

PARTE 3: LA TELA DEL RAGNO

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

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

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

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

LA PISTA DI TRIBOAR

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

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

USARE LA MAPPA DEL TERRITORIO

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

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

INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

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

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

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

INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

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

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

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

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



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

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

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

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

CONYBERRY E LA TANA DI AGATHA

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

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

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

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

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

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

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

TRATTARE CON AGATHA

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

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

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

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

DOV'È LA MAPPA?

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

IL POZZO DEL VECCHIO GUFO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

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

LE ROVINE DI THUNDERTREE

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

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

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

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

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

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

TRATTI GENERALI

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

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

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

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

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

1. CASSETTA A OVEST

Questa casetta ha visto giorni migliori.

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

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

2. CASSETTE ABBANDONATE

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

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

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

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

TESORO

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

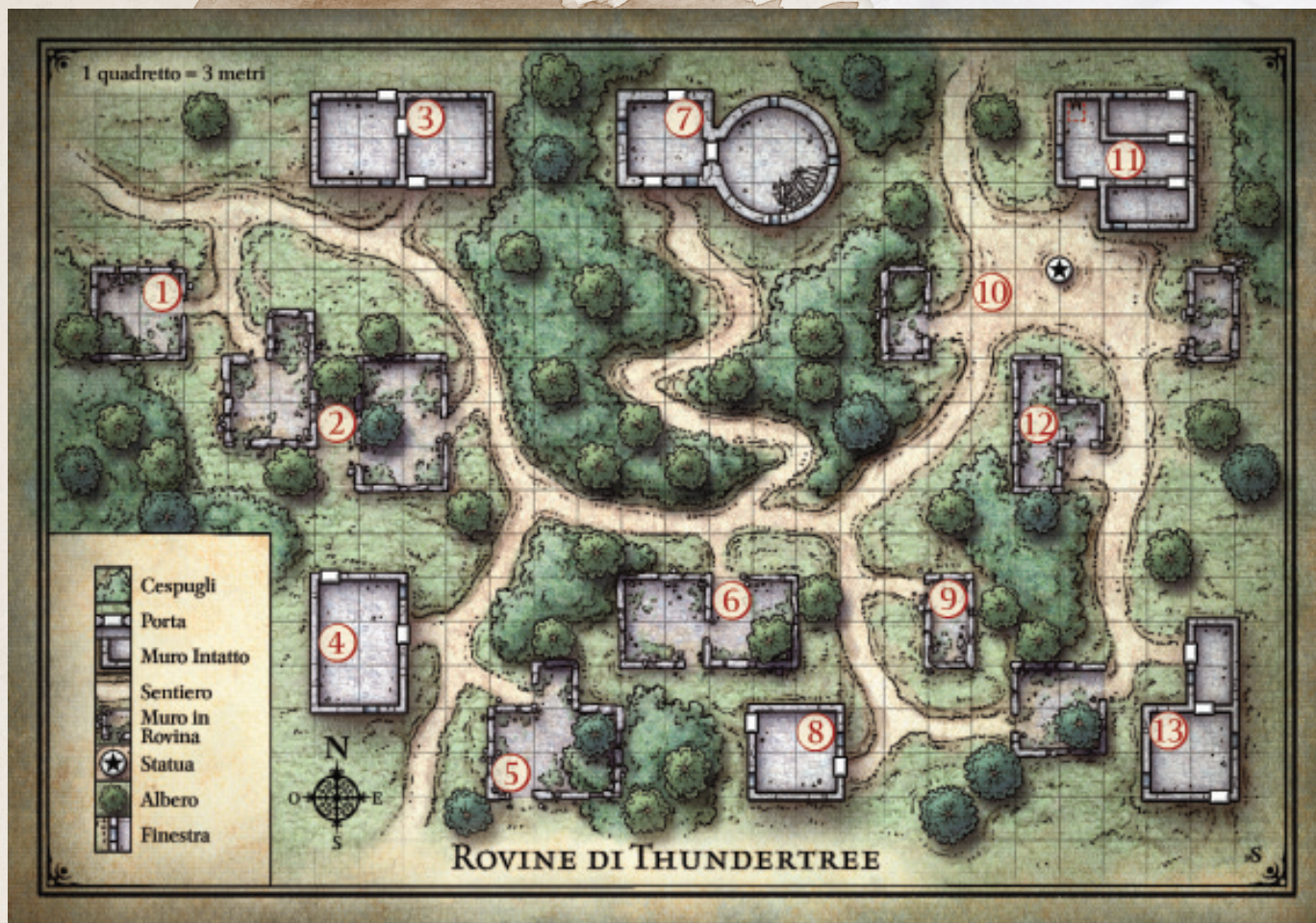
ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

3. IL CAVALLO MARRONE

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

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



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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

ZOMBI DELLE CENERI

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

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

4. POSTAZIONE DI VEDETTA DEL DRUIDO

Quando Reidoth visita Thundertree, è qui che si accampa.

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

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

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

SVILUPPI

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

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

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

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

UNIRSI ALL'ENCLAVE DI SMERALDO

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

5. FATTORIA INFESTATA

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

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

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

6. EMPORIO IN ROVINA

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

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

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

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

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

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

7. TORRE DEL DRAGO

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

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

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

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

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

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

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

TESORO

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

8. VECCHIA FUCINA

Questa fucina fu abbandonata molto tempo fa.

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

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



ZANNAVELENOSA

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

9. ERBORISTERIA

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

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

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

10. PIAZZA DEL PAESE

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

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

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

11. VECCHIA GUARNIGIONE

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



CULTISTA

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

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

12. CASETTA DEL TESSITORE

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

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

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

SVILUPPI

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

13. CULTISTI DEL DRAGO

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

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

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

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

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

INTERPRETARE I CULTISTI

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

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

IL TOR DELLA VIVERNA

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

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

ACCAMPAMENTO DEGLI ORCHI

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

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

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

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

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

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

IL CASTELLO CRAGMAW

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

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

TRATTI GENERALI

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

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

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

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

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

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

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

1. ENTRATA DEL CASTELLO

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

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

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

PERSONAGGI CAMUFFATI

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

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

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

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

SVILUPPI

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

2. SALA CON TRAPPOLA

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

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

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

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

3. POSTAZIONE DEGLI ARCIERI

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

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

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



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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

4. DORMITORI IN ROVINA

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

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

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

SVILUPPI

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

5. MAGAZZINO

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

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

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

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

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

6. DORMITORIO DEGLI HOBGBOLIN

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

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

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

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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



HOBGOBLIN

7. SALA DEI BANCHETTI

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

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

8. SALA BUIA

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

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

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

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

SVILUPPI

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

TESORO

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

9. SANTUARIO DEI GOBLIN

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

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

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

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

10. CANCELLO POSTERIORE

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

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



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

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

11. TORRE IN ROVINA

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

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



ORSOGUFO

12. DORMITORIO DELLE GUARDIE

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

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

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

13. TORRE DELL'ORSOGUFO

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

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

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

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

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

SVILUPPI

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

14. ALLOGGI DEL RE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SVILUPPI

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

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

TESORO

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

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

IL RITORNO DELLA BANDA DA GUERRA

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

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

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

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

E ORA?

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

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

