è il passaggio segreto che collega le stanze 19 e 29, e conduce inoltre verso un'uscita nel bosco poco lontano dalla fortezza.

È questa la via di fuga predisposta da Korhon per far evadere i PG. L'uscita del corridoio è in una piccola grotta, celata da una cascatella formata da un torrente che scorre nel bosco.

### La Foresta Oscura

Quando i PG finalmente usciranno, troveranno ad attenderli in una piccola radura antistante un ragazzino: è uno dei giovani garzoni delle cucine ed è un fedele collaboratore e informatore di Korhon. È stato incaricato di consegnar loro gli oggetti trovati nella cripta.

Uscite finalmente respirando a pieni polmoni la fresca aria del bosco. Vi sembra di non esservi mai sentiti così liberi. Entrando con circospezione nella radura antistante la grotta, potete scorgere la piccola figura di un giovane ragazzino che sembra essere in attesa di qualcuno.

“Voi dovete essere le persone che sto aspettando, siete i prigionieri della fortezza,” esordisce con una vocina tenorile.

“Ho qui con me un sacchetto da consegnarvi, assieme ad un messaggio del mio signore Korhon. Dice che dovete dirigerli verso est attraverso i boschi, fino a giungere dove la foresta incontra i monti e il deserto. Dice anche che lì dovrete trovare il Solitario dei monti, lui saprà aiutarvi nella vostra missione. Fate attenzione alle creature del bosco, non tutte sono amichevoli.”

Così dicendo, vi consegna il sacchetto e scompare.

A questo punto i PG avranno un'idea abbastanza precisa di dove dirigersi. Se osserveranno la mappa e leggeranno con attenzione le annotazioni di Ander Pendleton potranno capire (il master faccia eventualmente eseguire una prova di Intelligenza ai PG più portati) che la mappa si riferisce proprio al punto d'incontro tra montagne, foresta e deserto. Lì, da qualche parte, si trova l'ingresso delle miniere.

Il Solitario dei monti è un vecchio nano eremita, che vive proprio ai margini della foresta alle pendici dei monti. Potrà fornire ai PG un importante aiuto nel decifrare alcune indicazioni nascoste nella mappa, se questi lo tratteranno amichevolmente e spiegheranno cosa stanno facendo.

Una cosa di cui i PG non saranno consapevoli, però, è che da questo momento ogni loro mossa sarà costantemente spiata e seguita da Wix, un folletto della foresta che Korhon controlla grazie al suo amuleto del controllo delle creature fatate. Seguirà i PG sfruttando la sua invisibilità e aspetterà l'occasione buona per entrare in azione, secondo gli ordini di Korhon. Se i PG dichiareranno di guardarsi le spalle, il master faccia finta di far eseguire loro una prova di Intelligenza: sarà sempre destinata a fallire e non potranno accorgersi di essere seguiti.

Korhon, in effetti, da astuto manipolatore qual è, ha architettato un piano molto contorto: egli ha convinto Lord Melton che far evadere i PG facendo loro credere di essere in realtà un agente di fazione opposta fosse il modo migliore per farsi condurre direttamente alle miniere e ai loro tesori. Inoltre, facendo cadere su Dernek la colpa della sparizione

della mappa, avrebbero anche ottenuto il vantaggio di eliminare uno scomodo testimone.

La sua creatura entrerà in azione al momento buono per rubare ciò che i PG riusciranno a trovare. Melton, grazie ad una potente **pergamena del teletrasporto di massa** (funziona come l'omonimo incantesimo, ma su un numero multiplo di bersagli) teletrasporterà sé stesso, Korhon e una pattuglia di soldati comandati da Yorel nel luogo dove si trova il folletto (ed eventualmente i PG). Saranno tutti convinti di agire per conto di Lord Melton e all'oscuro del triplo gioco e del complesso piano architettato da Korhon.

Il reale obiettivo dell'halfing è di appropriarsi dei bracciali per conto del suo vero padrone.

Viene di seguito fornita per il master una traccia per gestire l'attraversamento della foresta e gli eventuali incontri che i PG potranno fare.

La foresta è popolata da folletti, satiri e driadi, creature fatate che non vedono di buon occhio gli stranieri nel loro bosco e soprattutto odiano profondamente i Klissendrim e i loro uomini, perché abbattano indiscriminatamente gli alberi e appiccano incendi. I PG dovranno fare attenzione a qualificarsi come non appartenenti all'organizzazione (o addirittura suoi nemici).

I satiri saranno i più agguerriti. Sebbene non siano malvagi, tratteranno i PG con molta diffidenza se non aperto astio. Cercheranno di incantarli per rubare i loro averi.

I folletti, creature normalmente invisibili, si diventeranno a giocare tiri birboni e scherzi pesanti agli intrusi.

Le driadi, infine, saranno le creature forse più amichevoli, soprattutto se il gruppo comprende degli elfi, ma potrebbero tentare però di ammaliare qualcuno degli altri PG, specie se giovani e avvenenti.

**Satiri (2d4)** [All N, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 5, pf 25, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (corni) o arma, TS G5, Mor 7, PX 350].

Equipaggiamento: arco corto con 20 frecce corte, **spada corta +1** o **pugnale +1**.

In ogni banda di satiri ce n'è almeno uno che ha un flauto di pan magico, usabile solo da un membro della sua razza. Il flauto può provocare *charme su persone, sonno* o *paura arcana* a tutte le

creature entro 18 m che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi. Se il suo tiro salvezza a successo, un individuo non può più essere affetto dallo stesso flauto per un giorno intero. I satiri possono nascondersi al 90% in mezzo al fogliame e i loro sensi molto acuti dimezzano la probabilità di sorprenderli (solo 1 su 1d6).

**Driadi (1d4)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (pugnale) o *charme*, TS G4, Mor 6, PX 29].

Lo spirito di una driade è legato a un particolare albero, e se questo viene ucciso anche la driade muore. Le driadi possono fondersi fisicamente con i loro alberi, scomparendo al loro interno. Una driade non può allontanarsi più di un centinaio di metri dal suo albero, e morirà entro dieci minuti se ciò dovesse accadere per un qualsiasi motivo. Il soggetto dello *charme* innato di una driade dovrà superare un tiro

salvezza contro incantesimi, o si vedrà costretto a toccare l'albero della driade e scomparire al suo interno. Chi scomparire in questo modo non fa più ritorno.

**Folletti (5d4)** [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 3, DV 1, pf 6, tpcCA0 19 (15 con l'arco), Att 1, Fer 1d4 (pugnale) o vedi sotto (freccia), TS E1, Mor 7, PX 16]. Equipaggiamento: arco con frecce speciali (Fer 1d4+1), soporifere (TS contro veleno o la vittima cade addormentata per 1d6 ore) e oblianti (TS contro incantesimi o la vittima perde la memoria).

I folletti sono naturalmente invisibili e possono agire liberamente e attaccare senza divenire visibili, ma possono scegliere di farsi vedere quando vogliono. Grazie a questo vantaggio, sorprenderanno sempre gli avversari. Un nemico non può attaccare un folletto durante il primo round di combattimento; potrà farlo dal secondo round in poi, sfruttando gli altri sensi per avere un'idea approssimativa di dove si trova l'avversario (gli attacchi sferrati contro un folletto invisibile hanno una penalità di -4 al tiro per colpire).

Durante l'attraversamento della foresta, il master dovrebbe far imbattere il gruppo in almeno uno o due tipi di diverse creature. In ogni caso, il loro cammino porterà i PG alle pendici della montagna e qui avverrà l'incontro con il Solitario. Di seguito alcuni possibili modi in cui potrebbe avere luogo:

- durante uno degli abboccamenti con le creature della foresta, quando i PG saranno prossimi alle pendici dei monti;
- i PG potranno giungere alla sua capanna per caso o dopo essere fuggiti dalle creature fatate;
- i PG potrebbero cadere in una delle trappole per lepri posizionate dal nano, che sarà a poca distanza.

**Garth il Solitario** (nano guerriero del 7° livello) [All NB, Mov 18 m (6 m), CA 5, DV 7d10+7, pf 48, tpcCA0 14 (11 in mischia), Att 1, Fer arma, TS G7, Mor 9, PX 440, For 18, Int 11, Sag 9, Des 9, Cos 15, Car 6]. Equipaggiamento: cotta di maglia, accetta, mezzalancia, pugnale.

Garth sarà inizialmente diffidente, ma non aggressivo nei confronti dei PG. Cercherà di studiarli per capire chi sono e che intenzioni hanno. Se i personaggi saranno gentili con lui e spiegheranno che sono stati incaricati di una missione per contrastare i piani dei Klissendrim, il nano sarà disponibile verso di loro, li inviterà a casa propria per discutere meglio della situazione e dividere con loro il cibo.

I PG potrebbero decidere di non rivelare l'obiettivo della loro ricerca o di tacerne una parte, ma se vorranno l'aiuto di Garth dovranno mostrargli la pergamena e la mappa di Ander. Quando lo faranno, il master legga ai PG il testo seguente

“Le perdute miniere...”, sospira Garth. “La memoria di quei tempi è ormai quasi svanita dai regni degli uomini, ma il mio popolo non ha mai dimenticato e nutre sempre, in fondo, la segreta speranza di potervi un giorno fare ritorno.

Ma questa triste storia insegna una volta di più che magia e sete di potere e ricchezze sono stati e saranno sempre desideri funesti e distruttivi. Perché uno come me dovrebbe vivere isolato dal mondo e proprio in questi luoghi? Forse per proteggere il segreto di un luogo perduto e impedire che le follie che ne furono causa vengano risvegliate. Mio nonno conobbe quei luoghi e quei bui periodi. Era uno dei più coraggiosi generali al servizio della casa reale. Le ultime parole che mio padre raccolse da lui morente furono: «Sigillate per sempre questo luogo e non tornatevi mai più!»

Il suo sguardo sembra perdersi lontano, assorto in remoti pensieri... per qualche interminabile attimo rimane in silenzio.

“Dovrei fermavi, dissuadervi... anche combattervi, per impedirvi di fare ancora un passo in quella direzione. Soprattutto considerando ciò che mi avete mostrato. Ma se quello che dite risponde al vero e Kliss Ban conosce ora l'ubicazione del luogo, siamo tutti in grande pericolo!”

Garth è molto combattuto, ha passato la sua vita in questi boschi con l'intento di impedire a chiunque di mettersi in cerca delle miniere, la cui ubicazione precisa perfino lui ignorava. Ma se i PG troveranno i giusti argomenti e metodi, si offrirà di aiutarli guidandoli nella salita verso la montagna. Spiegherà loro, inoltre, il significato delle annotazioni di Ander sulla mappa: Sundathor è per i nani la divinità custode dei tesori della montagna. In qualche modo, questo li aiuterà quando si troveranno davanti all'ingresso delle miniere (come spiegato nell'appendice 3).

Nerunth è invece la divinità del sole e questo significa che i raggi del sole all'alba passando dall'apertura circolare del monte monocolo indicheranno la posizione dell'accesso alle miniere sui monti.

### Ascesa dei monti

Garth offrirà ospitalità ai PG per la notte e proporrà loro di farsi trovare pronti all'alba per partire alla volta dei monti. Conosce i sentieri della montagna e anche i molti pericoli in agguato.

Le prime luci dell'alba vi trovano già in piedi ed equipaggiati per affrontare il duro percorso di salita verso i picchi delle montagne.

Attendete con trepidazione che il sorgere del sole vi mostri la via. Stagliata all'orizzonte, ancora in penombra, la sagoma inconfondibile del monte monocolo vi guarda come fosse l'orbita vuota di un gigante. A poco a poco il sole si alza nel cielo, e potete osservare rapiti il meraviglioso fenomeno dei raggi che lo attraversano e si proiettano sul fianco delle vette antistanti.

“Bontà degli dei!”, esclama Garth. “Non lo avrei mai creduto possibile... Quello è il Picco della Viverma, una delle cime più insidiose e ardue. Conosco i sentieri che vi si inerpicano, ma fino ad un certo punto. Non ci aspetta una passeggiata, perciò incamminiamoci”.

Così dicendo, avanza con passo quasi fin troppo svelto.

Naturalmente la salita dei monti sarà un percorso tutt'altro che facile. Dovranno passare per sentieri stretti e a

strapiombo, quando non effettuare vere e proprie arrampicate. Inoltre potranno incontrare animali e creature di vario tipo, che abitano i monti e raramente vedono i propri territori invasi da estranei. Il master dovrebbe gestire il percorso di salita mantenendo sempre un po' di tensione nel gruppo, valutando con attenzione in che modo i PG affronteranno le difficoltà del percorso e stabilendo all'occorrenza le situazioni in cui effettuare delle prove appropriate per determinare la riuscita o meno delle azioni. Dopotutto, risalire sentieri impervi di montagna rappresenta sempre un rischio. Il master usi le tabelle di seguito per determinare gli incontri e le difficoltà di percorso.

**Tabella degli incontri**

1d20	Creatura
1-5	<b>Felini, puma (2)</b> [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 3+2, pf 20, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), TS G2, Mor 8, PX 65].
6-8	<b>Orso delle caverne (1)</b> [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 7, pf 30, tpcCA0 13, Att 3, Fer 2d4/2d4 (artigli), 2d6 (morso), TS G4, Mor 9, PX 440]. Se entrambi gli artigli colpiscono lo stesso bersaglio, l'orso stritola la sua preda, infliggendo 2d8 ferite aggiuntive.
9-12	<b>Lupi neri (3d4)</b> [All NM, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 4+1, pf 15, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G2, Mor 8, PX 140].
13-14	<b>Pantere distortenti (1d4)</b> [All NM, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 6, pf 36, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (tentacoli), TS G6, Mor 8, PX 570]. Gli avversari subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire per via della capacità magica del mostro di apparire a circa un metro di distanza dal punto in cui si trova veramente. Questa abilità fa ottenere alle pantere distortenti anche un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza.
15-20	Nessuna.

**Tabella delle difficoltà**

1d20	Difficoltà	Prova	Effetto
1-3	Sentiero stretto a picco	Des	Il sentiero consente il passaggio di una persona alla volta ed è a picco su uno strapiombo. Lunghezza 4d10 m. Ogni 10 m i PG dovranno effettuare una prova di Destrezza o scivolare e cadere per 1d4 m, subendo 1d8 danni. Se la prova fallisce per 4 punti o meno, le vittime riusciranno ad aggrapparsi al bordo. Se i personaggi saranno assicurati tra loro con una corda o simile, lo scivolone non comporterà conseguenze se almeno il 50% dei PG avrà superato la prova.

4-8	Smottamento	Des	Il terreno cede improvvisamente sotto i piedi dei PG. Quelli che non supereranno una prova di Destrezza scivoleranno lungo un pendio roccioso per 3d10 m, subendo 1d4 danni ogni 10 m di scivolata.
9-12	Frana	Cos	Un rombo improvviso annuncia l'arrivo di una massa di terra e sassi che stanno franando sui PG. Riusciranno ad evitarla ma saranno colpiti da una parte dei detriti. Dovranno effettuare una prova di Costituzione o subire 2d6 danni.
13-14	Parete scalare	da For	Il sentiero si ferma davanti ad una parete alta 4d10 m, per poi proseguire sulla cima. La parete non è verticale ma ha una pendenza del 500% (circa 80°). Ogni 10 m i PG dovranno effettuare una prova di Forza per evitare di perdere la presa, scivolando all'indietro di 10 m e subendo 1d6 danni. Se saranno assicurati tra loro con una corda o simile, la perdita di presa non comporterà conseguenze se almeno il 50% dei PG avrà superato la prova.
15-20	Nessuna	-	-

### Entrata delle miniere

Il gruppo arriverà finalmente, dopo molta fatica, in un'ampia distesa davanti ad una maestosa parete di roccia scura. Qui si trova l'ingresso delle miniere, sbarrato da un enorme lastrone di roccia incastonato nella parete. Su di esso sono incise delle rune. Per entrare i PG dovranno risolvere l'enigma della pietra runica (si vedano le appendici 3 e 4).

Giungete finalmente ad un'ampia terrazza circondata da imponenti pareti rocciose. Solo un lato libero sul fianco della montagna fa spaziare lo sguardo sulla valle sottostante, dipinta dal verde della foresta. Le maestose pareti grigie sembrano guardarvi come silenziosi giganti in attesa del vostro prossimo passo. Un largo sentiero conduce ad una di queste, fermandosi davanti ad un'immensa lastra chiaramente lavorata da martello e scalpello, sulla quale sono incisi una serie di simboli strani.

“Ci siamo!”, esclama Garth, “queste sono rune dei nani, l’antica lingua del mio popolo.”

Se qualcuno esaminerà la pietra runica potrà notare che ogni simbolo sembra iscritto all’interno di una pietra quadrata. Alla pressione di un qualsiasi simbolo, la pietra rientrerà all’interno della propria sede ritornando alla posizione originaria dopo circa una decina di secondi. Si tratta, infatti, di un meccanismo a combinazione consegnato per scattare alla pressione della giusta sequenza di simboli.

La presenza di Garth a questo punto sarà fondamentale per riuscire ad entrare e il master dovrebbe garantire che possa riuscire ad accompagnare i PG indenne fin qui, ma senza poi far giungere la soluzione subito direttamente da lui. Sarà, infatti, più divertente per il gruppo doversi scervellare sull’enigma e suggerire la possibile connessione fra il nome di Sundathor e le rune. Garth, a quel punto, con la sua conoscenza potrà traslitterare il nome del dio in rune, fornendo così ai PG la chiave.

Il master consegnerà ai PG l’immagine della pietra runica e il nome della divinità solamente quando il nano lo scriverà. Quando avranno inserito la giusta sequenza, leggere loro quanto segue:

Alla pressione dell’ultima runa, potete udire chiaramente un suono di meccanismi ed ingranaggi in movimento. L’enorme lastrone di pietra davanti a voi si solleva con movimento lento ma inesorabile. Pian piano la luce del giorno si fa strada nelle tenebre secolari e ciò che vedete vi lascia stupefatti: un’immensa sala, della quale è impossibile scorgere il soffitto, si apre davanti a voi. Due ordini di imponenti colonne a pianta quadrata formano una grande navata centrale. L’ambiente mostra i chiari segni di una battaglia avvenuta secoli or sono. Dappertutto sul pavimento e appoggiati alle colonne si trovano sparsi i resti mummificati di nani in armi e armatura, e di altre orrende e informi creature.

L’interno delle miniere è ovviamente un ambiente immerso nella più completa oscurità. Solamente l’ingresso si troverà illuminato dalla luce del giorno, fino a che il gruppo non sarà entrato. Dopo circa 1 turno, l’enorme lastrone si richiuderà. Il master dovrà d’ora in poi fare molta attenzione all’aspetto luce e visibilità. Sarà infatti molto facile che il gruppo possa essere sorpreso da creature in agguato nel buio o non si accorga di un pericolo che all’ultimo momento. Questo permetterà di creare ulteriore suspense e tenere i PG sempre in tensione.

Sui muri saranno sempre presenti delle torce che il gruppo potrà utilizzare, ma per ogni tre torce che saranno accese c’è una probabilità del 20% che la quarta emetta un gas in grado di provocare sonnolenza nel raggio di 1 m dal portatore entro 2 round e per la durata di 1d4 round. Le vittime non subiranno danni, salvo eventualmente da caduta se in piedi, ma vi saranno tutti gli svantaggi del caso in situazioni critiche o di scontri.

Questo effetto è dovuto allo sterco di alcuni particolari insetti che abitano le miniere. Un’altra alternativa è senz’altro l’illuminazione magica: incantesimi come *luce* e

*luce persistente* funzioneranno normalmente, così come analoghi effetti di oggetti magici.

Le creature dotate di infravisione potranno vedere entro il loro raggio di visibilità e non subire penalità in combattimento per questo.

Di tanto in tanto potrà capitare un incontro casuale con mostri erranti. Per ogni livello vengono specificate la probabilità di incontro, con quale frequenza effettuare la verifica e come determinare quali siano i mostri.

### Livello 1 – Ingresso delle miniere

Si faccia riferimento alla mappa del livello 1 delle miniere per la descrizione delle stanze. I PG entreranno nel grande salone (area 1) dal portone. Probabilità di mostri erranti: 20% ogni 3 turni. A discrezione del master o lanciando 1d4:

#### 1d4 Mostro errante

1-2 **Protoplasma nero (1)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 10, pf 50, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G5, Mor 12, PX 3.100]. È capace di muoversi non solo sui pavimenti, ma anche sui muri e sui soffitti, e può comprimersi per passare attraverso fessure molto strette. Può digerire sia il metallo che il legno. Viene danneggiato solamente dal fuoco. Se viene attaccato con armi taglienti, si divide in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 1d8 ferite.

3-4 **Nani zombi (1d6)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 6, pf 30, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 (pugno), TS G2, Mor 12, PX 770]. Possono essere feriti dalle armi normali, ma sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l’iniziativa. Sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all’acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

### 1. Sala grande

Si tratta di un enorme salone, la cui volta è sorretta da due ordini di tre massicce colonne a entrambi i lati. Nel silenzio si può udire uno scroscio d’acqua, si tratta della sorgente che alimenta le miniere, descritta al n. 2.

Il fondo della sala, dopo la grande navata, si restringe ad imbuto verso il corridoio 3. Ai lati destro e sinistro, poco prima del restringimento, due piccoli corridoi conducono rispettivamente alle stanze 5 e 10.

Le particolari condizioni di umidità e temperatura hanno conservato i resti dei caduti in battaglia, mummificandoli.

### 2. Sorgente

Una cascata d’acqua fuoriesce da un pertugio in alto nella roccia, ricadendo in una grande vasca.

È la sorgente interna che alimenta di acqua le miniere e dalla vasca di raccolta precipita poi nel grande salone centrale al livello 2.

### 3. Corridoio principale

Questo ampio corridoio conduce alle gallerie principali 4 e 8, che portano ai vari livelli. I due corridoi più piccoli che si diramano al centro conducono alle stanze 5 e 11. Il corridoio è vuoto.

### 4. Corridoio di sinistra

Questo corridoio largo 4 m conduce, facendo un ampio giro e proseguendo in discesa fino alla rampa 4A, al livello 2 (la città sotterranea). Dopo la prima curva, sul lato destro si apre un corridoio più piccolo che porta alla stanza 7.

Alla fine del corridoio, poco prima della rampa, un ampio portone a due battenti conduce alla stanza 6. Il portone è chiuso e bloccato dalla ruggine. Per aprirlo è necessario riuscire in un tiro per aprire porte con una penalità di -3, sia dall'interno che dall'esterno.

### 5. Atrio delle guardie lato sinistro

Questa grande stanza era l'atrio del posto di guardia della guarnigione che sorvegliava il lato sinistro delle miniere e il tunnel che conduce alla città sotterranea.

Per terra un sacco di arredi rovesciati, tavoli e cianfrusaglie giacciono sul pavimento assieme a cadaveri di varie creature e soldati nani. Evidentemente le barricate erette nell'ultima eroica resistenza della guarnigione a difesa delle miniere

### 6. Armeria

Questa stanza era il deposito delle armi. Sulle rastrelliere alle pareti sono ancora visibili asce, picche, elmi e cotte di maglia, per lo più arrugginite e in pessimo stato.

### 7. Refettorio e dormitori

Diverse file di tavoli su un lato e alcuni pagliericci appoggiati al muro indicano che questo era probabilmente il luogo dove dormivano e mangiavano le guardie.

### 8. Corridoio di destra

Questo corridoio largo 4 m conduce alla grande caverna 12. Verso la fine del passaggio, se ne dirama uno più piccolo che conduce alla stanza 9.

### 9. Anticamera delle guardie

In questa grande stanza potete osservare con orrore resti di creature goblinoidi, sparsi dappertutto.

È l'anticamera della stanza 10. Un piccolo corridoio a gomito conduce alla stanza 11. In mezzo ai resti potrà essere rinvenuta una sacca di cuoio contenente 20 mo, 10 ma e due piccole gemme di pietra rossa con venature nere (diaspro rosso) del valore di 40 mo cadauna.

### 10. Posto di guardia

Nella stanza vi sono un paio di tavoli rovesciati al centro, alcune sedie e delle rastrelliere alle pareti, su cui fanno mostra di sé un'ascia da battaglia, due spade corte e un pesante martello da guerra.

Questa stanza ospitava una piccola guarnigione a protezione del settore destro e del corridoio che conduce alla caverna 12. Le armi sono ancora in ottimo stato, non sono magiche ma di ottima fattura e adatte ad essere maneggiate da una creatura di taglia nanica. Il martello da guerra, per via della particolare cura nella lavorazione, ha un bonus di +1 alle ferite inflitte.

### 11. Deposito dell'attrezzatura

Accatastati ai muri della stanza vi sono mucchi di pale, picconi, sacchi pieni di pietre, scale a pioli, matasse di funi e corde, carretti da minatore sfasciati. In un angolo si trovano botti di birra nanica, otri di vino e sacchi contenenti fagioli e cereali secchi.

Si tratta di deposito per attrezzature di ogni genere. Fagioli e cereali sono ancora commestibili e ben conservati. Le due porte che conducono alle stanze 9 e 10 sono chiuse a chiave. La serratura, nonostante il tempo, sembra essere ancora robusta.

### 12. Caverna circolare

Questa grande caverna di forma vagamente circolare è il crocevia principale, da cui si dipartono tre diversi corridoi che conducono ad altrettanti livelli della miniera.

### 13. Corridoio delle miniere

Questo corridoio prosegue in pendenza verso il basso e conduce al livello 3 (le miniere).

### 14. Corridoio delle camere di sicurezza

Questo corridoio prosegue in pendenza verso il basso e conduce al livello 4 (le camere di sicurezza).

### 15. Corridoio cieco

Questo corridoio, dopo un breve tratto di circa 15 m, si ferma davanti ad un muro chiaramente costruito per chiudere la galleria. Ogni tentativo di ricercare meccanismi segreti di apertura non porterà a nulla. Oltre la parete, il corridoio conduce fino al livello segreto dove si trova la fucina in cui Umain forgiò i bracciali. La descrizione di questo livello segreto è riportata nella seconda parte dell'avventura. Il master non dovrebbe permettere ai PG di esplorare, in questa fase, tale zona, anche se ne verranno a conoscenza esplorando altre parti della miniera.

## Livello 2 – Città sotterranea

Si faccia riferimento alla mappa del livello 2 delle miniere per la descrizione delle stanze. Si accede a questa zona scendendo la rampa 4A del corridoio 4 al livello 1. Probabilità di mostri erranti: 30%, da verificare nelle zone 5-6-7 e nel gruppo di stanze afferenti al corridoio 16. Si tratta di un gruppo di orchetti capeggiati da un orco.

**Orco (1)** [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 33, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d10 (randello), 1d8 (mazzafusto pesante), TS G4, Mor 10, PX 215].

**Orchetti (2d8)** [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 1, pf 8, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d6 (accetta), 1d6 (spada corta), TS G1, Mor 8, PX 10].

Gli umanoidi che si aggirano per i sotterranei si sono adattati nel corso dei secoli e conoscono molto bene ogni angolo delle miniere. La loro tattica preferita è tendere agguati e imboscate alle prede, pertanto i PG dovranno effettuare un tiro per la sorpresa con una penalità di -2. I mostri combattono con due armi, una per ogni mano, senza modificatori al tpc.

### 1. Corridoio della città

Questo corridoio parte dalla base della rampa di gradini 4A al livello 1, la quale scende per diverse decine di metri in profondità, fino a sbucare nella grande caverna sotterranea (area 2).

### 2. Caverna sotterranea

Sbucate in un enorme antro sotterraneo il cui soffitto si perde in alto nelle tenebre. Al centro della grotta, un grande pozzo raccoglie l'acqua di una cascata che cade dall'alto. Notate l'imbocco di diversi corridoi lungo il perimetro. Sparsi per la caverna si possono trovare, abbandonati e in pessimo stato, oggetti e attrezzi di vita quotidiana: carretti, secchi, pale e bancarelle. Sembra quasi la piazza principale di una città. Sul fondo della spelunca si trova un grande portone sbarrato a due battenti. Su di esso, una borchia metallica reca un simbolo raffigurante un'incudine e un martello.

L'acqua proviene dalla vasca posta nell'ingresso (livello 1, area 2). I corridoi lungo il perimetro della caverna conducono ai vari ambienti della città, zone abitative, magazzini, botteghe. Il portone porta al tempio di Mardhil. Se il master dovesse effettuare un controllo dei mostri erranti in quest'area, non applichi penalità al tiro per la sorpresa dei PG.

### 3. Pozzo della sorgente

Si tratta di un ampio pozzo di forma oblunga, nel quale precipita l'acqua di una cascata proveniente dal soffitto. Le pareti sono perfettamente lisce e rese scivolose dall'umidità, pertanto è impossibile da scalare o discendere, se non con l'ausilio di una corda e con molta difficoltà. La profondità è di circa 80 m e dal fondo l'acqua scorre in un fiume sotterraneo nelle profondità della montagna.

### 4. Zona residenziale I

Un piccolo corridoio conduce ad una porta che giace sfondata e parzialmente penzolante dai cardini. Dalla soglia potete chiaramente notare i segni dell'ingresso di un ambiente domestico che un tempo doveva essere, seppure spartano, accogliente e funzionale. Ora credenze, seggiole e altri arredi giacciono rovesciati o sfondati, parlando di saccheggio e distruzione.

La descrizione si riferisce alla stanza 4A, l'ingresso. Da questa, un passaggio a volta alto circa 1,7 m conduce alla stanza 4B, la sala da pranzo. È arredata con un tavolo di

legno, alcune panche e delle credenze sfondate. Sul muro laterale a sinistra si può notare la bocca di un camino scavato nella roccia. Un altro passaggio a volta conduce alla stanza 4C, ammobiliata con diversi letti singoli e dei piccoli comodini. Dentro ad uno di questi può essere rinvenuto un sacchetto contenente cinque lapislazzuli del valore di 10 mo l'uno.

### 5. Zona residenziale II

La descrizione di questa zona è simile a quella dell'area 4. La porta è chiusa ma si aprirà, se spinta, con un pesante cigolio di cardini. La stanza d'ingresso è molto più ampia e arredata con un grande tavolo, delle panche di legno e diverse credenze. In caso di un eventuale incontro con dei mostri erranti, questi tenderanno un'imboscata nascondendosi nel buio dietro a mobili e arredi. Nelle credenze si trova una boccetta contenente una **pozione della guarigione**.

La stanza 5B è la cucina. Si possono ancora vedere il forno per la panificazione e un focolare con un vecchio calderone arrugginito appeso. La stanza 5C è una camera.

### 6. Zona residenziale III

La descrizione di questa zona è simile a quella dell'area 4. La porta di ingresso è chiusa e apparentemente bloccata. È necessario un tiro per aprire porte, un tentativo di scassinare o metodi magici per poterla aprire. La stanza 6A è l'ingresso, arredato come per le aree residenziali precedenti, e si restringe in un largo corridoio, in fondo al quale si trova la cucina. La stanza 6B è il dormitorio mentre 6C è uno sgabuzzino con scope, pale e secchi.

### 7. Zona residenziale IV

La descrizione di questa zona è simile a quella dell'area 4. La porta è aperta. La stanza 7B è la cucina, mentre 7C il dormitorio.

### 8. Corridoio dei magazzini

Su questo lungo corridoio si affacciano i grandi magazzini per il deposito delle derrate alimentari, che i nani potevano procurarsi grazie ai fitti scambi commerciali con i popoli fuori della montagna.

### 9. Deposito del riso

In questo magazzino è ammassata una gran quantità di riso. Nonostante i secoli trascorsi, sembra che il cereale sia ancora perfettamente conservato grazie alla temperatura costante e al microclima delle miniere.

### 10. Deposito di frumento

Montagne di frumento giacciono in questo magazzino, anch'esse perfettamente conservate.

### 11. Deposito delle carni essiccate

Numerose file di scaffali di legno contengono pezzi di carne essicata e affumicata.

### 12. Vivaio dei funghi

File di grandi tavoli sono interamente coperti da varie specie di funghi. In questa particolare stanza la parete di roccia



trasuda umidità, che sgocciola al suolo e la rende particolarmente ideale alla coltivazione di funghi.

Tra questi vi è anche un boleto stridente che, non appena i PG entreranno nella stanza, emetterà un acuto grido agghiacciante per 1d3 round attirando così (50% di probabilità) dei mostri erranti. Dopo aver urlato, il boleto si muoverà cercando di portarsi a distanza dai PG.

**Boleto stridente (1)** [All N, Mov trascurabile, CA 7, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G1, Mor 12, PX 65].

Emette il suo urlo se percepisce un movimento entro 9 m o una luce abbastanza intensa (una torcia) entro 18 m. L'urlo dura 1d3 round, durante ciascuno dei quali c'è una probabilità del 50% che venga attirata l'attenzione di un gruppo di mostri erranti, che arriveranno sul posto in 2d6 round.



### 13. Tempio di Mardhil

Il pesante portone è saldamente chiuso. È necessario un tiro per aprire porte, un tentativo di scassinare o metodi magici per poterlo aprire, ma ciò causerà l'attivazione di una trappola se non sarà preventivamente effettuata una ricerca in tal senso e un tentativo di rimozione. La trappola scatterà facendo fuoriuscire degli arieti da fori nelle pareti laterali, che causeranno 2d6 ferite.

L'interno è una grande sala con due ordini di colonne esagonali ai lati. Al centro, una piattaforma con alcuni gradini sorregge un altare e dietro di esso vi è un passaggio coperto da una tenda che conduce alla stanza 14.

Accanto alle prime quattro colonne si trovano altrettante figure delle dimensioni di un nano in elmo e armatura, che

reggono delle grosse asce da battaglia. Sono delle statue animate di ferro, poste a guardia del tempio. Si ravviveranno non appena il gruppo sarà entrato e attaccheranno.

**Statue animate di ferro (4)** [All N, Mov 9 m (3 m), CA 4, DV 4, pf 32, 32, 30, 30, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d8/1d8 (ascia da battaglia), TS G4, Mor 11, PX 65].

Sono immuni alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*. Quando un'arma metallica non magica colpisce uno di questi mostri, chi la impugna deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o l'arma resta incastrata nella statua di ferro fintanto che quest'ultima non viene distrutta.

Sopra l'altare si trovano un candelabro a tre bracci in ottone, una grossa fiala, un piccolo martello e un'incudine in bronzo. Nella boccetta è contenuta una **pozione della guarigione potenziata**. Sulla parete di sinistra c'è un passaggio segreto che porta alla stanza 15.

### 14. Stanza di servizio del tempio

Su un lato della stanza, appoggiato al muro si trova un grande armadio contenente paramenti da sacerdote. Dalla parte opposta c'è un tavolo con sopra una piccola lanterna e un grande libro aperto: la fitta scrittura runica si interrompe improvvisamente a metà della pagina. Se un PG in grado di comprendere il nanico chiederà di poter esaminare le rune, leggere quanto segue:

“...e ora, ultimo dei miei confratelli, mi accingo a lasciare memoria di questi ultimi terribili giorni affinché possa essere di monito per il futuro su quanto scellerata sia stata la scelta di cedere al fascino della magia e alla tentazione del potere. Grande era la maestria di Urnain nel padroneggiare la fine arte della lavorazione dei metalli e dei preziosi, ma altrettanto grande erano la sua ambizione e il desiderio di creare un artefatto del potere da volgere contro i nemici. Fu così che fece appello al popolo elfico perché concedesse l'aiuto dei migliori versati nelle arti magiche. In un laboratorio segreto nelle profondità più recondite dei monti, forgiarono dei bracciali in cui infusero terribili poteri in grado di smuovere terra e cielo e controllare acqua e fuoco. Nessuno dei maghi sopravvisse ma Urnain, in un delirio di follia, si fece avanti asserendo che tale potere, se aveva distrutto chi lo aveva evocato, si sarebbe senz'altro piegato al creatore dell'artefatto. Si propose quindi come condottiero delle nostre genti contro le orde di creature che ci stavano assediando. Povero stolto, mai avrebbe dovuto affidarsi alle arti magiche che a ragione il nostro popolo ripudia fin dai tempi più remoti. Perì, infatti, anch'egli consumato dal potere dei bracciali e così decidemmo di sigillarli nella camera di sicurezza più profonda e inaccessibile, non sapendo come poterli distruggere. Tale segreto, come il luogo maledetto della loro creazione era infatti noto solo al loro artefice e ora giace per sempre con lui nella sua tomba. L'oscurità adesso sta scendendo su di noi e presto le nostre fortezze cadranno. Ma prego il Grande Maniscalco perché ciò che qui è sepolto vi resti per sempre.”

## 15. Camera di sepoltura di Urmain

Questa stanza è la camera sepolcrale di Urmain Dentoniel. L'unico arredo presente è il sarcofago nel quale è stato tumulato, un rozzo parallelepipedo di pietra basaltica. Il suo spirito inquieto vi si trova ancora dentro, prigioniero in forma di spettro.

Il master ricordi che i PG non dovrebbero riuscire a scoprire questa stanza prima di aver esplorato gli altri livelli. L'incontro con lo spettro di Urmain sarà infatti il momento in cui potrà essere loro rivelato come accedere al livello segreto che si trova dietro il corridoio murato dell'area 15 al livello 1, le fucine dove furono creati i bracciali: segreto che giace, letteralmente, con lui nella sua tomba (vedi manoscritto nella stanza 14).

Quando i PG chiederanno di aprire il sarcofago, dovranno ottenere un risultato uguale o inferiore alla loro Forza lanciando 1d100. Se dichiareranno di farlo in più d'uno contemporaneamente, sommate le rispettive percentuali di riuscita.

Potrebbero anche tentare di frantumare il sepolcro oppure di sollevarlo con la magia. Il master valuti i loro tentativi, cercando magari di indirizzarli verso quelli di maggiore efficacia.

Ad ogni modo, dovrà condurli ad aprire la tomba e, quando lo faranno, leggere loro quanto segue:

Non appena la tomba viene aperta, un improvviso gelo scende sulla stanza penetrandovi fin nelle ossa. Avete la sgradevole sensazione che ogni forma di gioia o felicità, la vostra stessa energia vitale, venga risucchiata dal vostro animo. Davanti a voi, a mezz'aria, si materializza la sagoma eterea di un robusto nano vestito di un rozzo grembiule di cuoio e recante un pesante martello attaccato alla cintola. "Chi siete voi che disturbate il mio sonno dannato?"

Fate effettuare ai PG un TS contro morte. Comunicare a chi lo fallirà che avrà subito 1d8 ferito. Questi danni non saranno permanenti e non causeranno la morte del personaggio, nemmeno se arriverà a 0 pf, ma sarà più divertente lasciar credere agli avventurieri di averli realmente persi. In realtà è un effetto intrinseco della natura spettrale a cui Urmain è stato condannato e di cui egli è inconsapevole. Nonostante abbia assunto la forma di uno spettro, non cercherà di attaccare i PG né di trasformarli in spettri a loro volta, ma la sua reazione dipenderà anche da come i personaggi si porranno verso di lui.

**Spettro di Urmain Dentoniel (1)** [All CN, Mov 27 m (9 m), CA 2, DV 7+3, pf 42, tpcCA0 12, Att 1, Fer rischio di energia (tocco), TS G7, Mor 12, PX 2.100].

Il suo tocco risucchia un livello o 1 DV. Può essere ferito solo dalle armi magiche o d'argento e dagli incantesimi. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

Dopo l'iniziale shock dell'apparizione dello spettro, i PG potranno iniziare a dialogare con lui e a porgli domande sui

bracciali e la loro creazione, ma se Urmain sospetterà che siano in caccia dei bracciali per sfruttarne il potere si rifiuterà di aiutarli. Questa potrebbe essere una buona trovata per il master per gestire l'incontro nel caso si verifichi prima che il gruppo riesca a trovare i bracciali (vedi la stanza 9 del livello 4).

Se i PG dovessero entrare nella stanza di Urmain dopo aver trovato i bracciali (nella seconda parte del modulo), anche nel caso in cui il primo incontro sia già avvenuto, potranno spiegare che l'unico modo per fermare chi se ne sia impossessato è quello di distruggerli. Se le azioni del nano furono la causa della sua dannazione da morto, forse aiutarli a ripararle lo libererà da questa punizione. Egli rivelerà allora che per distruggere i bracciali, sarà necessario portarli nella fucina dove furono creati, un sotterraneo segreto il cui accesso è stato murato. In questo labirinto ha la tana il drago Klauroth, un malvagio drago rosso del cui fuoco si servì Urmain, ingannandolo abilmente. Scoperto il raggio il mostro s'infuriò, ma il nano, grazie alla magia degli incantatori che lo assistevano, lo fece imprigionare e lo sottopose ad una *costrizione arcana* per impedirgli di distruggere l'artefatto.

## 16. Corridoio delle botteghe

In questo corridoio si affacciano le botteghe in cui gli artigiani nani preparavano i loro manufatti. Tra queste vi è anche la bottega di Urmain (stanza 22).

## 17. Bottega dell'intagliatore

La stanza è piena di manufatti in legno sparsi per ogni dove: pipe, flauti, piccole statuine intagliate. Sui banchi e alle pareti ogni sorta di strumento di precisione per l'intaglio e la lavorazione del legno: ceselli, lime, segchetti e scalpelli.

## 18. Bottega dello scultore

Pezzi di pietra grezza e semilavorata da cui sembrano prendere vita ed uscire figure dai tratti imprecisati, parlano chiaramente del mestiere che qui veniva svolto.

Tra i vari pezzi di pietra vi è una piccola statua d'onice a forma di lupo: si tratta della relativa **statua del potere meraviglioso**.

## 19. Bordello

In questa stanza vi è un tavolino accanto all'ingresso e diversi cubicoli realizzati con tendaggi. All'interno di ognuno è presente un piccolo letto e le pareti sono decorate con scene di sesso.

## 20. Bottega dell'orafo

Su un tavolo al centro della stanza si trovano strani attrezzi appuntiti molto minuti e un piccolo crogiuolo vuoto.

Qui venivano prodotti, con i metalli e le pietre preziose scavati nelle miniere, anelli e altri oggetti ornamentali. Tutti i preziosi sono già stati razziati da tempo e chiunque effettui ricerche non troverà nulla.

## 21. Bottega dell'armaiolo

Il lato destro di questa grande stanza è occupato per intero dalla fucina. Una grossa forgia, diverse incudini e vasche per la tempra. Si possono ancora scorgere monconi grezzi di metallo informe. Il resto della camera è occupato da banconi di lavoro pieni di attrezzi per l'affilatura e la cura delle lame, e rastrelliere per armi tutte vuote.

Qui gli armaioli nani producevano le loro armi destinate al commercio e alla difesa dai nemici. Purtroppo le malvagie creature che hanno preso il sopravvento si sono appropriate di tutto ciò che potevano ritenere utile e prezioso.

## 22. Bottega di Urmain

Diverse postazioni di lavoro si trovano sul lato destra della stanza, mentre a sinistra scaffali e credenza sono allineati al muro. Sul fondo si trova un bancone di vendita.

In questa bottega aveva il proprio laboratorio Urmain Dentoniel e qui lavoravano i suoi apprendisti. Le credenze e gli scaffali sono vuoti, anch'essi preda di razzie. Tuttavia, se i PG frugheranno con attenzione il bancone, potranno accorgersi di uno strano cassetto con doppiofondo. Non riusciranno ad aprire il doppiofondo, a meno di non forzarlo con un tiro per aprire porte, un tentativo di scassinare riuscito o metodi magici. Una volta aperto, all'interno potranno essere rinvenuti uno strano anello con raffigurata la testa di un montone e un fascio di fogli di pergamena con fitte scritture runiche. L'anello è magico e possiede 8 cariche. Per ogni carica spesa, duplica gli effetti di *mano che colpisce*. Può essere ricaricato completamente lanciando su di esso lo stesso incantesimo. Se i PG vorranno esaminare la pergamena, posto che abbiano la conoscenza delle rune dei nani o che Garth sia con il gruppo, leggere loro quanto segue:

"Fu così che il mio maestro mi comandò di creare una chiave, la quale fosse unica, e io le detti la forma di un medaglione circolare crociato. Se il potere del talismano a cui il mio maestro stava lavorando fosse stato troppo pericoloso o incontrollabile, avremmo dovuto sigillarlo nella camera di sicurezza, e questa sarebbe stata la chiave designata e a me affidata. Che il Grande Maniscalco mi perdoni, ne rivelo qui il segreto: tre volte sorge il sole da est e tramonta ad ovest, due volte sorge da ovest verso est. Il mezzogiorno declina verso il tramonto."

In questo foglio di pergamena è contenuto un importante indizio sull'ubicazione dei bracciali nonché la "combinazione" per accedere alla camera di sicurezza posta al livello 4, stanza 9 (vedi l'appendice 6 "Medaglione/Chiave di Urmain").

## Livello 3 - Miniere

Si faccia riferimento alla mappa del livello 3 delle miniere per la descrizione delle stanze. Si accede a questo livello scendendo la rampa del corridoio 13 al livello 1. I tunnel delle miniere sono puntellati da travi di legno ma, a causa dello stato di secolare abbandono in cui versano, in alcuni

punti il soffitto risulta pericolante e potrebbe essere soggetto a crolli.

Sulla mappa sono indicate le aree dei corridoi soggette al pericolo di crollo. Per ognuna di queste zone, esiste una probabilità del 10% (a discrezione del master se verificare per ogni singolo PG o per l'intero gruppo nel caso gli avventurieri in cui l'attraversino mantenendosi a distanza ravvicinata) che dal soffitto crollino rocce e pietrisco travolgendo i personaggi. In caso di crollo, ogni PG deve effettuare una prova di Destrezza: se fallita subirà 1d8 ferite, se riesce per 4 punti o meno subirà 1d4 ferite, e se ha successo per più di 4 punti non subirà nessun danno.

Probabilità di mostri erranti: 20% ogni tre turni. A discrezione del master o lanciando 1d6:

### 1d6 Mostro errante

1-3 **Cubo gelatinoso (1)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 8, DV 4, pf 25, tpcCA0 16, Att 1, Fer 2d4 + vedi sotto (schianto), TS G2, Mor 12, PX 245]. Il suo corpo traslucido gli permette di sorprendere gli avversari con 1-4 su 1d6. Attacca investendo la sua preda e il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o è immobilizzato per 2d4 turni. Qualsiasi incantesimo *cura ferite* può rimuovere la paralisi (ma non guarisce pf se usato a questo scopo). Ulteriori attacchi del cubo contro un bersaglio paralizzato colpiscono automaticamente. Il cubo gelatinoso è immune agli attacchi basati sul freddo e sull'elettricità, mentre subisce ferite normalmente dalle armi e dagli attacchi basati sul fuoco. Tesoro nel cubo (a scelta o determinato casualmente, con la probabilità che l'oggetto sia presente indicata fra parentesi): 1d4 pepite oro (50 mo cadauna) (15%), 1d4 gemme pregiate (100 mo cadauna) (10%), **pozione della guarigione** (5%), **pozione della chiaroveggenza** (5%), **pozione della resistenza al fuoco** (5%), piccone (30%), **cotta di maglia +2** (3%).

4-5 **Rugginofago (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 5, pf 30, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d3 (codata) o vedi sotto (antenne), TS G3, Mor 7, PX 500]. Le sue antenne prensili, così come la pelle, possono corrodere il metallo. Le armature e le armi di metallo non magiche che vengono colpite (l'attacco ignora eventuali corazze ma non il modificatore di Des) o che toccano la sua pelle (quando il mostro viene attaccato) arrugginiscono all'istante, diventando del tutto inutilizzabili. Inoltre, le armi di acciaio normale non possono ferirlo. Gli oggetti magici dapprima perdono i loro bonus magici, un punto alla volta, finché non diventano oggetti normali. A questo punto, un ulteriore contatto farà arrugginire l'oggetto. Ogni "più" di bonus dà all'oggetto una probabilità del 10% di resistere al contatto senza conseguenze.

6 **Protoplasma nero (1)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 10, pf 50, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d8 (schianto), TS G5, Mor 12, PX 3.100]. È capace di muoversi non solo sui pavimenti, ma anche sui muri e sui soffitti, e può comprimersi per passare attraverso fessure molto strette. Può digerire sia il metallo che il legno. Viene danneggiato solamente dal fuoco. Se

viene attaccato con armi taglienti, si divide in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 1d8 ferite.

### 1. Tunnel di accesso

Questo passaggio si trova alla base della rampa in discesa (area 13 del livello 1). Prosegue per una decina di metri per poi dividersi in tre direzioni, verso le stanze 2, 7 e 8. Il tunnel è vuoto eccetto per un carrello da miniera rovesciato e circondato di pietre, in direzione della stanza 8.

### 2. Cava di ferro

Entrate in una grande camera scavata nella roccia, a forma di esagono. Vi sono due piattaforme di roccia sopraelevate, accessibili attraverso rampe ai lati opposti della camera. Nello spazio centrale fra le due piattaforme, diversi carrelli da miniera e mucchi di rocce giacciono sparsi e dimenticati qua e là, assieme ad attrezzi da scavo.

In questa stanza veniva estratto il minerale ferroso con il quale gli armaioli e fabbri nani fabbricavano oggetti metallici di ogni tipo. Da una delle piattaforme si accede al tunnel 4, mentre dalla sezione centrale partono i cunicoli 1 e 3.

### 3. Tunnel

Un lungo corridoio prosegue davanti a voi, scomparendo nelle tenebre poco oltre il raggio della vostra luce. Man mano che avanzate potete vedere carretti da minatore abbandonati. Uno di questi giace rovesciato e il contenuto ostruisce parzialmente il passaggio.

Questa lunga galleria conduce alla stanza 5.

### 4. Tunnel

Questo tunnel collega la stanza 2 con quelle 5 e 6. Il passaggio è vuoto.

### 5. Area di scarico detriti

Si tratta di una grande camera rettangolare tagliata trasversalmente dal dislivello di una piattaforma di roccia. Una rampa centrale permette di scendere al livello più basso e accedere al tunnel 3 e a quello che conduce all'area 15. Quest'ultimo è però ostruito, a circa metà della sua lunghezza, da un crollo del soffitto. Questa stanza era una zona di raccolta per i materiali di scavo che venivano poi portati all'area 15.

### 6. Giacimento di rame

In questa camera rettangolare, una piattaforma rocciosa si trova appoggiata ad una delle pareti lunghe. Mucchi di pietre e materiale scavato di colore azzurro verdastro giacciono sia sopra che ai piedi della piattaforma.

Questa stanza contiene una vena di rame. Di fronte alla piattaforma di scavo si trova l'imbocco del tunnel 4, mentre sui due lati corti gli imbocchi di altrettanti gallerie conducono alle stanze 7 e 12. Il corridoio diretto alla stanza 12 presenta diversi punti pericolanti e una strettoia dovuta alla

presenza di rocce fuoriuscite da un carrello sfondato. Se osservate con attenzione da una persona esperta, queste rocce mostreranno tracce di minerali preziosi che provengono dalla stanza 12. Non sarà possibile estrarli e saranno comunque frammenti davvero minuscoli, ma potrebbero mettere gli avventurieri sulla buona strada.

### 7. Area di raccolta dei minerali

Al centro di questa grande camera rocciosa spicca un enorme mucchio di pietrisco e roccia. Accanto ad esso diversi carretti, secchi di latta e vanghe da scavo. Un tunnel si trova al centro di ognuno dei quattro lati della stanza. Un dislivello con una piccola rampa conduce verso uno di questi.

In quest'area venivano raccolti i vari tipi di minerali estratti nelle altre stanze. Uno dei tunnel conduce all'area 1. Quello di fronte alla rampa porta alla camera 11. I passaggi sui lati lunghi sbucano nelle stanze 6 e 10.

### 8. Area di deposito

Il tunnel si allarga in questa camera per poi proseguire dritto fino all'area 9. Parcheggiati in disparte si trovano alcuni carrelli: uno di questi è sfondato e il contenuto sparso in prossimità.

### 9. Piattaforma

Un'altra zona di allargamento del tunnel in mezzo alla quale si trova un dislivello roccioso. Il passaggio prosegue poi e si divide in tre direzioni, conducendo alle aree 10, 11 e 13. Questa camera è vuota.

### 10. Giacimento d'ambra

I raggi di luce illuminano le pareti di questa caverna, che riflettono bagliori giallo-arancioni. Cumuli di pietrisco e roccia frantumata sul pavimento emanano gli stessi colori.

Questa era una cava di ambra ed è possibile rinvenirne 1d4 pezzi del valore di 100 mo l'uno.

### 11. Caverna centrale

Fate il vostro ingresso in una grande caverna di forma vagamente circolare, attraversata trasversalmente dal corso di un fiume sotterraneo che la divide in due settori. Un ponte in pietra collega le due sponde del fiume. Su una delle due rive, dove il fiume torna a sprofondare sotto la montagna, potete vedere quella che sembra la grande ruota di un mulino, ormai ferma e sfasciata. Accanto alla ruota e ad essa collegata si trova una macina, un tempo utilizzata forse per frantumare il minerale estratto. Mucchi di rocce e diversi carri da trasporto vi giacciono ancora intorno.

In questa grande caverna veniva raccolto e frantumato il minerale aurifero estratto nella cava d'oro (stanza 14). Sulla sponda dove si trova la macina vi è anche una piattaforma estrattiva. Due tunnel partono da questo lato: quello accanto alla macina conduce all'area 13 e l'altro, dalla parte opposta, si incrocia coi passaggi provenienti dalle stanze 9 e 10. Sull'altra riva, una rampa dà accesso al corridoio che conduce all'area 7.

Sulla grande macina sono ancora presenti resti di rocce frantumate e fra queste, osservando con attenzione, è possibile rinvenire frammenti d'oro in forma di piccole pepite, per un valore complessivo di 50 mo.

## 12. Cava delle gemme

In questa stanza rettangolare, tre carretti vuoti si trovano ai piedi di una piattaforma di estrazione. Pale e picconi da tempo arrugginiti sono abbandonati sul pavimento, accanto alla parete. La debole luce riflessa sulle pareti rimanda bagliori di vari colori.

In questa stanza venivano estratte gemme di ogni tipo. Se ne possono tuttora trovare incastonate nelle pareti di roccia, ma non sarà possibile estrarle utilizzando gli attrezzi del luogo. Se qualche PG dotato di attrezzatura in buono stato dichiarerà di voler provare a cavarne qualcuna, impiegherà fino a 3d4 turni (in base alla dimensione, a discrezione del master), per ognuno dei quali dovrà eseguire una prova di Forza con una penalità crescente di un punto ad ogni turno. Solo con almeno il 70% delle prove superate sarà possibile liberare la gemma (tipo e valore da determinare a discrezione del master, come anche i turni di scavo necessari). Dopo ogni tentativo, occorre fare anche una prova di Costituzione: se fallita, il PG sarà stanco e dovrà fermarsi a riposare. Nel tempo che i PG saranno fermi per lo scavo, il master effettui i debite controlli per i mostri erranti. Due corridoi conducono da questa stanza alle area 6 e 13.

## 13. Grande caverna

Quest'area è accessibile solamente dal tunnel che la collega all'area 11 o dal pontile che conduce all'area 15. In entrambi i casi il master può leggere la seguente descrizione:

Un'enorme caverna irregolare si apre davanti a voi. In profondità, nelle tenebre potete udire un impetuoso scorrere d'acqua, segno inequivocabile della presenza di un grande fiume sotterraneo. Ma la cosa più spettacolare è la grande area di lavoro piena di carri da miniera e mucchi di rocce venati da bagliori paglierini. Una rampa conduce ad una larga piattaforma di scavo addossata ad una parete. Diversi fori circolari si aprono alla base del terrapieno.

In questa caverna scorre, diversi metri più in basso, sul fondo di un ampio crepaccio, un fiume sotterraneo. Un altro fiume più piccolo vi si getta dentro, dividendo quest'area dalla grotta 15. Un vecchio pontile di legno dall'aria fatiscente collega le due zone (si veda la descrizione dell'area 15, nel caso qualcuno volesse attraversarlo). Alla base della piattaforma ha la propria tana una buletta. Questa attaccherà balzando fuori all'improvviso da uno dei fori alla base della piattaforma, non appena qualcuno si accingerà a salire la rampa.

**Buletta (1)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA -2 (6), DV 9, pf 48, tpcCA0 12, Att 3 o 4, Fer 3d6/3d6 (artigli), 4d12 (morso) o 3d6/3d6/3d6/3d6 (artigli), TS G9, Mor 9, PX 1.000].

Quando percepisce il movimento di qualcosa di commestibile, emerge in superficie (cominciando dalla pinna, simile a quella di uno squalo) e comincia ad attaccare con artigli e un morso. Se le prede oppongono molta resistenza, può balzare fuori dal suolo e attaccare con tutti e quattro gli artigli contemporaneamente, ottenendo un bonus di +2 al tiro per colpire. Questa creatura è vulnerabile nella sua parte inferiore (CA 6) che rimane esposta se la buletta balza per attaccare con tutti e quattro gli artigli.

## 14. Cava d'oro

La sommità della piattaforma è ancora piena di cumuli di rocce estratte dalla parete che si erge innanzi a voi: senza dubbio si tratta di una grandissima vena aurifera. Su un lato della piattaforma potete vedere una piccola baracca di legno.

All'interno della baracca vi sono un tavolo, alcuni sgabelli e un vecchio scaffale. Sul tavolo si trova poggiata una grossa roccia con vene d'oro. Lo scaffale contiene diversi boccali di latta, alcuni piccoli scalpelli e martelletti, un sacchetto, due fiale e un vaso di argilla con un fascio di fogli inserito dentro.

I boccali sono vuoti, salvo per alcuni scarafaggi morti contenuti in uno di essi e una manciata di pepite d'oro di varie dimensioni del valore di 300 mo in un altro. Il sacchetto contiene **1d4 vasetti di unguento rinvigorente**. All'interno di ogni fiala si trova una **pozione della guarigione**. I fogli riportano alcune annotazioni in nanico. Se i PG vorranno esaminarle e sono in grado di farlo, il master deve leggere:

Srotolate i fogli di pergamena, che nonostante gli anni versano ancora in buone condizioni. Si tratta di una serie di annotazioni e appunti relativi all'attività mineraria:

"Tre carri di minerale al frantumio domani."

"Una squadra alla zona smaltimento."

"Richiedere pale e picconi."

"Oggi gli operai chiedono più birra e donne: accordato un premio da spendere al bordello."

Un'annotazione sul secondo foglio attira però la vostra attenzione:

"Oggi attività sospese per i funerali solenni di Urnain Dentoniel."

Poco sotto un breve paragrafo riporta: "Dannato infame, schifoso e arrivista. Il suo posto dovrebbe essere nelle nere acque del Klaren assieme ai detriti di scavo e invece lo tumuleranno nel Tempio di Mardhil, con tutti gli onori."

Nel foglio è contenuto un importante indizio sull'ubicazione della tomba di Urnain (vedi livello 2, stanza 15). Se i PG non hanno già esplorato quest'area, potranno tornare indietro a farlo.

## 15. Area smaltimento

Quest'area è una parte della grande caverna a cui giungono i tunnel dalle stanze 12 e 5. Quest'ultimo è bloccato. Qui venivano smaltiti i rifiuti di scavo gettandoli nel corso del grande fiume. Un vecchio pontile di legno dall'aria fatiscente collega questa zona all'area 13. Se attraversato da più di

due persone alla volta o comunque gravato da un peso superiore ai 150 kg, vi è un 40% di probabilità che crolli. In tal caso è necessario effettuare un TS contro soffio per riuscire ad aggrapparsi ed evitare di cadere nel corso d'acqua.

#### Livello 4 – Camere di sicurezza

Si faccia riferimento alla mappa del livello 4 delle miniere per la descrizione delle stanze. Si accede a questo livello scendendo la rampa del tunnel 14 al livello 1. Il passaggio prosegue in discesa fino a giungere alla base del corridoio 1. In questo livello non sono presenti mostri erranti, in quanto le camere di sicurezza sono già presidiate da guardiani e trabocchetti.

#### 1. Corridoio principale

Scendendo l'interminabile rampa vi chiedete se non stia conducendo dritta alle porte dell'inferno. Dopo un tempo che vi sembra infinito, finalmente i vostri piedi si posano sul pavimento di un corridoio che sa di umido e stantio, e prosegue in linea retta perdendosi nell'oscurità.

A circa metà del corridoio vi è un trabocchetto (vedi rettangolo grigio sulla mappa) perfettamente mimetizzato con il resto del corridoio. La corrispondente sezione di pavimento si aprirà in due verso il basso al passaggio di una qualsiasi creatura più pesante di uno gnomo. Questa cadrà per circa 3 m subendo 2d8 ferite da caduta (TS contro paralisi per dimezzare). Il trabocchetto può essere individuato da una ricerca di trappole effettuata con esito positivo, ma non potrà essere rimosso. Gli unici passaggi sicuri si trovano sui lati del trabocchetto, a ridosso delle pareti del corridoio.

Sul fondo della buca, cosperso di vecchie ossa di ogni tipo, si apre l'imbocco del tunnel che conduce alla tana del tuatara gigante nell'area 2. Quando una creatura cadrà nel trabocchetto, c'è un 40% di probabilità che il suono della caduta la richiami nel giro di 1d4 round.

#### 2. Tana del tuatara gigante

Un terribile fetore si fa sempre più pungente man mano che proseguite nell'angusto corridoio. Sinistri scricchiolii di ossa rotte vi accompagnano ad ogni passo.

In questa caverna ha la sua tana un tuatara gigante. Nonostante le sue dimensioni (lunghezza 2,5 m) ha un corpo snello e le sue ventose gli consentono di camminare sulle pareti e sui soffitti. Preferibilmente cercherà di sorprendere le prede in questo modo.

**Tuatara gigante (1)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 6, pf 25, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d6 (morso), TS G4, Mor 6, PX 320].

Ha l'infravisione entro 27 m quando abbassa una speciale palpebra membranosa su entrambi gli occhi.

La tana del mostro è cosparsa dei resti dei suoi pasti e in mezzo ad essi si possono trovare i seguenti tesori: 50 mo, 30 ma, 1d4 gemme pregiate (100 mo cadauna), una

pozione della guarigione potenziata, una spada corta +2 della velocità (colpisce sempre per prima) e un anello della vista in trasparenza.

#### 3. Corridoio delle camere

Vi trovate in un largo corridoio circolare che si dirama alla vostra destra e alla vostra sinistra, girando attorno ad un'enorme sezione centrale poligonale. Ai vertici della sezione centrale, grosse colonne semicircolari si sollevano verso il soffitto. Alla base di ogni colonna, una figura mostruosa con un simbolo runico in mano, rivolge il proprio sguardo verso la parete antistante del corridoio, in cui si aprono delle ampie anticamere anch'esse di forma semicircolare. Le anticamere sono chiuse da grossi lastroni di pietra, che recano a loro volta dei simboli runici. Sulla parete della sezione centrale, dritto davanti a voi, si trovano tre strane leve e alcuni simboli identici a quelli che si trovano sulle colonne e sui lastroni.

Questo è il grande corridoio su cui si affacciano le camere di sicurezza (stanze 4, 5, 6 e 7) e i due corridoi 10 e 11. Le figure alla base delle colonne davanti ad ogni portone hanno le sembianze di garguglie. Sono effettivamente dei mostri: quelli dei punti 3A, 3B, 3C e 3D hanno 25 pf; quelli delle zone 3E e 3F hanno 32 pf. Le rune sulle colonne sono: 3A (l); 3B (n); 3C (s); 3D (v); 3E (e); 3F (x). Le rune sui lastroni delle camere di sicurezza sono: 4 terra (T); 5 aria (A); 6 acqua (Q) e 7 fuoco (F), mentre quelli che danno accesso ai corridoi non recano nessuna runa. Osservando con attenzione, si potrà notare una fessura nel pavimento lungo tutto il perimetro alla base della sezione centrale. Quest'ultima può infatti ruotare, grazie ad un ingegnoso sistema attivato dalle leve poste di fronte all'imbocco del corridoio al momento dell'arrivo dei PG. La leva centrale può spostarsi a destra e a sinistra facendo così ruotare in tal senso la struttura. Le leve laterali possono spostarsi verso l'alto e verso il basso nelle posizioni marcate con le stesse rune apposte sui lastroni. Sopra le leve un riquadro a griglia di cinque righe per cinque colonne contiene le varie rune in ordine sparso.

Osservando le rune nel riquadro, sulle colonne e sui lastroni si potranno capire alcune cose:

- I simboli sulle colonne e sui lastroni sono diversi tra loro.
- Nel riquadro sono contenuti sia gli uni che gli altri.
- I simboli dei lastroni compaiono una sola volta ognuno.

𐀀	𐀁	𐀂	𐀃	𐀄
𐀅	𐀆	𐀇	𐀈	𐀉
𐀊	𐀋	𐀌	𐀍	𐀎
𐀏	𐀐	𐀑	𐀒	𐀓
𐀔	𐀕	𐀖	𐀗	𐀘

Il master osservi il riquadro soprastante e consegna ai PG l'indizio dell'appendice 5 che mostra la griglia di simboli e il pannello delle leve. La soluzione dell'enigma è la seguente: per poter aprire uno dei portoni si dovrà individuare la runa corrispondente sulla griglia. La sequenza di rune che segue è la combinazione per l'apertura e termina quando si incontra la successiva runa dei portoni. La struttura centrale dovrà essere fatta ruotare facendo fermare le colonne con le rune della sequenza davanti al portone da aprire. Una volta completata la sequenza, si dovrà spostare una delle leve laterali sul simbolo corrispondente al portone da aprire. Il master dovrebbe incoraggiare i PG a cercare la soluzione corretta dell'enigma, magari facendo fare loro qualche prova di Intelligenza e indirizzandoli a notare gli indizi descritti. Se la combinazione è corretta, il portone si aprirà, ma se sarà parziale o errata la figura del guardiano che vi si trova davanti si animerà e attaccherà chi avrà effettuato il tentativo.

**Garguglie (6)** [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 5, DV 4, pf vedi sopra, tpcCA0 16, Att 4, Fer 1d3/1d3 (artigili), 1d6 (morso), 1d4 (incornata), TS G8, Mor 11, PX 500].

Possono essere ferite solamente da armi magiche o incantesimi.

Sulle pareti del corridoio inoltre vi sono i passaggi segreti per le stanze 8 e 9, ma solamente il primo potrà essere trovato e aperto. Su di esso è stato posto un *glifo di interdizione esplosivo* che detonerà provocando 5d4 ferite da fuoco, dimezzabili con TS riuscito su incantesimi. Il glifo può essere rimosso con *dispersione della magia* o un tiro per scoprire/rimuovere trappole riuscito. Per l'apertura della stanza 9, si veda la descrizione nella stanza 8.

#### 4. Camera della terra (t)

Sbigottiti, osservate dall'ingresso l'enorme stanza davanti a voi, le cui pareti si perdono nell'oscurità. Decine di nicchie nelle pareti e su strutture murarie in mezzo alla sala sono crivellate di loculi, all'interno dei quali scheletri in armi e armatura giacciono in un silenzioso e macabro riposo secolare.

Questa camera di sicurezza cela in realtà le catacombe in cui venivano sepolti i sovrani della Casa di Ferro con le loro armi e armature. Delle più antiche rimangono frammenti rugginosi e consumati e polvere biancastra d'ossa, mentre le più recenti sono meglio conservate e alcuni armamenti sembrano ancora utilizzabili. Sono tutti di taglia adatta ad un nano, tuttavia in una nicchia più grossa delle altre si trovano dei resti di dimensioni più grandi: si tratta della tomba di Ulrig II il Possente, un re dalla corporatura così grossa da assomigliare per dimensioni a quelle di un umano. Nelle sue mani regge una spada lunga di magnifica fattura nella cui elsa è incastonata una pietra di un profondo blu oceano: si tratta di una **spada +2 delle tempeste**. In combattimento conferisce bonus di +2 a tpc e ferite inflitte. Inoltre, una volta al giorno, toccare la pietra dà lo stesso effetto

dell'incantesimo *fulmine magico*, con la sola differenza che il fulmine scaturisce dalla punta della spada ed è lungo 24 m.

#### 5. Camera dell'aria (r)

Sulla soglia del pesante lastrone sollevato, potete scorgere la sagoma di una stanza di dimensioni ciclopiche che si perde nell'oscurità in ogni direzione. Alla fioca luce delle torce, bagliori scintillanti vengono riflessi da ogni parte: siete davanti al più grande mucchio di gemme, pezzi d'oro e manufatti preziosi che abbiate mai visto.

Questa era la grande camera di sicurezza che custodiva il tesoro della casa reale. I pezzi d'oro e le gemme provengono dalle miniere, mentre i manufatti sono opera dei più abili artigiani che nel corso dei secoli li fabbricarono per i loro sovrani. Si lascia alla discrezione del master determinare con esattezza il tipo e il valore delle gemme e dei pezzi d'oro, come anche la quantità di tesori che ogni PG potrà effettivamente portare con sé. Naturalmente un eccessivo peso impaccherà notevolmente i personaggi nei movimenti come nel combattimento. I manufatti, di ottima fattura e finiture pregiate, sono per lo più ornamenti, coppe, caraffe, copricapo e oggetti vari, quasi tutti comunque non magici. Fanno eccezione alcuni oggetti che "stonano" rispetto al resto e che sono: uno strano **cucchiaino d'osso** (può lanciare una volta al giorno *creare cibo e acqua*), una **faretra conservante** per frecce in cuoio (può contenere fino a 60 frecce, più 18 giavellotti e altri sei archi, mezzelance o bastoni), e un **mantello deflettente +2** di velluto nero coperto da un fitto strato di polvere. Questi particolari oggetti magici sono doni fatti alla casa reale da parte delle popolazioni elfiche delle valli in tempi antichi.

#### 6. Camera dell'acqua (f)

Il portone davanti a voi chiude una stanza piena di scaffalature, sulle quali fanno mostra di sé centinaia di volumi e rotoli di pergamena. Un penetrante odore di muffa emana dall'enorme biblioteca e vi investe.

Questa era la biblioteca, nonché l'archivio degli annali del regno. Molti manoscritti e pergamene recano notazioni di date (anche se scritti in rune, è possibile intuirlo per qualsiasi creatura di intelligenza almeno pari a 7) seguite da un testo. Se vi è nel gruppo Garth o qualsiasi personaggio in grado di leggerle, capirà che si tratta di cronache dell'epoca. In uno degli scaffali è possibile notare alcune pergamene scritte in caratteri differenti (elfico, per la precisione). Tra queste vi è una **pergamena con incantesimi** dei chierici *scaccia maledizione, cura ferite gravi, guarigione, protezione dal male, preghiera, colpo infuocato, glifo di interdizione e scopri trappole*.

#### 7. Camera del fuoco (l)

Un fiotto d'aria fresca vi investe non appena vi avvicinate alla soglia e sinistri echi si rincorrono. Il pavimento di questa stanza è franato da tempo su quella che doveva essere una grande cavità naturale sottostante, profonda diverse decine di metri.

Non è possibile accedere alla stanza né vedere il fondo della grotta sottostante.

### 8. Stanza della chiave di Urmain

La sezione di parete davanti a voi, dissimulata nel muro del corridoio, ruota lentamente verso l'interno rivelando una piccola stanza spoglia, al cui centro si trova una sorta di altare squadrato di roccia.

Nel caso qualcuno si avvicini all'altare, leggere quanto segue:

La roccia presenta una strana cavità sagomata in bassorilievo a forma di cerchio solcato da una croce. In corrispondenza dei due bracci laterali sono incise due rune, mentre sopra quello superiore si trova un cerchio.

La cavità è la sede in cui va inserito e ruotato il medaglione/chave di Urmain per poter aprire la camera segreta 9, dove si trovano i bracciali. La corretta sequenza di rotazione che apre la camera è mostrata nell'appendice 6 e può essere scoperta risolvendo l'indovinello trovato nella bottega di Urmain (livello 2, stanza 22). Quando verrà inserita la giusta combinazione, si potrà udire un rumore di roccia in movimento rimbombare nel corridoio.

### 9. Camera segreta dei bracciali

Una sezione della parete centrale del corridoio, perfettamente dissimulata, si è ora dischiusa rivelando al suo interno una grande camera segreta dalle spesse pareti. Al centro della stanza, sopra un blocco di pietra, fa mostra di sé una scultura raffigurante due bracci sinuosi intrecciati a spirale, in cima ai quali sono appoggiati delicatamente, quasi uccelli in volo, due splendidi bracciali dorati tempestati di gemme. Ai lati dell'altare, due sinistre figure scheletriche in armi e armatura vi osservano con uno sguardo di malvagia intelligenza.

I bracciali sull'altare sono i bracciali degli elementi e le figure ai lati sono due golem di osso, creati con scheletri nanici e messe a protezione degli artefatti. Una è armata con delle asce da battaglia, mentre l'altra regge dei pesanti mazzafrusti, e combatteranno fino alla morte essendo stato loro ordinato di proteggere i bracciali.

**Golem di osso (2)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 6, pf 33, 31, tpcA0 14, Att 4, Fer 1d8/1d8/1d8/1d8 (arma), TS G4, Mor 12, PX 2.065].

Sono immuni alle armi non magiche, agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*, agli effetti del veleno e dei gas, oltre che agli attacchi basati su elettricità, fuoco e freddo.

Una volta che le guardie saranno sconfitte, il gruppo potrà avvicinarsi ai bracciali. Quando ciò accadrà, il master legga ai PG quanto segue:

Attirati come falene dalla luce di una lanterna, vi avvicinate con reverenziale timore, increduli di aver trovato finalmente l'oggetto della vostra cerca.

Un improvviso desiderio di entrarne in possesso vi scuote, ma proprio quando siete sul punto di allungare la mano accade una cosa molto strana: i bracciali si sollevano sfilandosi dai loro supporti, fluttuando nel vuoto apparentemente senza peso. Improvvisamente si mettono a svolazzare qua e là nella stanza, senza uno schema preciso. Uno stridio echeggia nella sala e successivamente nel corridoio, seguendo il volo dei bracciali. Ma restate ancora più sbigottiti dal veder improvvisamente comparire davanti a voi, a soli pochi metri, delle figure familiari: Lord Melton, Korhon Dester, Horace, l'inquietante drow che avete scorto alla fortezza e numerosi uomini in armi della guarnigione.

Come descritto nel paragrafo "La Foresta Oscura", entra in azione ora il diabolico piano di Korhon Dester: grazie all'invisibile guida di Wix, sono sempre riusciti a seguire le mosse del gruppo e a teletrasportarsi nella camera. Non appena compariranno, si paleserà anch'egli, deponendo nelle mani di Korhon i preziosi manufatti. La comparsa del gruppo coglierà completamente di sorpresa i PG, dando modo a Melton e Norven D'Shaar di intervenire subito, bloccandoli con incantesimi e imprigionandoli con potenti illusioni. L'incontro dovrebbe essere animato dal master, dando modo ai personaggi bloccati ma coscienti di capire un po' alla volta il subdolo piano di cui sono stati vittime. Dopo circa un turno dal momento in cui Wix avrà prelevato i bracciali, però, si attiverà un meccanismo a protezione delle camere: queste verranno infatti allagate dall'acqua del fiume sotterraneo. Si chiuderà il corridoio principale di accesso (area 1) e si apriranno i due lastroni che chiudevano i corridoi 10 e 11, ma solamente per pochi round (a discrezione del master). Leggere quanto segue:

Un improvviso fragore di roccia frantumata risuona in lontananza, subito seguito da un sordo rombo, come di una massa in avvicinamento. Pochi secondi dopo, potenti fiotti d'acqua dal soffitto cominciano ad allagare la camera e il corridoio esterno. Potete udire urla confuse di terrore tra gli uomini di Melton, poi qualcuno che indica una via di fuga che si sta chiudendo. Con profondo sgomento, vi rendete conto dell'orribile morte a cui siete quasi certamente destinati.

Il gruppo di Melton capirà subito il pericolo e si affretterà a fuggire attraverso il corridoio 11. La perdita di concentrazione farà sì che gli incantesimi e le illusioni cessino e, dopo qualche round, i PG si accorgeranno di essere di nuovo liberi, ma dovranno affrettarsi a correre verso la via di uscita. Il master dovrebbe far loro vivere tutta la drammaticità del momento, fin quasi a portarli alla rassegnazione di finire annegati. Per fortuna, tuttavia, il portone del corridoio 10 non si sarà ancora chiuso del tutto e rimarranno alcuni round ai PG per avviarsi lungo il corridoio.

### 10. Corridoio est

Si tratta di uno dei corridoi di fuga previsti nel caso di attivazione del sistema di allagamento delle camere. È scavato nella viva roccia, e pareti e pavimento sono di



forma irregolare. Questa dovrebbe essere la via di fuga che percorreranno i PG.

### 11. Corridoio ovest

Si tratta di uno dei corridoi di fuga previsti nel caso di attivazione del sistema di allagamento delle camere. È scavato nella viva roccia, e pareti e pavimento sono di forma irregolare. Questa dovrebbe essere la via di fuga che percorreranno Korhon Dester e i suoi uomini per fuggire dalle miniere.

### 12. Caverna del fiume

Il lungo tunnel sbuca in un'immensa caverna solcata da uno strapiombo, nel quale scorre impetuoso il fiume sotterraneo. Una stretta lingua di roccia congiunge le due sponde.

In questa caverna sbucano i tunnel 10 e 11, e un terzo passaggio conduce verso l'esterno delle miniere. I PG dovrebbero sbucare dal corridoio 10. Potrebbero riuscire a capire, in particolare se Garth o un altro nano è con loro (probabilità di 1-2 su 1d6), che uno degli altri tunnel proviene dalla stessa direzione da cui sono arrivati. Il ponte è solido e non vi è pericolo di crollo, tuttavia la larghezza è sufficiente per il passaggio di una sola persona alla volta. Il cunicolo di uscita prosegue in discesa, conducendo verso l'esterno dopo circa due ore di cammino. Sbuca ai margini di una grande valle in mezzo alle montagne, che è proprio la perduta valle di Tanaeloth, anch'essa caduta sotto i colpi delle orde nemiche che distrussero Kar-Anthor.

### Uscita

Il gruppo sbucherà in pieno giorno dal tunnel, in mezzo a cespugli di frasche, smosse con un certo ritardo (che il master dovrebbe far sì possa aumentare nel percorso verso

l'uscita) rispetto al gruppo di Melton che lo precedeva. Quando lo farà, leggere loro il seguente riquadro:

Finalmente, dopo un tempo interminabile trascorso nell'oscurità sotterranea, i vostri occhi tornano ad abituarsi con fatica alla luce del sole. Con cautela vi avvicinate all'uscita del tunnel e alle vostre orecchie giunge un clangore di metallo e urla.

I PG dovrebbero nascondersi e cercare di osservare non visti cosa stia accadendo (il master chiedi loro esplicitamente di specificare cosa fanno). Se non prenderanno questa cautela, si troveranno nel bel mezzo di uno scontro tra fazioni rivali. In questo caso, si veda lo scenario A nella seconda parte del modulo. Diversamente, leggere quanto segue:

La scena che vi trovate davanti vi lascia sbigottiti: un violento scontro corpo a corpo a suon di spade è in atto tra gli uomini della guarnigione di Melton. Lo stesso Melton urla all'impazzata, portandosi le mani alla testa come fosse preda di un violento attacco isterico: "Maledetto! Maledetti traditori, vi troverò e allora pregherete di non essere mai nati!". Vedete Horace intento a difendere Melton con un gruppo dei suoi, che in breve riescono ad avere ragione dei ribelli passandoli a fil di spada fino all'ultimo. Li osservate ricomporsi e soccorrere il loro signore, che pian piano si sta riprendendo ma è ancora una furia. "Mio signore, li inseguiremo senza dar loro tregua, recupereremo i bracciali!", sentite dire a Horace. Non vi è traccia di Korhon Dester né del sinistro drow. Vi rendete conto che devono essere fuggiti, tradendo il loro stesso signore, dopo essersi impossessati dei potenti artefatti. Realizzate così di essere stati astutamente manipolati, con l'obiettivo di ritrovarli perché altri potessero metterci le mani sopra.



## SECONDA PARTE: LA VALLE PERDUTA

### Proseguire l'avventura

A questo punto, è possibile che il gruppo non sia sopravvissuto alle miniere o che sia stato ucciso negli scontri all'uscita nella valle (vedi paragrafo precedente), oppure semplicemente decida di non voler più proseguire l'avventura. Come accennato nell'introduzione, è possibile giocare la seconda parte del modulo con un diverso gruppo di PG o giocatori, resta in questo caso in capo al master l'onere di trovare un aggancio convincente che conduca il nuovo gruppo fino alla valle e adattare lo sviluppo della trama in maniera opportuna.

Qui si darà per scontata la prosecuzione della storia da parte dei medesimi PG. La valle in cui sono sbucati è abitata da una strana razza di creature rettiliformi umanoidi, i saurial (vedi appendice 7). Una compagine di questi esseri osserverà, ben mimetizzata tra le fronde della vegetazione, le azioni dei vari gruppi sin dalla loro uscita nella valle.

Sarà importante per il master valutare attentamente le azioni dei PG all'uscita dalle miniere. Vi sono tre possibili scenari, a seconda di come reagiranno, di seguito descritti.

### Scenario A

Se i PG decideranno di intervenire nel combattimento tra le fazioni, si ritroveranno nel bel mezzo del combattimento tra le guardie di Horace. Melton si troverà temporaneamente accecato dagli incantesimi del drow e non rappresenterà un pericolo immediato. Tuttavia, non appena il gruppo farà la sua comparsa, Korhon Dester coglierà l'occasione per darsela a gambe seguito dallo stesso Norven D'Shaar e 1d6 guardie. A questo punto rimarranno Horace, le restanti guardie e Melton, che si riprenderà dopo circa 5 round e tornerà al pieno delle proprie forze e dei propri incantesimi. Sarà molto improbabile che i PG sopravvivano allo scontro ma, se lo faranno, potranno in seguito entrare in contatto con gli abitanti della valle che stanno osservando la scena. Questi ultimi, a discrezione del master, potrebbero intervenire per ribaltare la situazione in favore dei PG.

### Scenario B

Se i PG decideranno di attendere nascosti lo svolgersi della battaglia, vedranno fuggire Korhon Dester e Norven D'Shaar lasciando che gli uomini di Melton massacrino 1d6 guardie ribelli. Se a questo punto decideranno di uscire allo scoperto, saranno rimasti Horace, le restanti guardie e Melton che si riprenderà dopo circa 5 round ma sarà molto confuso e non in grado di lanciare incantesimi per almeno 1 turno. Non appena Melton comincerà a lanciare i suoi incantesimi entreranno in gioco i saurial, che bersaglieranno di giavellotti le guardie. Uno di essi, Shayth, il capo del gruppo, attaccherà personalmente lo stesso Melton distraendolo momentaneamente. Se ne avrà l'opportunità, cercherà di teletrasportarsi senza errore tornando alla fortezza e lasciando al loro destino Horace e i suoi uomini. Con l'aiuto dei nuovi arrivati, i PG potrebbero essere in grado di sconfiggere gli avversari oppure, se ciò non dovesse accadere, di fuggire per un soffio grazie al contrattacco creato dai saurial.

### Scenario C

Se i PG decideranno di attendere nascosti lo svolgersi della battaglia vedranno fuggire Korhon Dester e Norven D'Shaar lasciando che gli uomini di Melton massacrino 1d6 guardie ribelli. Se a questo punto decideranno di rimanere nascosti e osservare non visti, potranno vedere Horace e le guardie sopravvissute cominciare a stabilire un accampamento mentre Melton si sta riprendendo dagli effetti degli incantesimi. Proprio in quel momento partirà l'attacco dei saurial con una pioggia di giavellotti, però ben presto gli aggressori saranno in difficoltà. I personaggi potranno osservare quello che sembra il capo lanciarsi con coraggio nello scontro con Horace e/o Melton. A questo punto, potranno decidere di intervenire oppure attendere ulteriormente lo svolgersi del secondo scontro, che inevitabilmente si concluderà con la sconfitta dei saurial e l'uccisione del loro capo. Se i PG entreranno in azione potranno, unendo le forze con i saurial, riuscire a sconfiggere il gruppo di Melton, il quale, se ne avrà l'opportunità, cercherà di teletrasportarsi senza errore tornando alla fortezza e lasciando al loro destino Horace e i suoi uomini. Se le sorti della battaglia dovessero volgere al peggio, potrebbero riuscire a fuggire per un soffio.

In base allo scenario che il master dovrà gestire, l'esito potrà essere vittoria dei PG e dei saurial, morte dei PG, morte dei saurial e fuga dei PG.

In caso di vittoria, il capo dei saurial Shayth si avvicinerà loro presentandosi con una parlata sorprendentemente simile al comune, chiederà ai personaggi chi siano e chi fossero i nemici e coloro che sono fuggiti. Se i PG sapranno dialogare opportunamente e spiegare cosa sia successo e il pericolo rappresentato dal furto dei bracciali, Shayth si offrirà di condurli al villaggio per presentarli al capo e allo sciamano, e cercare di aiutarli nella loro missione.

In caso di fuga, i PG potranno in seguito arrivare al villaggio dei saurial percorrendo la valle. La reazione non sarà in questo caso amichevole e dovranno conquistarsi la fiducia delle creature in altri modi per sperare di essere aiutati.

Vengono di seguito riportate le statistiche dei PnG valide per tutti e tre gli scenari.

**Lord Pelvar Melton** (mezzelfo guerriero del 10° livello/mago dell'8° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA -2, DV 9d10/2+2/2+8d4/2, pf 60, tpcCA0 12 (10 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS G10, Mor 10, PX 1.700, For 11, Int 17, Sag 12, Des 16, Cos 10, Car 16].

Incantesimi dei maghi (3/3/2/2): 1° livello: *dardo incantato, mani brucianti, stretta folgorante*; 2° livello: *invisibilità, pirotecnica, raggio dell'indebolimento*; 3° livello: *blocca persone, palla di fuoco*; 4° livello: *evoca mostri II, paura arcana*.

Equipaggiamento: **corazza di piastre +2, bastone +2, accetta, elmo del teletrasporto.**

**Horace** (umano guerriero del 6° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 2, DV 6d10, pf 43, tpcCA0 15 (14 in mischia), Att 1, Fer arma +1, TS G6, Mor 9, PX 320, For 13, Int 9, Sag 10, Des 10, Cos 12, Car 10].

Equipaggiamento: corazza di piastre, scudo, spada lunga.

**Guardie** (umani guerrieri del 5° livello)(10) [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 5, pf 28 (20 al momento dello scontro), tpcCA0 16, Att 1, Fer arma, TS G5, Mor 8, PX 200].

Equipaggiamento: corazza di piastre, spada corta, arco lungo con 20 frecce lunghe.

**Shayth, comandante saurial (1)** [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 25, tpcCA0 16, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (morso) o arma, TS G4, Mor 9, PX 190].

Equipaggiamento: spada corta, giavellotto.

**Saurial guardie (8)** [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (morso) o arma, TS G3, Mor 9, PX 80].

Equipaggiamento: spada corta, giavellotto.

Questi rettili umanoidi hanno la capacità di mimetizzarsi nell'ambiente come i camaleonti e sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6. I loro corpi sono ricoperti da ghiandole cutanee, che secernono una sostanza oleosa e fetida sulla loro pelle a scaglie. I personaggi che si avvicinano a un saurial devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire a causa del lezzo orribile e nauseante.

### Il villaggio dei saurial

La marcia lungo la valle fino al villaggio dei saurial richiederà una mezza giornata buona di cammino e i PG arriveranno all'approssimarsi del tramonto. Se vi giungeranno assieme al gruppo di saurial comandato da Shayth, leggere quanto segue:

State camminando da ore attraverso i boschi e le pianure della valle. I vostri strani compagni di viaggio, silenziosi e apparentemente instancabili, procedono con sicurezza in direzione di una strana guglia di roccia che spicca in mezzo al paesaggio. Deve essere altissima, data la distanza a cui risulta visibile. Giungendo in prossimità della cuspide, potete osservare pian piano il paesaggio cominciare a mutare intorno a voi, mostrando chiari segni di insediamento: sentieri che si allargano a formare strade battute, casupole e capanne con orti e recinti accanto. Ad un certo punto, saliti sulla sommità di un piccolo colle potete scorgere l'ampio avvallamento ai piedi dell'enorme struttura, costellato di capanne e strutture varie in legno. Dovete essere finalmente giunti a destinazione. Non appena scendete lungo il sentiero, un gruppo di creature vi viene incontro lungo la strada. Si fermano e salutano con rispetto e reverenza Shayth, il quale si rivolge al capo in un linguaggio sibillante e incomprensibile. Poi si gira verso di voi e annuncia: "Loro sono membri della guardia personale di mio padre. Ci scorteranno alla sua presenza e a quella del saggio Kwashi."

I PG saranno dunque condotti alla capanna più grande e centrale del villaggio, dove il padre di Shayth, Nethel, li attenderà assieme allo sciamano Kwashi.

Una volta arrivati, Shayth narrerà a suo padre gli accadimenti avvenuti all'uscita delle miniere, come i PG abbiano combattuto assieme ai suoi soldati e lo abbiano

eventualmente salvato dagli incantesimi del malvagio mago. Infine parlerà dei traditori che sono scappati portando con sé un oggetto magico malvagio di tale potere che gli antichi abitanti delle montagne avevano sepolto in profondità. Leggere ai PG quanto segue:

A queste ultime parole potete notare che il vecchio sciamano appare molto turbato. Lo vedete parlare brevemente con il capo, sussurrare qualcosa nel loro linguaggio. Dopo alcuni attimi, questi si rivolge a voi parlando in stentato comune: "Kwashi dice no bene questo. Ricorda antiche storie di sciamani. Popolo che scava montagne e popolo di valle maledetti, demoni e cattive magie intrappolati nei monti. Se questi liberati di nuovo rovina cadere su tutti noi. Dovete fare ritorno in pancia di monti."

Nethel si offrirà di mandare esploratori sul luogo dello scontro per ritrovare le tracce dei fuggitivi. Nel frattempo i PG potranno sostare al villaggio per riposarsi, rifocillarsi e recuperare le forze. Verrà loro assegnata una capanna piccola e spartana, ma sufficiente per tutti. Saranno liberi di girare per il villaggio e interloquire con gli abitanti, purché mantengano intenzioni pacifiche. Non vengono forniti dettagli sulla pianta del villaggio e i luoghi di interesse, tuttavia il master si senta libero di descrivere loro come preferisce l'ambiente. La sosta potrà durare un paio di giorni, dopo i quali gli esploratori faranno ritorno con importanti novità. Il villaggio sarà percorso da una certa concitazione e Nethel manderà a chiamare il gruppo poco dopo.

### Approccio alternativo

Qualora i PG dovessero arrivare da soli al villaggio in seguito alla loro fuga dopo lo scontro con Melton, verranno invece catturati e portati al cospetto del capo per essere interrogati. Potranno cercare di spiegare cosa sia avvenuto, raccontare degli scontri ma stando attenti a non menzionare l'eventuale intervento di pattuglie di saurial. Se diranno di essere usciti dalle miniere inseguendo nemici malvagi che si sono impossessati dei bracciali, lo sciamano si mostrerà interessato e turbato (leggere ai PG il testo relativo, riportato poco sopra). In ogni caso, il capo sarà molto diffidente e manderà una pattuglia dei suoi a controllare la veridicità del loro racconto. Nel frattempo i PG saranno rinchiusi in una cella e piantonati a vista da 1d6 guardie con il loro comandante. Non saranno trattati male e sarà loro dato da mangiare, se non tenteranno di liberarsi. Dopo circa una giornata, gli esploratori faranno ritorno e Nethel manderà chiamare i PG.

I PG giungono da Nethel proprio nel momento in cui i ricognitori stanno facendo rapporto.

Il racconto avviene velocemente nella lingua Saurial, incomprensibile ai PG. Il capo farà alcune pause per consentire allo sciamano di tradurre nella lingua comune. Il master enfatizzi questo aspetto interpretando la scena in modo opportuno. Gli esploratori riferiranno di essersi recati sul luogo della battaglia e di aver trovato subito le tracce dei due fuggitivi. Dopo averle seguite per qualche ora, si sono imbattuti in un corpo corrispondente alla descrizione di uno

dei due, una figura incappucciata dalla pelle nera come l'ebano e i capelli bianchi: si trattava di Norven D'Shaar riverso a terra, il corpo crivellato di giavellotti. Non vi era alcun segno della seconda figura, Korhon Dester, ma in compenso una serie di impronte pesantemente incise nel terreno fresco e smosso e il solco inequivocabile di un peso trascinato.

Ciò detto, l'esploratore che sta facendo rapporto estrae da una borsa appesa alla cintola un piccolo involto, ne apre delicatamente le falde e mostra, senza toccarla, a Nethel e a Kwashi quella che sembra una strana punta di lancia. I due si guardano per diversi secondi con aria indecifrabile, poi lo sollecitano a proseguire il racconto.

Dopo un altro breve scambio il capo congeda gli esploratori e, dopo essersi consultato con lo sciamano, si rivolge ai PG:

"Secondo miei guerrieri vostro nemico caduto in cattive mani. Catturato da clan di Xiliuth. Lui molto malvagio, una volta essere mio comandante... forte, coraggioso. Poi tradito e molte guardie con lui. Bandito dal villaggio, si rifugia in foresta." Indicando quindi l'oggetto mostratogli poco prima dall'esploratore, prosegue: "Quello suo segno. Voi non tocca. Punte avvelenate di terribile veleno. Solo saggi sciamani come Kwashi sanno fare e curare. Cattivo sciamano con lui. Xiliuth uccide molti nostri shaeer, nostri... fratelli, e ruba noi. Se stranieri aiuta sheerà, sheerà aiuta stranieri."

Sheerà è il nome che i saurial si danno nella propria lingua. Il capo propone così ai PG un'alleanza: se loro li aiuteranno ad eliminare il malvagio Xiliuth, i saurial aiuteranno gli stranieri a recuperare i bracciali e a riportarli alla montagna. Potranno infatti guidarli attraverso la valle fino alla montagna, indicando loro le vie per raggiungere l'ingresso delle miniere o accessi secondari sul lato della valle, noti solamente ai saurial. I PG dovrebbero capire che la loro miglior possibilità è proprio questa e il master dovrebbe incoraggiarli a riflettere sulla proposta. Se accetteranno, Nethel metterà insieme una dozzina dei suoi guerrieri comandati da Shayth, i quali avranno il compito di guidare i PG fino al campo dei nemici.

Prima che partano, il vecchio sciamano consegnerà ad ogni PG una piccola fiasca di pelle d'animale contenente un potente antidoto per il veleno usato dai nemici, con la raccomandazione di berlo o farlo ingerire ad un compagno nel caso si venisse feriti dalle armi avversarie. La partenza della spedizione avverrà il giorno seguente.

### Operazione di recupero

Il gruppo procederà spedito seguendo la guida degli esploratori e giungendo nel pomeriggio nei pressi dell'accampamento di Xiliuth. Si faccia riferimento alla mappa relativa. Si presume che il gruppo si avvicini furtivamente giungendo, dalla parte della boscaglia che circonda il campo (a discrezione, il master disponga diversamente).

Nel baraccamento saranno presenti Xiliuth, lo sciamano, cinque guardie d'élite e 20 guardie normali. Quelle d'élite sono la guardia personale di Xiliuth, sono i suoi fedelissimi e combatteranno fino alla morte per difenderlo. In una gabbia al centro del villaggio (area 6) è inoltre imprigionato Korhon Dester. I PG potranno individuarlo se compiranno un giro di perlustrazione attorno al campo. A questo punto il master dia al gruppo il tempo per elaborare un piano d'azione. I compiti principali dei PG sono l'uccisione di Xiliuth e il recupero dei bracciali ma potranno, se vorranno, anche saccheggiare eventuali tesori e/o bottino. Tuttavia uno scontro aperto con l'intero contingente di guardie potrebbe avere esiti imprevedibili, anche con il supporto di Shayth e delle sue guardie, e dovrebbe essere preferita se possibile un'azione furtiva. Il master permetta ai PG di essere creativi. Di seguito la descrizione delle varie aree del campo.

### 1. Boscaglia

Gli esploratori intimano silenzio, il vostro passo si fa più prudente e misurato. Vi state avvicinando all'accampamento penetrando in una fitta boscaglia che contribuisce a nascondere e proteggerlo.

Da qui il gruppo potrà osservare non visto il campo e i movimenti all'interno di esso. I PG potranno farsi un'idea sommaria del numero di occupanti e della disposizione delle baracche.

### 2. Baracca delle guardie d'élite

L'interno è arredato con cinque rozzi letti e delle rastrelliere per armi alle pareti. Delle coperte sdrucciate si trovano buttate alla rinfusa ai piedi dei letti.

Si tratta di una lunga costruzione di legno destinata ad ospitare le guardie d'élite del capo. Frugando nella stanza potrà essere rinvenuto, sotto una coperta, un sacchetto contenente 10 gemme del valore di 500 mo e monete di una strana forma quadrata: 5 mp, 50 mo e 100 ma. In base alla dinamica degli eventi (a discrezione del master), le guardie potrebbero trovarsi qui o essere richiamate all'esterno.

**Saurial guardia d'élite (5)** [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3+6, pf 24, tpcCA0 16, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (morso) o arma +2, TS G3, Mor 9, PX 135]. Equipaggiamento: spada corta, giavellotto (con la punta ricoperta da veleno di classe 3).

Questi rettili umanoidi hanno la capacità di mimetizzarsi nell'ambiente come i camaleonti e sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6. I loro corpi sono ricoperti da ghiandole cutanee, che secernono una sostanza oleosa e fetida sulla loro pelle a scaglie. I personaggi che si avvicinano a un saurial devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire a causa del lezzo orribile e nauseante. Hanno una lealtà fanatica quando combattono per la vita del loro capo (bonus di +1 a tpc e ferite inflitte, Mor 12).

### 3. Deposito delle armi

Questa lunga baracca è piena di armi di diverso tipo: giavellotti, spade, asce e mazze. La fattura è abbastanza dozzinale, ma sono in buono stato. Vi si trovano anche alcune bardature di cuoio. Su una mensola sono allineate tre boccette di terracotta.

Le tre boccette contengono un denso liquido oleoso: si tratta del veleno con cui sono trattate le punte dei giavellotti. Viene ricavato dalle bacche di una pianta che cresce solo nella valle. È un veleno di classe 3. Dopo 1d2 round dal contatto deve essere effettuato un TS contro veleno: in caso di successo la vittima subisce 10 pf di danno, in caso contrario 30 pf. L'unico antidoto al veleno è la pozione data ai PG da Kwashi che, se ingerita prima dell'insorgenza, annulla l'effetto e rende immuni per 1d4 ore.

### 4. Baracche delle guardie

L'odore all'interno della baracca è nauseabondo. Luridi pagliericci giacciono sparpagliati per tutto il pavimento.

Queste sono le baracche dei soldati saurial al comando di Xiliuth. Ognuna ospita 10 guardie, che potranno trovarsi all'interno o all'esterno (anche non tutte insieme) a discrezione del master, in base alla situazione.

**Saurial guardie (20)** [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3, pf 18, tpcCA0 17, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (morso) o arma, TS G3, Mor 9, PX 80].

Equipaggiamento: spada corta o ascia da battaglia, giavellotto (con la punta ricoperta da veleno di classe 3).

Questi rettili umanoidi hanno la capacità di mimetizzarsi nell'ambiente come i camaleonti e sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6. I loro corpi sono ricoperti da ghiandole cutanee, che secernono una sostanza oleosa e fetida sulla loro pelle a scaglie. I personaggi che si avvicinano a un saurial devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire a causa del lezzo orribile e nauseante.

### 5. Campi coltivati

Tre aree di terreno coltivato sono piene di verdure e frutti d'ogni tipo. Non sono molto curate ed il suolo è pieno di erbacce.

### 6. Gabbia per i prigionieri

Una robusta gabbia di tronchi di legno piantonata da due guardie contiene una piccola figura lacera, rannicchiata in un angolo.

In questa gabbia viene tenuto prigioniero Korhon Dester. È in pessime condizioni: ferito, stremato e disidratato. Viene tenuto in vita soltanto perché Xiliuth è convinto che conosca i segreti dei bracciali e della loro magia, e vuole costringerlo a rivelarli. Sta ai PG decidere come comportarsi nei suoi confronti. Il master sia attento alle loro azioni e motivazioni, e non esiti a riconoscer loro PX, qualora lo meritino, per questo.

### 7. Focolare centrale

Un cerchio di pietre annerite circonda un mucchio di tronchi carbonizzati e cenere. Sparsi un po' dappertutto intorno vi sono stoviglie di metallo, boccali e i resti di alcuni pasti.

### 8. Capanna dello sciamano

La piccola capanna dello sciamano è arredata in modo alquanto bizzarro. Pelli di piccoli animali si trovano ovunque e strani intrecci di filo pendono dal basso soffitto. Nell'aria un penetrante odore, proveniente da un piccolo braciere metallico appoggiato su un tavolino, riempie tutta la stanza. Dopo i primi attimi la vista comincia a farsi annebbiata, piccoli lampi luminosi sembrano circondarvi.

Questa è la capanna dello sciamano, il quale potrà trovarvi o meno in base alla situazione. La sostanza che brucia nel braciere è polvere dei sogni e accanto ad esso ve ne è un piccolo sacchetto. Al secondo round di permanenza nella stanza, ogni personaggio deve effettuare un TS contro veleno. Chiunque lo fallirà sarà preso da allucinazioni e visioni psichedeliche, e non potrà combattere né difendersi. Questo stato durerà per 2d4 round, o la metà del tempo se i PG avranno la presenza di spirito di uscire o verranno condotti fuori.

**Saurial sciamano** (chierico del 5° livello) (1) [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 5, pf 32, tpcCA0 15, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (morso) o arma o incantesimo, TS C5, Mor 9, PX 650].

Incantesimi dei chierici (3/2/1): 1° livello: *comando, individuazione della magia, scaccia paura*; 2° livello: *canto sacro, parlare con gli animali*; 3° livello: *morte apparente*.

Equipaggiamento: pugnale (con la punta ricoperta da veleno di classe 3).

Questo rettile umanoide ha la capacità di mimetizzarsi nell'ambiente come i camaleonti e sorprende gli avversari con 1-4 su 1d6. Il suo corpo è ricoperto da ghiandole cutanee, che secernono una sostanza oleosa e fetida sulla sua pelle a scaglie. I personaggi che si avvicinano a un saurial devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire a causa del lezzo orribile e nauseante.

### 9. Capanna di Xiliuth

La capanna di Xiliuth sembra avere un'aria decisamente più solida e robusta rispetto alle altre costruzioni. L'interno è arredato con una certa ricercatezza, pelli di bestie esotiche lavorate e manufatti d'artigianato che non sembrano provenire dalla valle fanno mostra di sé sul pavimento e sulle pareti. Un piccolo specchio bordato d'oro appeso ad una parete pare del tutto fuori posto. Probabilmente il raggio d'azione delle scorrerie del gruppo va ben oltre i confini della valle.

Questa è la capanna personale di Xiliuth che, avido com'è, tiene esclusivamente per sé e abbellisce quando può con ogni sorta di oggetto che riesce a rubare alle incaute carovane che passano ai piedi del versante esterno dei monti. Lo specchio appeso nella stanza funziona come una

**sfera di cristallo** ed egli se ne serve per spiare gli obiettivi dei propri attacchi. Ai primi segni di disordini, fuggirà dalla porta sul retro cercando di trincerarsi nella caverna dove sono nascosti i bracciali, seguito dalle sue guardie d'élite della capanna 2. Il malvagio influsso dei bracciali lo sta già corrompendo.

**Xiliuth, capo saurial (1)** [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 6, pf 33, tpcCA0 14, Att 3 o 1, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d6 (morso) o arma, TS G6, Mor 9, PX 820].  
Equipaggiamento: spada corta, giavellotto (con la punta ricoperta da veleno di classe 3).

Questo rettile umanoide ha la capacità di mimetizzarsi nell'ambiente come i camaleonti e sorprende gli avversari con 1-4 su 1d6. Il suo corpo è ricoperto da ghiandole cutanee, che secernono una sostanza oleosa e fetida sulla sua pelle a scaglie. I personaggi che si avvicinano a un saurial devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire a causa del lezzo orribile e nauseante.

#### 10. Legnaia

Una grossa catasta di legna è ammucchiata a ridosso della parete di roccia sul lato nord del campo, protetta da una tettoia.

#### 11. Caverna

Un breve passaggio nella roccia conduce ad una piccola grotta colma di quello che deve essere il bottino frutto delle razzie di Xiliuth. Sacchi, borse e scrigni si trovano appoggiati ad una parete. Sopra una rozza pietra squadrata sono posati i bracciali: alla loro vista un brivido vi corre lungo la schiena e percepite una sensazione di pura malvagità.

Il contenuto di sacchi, borse e scrigni consiste in: 5.000 mo, 1.600 ma, 20 gemme del valore di 500 mo ciascuna (topazi), una **corazza di piastre +2**, una **pozione della velocità** e un **mantello elfico**.

#### Ritorno nell'oscurità

Una volta sconfitto Xiliuth e recuperati i bracciali, i PG e i saurial sopravvissuti potranno tornare al campo, dove Nethel darà una grande festa per celebrare la fine della minaccia. Lo sciamano si avvicinerà al gruppo, chiederà di vedere i bracciali e dopo alcuni attimi di riflessione, con sguardo indecifrabile ammonirà i personaggi ancora una volta sulla necessità di riportarli al loro luogo d'origine, come riferiscono le antiche storie degli sciamani. A questo punto i PG dovrebbero anche ricordare la preghiera espressa da Ander Pendleton nelle ultime righe della sua lettera, riguardo alla distruzione degli stessi. Il master dovrà in questa fase condurre i PG a rammentare che questa dovrebbe essere la loro missione.

Se i personaggi avranno incontrato lo spettro di Urnain nella camera 15 al livello 2 delle miniere prima di trovare i bracciali, dovranno arrivare a capire che l'unica persona che può sapere come distruggerli sia probabilmente il suo

creatore, perciò a maggior ragione sarà opportuno tornare alle miniere.

Se l'incontro con lo spettro di Urnain nella camera 15 al livello 2 delle miniere non dovesse ancora essere avvenuto, i PG avranno molto probabilmente letto gli appunti nelle aree 14 della città sotterranea (stanza di servizio del tempio) e delle miniere (cava d'oro). Questi dovrebbero portarli a concludere che il segreto della distruzione dei bracciali è contenuto nell'area nascosta dove furono forgiati, ma per poterla trovare sarà necessario individuare la tomba di Urnain. Se non dovessero aver letto tali indizi, il master potrà sempre suggerire che una più approfondita ricerca farà loro notare qualcosa che potrebbe essere sfuggito.

Nel peggiore dei casi, se non dovessero ritenere di poter riuscire nell'impresa di distruggere i bracciali per mancanza di indicazioni precise o perché sicuri di aver esplorato tutto il possibile, i PG potranno comunque tentare di riportare i bracciali nella loro camera e sigillarla in qualche modo, per far sì che nessuno possa più recuperarli.

Una pattuglia di saurial guidata da Shayth condurrà il gruppo fino ai margini della valle, in prossimità dei monti. Giunti sul posto, dopo una breve inerpicata, il capo mostrerà loro un passaggio nascosto in una piccola grotta, che dovrebbe condurre al cuore dell'antico regno delle montagne. Qui si saluteranno, con la promessa chiesta ai PG di non rivelare ad alcuno all'esterno della valle della sua esistenza e augurando loro di poter distruggere o per lo meno nascondere per sempre i malvagi artefatti.

La grotta è uno dei numerosi accessi, nonché vie di fuga, segreti delle miniere. Un lungo e tortuoso tunnel proseguirà in saliscendi nell'oscurità e porterà i PG a sbucare, dopo alcune ore, nell'atrio all'ingresso delle miniere (si veda nella prima parte del modulo la sezione del primo livello delle miniere). Si lascia volutamente a discrezione del master determinare esattamente dove e come i PG sbucheranno, avendo cura che non sia una zona nella quale in precedenza questi abbiano ricercato passaggi segreti. Non ne viene fornita prima parte una descrizione dedicata, in quanto i PG non devono poter scoprire casualmente questo percorso.

Una volta rientrati nelle miniere, a seconda delle situazioni precedentemente occorse i PG potranno dover esplorare di nuovo zone già visitate (occasione per "far loro trovare" eventuali indizi fondamentali che avessero perso, in qualsiasi modo il master ritenga opportuno) e recarsi nel luogo dove sospettano si trovi la tomba di Urnain, oppure andarci a colpo sicuro. Il master torni quindi a fare riferimento alla descrizione della stanza 15 al livello 2 e conduca gli eventi e l'incontro con lo spettro come descritto, con la sola differenza che i PG ora dovrebbero uscirne ottenendo le informazioni sul sotterraneo segreto celato dietro il muro del corridoio 15 al livello 1 delle miniere. Questo muro, anche se esaminato approfonditamente, non presenta segni di passaggi segreti ed ogni ricerca in questo senso è destinata a fallire. È stato eretto grazie alla magia e solo con metodi magici sarà possibile abbatterlo. Se i PG avessero trovato e portassero ancora con sé l'*Anello dell'ariete* (nella bottega di Urnain, stanza 22, livello 2) potranno utilizzarlo a tale scopo consumando tre cariche dell'oggetto, se disponibili.



In alternativa, incantesimi come *scolpire la pietra, pietra in fango, passaparete, dispersione della magia* (contro un effetto dell'8° livello) o eventuali altri potranno essere utili in vari modi. Il master dia spazio alla creatività dei personaggi e premi le idee o i tentativi che portino un valore aggiunto nella dinamica del gioco, anche interpretando in maniera altrettanto creativa gli effetti dell'incantesimo proposto sul muro stesso (dopotutto, non si sa come sia stato eretto e quindi come possa reagire ad altri incantesimi).

Una volta che il gruppo abbia superato l'ostacolo si faccia riferimento alla mappa del sotterraneo segreto e alla descrizione di seguito riportata.

## Il sotterraneo segreto

### 1. Tunnel

Il tunnel scavato nella viva roccia prosegue oltre i resti del muro distrutto, in discesa e in apparenza vuoto. Dopo un paio di svolte si allarga, fermandosi davanti ad un grosso portone a due battenti con fregi borchianti. Una pesante maniglia circolare penzola su ognuno dei due e un grosso chiavistello lo sbarra dall'esterno, chiuso da un lucchetto.

Il portone è decorato con fregi in ottone raffiguranti una creatura simile ad un nano deforme, che brandisce un pugnale al centro del quale si trova una gemma. La gemma è incastonata nel fregio e non può essere rimossa. La creatura sembra essere raffigurata nell'atto di difendere tesori e ricchezze alle proprie spalle. Sull'altro battente è raffigurata a una grossa lucertola simile ad un drago, nell'atto di sputare fiamme verso la creatura.

Il portone è l'ingresso al santuario di Kalladrek ed è chiuso. Per aprirlo sarà necessario forzare il lucchetto oppure distruggerlo in qualche modo.

Nel caso un PG tentasse di rimuoverlo con la forza, dovrà lanciare 1d100 e ottenere un risultato uguale o inferiore al suo punteggio di Forza. Nel caso qualcuno tenti di sfondare il portone, sarà necessario un tiro per aprire porte con penalità di -5.

### 2. Santuario di Kalladrek

Davanti a voi si apre una stanza enorme, dal soffitto alto diversi metri. Due paia di colonne ai lati delineano una grande navata centrale, occupata quasi per intero dalla massa di una mostruosa creatura, un rettile dalle molteplici teste che giace apparentemente addormentato. Sul fondo della navata, una grande statua raffigura in tre dimensioni la stessa creatura riprodotta sul fregio dei portoni, ma con una delle mani tesa a coppa, come nel gesto di ricevere un'offerta. Ai piedi della statua si trova un altare di roccia nera parzialmente nascosto dal corpo del mostro dormiente. Qualcosa sembra trovarvisi sopra, ma non potete distinguere bene cosa sia.

Il mostro nella stanza è una piroidra con sette teste ed è posta a guardia del santuario e del sotterraneo segreto. Al momento dell'ingresso nella stanza, si trova addormentata in un sonno magico.

I PG potranno raggiungere il fondo della stanza attraverso i passaggi laterali tra le colonne e il muro. Una volta giunti qui, riusciranno a vedere cosa si trova sull'altare. Due piedistalli cilindrici della stessa roccia di cui è fatto l'altare

sorreggono altrettanti sacchi. Uno dei due contiene monete mentre l'altro è pieno di fagioli. Entrambi sono molto pesanti, all'incirca 40 kg. La statua sul fondo della stanza rappresenta Kalladrek, malvagia divinità nanica dell'avidità, e cela il passaggio segreto per la stanza 3. Anche se i PG ne sospettassero l'esistenza o dovessero riuscire a scoprirlo, non sarà possibile aprirlo se non ponendo sulla mano della statua l'offerta al dio, ovvero il sacco contenente le monete d'oro.

Quando uno qualsiasi dei due sacchi verrà rimosso, il relativo piedistallo cilindrico, non più contrastato dal peso, si solleverà di 10 cm. Da quel momento si avranno 2 round per porre il sacco giusto sulla mano della statua. Se verrà posto sulla mano della statua il sacco di monete d'oro, questa ruoterà svelando il passaggio. Se saranno i fagioli ad essere donati come offerta o se dovessero trascorrere più di 2 round, nella stanza risuonerà un tintinnio magico che farà destare dal suo sonno il guardiano.

**Piroidra (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 7, pf 56, tpcCAO 13, Att 1 per testa, Fer 1d10 (morso) o 1d8 (soffio di fuoco) per testa, TS G7, Mor 9, PX 790].

Ogni testa può sferrare un morso a un avversario diverso nello stesso round o, in alternativa, invece di mordere può soffiare un getto di fuoco largo 3 m e lungo 6 m che infligge 8 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio. Dopo aver subito 8 ferite, la piroidra non può più usare una testa; dopo averne subite 16, non può più utilizzarne un'altra... e così via per ogni multiplo successivo. Quando anche l'ultima testa viene incapacitata, la piroidra muore.

### 3. Laboratorio di Umair

Davanti a voi si apre un opificio ingombro di ogni sorta di attrezzi. Tavoli e banchi si trovano accostati alle pareti e in mezzo alla stanza. Ciotole, pinze, punteruoli e martelletti sono sparsi sui piani di lavoro.

Tre porte, una alla vostra sinistra, una a destra e una sulla parete di fondo, conducono ad altrettanti ambienti.

Questo era il laboratorio dove Umair e i suoi aiutanti realizzavano manufatti preziosi d'ogni tipo.

### 4. Stanza da letto

La stanza è arredata con un robusto letto di legno, un piccolo comodino e un tavolo. Un lucido specchio bordato d'oro è appeso ad una parete e sotto di esso si trova un piedistallo con una vaschetta e una brocca. In un angolo è appoggiato un pitale.

Nel comodino si trova una boccetta contenente una **pozione del controllo dei draghi rossi**. Brocca, vasca e pitale sono vuoti. Sul tavolo c'è un foglio di pergamena con una fitta scrittura in runico. Se qualcuno chiederà di leggere il contenuto (dovrà esservi nel gruppo un PG in grado di capire il runico), passare al testo contenuto nel riquadro seguente:

"...sono stanco di attendere."



Il re e i sacerdoti si rifiutano di ascoltarmi, eppure sono sicuro di avere la soluzione a portata di mano. Devo agire in segreto e senza insospettire Klauroth... è già fin troppo avido e ho rischiato molto rubando i tesori del mio stesso popolo per convincerlo a collaborare. Ma grazie a lui la mia arte ha raggiunto un livello mai visto e sono certo di poter creare un manufatto perfetto. Ah, grande fortuna fu quella di scoprire questo sotterraneo segreto celato nel vecchio santuario dimenticato di Kalladrek."

## 5. Corridoio

Su questo corridoio vuoto si aprono tre porte che conducono alle stanze 6, 7 e 8. Il corridoio è vuoto.

## 6. Prigione degli schiavi

Il portone con finestrella a grata della stanza è arrugginito e semiaperto sui cardini. Lo scostate con un sinistro cigolio e davanti a voi compare uno spettacolo alquanto macabro: diversi scheletri giacciono ancora avvinti in catene alla parete. Stranamente i resti davanti a voi sono di taglia umana.

In questa cella Urmain teneva prigionieri e costretti in schiavitù elfi e umani. Il loro compito era lavorare alla forgia e rifornirla dei minerali necessari.

## 7. Studio vuoto

Questa stanza è arredata come un piccolo studio, ma caos e devastazione regnano sovrani: una scaffalatura accanto al muro giace rovesciata a terra, un piccolo tavolo con una gamba spezzata occupa il centro della stanza e una sedia è abbandonata in un angolo.

Questa stanza era usata da Urmain come studio. Sotto i resti dello scaffale è possibile rinvenire una **pergamena di protezione dal fuoco** (funziona come l'incantesimo dei chierici *resistere al fuoco*, ma con le stesse caratteristiche di una pergamena protettiva).

## 8. Magazzino delle materie prime

Il portone di questa stanza è chiuso ma cede quasi subito alla vostra pressione. La camera davanti a voi è piena di cumuli di rocce e frammenti di minerale, probabilmente aurifero. Delle pale e robusti secchi si trovano sul pavimento.

In questo deposito di minerale aurifero ha la propria tana uno xorn, che si trova mimetizzato tra i cumuli di rocce. Se il gruppo darà segno di voler toccare il minerale oppure avrà con sé una quantità consistente di metallo, il mostro si lancerà all'attacco tentando di sorprendere i PG.

**Xorn (1)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA -2, DV 7+7, pf 42, tpcCA0 12, Att 4, Fer 1d3/1d3/1d3 (artigli), 6d4 (morso), TS G7, Mor 10, PX 1.700].

È capace di mimetizzarsi negli ambienti sotterranei, e sorprende gli avversari con 1-3 su 1d6. È completamente immune agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo. Subisce solo metà ferite (o nessuna ferita con un tiro salvezza

riuscito) dall'elettricità. L'incantesimo *pietra in fango* ammorbidisce e indebolisce uno xorn, dandogli CA 8 e impedendogli di attaccare per 1 round. Uno xorn può immergersi nella pietra o nel terriccio senza alcuna penalità al movimento dopo 1 round di preparazione. Una *porta in fase* lanciata nell'area in cui uno xorn è immerso nella pietra lo uccide immediatamente.

Il minerale aurifero in sé non avrà molto valore e sarà difficilmente trasportabile, ma in angolo della stanza, dietro un cumulo di rocce si trova un sacco con circa 10 kg di pepite d'oro (per un valore di 5000 mo).

## 9. Forgia di Urmain

La stanza in cui siete entrati è dominata su un lato da un'enorme fornace dai bordi anneriti. Accanto alla fornace si trovano una grossa incudine e un pesante maglio appoggiato alla parete. Un grosso portone a due battenti si trova sull'altro lato della camera. Intuite che potrebbe essere proprio qui che Urmain, nella sua follia, creò i maledetti bracciali, ma vi chiedete che cosa possa ancora celarsi al di là dei portoni.

Questa è la grande forgia in cui Urmain creava i suoi manufatti con l'aiuto del drago Klauroth. Un condotto nella roccia collega la camera di combustione della forgia con l'area 12, da cui Klauroth l'alimentava con il suo soffio. Il maglio e l'incudine sono normali oggetti.

## 10. Ballatoio di roccia

Spalancati i portoni, davanti a voi si apre la volta di un'immensa caverna illuminata quasi a giorno, tanto che i vostri occhi ormai abituati all'oscurità ne rimangono abbagliati. Vi trovate in effetti su un costone di roccia che corre lungo la parete della spelonca formando un ballatoio da cui potete osservare il fondo dell'antro, parecchi metri più in basso.

Una scala di roccia conduce dall'alto del ballatoio fino a terra. Lo spettacolo di fronte a voi vi lascia sbigottiti: un enorme mucchio di ricchezze ricopre tutto il pavimento, ma la cosa più singolare è l'enorme grata metallica che divide in due settori la grotta. Dietro alle sbarre sembra trovarsi una figura umana.

## 11. Caverna di Klauroth

Questa è la caverna dove il drago Klauroth (vedi l'appendice 7 per le statistiche complete) vive ed ha accumulato le sue ricchezze nel corso dei secoli. Fu qui che Urmain fece il suo incontro e lo convinse a collaborare con lui in cambio delle ricchezze del proprio popolo, perché lo aiutasse a diventare il più grande fra gli artigiani nani. Klauroth si trova ancora qui, confinato nell'area 12, e si presenterà sotto mentite spoglie. L'enorme mucchio di ricchezze è tale che i PG stessi vi cammineranno letteralmente sopra. È composto da oro, argento, gemme, gioielli, oggetti magici e non, ma comunque preziosi, di vario tipo. Resta a discrezione del master determinarne con esattezza l'entità e anche la quantità che i PG potranno prelevare, come anche il tipo e le caratteristiche degli oggetti magici. In ogni caso, fra quelli di rilievo vi è un **anello dei desideri** (con due desideri

rimanenti) contenuto in un piccolo scrigno su una mensola e in un angolo si trova appoggiata una splendida spada dal fodero dorato e dall'elsa modellata a forma di drago. È una **spada senziente +2** intelligente (Int 12, Ego 12) di allineamento legale buono, con i draghi come nemico prescelto. Tale arma se usata in combattimento contro un drago da un guerriero, un paladino o un ramingo, instillerà in possessore un'inesorabile determinazione ad ucciderlo, facendogli anche guadagnare per ogni round di combattimento un ulteriore attacco supplementare.

## 12. Area di confinamento di Klauroth

Dietro all'enorme grata di ferro, un'elfa dai languidi occhi azzurri e capelli castani vi guarda. "Non credo ai miei occhi," dice con stupore, "sono secoli che non vedo anima viva, da quando quel malvagio e avido nano mi imprigionò qui con l'inganno per compiacere il suo animale da compagnia."



L'elfa che i PG vedono altri non è che Klauroth stesso, il quale sta utilizzando una variante di *maschera arcana* per presentarsi in questa forma. Il suo scopo è manipolare i PG per riuscire a spezzare l'incantesimo che lo confina dietro le sbarre. Racconterà loro che Klauroth non si trova più qui, se n'è andato o è stato ucciso da qualche avventuriero. Se i personaggi sembreranno scettici, tenterà di usare *charme su persone* per indurli a collaborare. Se qualcuno dichiarerà palesemente di non essere convinto della cosa e di non credere che la fanciulla sia veramente chi sostiene di essere, godrà di un bonus di +2 al tiro salvezza per resistere agli effetti della magia.

A coloro che le presteranno ascolto spontaneamente o perché sotto l'effetto dello *charme*, dirà che l'unica possibilità di liberarla sarà di recuperare un certo anello contenuto in un piccolo scrigno sulla parete di roccia dell'area 11 (l'anello dei desideri), il quale sarà in grado di spezzare la maledizione che la tiene prigioniera.

Se i PG dovessero cadere nel tranello e consegnare l'anello a Klauroth, questi riuscirà a liberarsi. Diversamente, una volta resosi conto che la propria strategia non sta funzionando come sperato, si paleserà nella sua vera forma di drago rosso, ma di dimensioni ridotte al 50% in modo da occupare quasi per intero l'area. Fu infatti così che Urnain riuscì, inducendolo con l'inganno a ridurre la sua taglia e rendendo la trasformazione permanente, ad imprigionarlo al di là della grata. Il master faccia riferimento alla prossima sezione per condurre l'incontro con Klauroth e concludere l'avventura.

## Conclusione dell'avventura

L'incontro con Klauroth segnerà il culmine dell'avventura e il suo esito. Il master dovrà gestire questa fase tenendo conto che i PG sapranno che sarà necessaria la sua collaborazione per distruggere i bracciali, ma dovranno arrivare da soli a capire come ottenerla. Uno scontro diretto con il drago, anche se non può essere escluso, dovrebbe essere evitato, lasciando spazio più che altro alla trattativa. La situazione in cui si troveranno le parti sarà quella del classico stallo, infatti:

- Il drago è l'unico che può distruggere i bracciali ma gli è imposto un vincolo magico che può essere infranto solo con un *desiderio*.
- Il drago può liberarsi solo spezzando l'incantesimo di prigionia con un *desiderio* o facendo in modo che lo faccia qualcuno per lui
- Nell'anello restano due desideri.

La prigione magica di Klauroth non gli impedirà di poter usare gli incantesimi, così come il soffio, tuttavia, fintantoché non avrà potuto mettere le mani sull'anello o essere liberato, non avrà interesse ad arrostire i PG. La sua avidità e il malefico influsso che i bracciali esercitano soprattutto su creature magiche di un certo livello faranno sì che brami di potervi mettere le mani sopra ed usarli per i propri fini. Di seguito vengono proposti alcuni possibili scenari di conclusione dell'avventura. Il master si senta comunque libero di modificarli a piacimento o pianificarne di diversi.

---

### **I PG cadono nel tranello di Klauroth**

Questa è l'eventualità peggiore per i personaggi: se Klauroth riuscirà ad impossessarsi dell'anello utilizzerà un primo desiderio per spezzare l'incantesimo di prigionia. Quindi, dopo aver assunto le proprie dimensioni reali, utilizzerà il secondo desiderio per impadronirsi dei bracciali (a questo proposito Klauroth è da considerarsi una creatura magica e di livello adeguato al loro utilizzo). I PG si troveranno a fronteggiare un drago rosso nel pieno della sua potenza e in grado di controllare il potere dei bracciali. È molto probabile che ci lascino le penne e che Klauroth scateni i suoi poteri nel mondo, seminando terrore e distruzione. Se per caso i personaggi dovessero riuscire ad uccidere il drago e decidessero di sigillare i bracciali nella caverna, rendendoli inaccessibili, riconoscete loro, oltre a quelli del drago, 3000 PX aggiuntivi ciascuno.

### **I PG non cadono nel tranello di Klauroth (prima opzione)**

I PG capiscono che possono rimuovere con un desiderio la costrizione che impedisce a Klauroth di usare il suo fuoco

per distruggere i bracciali e utilizzare il secondo desiderio per obbligarlo a distruggerli. In questo caso, otterranno il duplice obiettivo di non aver liberato un malvagio drago e di aver distrutto per sempre i bracciali. Al momento della distruzione il potere dei bracciali si libererà creando un portale magico che risucchierà Klauroth in un piano elementale a caso. Il master riconosca in tal caso il valore in PX del drago, più 10.000 PX a testa a ogni PG.

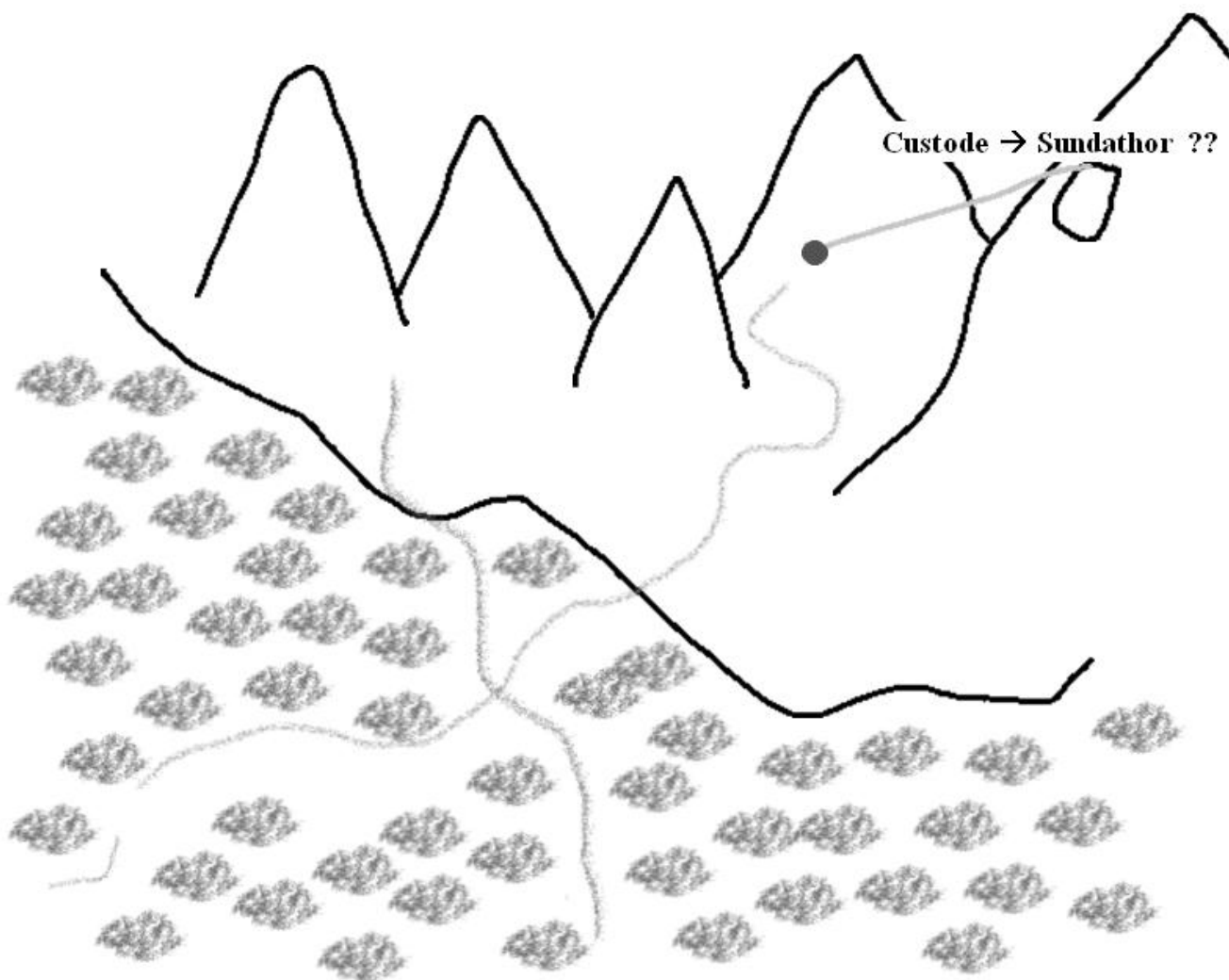
### **I PG non cadono nel tranello di Klauroth (seconda opzione)**

I PG potrebbero anche minacciare il drago di non usare l'ultimo desiderio per liberarlo finché non avrà collaborato. Al momento della distruzione, il potere dei bracciali si libererà creando un portale magico che risucchierà Klauroth in un piano elementale a caso. Una volta che questi abbia distrutto i bracciali, i personaggi potranno decidere di tenersi l'anello con il rimanente desiderio. Il master riconosca in tal caso il valore PX del drago, più 10.000 PX a testa a ogni PG e consenta a loro di tenersi l'anello. Gestire la cosa potrebbe diventare lo spunto per una futura avventura.

12 Floreale 1317

*Io Ander Pendleton, nella grazia di Alden affido a queste parole la testimonianza dei miei ultimi giorni. Il fragore delle spade e le urla di disperazione risuonano come un'eco continua nella valle, le forze malvagie di Kliss Ban hanno ormai compiuto la loro opera di distruzione. Non rimarrà pietra su pietra di fortezze, villaggi e comunità ma ahimè forse questo è un bene, pensando al terribile segreto che sto seppellendo con me. La loro fame di conquista non è infatti la sola ragione per cui hanno messo a ferro e fuoco le nostre comunità... essi cercano disperatamente un'arcana conoscenza, la via verso un artefatto di tale potere che, se dovesse cadere effettivamente nelle loro mani, sarebbe devastante. Narrano antiche leggende di un tempo lontano in cui i nani delle montagne scavarono profonde miniere per estrarre e commerciare tesori di ogni genere lungo la valle del Lysel. Ma l'oscurità cadde su di essi e orde di creature malvagie emersero dalla terra attaccandoli e depredandoli ferocemente. Fu allora che il più grande dei loro artigiani forgiò due magici bracciali, che si dice avessero il potere di controllare le forze degli elementi. Nessuno sa cosa accadde in seguito o cosa ne fu degli sventurati difensori rimasti, ma infine le tenebre reclamarono il loro prezzo e il regno di Kar-Anthor più non fu. Di tali gesta è stata ormai persa memoria, ma nei miei viaggi segreti per contrastare le azioni di Kliss Ban e dei suoi capi mi imbattei in una mappa che indicava la via per raggiungere l'ingresso dell'antico regno. Il possessore era un emissario al servizio di una delle creature più potenti e malvagie fra le innumerevoli affiliate all'organizzazione. Riuscii a trafugarla e mettendo a repentaglio la mia vita la seguii giungendo fino alle miniere. Tralascierò le cose sconvolgenti e orribili che vi trovai, confesso però che non ebbi il coraggio di andare sino in fondo... i bracciali, se ancora esistono, giacciono da qualche parte laggiù in una camera sigillata e ben protetta ed è forse meglio che vi rimangano per sempre. Presi quindi con me la chiave e la mappa e me ne andai via. Non ebbi il coraggio di distruggerle ma pensai di seppellirle per sempre chiudendole assieme a me stesso all'interno di questo sotterraneo, del quale sabotai l'entrata in modo da renderlo una tomba inaccessibile.*

*Se leggi, o straniero, queste parole, significa ahimè che così non è stato... prego quindi Alden che tu possa camminare sulla via del bene e avere il coraggio che a me è mancato di fare ciò che andava fatto: non solo distruggere i mezzi per arrivarvi ma trovare i bracciali e distruggerli affinché non cadano nelle mani dei malvagi che li bramano.*



*Là dove l'oscuro mare verde s'infrange  
Tra deserto e montagne recati, fino a giungere  
Ai piedi del grande monte monocolo.  
All'alba le dita di Nerunth ti mostreranno  
Dove le grandi porte giacciono sbarrate,  
Vegliate dal Custode dei Tesori Sotto  
La Montagna. Lui ne conserva le chiavi ed  
Attende per aprire le porte il ritorno del nuovo Re.*

7 7 7 7 7 7 7 7 7  
7 7 7 7 7 7 7 7 7  
7 7 7 7 7 7 7 7 7  
7 7 7 7 7 7 7 7 7

IL CUSTODE DEI TESORI SOTTO LA MONTAGNA

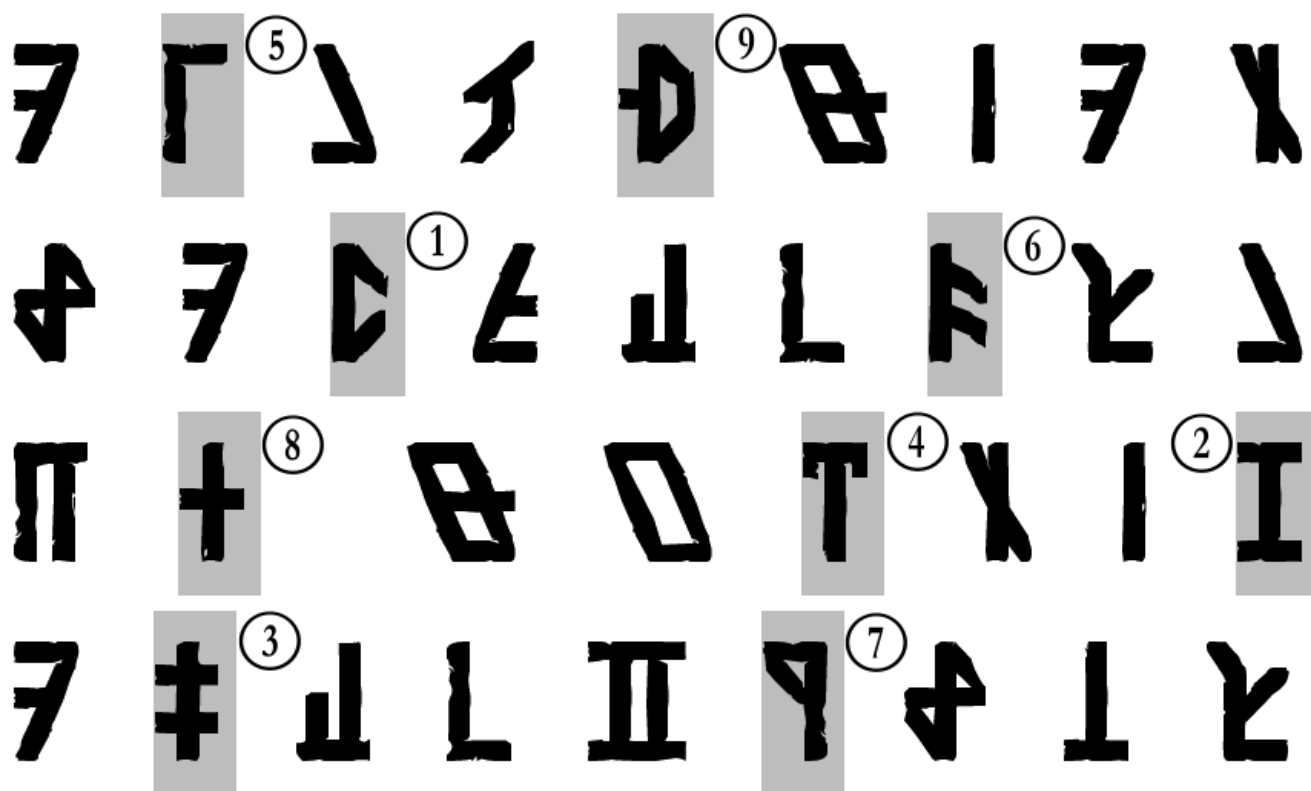
7 7 7 7 7 7 7 7 7

---

#### APPENDICE 4: SOLUZIONE DELL'ENIGMA DELLA PIETRA RUNICA (PER IL MASTER)

I PG dovranno premere i simboli runici che compongono il nome del dio Custode dei Segreti Sotto la Montagna nella corretta sequenza.

S U N D A T H O R  
C I ‡ T T ‡ † ‡ † †

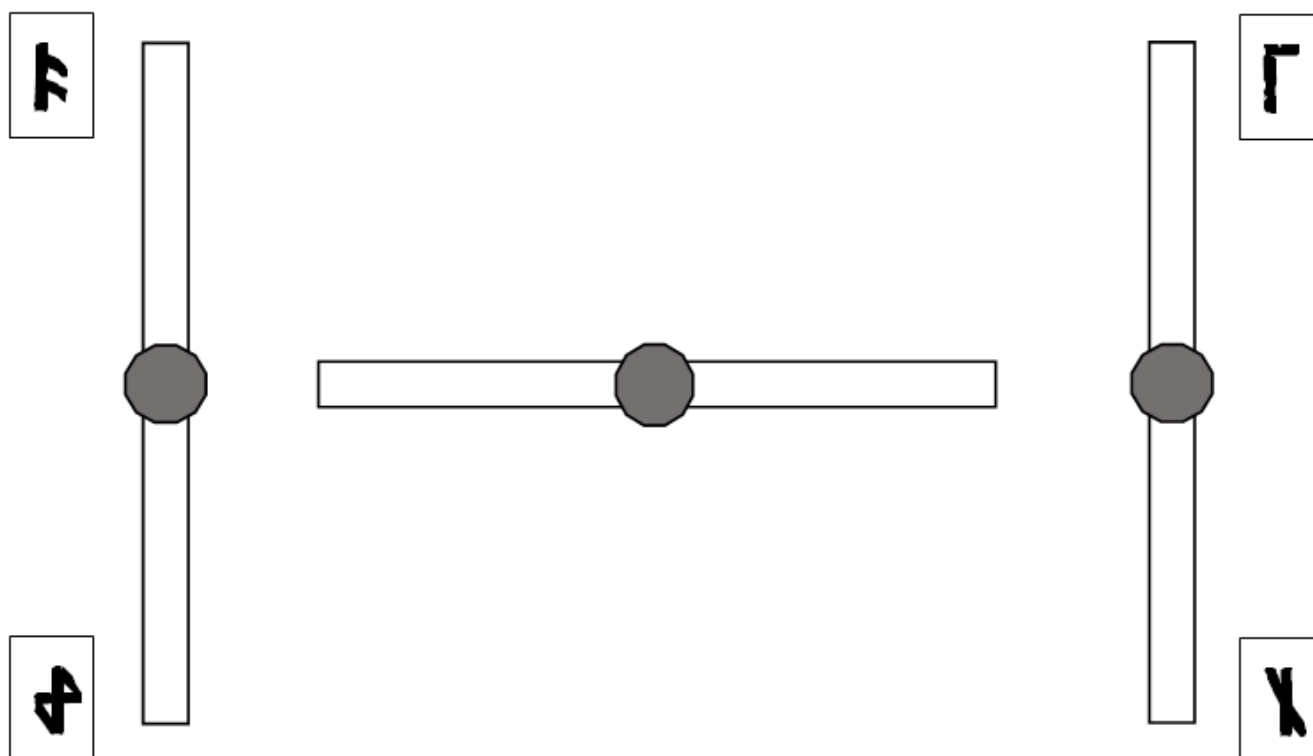


---

APPENDICE 5: PIETRA RUNICA NELLE CAMERE DI SICUREZZA E LEVE

ᚠ	ᚢ	ᚦ	ᚨ	ᚩ
ᚫ	ᚱ	ᚦ	ᚷ	ᚫ
ᚱ	ᚩ	ᚨ	ᚢ	ᚠ
ᚨ	ᚢ	ᚫ	ᚦ	ᚱ
ᚫ	ᚱ	ᚩ	ᚨ	ᚫ

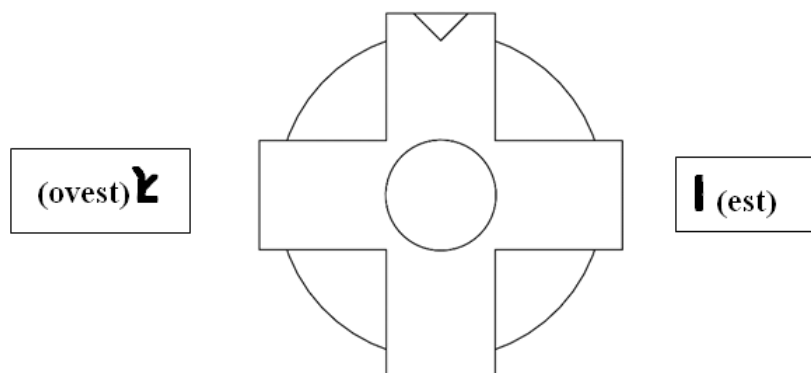
PANNELLO DELLE LEVE





---

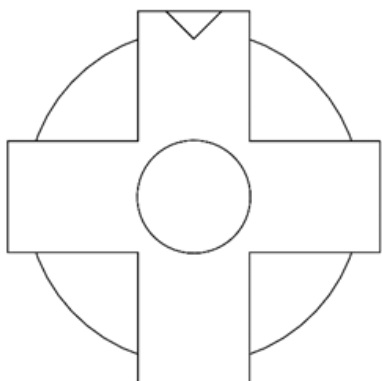
## APPENDICE 6: MEDAGLIONE/CHIAVE DI URNAIN



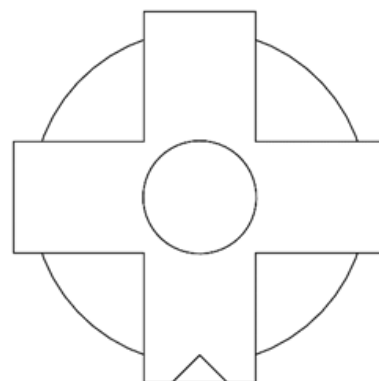
### Soluzione dell'enigma del medaglione

Il medaglione rappresenta i quattro punti cardinali e il triangolo indica il sole. In base ai versi sul sorgere e tramontare del sole, i PG dovranno ruotare il medaglione.

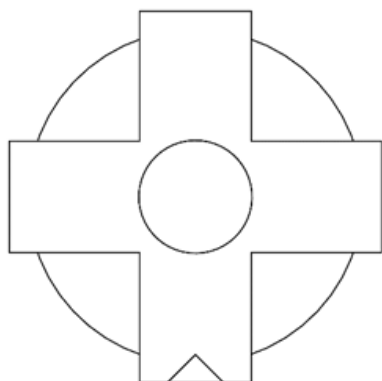
#### Posizione iniziale



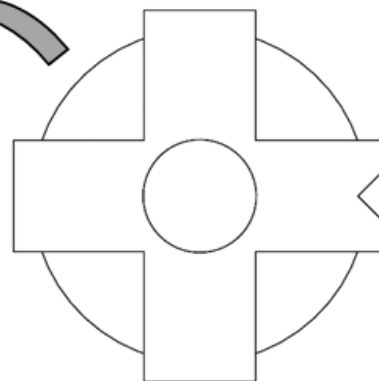
#### Ruotare di 180° per 3 volte a DX



#### Ruotare di 180° per 2 volte a SX



#### Ruotare di 90° a DX



## APPENDICE 7: MOSTRI E PNG

### Garth il Solitario

Garth è un nano che vive in solitudine alle pendici delle montagne della Bocca del Deserto. Discende dalla stirpe dei nani che abitavano le miniere di Kar-Anthor. Il nonno fu comandante delle guardie reali e testimone dei terribili giorni della caduta definitiva del regno, tramandando con l'ultimo soffio di vita ai propri discendenti il compito di impedire che chiunque potesse recarsi sui monti con l'obiettivo di penetrare nelle miniere, trafugare i tesori dei nani e tra questi più di tutto proprio i bracciali. Mai, infatti, i nani avevano praticato l'arte della magia, salvo i pochi votati al culto sacerdotale e per intercessione della divinità. Preferivano invece il duro lavoro manuale e l'abilità dei loro fabbri e artigiani, solidi e concreti. Il disgraziato e disperato tentativo di fare ricorso alle arti magiche fu una delle cause della rovina del popolo, pertanto cercò di impedire che tali segreti potessero essere dissepoliti di nuovo.

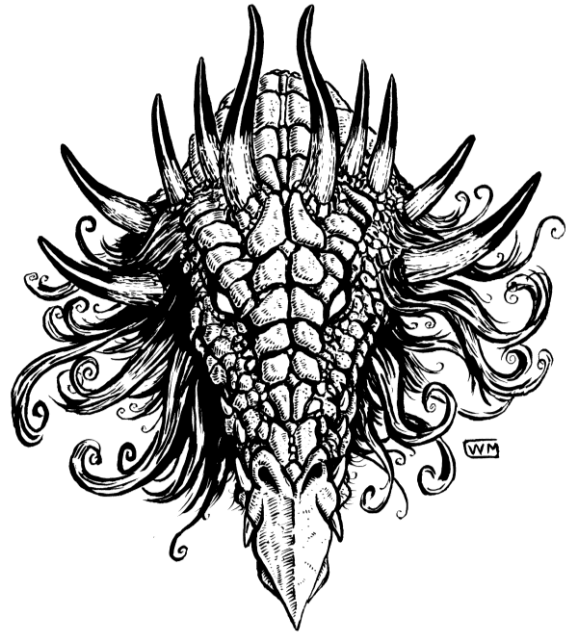
Garth crebbe nella foresta apprendendo a cacciare, nascondersi, combattere per sfuggire ai pericoli e alle creature più insidiose che infestavano i boschi e i monti. Imparò a conoscere come nessun altro i sentieri delle montagne che doveva proteggere. È di carattere tenace e determinato, ma leale con gli amici e pronto a tutto per quella che considera la sua missione di vita.

**Garth il Solitario** (nano guerriero del 7° livello) [All NB, Mov 18 m (6 m), CA 5, DV 7d10+7, pf 48, tpcCA0 14 (11 in mischia), Att 1, Fer arma, TS G7, Mor 9, PX 440, For 18, Int 11, Sag 9, Des 9, Cos 15, Car 6].

Equipaggiamento: cotta di maglia, accetta, mezzalancia, pugnale.

### Klauroth, drago rosso vecchio

Klauroth ha la propria tana ed è imprigionato in una caverna sotterranea delle miniere di Kar-Anthor. Come tutti i draghi rossi è estremamente avido e nel tempo ha accumulato un'enorme mole di ricchezze e tesori, rubati per lo più agli incauti nani delle miniere che avessero la sfortuna di incrociare il suo cammino. Fu qui che, casualmente, Urnain Dentoniel un giorno lo incontrò: si trovava nel piccolo tempio di Kalladrek di cui era segretamente tra i pochi fedeli rimasti, in quanto avido e assetato di potere a sua volta. Scoprì un passaggio sconosciuto ai più che conduceva proprio alla caverna di Klauroth. Trovandosi davanti il drago in un primo tempo ne ebbe paura ma poi, forte della sua astuzia e del suo innato carisma, iniziò a parlargli e a conoscerlo. Capì così che una creatura con tali poteri e dalla smisurata avidità come lui, poteva essere la chiave per elevare sé stesso sopra gli altri artigiani, se fosse riuscito a circuirlo a dovere. Promettendogli di procurargli ricchezze oltre ogni misura, ne fece un suo complice e grazie a lui divenne senza pari nell'arte di forgiare bracciali. Fece costruire tra il tempio e la caverna le sue stanze e la sua forgia, e quando infine Klauroth tentò di ribellarsi a lui dopo la creazione dei bracciali, ancora una volta grazie alla propria astuzia riuscì a rimpicciolirlo e a confinarlo nella propria caverna, impedendogli per sempre di poter distruggere i bracciali.



**Klauroth** (drago rosso vecchio): [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA -7, DV 19, pf 82, tpcCA0 7, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 4d8 (morso) o speciale (soffio), TS G19, Mor 10, PX 5.250].

Incantesimi dei maghi (4/4/3): 1° livello: *charme su persone, comprendere i linguaggi, individuazione della magia, manipolare il fuoco*; 2° livello: *amnesia, pirotecnica, potere illusorio, spaventare*; 3° livello: *freccia infuocata, infravisione, parlare in altre lingue*.

Klauroth è capace di produrre un potente attacco con il suo alito. Il soffio di questa creatura infligge un numero di ferite pari al numero di punti ferita del drago al momento dell'attacco (non necessariamente il totale dei pf, quindi) ed è utilizzabile al massimo tre volte al giorno. Salvo che la situazione non lo impedisca, Klauroth utilizza subito il suo soffio all'inizio di un combattimento. Dopo il primo attacco di soffio, il drago lo userà di nuovo al 50% di probabilità in ogni round successivo (fino a esaurimento), attaccando altrimenti con gli artigli e il morso. Il soffio di un drago rosso è un cono di fuoco che inizia con una larghezza di 1,5 m, si sviluppa fino a una lunghezza di 27 m ed è largo 9 m all'estremità. Le creature colpite da questo tipo d'attacco possono tentare un tiro salvezza contro soffio. Il successo indica che subiscono solo la metà delle ferite. Il drago è immune agli effetti del proprio soffio, così come a uno simile usato da altre creature. È inoltre immune alle ferite inferte da effetti non magici simili al suo soffio e subisce la metà del danno causato dagli attacchi magici simili a esso. Ha una resistenza alla magia del 45%. Questo significa che, ogni volta che è il bersaglio di un attacco portato con un oggetto magico o un incantesimo, c'è il 45% di probabilità che non abbia alcun effetto su di esso. Tuttavia, se il colpo viene sferrato con un'arma magica, questa semplicemente non aggiunge il proprio bonus magico al tpc e alle ferite inflitte.

---

## Saurial

Num. mostri:	1d8 (2d100)
Allineamento:	caotico neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	2
Attacchi:	3 (2 artigli, morso) o 1 (arma)
Ferite:	1d4/1d4/1d6 o arma
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	38

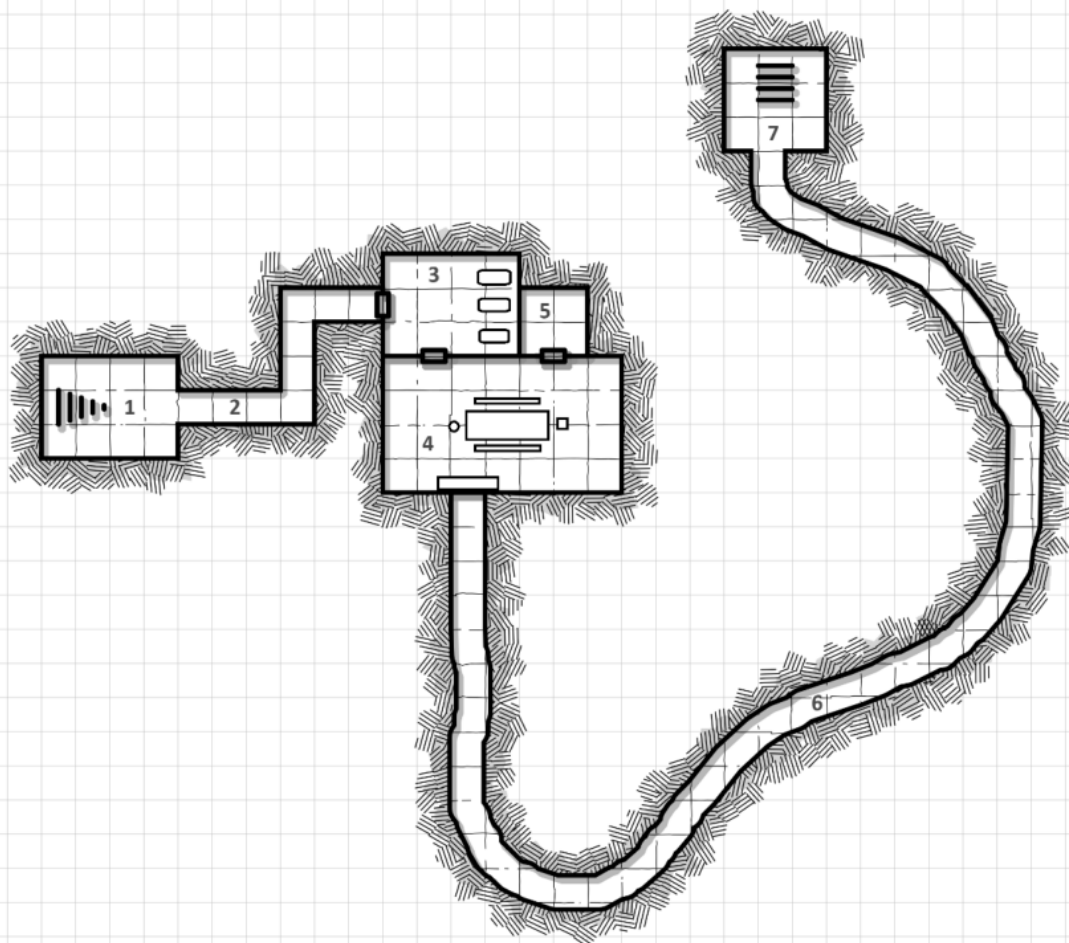
I saurial sono simili nell'aspetto e dimensioni ai trogloditi, ma a differenza di questi hanno un'intelligenza più alta e costituiscono una struttura sociale più complessa e tecnologicamente più avanzata. Sono di allineamento caotico neutrale e possono stabilire rapporti sociali anche con creature umane e semiumane, delle quali generalmente capiscono e in parte parlano il linguaggio. Come gli umani e semiumani, conoscono e si dedicano ad attività di agricoltura e artigianato. I combattenti (guardie con 3 dadi vita, valore in PX 80) combattono sempre con armi da mischia (pugnali, spade, asce da battaglia, mazze) o da lancio (mezzalancia, picca, giavellotto).

I comandanti sono presenti ogni 30 individui e hanno 4 dadi vita (valore in PX 190). Nei clan formati da oltre 60 individui sono anche presenti un capo con 6 dadi vita (valore in PX 820) e uno sciamano o sacerdote (che può lanciare incantesimi come un chierico di livello pari ai DV) con 5 o 6 dadi vita (valore in PX 650 o 1.070 rispettivamente).

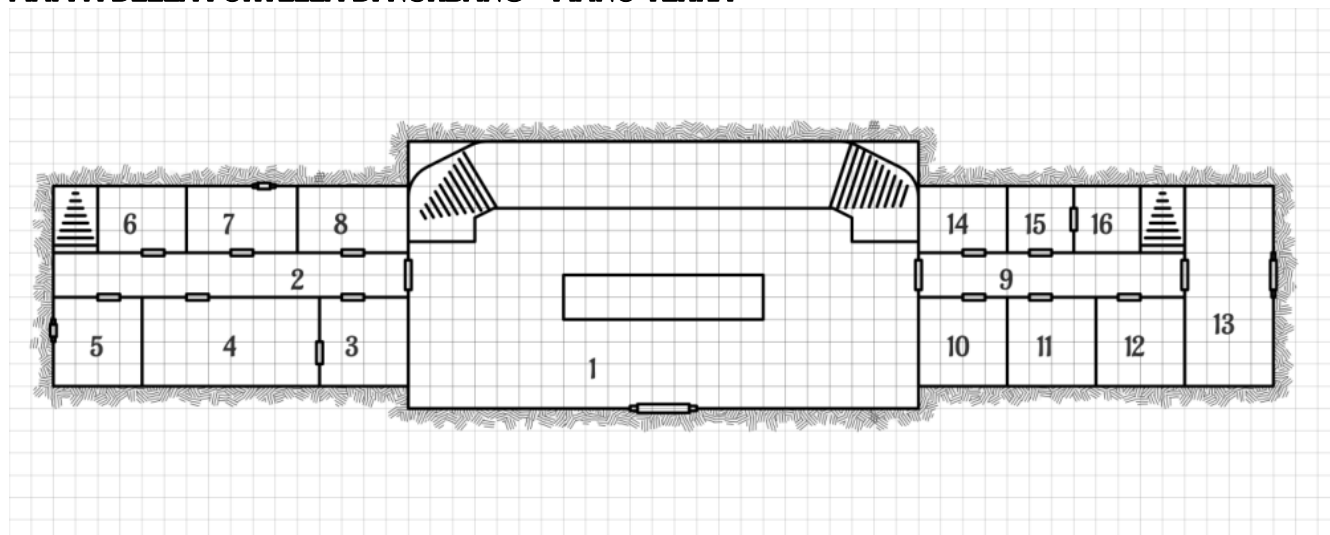
I saurial sono creature con uno spiccato senso della comunità e una forte propensione a curarne gli interessi e il bene, anche a discapito di tutto ciò che la circonda. Intrattengono rapporti pacifici con altre comunità solo nella misura in cui conviene loro per il bene del clan, ma non esitano ad attaccare e far razzia se ritengono che ciò possa andare a loro vantaggio. Sono onnivori e si cibano sia di carne che di vegetali.

Questi rettili umanoidi sono verdi, scagliosi e hanno una cresta ossea lungo la schiena, sulla parte centrale della testa e sul retro delle braccia. Hanno la capacità di mimetizzarsi nell'ambiente come i camaleonti e sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6. I loro corpi sono ricoperti da ghiandole cutanee, che secernono una sostanza oleosa e fetida sulla loro pelle a scaglie. I personaggi che si avvicinano a un saurial devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire a causa del lezzo orribile e nauseante.

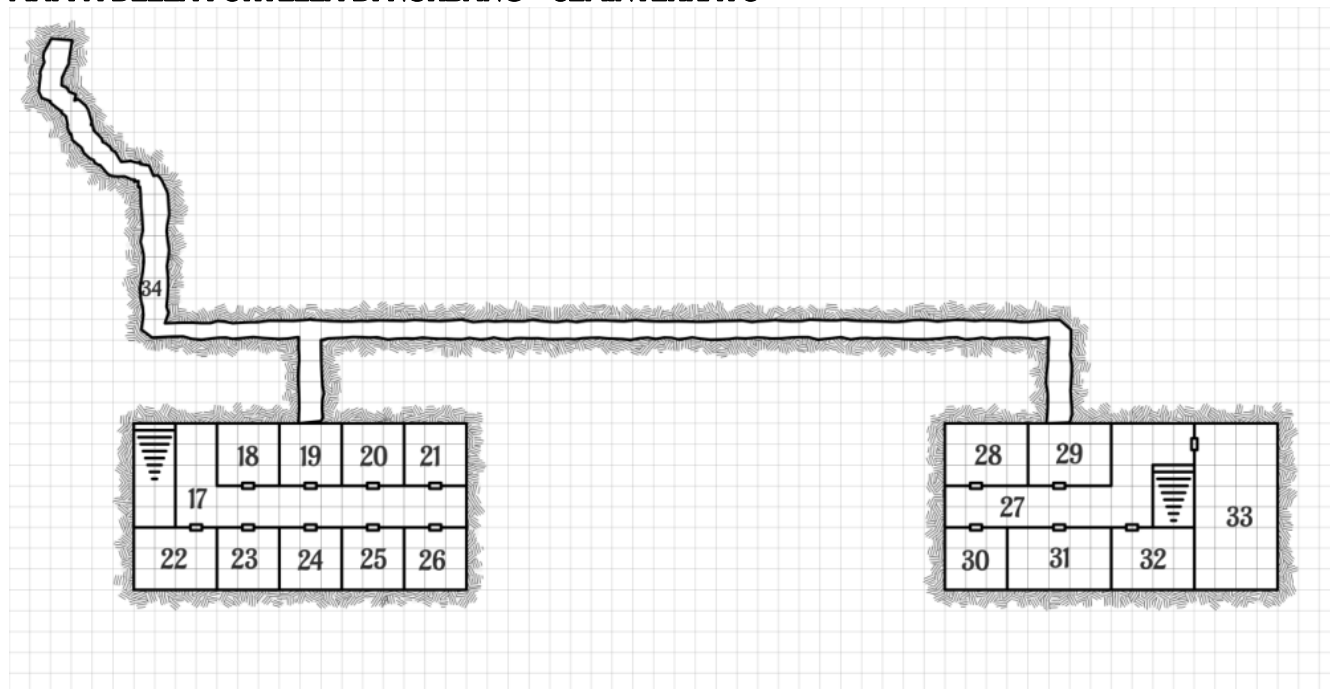
## MAPPA DELLA CRIPTA DI ANDER PENDLETON



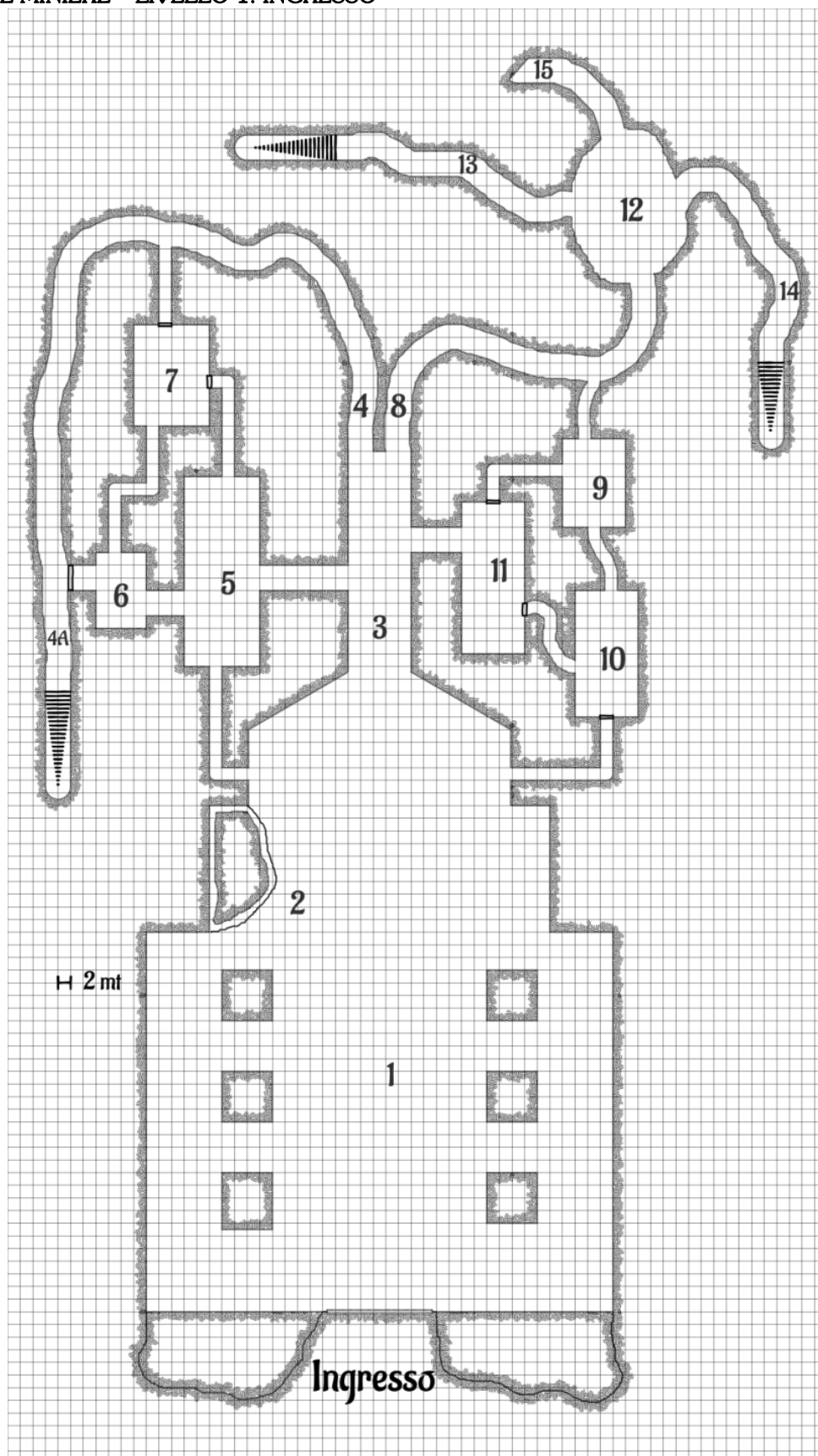
# MAPPA DELLA FORTEZZA DI NURBANG – PIANO TERRA



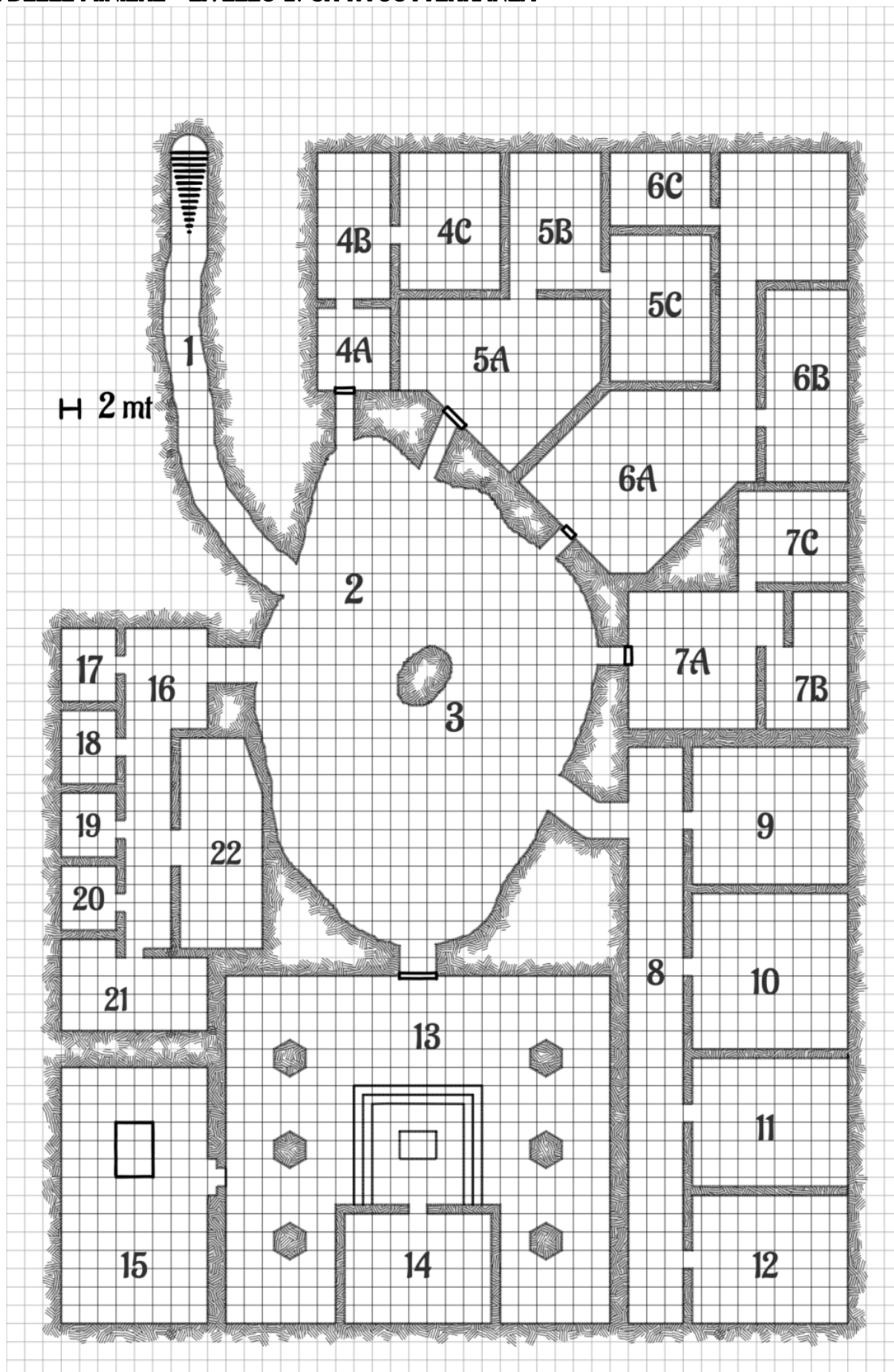
# MAPPA DELLA FORTEZZA DI NURBANG – SEMINTERRATO



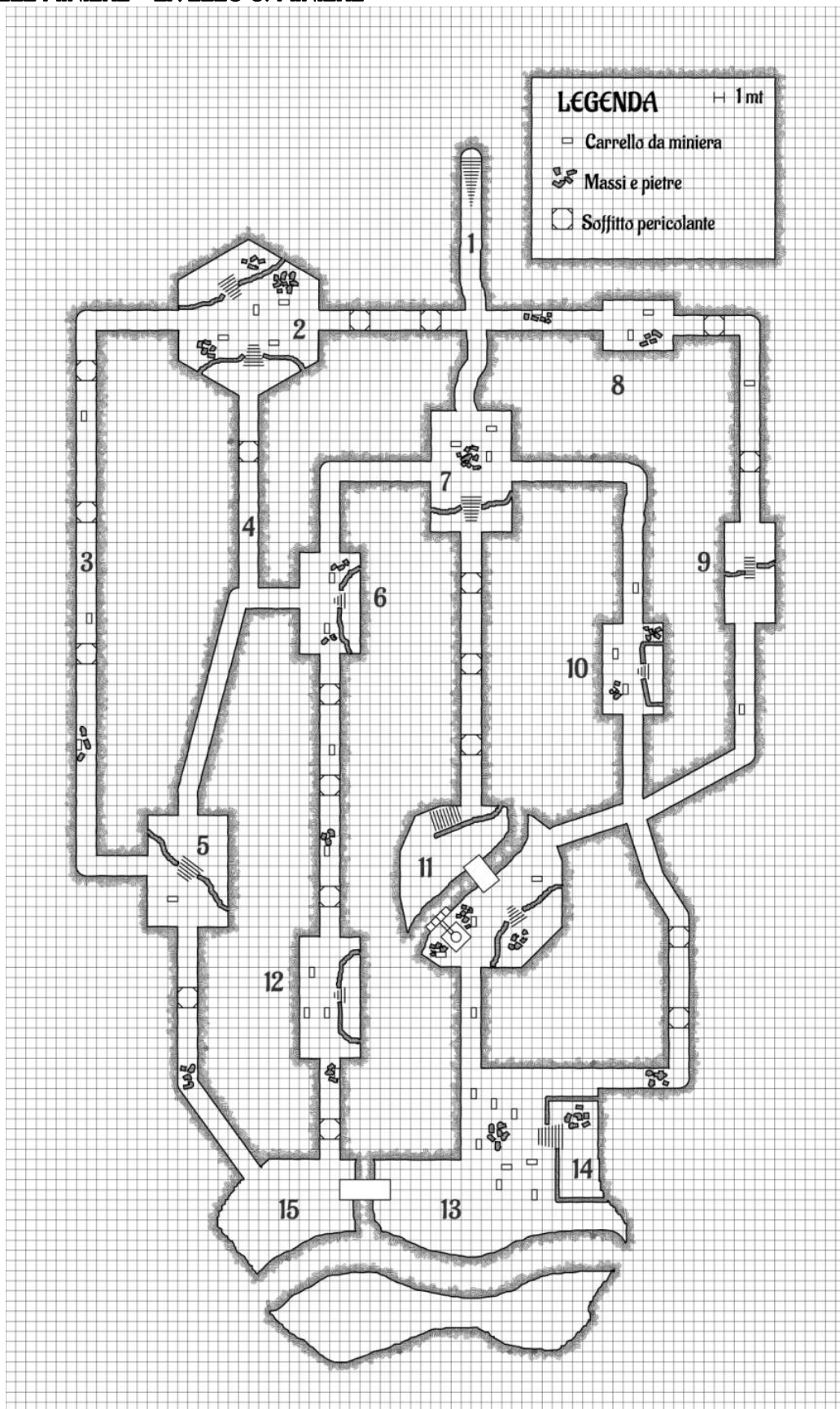
MAPPA DELLE MINIERE – LIVELLO 1: INGRESSO



MAPPA DELLE MINIERE – LIVELLO 2: CITTÀ SOTTERRANEA

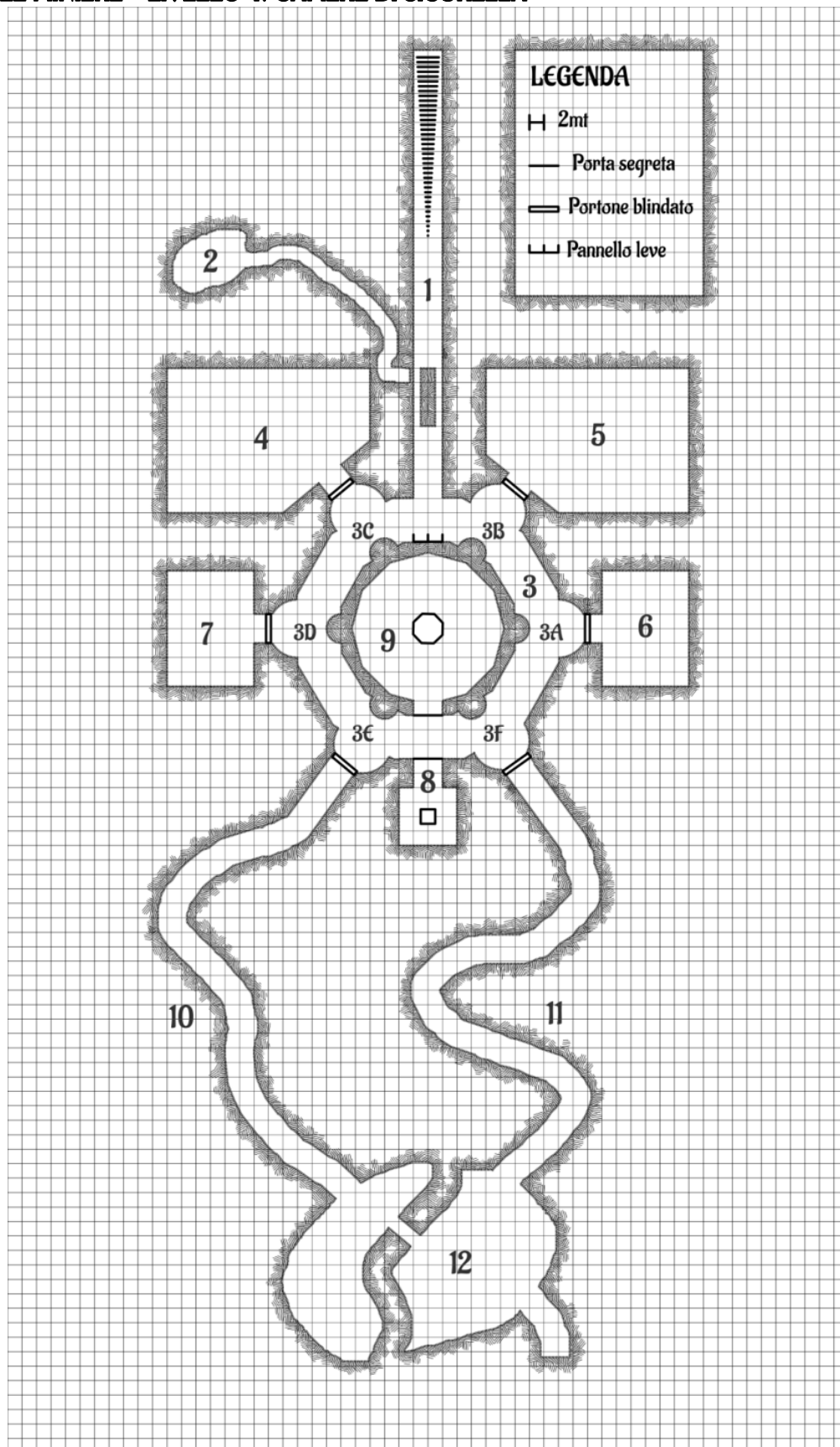


# MAPPA DELLE MINIERE – LIVELLO 3: MINIERE

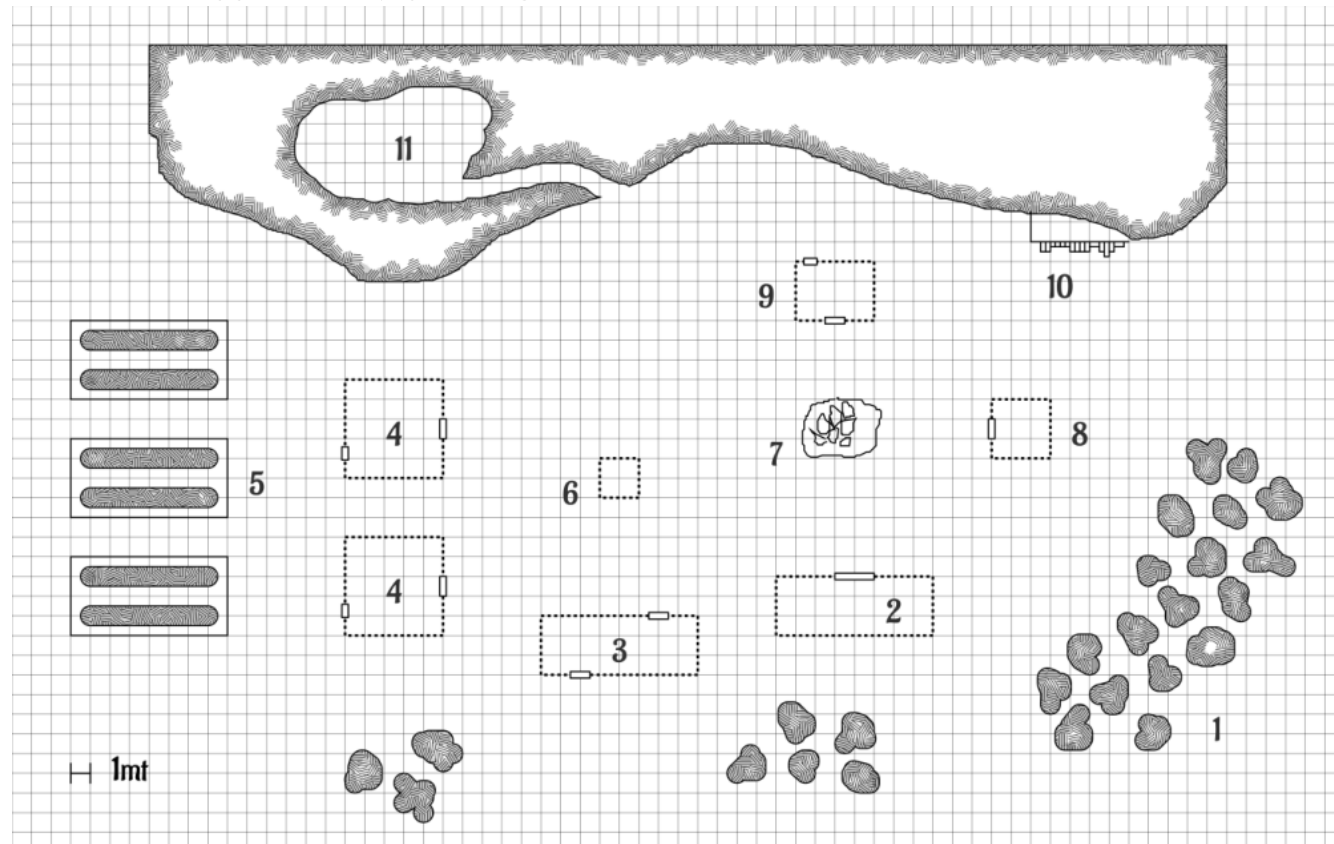




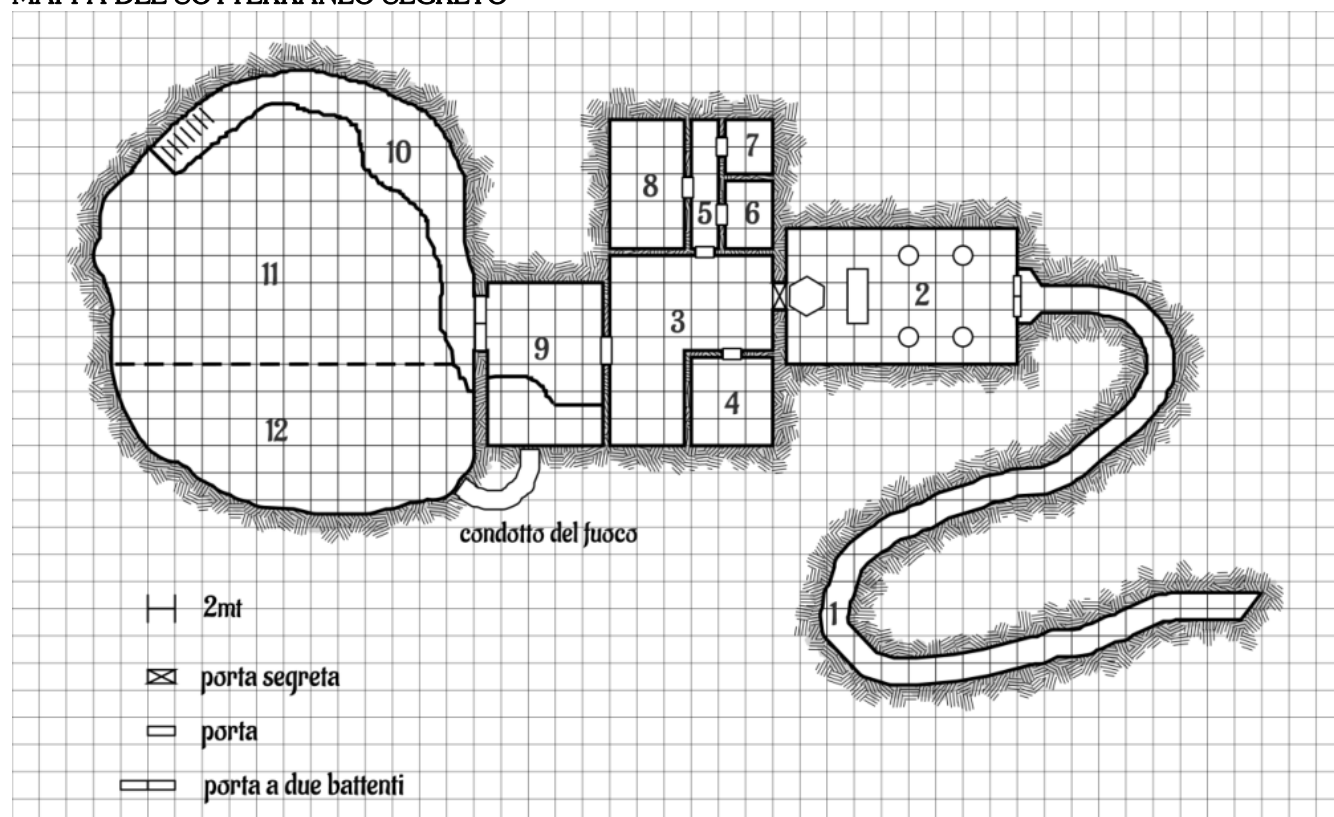
# MAPPA DELLE MINIERE – LIVELLO 4: CAMERE DI SICUREZZA



## MAPPA DELL'ACCAMPAMENTO DI XILIUTH



## MAPPA DEL SOTTERRANEO SEGRETO



## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Il Signore dei Labirinti™, Labyrinth Lord™, Labyrinth Lord Edizione Avanzata™, Advanced Labyrinth Lord™, Scribe of Orcus™, Mutant Future™, and Goblinoid Games™, when used in any context, are Product Identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All monster and NPC or pregenerated character statistics (stat listings) are open game content.

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Aerial Servant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crayfish, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Jubilex "The Faceless Lord" (Demon Lord) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Orcus (Demon Prince of Undead) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Amon (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Bael (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Geryon (Arch-Devil) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Eel, Electric from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gygax.

Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gygax.

Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.

Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.

Trogodyte is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro.

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

## END OF LICENSE

Labyrinth Lord™ is copyright 2007-2011, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, available at [www.goblinoidgames.com](http://www.goblinoidgames.com).

Copyright 2007-2011 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Mutant Future™, Scribe of Orcus™ and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.

Cover art by artandmusic909. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/ai-generated-man-dwarf-worker-8192357/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some art © by J.M. Woiak and Heather Shinn of the Stinkygoblin. Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission.

The names Dangers & Demons, Chimerae Hobby Group and their logos, when used in any context, are Product Identity.

CHDDX10 La Valle Perduta, copyright 2023 Chimerae Hobby Group. Author Lorenzo Volta.

## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**Labyrinth Lord™** e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile  
gratuitamente in **formato PDF**  
e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e  
senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group  
per saperne di più.

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)