

PARTE 2: PHANDALIN

Il paese di frontiera di Phandalin sorge sulle rovine di un insediamento molto più antico. Centinaia di anni fa, il vecchio Phandalin era un prosperoso paese umano i cui abitanti mantenevano una solida alleanza con i nani e gli gnomi del Patto di Phandelver. Tuttavia, la stessa orda di orchi che saccheggiò la Caverna dell'Onda Tonante rase al suolo anche l'insediamento, e Phandalin fu abbandonato per secoli.

Nel corso degli ultimi tre o quattro anni, alcuni tenaci coloni provenienti dalle città di Neverwinter e Waterdeep si sono dati da fare per riprendere il controllo delle rovine di Phandalin. Un industrioso paese di frontiera è cresciuto sulle rovine di quello vecchio e ora ospita contadini, taglialegna, mercanti di pellicce e cercatori minerari attirati dalle storie che parlano di oro e platino alle pendici delle Montagne della Spada. Sfortunatamente, anche diversi banditi e briganti si sono insediati in zona, approfittando del fatto che nell'area non c'è nessun nobile o autorità locale che possa scacciarli. Una banda nota come i Marchi Rossi ha preso il controllo di Phandalin negli ultimi due mesi e ora estorce e tiranneggia tutti gli abitanti del paese. La banda è comandata da una misteriosa figura nota ai paesani col nome di Bastone di Vetro.

Quando i personaggi arrivano per la prima volta a Phandalin, il DM legge:

Il sentiero dissestato supera il fianco boscoso di una collina e vi rivela il paese di Phandalin, composto da quaranta o cinquanta semplici edifici di legno, alcuni dei quali eretti su vecchie fondamenta di pietra. Altre vecchie rovine (mura di pietra diroccate ricoperte di edera e rovi) circondano le case e le botteghe più nuove, a testimonianza del fatto che nei secoli passati il paese doveva essere molto più grande. La maggior parte dei nuovi edifici sorge lungo il sentiero, che si allarga fino a diventare una sorta di fangosa via principale e sale verso un maniero diroccato che sorge sul fianco di una collina sul lato orientale del paese.

Quando vi avvicinate, vedete dei bambini che giocano in uno spiazzo verde in mezzo al paese e alcuni cittadini intenti a lavorare o a sbrigare commissioni presso qualche bottega. Molti alzano la testa al vostro arrivo, ma riprendono a lavorare al vostro passaggio.

Se Sildar Hallwinter si trova assieme al gruppo, il DM aggiunge:

Sildar sembra molto più a suo agio. "Amici miei", dice, "troviamo un alloggio. Ho sentito dire che la locanda del paese è molto pittoresca".

Sildar intende fermarsi a riposare alla Locanda Stonehill, per poi setacciare Phandalin alla ricerca di qualche indizio sul mago scomparso, Iarno Albrek. Quando capisce che le

sue ricerche non lo portano da nessuna parte, organizza un incontro con il Borgomastro Harbin Wester (vedi la sezione "Villa del Borgomastro").

Durante questa parte dell'avventura, i personaggi possono visitare i vari luoghi di Phandalin e parlare con i PNG locali. (Vedi la sezione "Descrizione del Paese" per i vari dettagli.) Il paese è abbastanza piccolo da poter essere attraversato da un capo all'altro nel giro di pochi minuti. Tuttavia, i personaggi arrivano a sera inoltrata e non potranno visitare più di uno o due luoghi prima di cercare alloggio per la notte.

Alcuni luoghi che i personaggi possono visitare sono i seguenti:

- **Provviste di Barthen.** Se i personaggi sono in possesso del carro di provviste dell'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin", devono consegnarlo a questo negozio.
- **Scudo del Leone.** Se i personaggi hanno recuperato le merci rubate dal nascondiglio dei Cragmaw, potrebbero decidere di restituirle al legittimo proprietario.
- **Locanda Stonehill.** Se i personaggi sono accompagnati da Sildar Hallwinter, il cavaliere suggerisce loro di visitare questa locanda per trovare una sistemazione. Se cercano per altre vie un luogo dove mangiare e dormire, scoprono che la Locanda Stonehill sembra essere la migliore opzione disponibile.

INCONTRI A PHANDALIN

Quando i personaggi esplorano Phandalin, il DM non è obbligato a tenere conto del tempo che trascorrono in ogni luogo. Gli basterà invece immaginare di dirigere un vecchio film western. Il suo obiettivo è descrivere varie scene in cui gli avventurieri entrano in un negozio o in una taverna e incontrano la gente che si trova nel locale. Interagendo con quei PNG, gli avventurieri scoprono di cosa i PNG hanno bisogno o quali informazioni possono condividere e poi passano al luogo successivo. Queste scene formano una serie di incontri di interpretazione che si svolgono nell'arco di un paio di giorni di tempo di gioco.

Per prima cosa, il DM chiede ai giocatori dove vogliono andare e cosa vogliono fare in paese, magari descrivendo loro la situazione: "Vedete una locanda, un municipio, un santuario, vari negozi e avamposti commerciali e alcune abitazioni e botteghe. Dove volete andare?" Quando i giocatori scelgono un luogo, è sufficiente consultare la descrizione nella sezione seguente, presentare i PNG che si trovano in quel luogo e dare il via all'interazione.

Locanda Stonehill. Se i giocatori non sono sicuri sulle prossime mosse dei loro personaggi, il DM può incoraggiarli a visitare la Locanda Stonehill. I PNG che si trovano laggiù sono ottime fonti di informazioni che possono indirizzare i personaggi verso varie opportunità di avventura o dicerie interessanti reperibili in altre parti del paese. Visitando la locanda, i personaggi apprenderanno quali sono gli altri luoghi migliori da visitare.

Malviventi dei Marchi Rossi. Prima o poi gli avventurieri si imbattono nei malviventi che controllano Phandalin. Il DM non deve fare altro che decidere quando farli comparire. Dopo che i personaggi hanno avuto l'opportunità di visitare vari luoghi in paese e di parlare con gli abitanti, potrebbero decidere di mettersi in cerca dei Marchi Rossi. Quando lo fanno, il DM utilizza l'incontro "Malviventi dei Marchi Rossi". In alternativa, se i personaggi esitano a mettersi in cerca dei criminali, possono essere i Marchi Rossi a mettersi in cerca dei personaggi, nel momento che il DM ritiene più opportuno.

Trovare il Castello Cragmaw. I personaggi potrebbero decidere di partire in cerca del Castello Cragmaw per rintracciare e salvare Gundren Rockseeker. Molti abitanti hanno paura dei Marchi Rossi e nessuno sa dove si trovi il Castello Cragmaw. Qelline Alderleaf, Sildar Hallwinter e Halia Thornton possono però fornire al gruppo qualche suggerimento su chi potrebbe conoscere l'ubicazione del castello.

PNG IMPORTANTI

Di seguito sono riassunti i PNG più importanti di Phandalin e la loro rilevanza ai fini dell'avventura.

Toblen Stonehill	Locandiere
Elmar Barthen	Proprietario di un avamposto commerciale; deve dei soldi al gruppo, se è stato usato l'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin".
Daran Edermath	Membro dell'Ordine del Guanto d'Arme. Ha una missione per il gruppo.
Linene Graywind	Gestisce un avamposto commerciale e offre una ricompensa a chi recupera le sue provviste.
Halia Thornton	Membro degli Zhentarim. Ha una missione per il gruppo.
Qelline Alderleaf	Premurosa contadina halfling il cui figlio, Carp, conosce un passaggio segreto che conduce al nascondiglio dei Marchi Rossi.
Sorella Garaele	Elfa chierica di Tymora e agente degli Arpisti. Ha una missione per il gruppo.
Harbin Wester	Borgomastro di Phandalin. Ha una missione per il gruppo.
Sildar Hallwinter	Membro dell'Alleanza dei Lord. Ha due missioni per il gruppo.

INTERPRETARE I PNG DI PHANDALIN

Se il DM non sa come gestire un PNG, un buon punto di partenza è fare in modo che il personaggio in questione si presenti, dia il benvenuto agli avventurieri una volta arrivati a Phandalin e chieda loro chi sono e cosa vogliono. Non è necessario essere un attore o un comico da cabaret per ottenere una buona interpretazione o un momento umoristico dai PNG, ma chi vuole cimentarsi in un'interpretazione efficace può seguire questi consigli:

- **Rilassarsi.** Non è importante impressionare i giocatori con le proprie doti recitative (o la carenza delle stesse).
- **Entrare nella testa dei PNG.** Il DM può provare a immaginare come reagirebbero in presenza dei personaggi e sforzarsi di essere realistico.
- **Vivacizzare.** Aggrottare le sopracciglia, sorridere, ringhiare, sbattere le ciglia, mettere il broncio, incrociare gli occhi, stropicciarsi le mani... tutto è utile per infondere vita nei PNG.

- **Usare voci diverse.** Emulare modi di parlare sentiti nel mondo reale, nei film o alla televisione, modificando il volume nel modo appropriato. Un PNG può parlare a gran voce, sussurrare o in un qualsiasi tono tra questi due estremi.
- **Mantenere il gioco in movimento.** Lasciare che siano i giocatori a condurre le interazioni con i PNG.

I personaggi non hanno nessun motivo di combattere contro gli abitanti del paese, quindi le loro statistiche di gioco non sono state fornite. Se dovessero diventare necessarie, basterà usare la scheda delle statistiche del **popolano** per rappresentare un PNG adulto di qualsiasi razza.

DESCRIZIONE DEL PAESE

Phandalin è piccolo, quindi i personaggi possono visitare vari luoghi e PNG nell'arco di una giornata. Se i personaggi decidono di separarsi, riusciranno a coprire più terreno, ma il DM dovrà condurre le interazioni di ogni giocatore a turno. Separare il gruppo rende inoltre l'incontro "Malviventi dei Marchi Rossi" potenzialmente più pericoloso.

Le sezioni seguenti descrivono i luoghi specifici del paese.

LOCANDA STONEHILL

Al centro del paese si erge una grossa locanda costruita di recente, fatta di pietra e di rozze travi di legno. La sala comune è affollata di abitanti locali che sorseggiano un boccale di sidro o di birra e vi osservano incuriositi.

Questa modesta locanda è dotata di sei camere disponibili (Sildar Hallwinter ne prende una). Se i personaggi decidono di pernottare qui, vedi la tabella "Vitto e Alloggio" nel regolamento per i prezzi. (In alternativa i personaggi possono accamparsi fuori dal paese o convincere un contadino come Daran Edermath o Qelline Alderleaf a lasciarli dormire in un fienile.)

Il locandiere è un giovane umano basso e cordiale di nome Toblen Stonehill, che proviene dal paese di Triboar a est. È giunto a Phandalin come cercatore minerario, ma presto ha capito che era molto più abile nel gestire una locanda che una miniera. Il nuovo paese gli ha offerto una buona opportunità di sistemarsi. Toblen è irritato dal fatto che i Marchi Rossi possano terrorizzare il paese indisturbati e che Harbin Wester, il borgomastro, non abbia fatto niente per contrastarli. Tuttavia, cerca di non attirare troppo l'attenzione su di sé, nel timore che i Marchi Rossi possano scatenare una rappresaglia contro sua moglie e i suoi figli.

Dicerie. Passando un po' di tempo nella sala comune a chiacchierare con gli abitanti, i personaggi possono scoprire varie tracce interessanti sui luoghi da esplorare in paese e nei dintorni. I PNG presenti alla Locanda Stonehill e le dicerie che possono rivelare includono quanto segue:

- Narth, un vecchio contadino: "Sorella Garaele, che presiede il Santuario della Fortuna, di recente ha lasciato il paese per qualche giorno, poi ha fatto ritorno ferita e stremata." (Vedi la sezione "Santuario della Fortuna" per ulteriori informazioni.)
- Elsa, una cameriera chiacchierona: "Daran Edermath, il custode del frutteto, è un vecchio avventuriero." (Vedi la sezione "Frutteto Edermath" per ulteriori informazioni.)
- Lanar, un minatore: "Alcuni orchii razziatori sono stati avvistati all'estremità est della Pista di Triboar. Il borgomastro cerca qualcuno che li metta in fuga." (Vedi la sezione "Villa del Borgomastro" per ulteriori informazioni.)

- Trilena, la moglie del locandiere: “Thel Dendrar, un intagliatore di legno locale, ha tenuto testa ai Marchi Rossi una decade fa, quando si sono presentati nel suo negozio e hanno molestato sua moglie. E i malviventi allora l’hanno ucciso. Alcuni abitanti hanno visto tutto. I Marchi Rossi hanno portato via il cadavere, e ora anche sua moglie, suo figlio e sua figlia sono scomparsi.” (All’insaputa di Trilena e degli altri abitanti, i Marchi Rossi hanno portato la moglie e i figli di Thel nel loro nascondiglio segreto.)
- Pip, il giovane figlio di Toblen: “Il figlio di Qelline Alderleaf, Carp, ha detto di avere trovato un tunnel segreto nei boschi, ma i Marchi Rossi lo hanno quasi catturato.” (Vedi la sezione “Fattoria Alderleaf” per ulteriori informazioni.)
- Freda, una tessitrice: “I Marchi Rossi molestano ogni bottega in paese, ad eccezione della Borsa dei Minatori di Phandalin. Non vogliono avere guai con Halia Thornton, che la gestisce.” (Vedi la sezione “Borsa dei Minatori di Phandalin” per ulteriori informazioni).

Queste tracce dovrebbero condurre i personaggi verso varie opportunità di avventura nella zona di Phandalin. Inoltre, qualsiasi PNG alla locanda può comunicare ai personaggi che i Marchi Rossi frequentano l’osteria del Gigante Addormentato, ai margini orientali del paese... e che i malviventi sono pericolosi.

PROVVISTE DI BARTHEN

Quello di Barthen è il più grande avamposto commerciale di Phandalin. Sui suoi scaffali sono disponibili le merci e le provviste più comuni, dagli zaini ai giacigli, dalle corde alle razioni. Il negozio è aperto dall’alba al tramonto. Barthen non vende armi o armature, ma i personaggi possono comprare da lui tutto il resto dell’equipaggiamento d’avventura, ad eccezione degli oggetti dal costo superiore a 25 mo. (Vedi “Equipaggiamento d’Avventura” nel regolamento per i relativi prezzi.) Quei personaggi che hanno bisogno di armi o armature vengono indirizzati allo Scudo del Leone (vedi la relativa sezione).

Il proprietario del negozio è Elmar Barthen, un umano magro e calvo, dai modi gentili, sulla cinquantina. Tiene in negozio un paio di giovani commessi (Ander e Thistle), che lo aiutano a caricare e scaricare i carri e servono i clienti quando il titolare non è in negozio.

Consegnare le Provviste. Se i personaggi hanno iniziato a giocare con l’aggancio per l’avventura “Ci Vediamo a Phandalin”, hanno l’ordine di consegnare il carro di provviste al negozio di Barthen. Il venditore paga la cifra concordata (10 mo a ogni personaggio) e prende possesso sia del carro che delle provviste. Se i personaggi gli parlano della cattura di Gundren Rockseeker, Barthen è rattristato dalla notizia e incoraggia il gruppo a trovare e salvare il nano. Considera Gundren un amico e aveva appreso con entusiasmo la notizia della scoperta della miniera perduta del Patto di Phandelver tra le colline circostanti. Se il gruppo non ha ancora appreso i dettagli della miniera da Sildar Hallwinter, un personaggio può superare una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 per riferire le informazioni contenute nei primi due paragrafi della sezione “Background” all’inizio dell’avventura.

Barthen aggiunge inoltre che altri due fratelli Rockseeker, Nundro e Tharden, si sono accampati da qualche parte fuori città. Non li vede da una decade e si aspetta che tornino ormai “da un giorno all’altro” per fare rifornimento. Ciò che Barthen non sa è che Tharden è morto e Nundro è tenuto prigioniero nella miniera. Vedi nella quarta parte, la sezione “La Caverna dell’Onda Tonante” per ulteriori informazioni.

Le Notizie di Barthen. Se i personaggi chiedono a Barthen come vanno gli affari, il negoziante risponde che i Marchi

Rossi rendono la vita difficile a tutti, riscuotendo il pizzo dai negozi locali e facendosi beffe dell’autorità del borgomastro. Se i personaggi sembrano intenzionati a intervenire, aggiunge che i Marchi Rossi frequentano l’osteria del Gigante Addormentato.

FRUTTETO EDERMATH

Daran Edermath è un avventuriero a riposo che vive in una casetta ai margini di un frutteto di meli. Daran, un atletico mezzelfo dai capelli d’argento più che centenariano, è un guerriero che ha prestato servizio come sceriffo e araldo per molti anni nei territori della Costa del Drago, nel lontano sudest. Quando ha deciso di ritirarsi, ha fatto ritorno alla regione di Neverwinter, la sua terra d’origine.

Daran è un membro dell’Ordine del Guanto d’Arme, un gruppo di instancabili sorveglianti che ha lo scopo di proteggere il prossimo dalle aggressioni dei malfattori. L’ordine vigila costantemente, pronto a punire il male, a far rispettare la giustizia e a lanciare rappresaglie contro chiunque tenti di sottomettere o fare del male agli altri. Anche se non fa più attivamente parte dell’ordine, Daran cerca comunque di tenere d’occhio gli eventi nella zona di Phandalin. Condivide volentieri le notizie con gli altri avventurieri, specialmente se sembrano aderire ai suoi stessi principi.

Daran è preoccupato per i Marchi Rossi e vorrebbe che un gruppo di avventurieri insegnasse a quei malviventi una lezione. Spiega ai personaggi che è ora che qualcuno affronti Bastone di Vetro, il capo dei Marchi Rossi. Daran sa che i Marchi Rossi frequentano l’osteria del Gigante Addormentato, ma può rivelare ai personaggi anche che il rifugio principale dei Marchi Rossi si trova sotto il Maniero Tresendar, un complesso di rovine situato ai margini orientali del paese. (Vedi la sezione “Maniero Tresendar” per ulteriori informazioni.)

Missione: Problemi al Vecchio Gufo. A Daran sono giunte voci dai cercatori minerari attivi sulle colline a nordest di Phandalin: qualcuno starebbe effettuando degli scavi tra le rovine note come il Pozzo del Vecchio Gufo. Ma soprattutto, cosa più inquietante, vari cercatori avrebbero riferito di essere stati scacciati dall’area da alcune creature non morte. Daran chiede ai personaggi di visitare le rovine, un viaggio di due giorni di marcia a nordest di Phandalin, e di scoprire cosa sta succedendo. Daran sa che le rovine appartengono a una vecchia torre di guardia di un antico impero magico noto come Netheril, e teme che possano racchiudere qualche pericolosa magia latente. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi “Il Pozzo del Vecchio Gufo” (pagina 29).

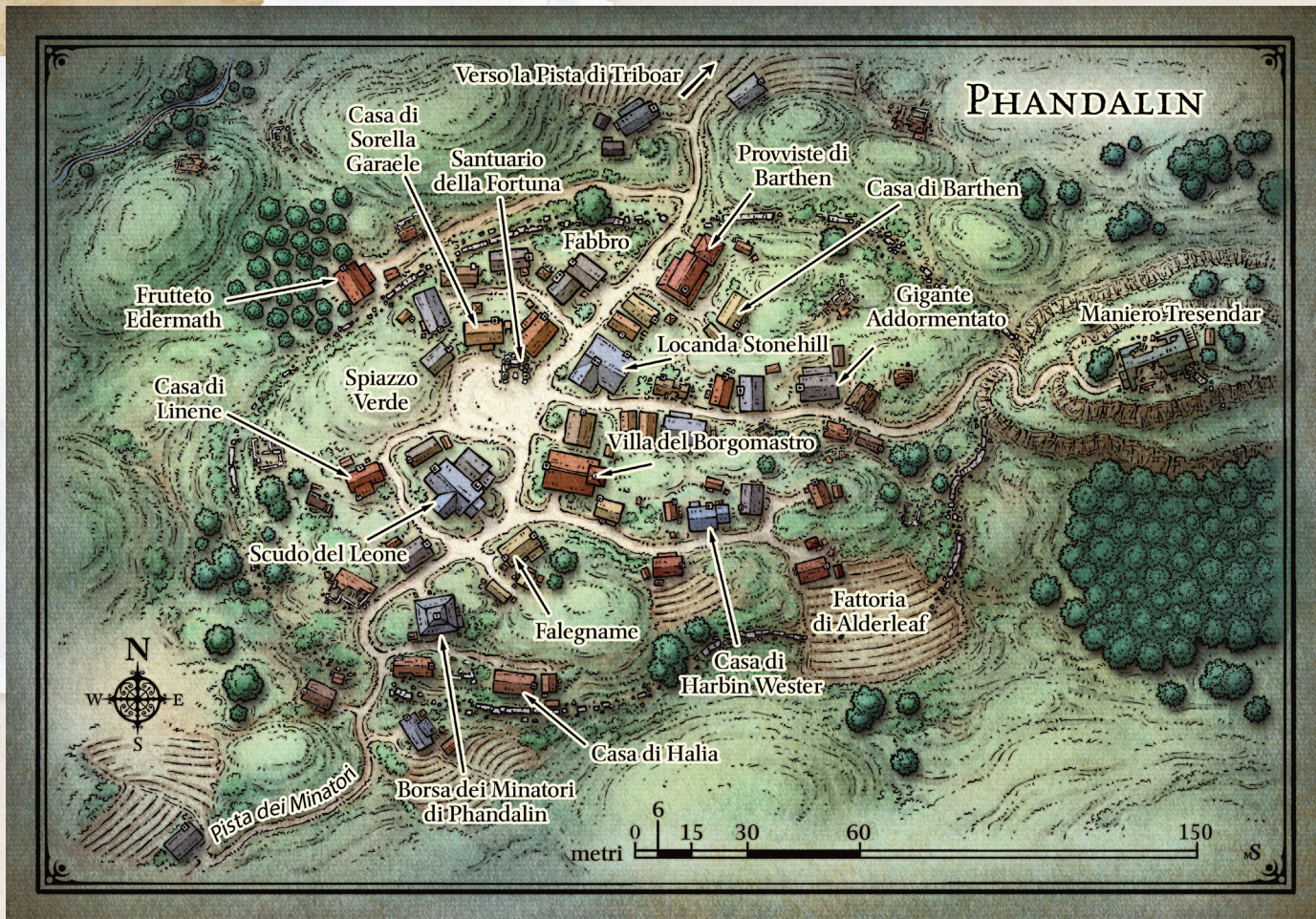
UNIRSI ALL’ORDINE DEL GUANTO D’ARME

Se il gruppo ha a che fare con i Marchi Rossi e indaga sul Pozzo del Vecchio Gufo, Daran Edermath contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi all’Ordine del Guanto d’Arme. Parla con quelli che a sua detta rappresentano meglio le virtù dell’ordine, come l’onore e la vigilanza. Se un personaggio accetta, Daran gli conferisce il titolo di Chevall.

SCUDO DEL LEONE

Sopra la porta d’ingresso di questo modesto avamposto commerciale pende un’insegna a forma di scudo di legno su cui è stato dipinto un leone azzurro.

Questo edificio è di proprietà dello Scudo del Leone, una compagnia mercantile che ha sede nella città di Yartar, oltre centocinquanta chilometri più a est. La compagnia spedisce prodotti finiti a Phandalin e ad altri piccoli insediamenti in tutta la regione, ma questo avamposto di recente è finito nelle mire dei banditi. L’ultima carovana dello Scudo del Leone



che doveva arrivare a Phandalin non è mai arrivata. (È stata attaccata e il suo carico è stato catturato dai goblin Cragmaw.)

La responsabile dell'avamposto di Phandalin è una donna dalla lingua tagliente, di circa trentacinque anni, di nome Linene Graywind. Sa che alcuni banditi hanno assalito le carovane dello Scudo del Leone, ma non sa chi sia il responsabile.

Linene custodisce in una stanza sul retro una piccola scorta di armi e armature, disponibili per i compratori interessati. (Vedi "Equipaggiamento d'Avventura" nel regolamento per i prezzi.) Linene però ha qualche scrupolo e non venderà le armi a chi considera una potenziale minaccia per il villaggio. Di conseguenza si rifiuta di fare affari con i Marchi Rossi. Mette in guardia i personaggi contro i malviventi e consiglia loro di evitare l'osteria del Gigante Addormentato.

Merci Recuperate. Se i personaggi restituiscono le merci rubate trovate nell'area 8 del nascondiglio dei Cragmaw (o se hanno lasciato le merci sul posto, ma spiegano a Linene dove trovarle), ottengono dalla donna una ricompensa di 50 mo e la promessa di aiutare gli avventurieri in ogni modo che le sia possibile.

BORSA DEI MINATORI DI PHANDALIN

La Borsa dei Minatori è un avamposto commerciale dove i minatori locali possono far pesare, misurare e vendere i metalli estratti. In assenza di un qualsiasi nobile o autorità locale, la borsa funge anche da ufficio del catasto informale, registrando le concessioni di vari ruscelli e siti di scavo nell'area. Quella di Phandalin non può essere definita una vera e propria febbre dell'oro, ma i corsi d'acqua e le valli

vicine nascondono abbastanza ricchezze da mantenere un buon numero di cercatori indipendenti.

La borsa è un ottimo posto dove incontrare gente che passa molto tempo nelle campagne attorno a Phandalin. La maestra di gilda è una donna ambiziosa e calcolatrice di nome Halia Thornton. Nel tentativo di fare della Borsa dei Minatori la cosa più vicina a un'autorità governativa che il paese possa avere, si atteggia a ben più di una semplice mercante. È inoltre un'agente degli Zhentarim, una potente organizzazione segreta che cerca di ottenere il controllo sul Nord attraverso la ricchezza e l'influenza economica. Halia vuole portare gradualmente Phandalin sotto il suo controllo e può diventare una preziosa datrice di lavoro per i personaggi, se questi si dimostrano gente di parola con lei.

Halia non sa dove si trovi il Castello Cragmaw, ma ha sentito dire che i Marchi Rossi tengono un goblin al loro servizio. Forse il goblin in questione potrebbe sapere dove si trova il castello. Halia cerca di fare buon uso di questa informazione per persuadere i personaggi ad aiutarla a occuparsi dei Marchi Rossi.

Missione: L'Offerta di Lavoro di Halia. Se contattata da personaggi che crede di poter controllare, Halia spiega che i Marchi Rossi sono un problema. Racconta di come i malviventi si radunino all'osteria del Gigante Addormentato e possiedano una base sotto il Maniero Tresendar, ai confini orientali del paese. Poi offre ai personaggi 100 mo per eliminare il capo dei Marchi Rossi, quello che i fuorilegge chiamano Bastone di Vetro, e consegnarle gli eventuali carteggi che troveranno negli alloggi del capobanda. Halia non rivela che ha intenzione di mettersi personalmente al comando dei Marchi Rossi. Una prova di Saggezza

(Intuizione) con CD 15 consente a un personaggio di capire che la donna potrebbe avere ulteriori motivi per togliere di mezzo il capo dei Marchi Rossi.

UNIRSI AGLI ZHENTARIM

Se il gruppo si sbarazza del capo dei Marchi Rossi, Halia Thornton contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi agli Zhentarim. Parla con quelli che condividono gli stessi obiettivi degli Zhentarim, come la ricchezza e il potere. Anche se il gruppo riuscisse a spazzare via del tutto la banda dei Marchi Rossi, Halia potrebbe comunque porgere la sua offerta, nel tentativo di ottenere degli amici (e delle spie) all'interno del gruppo. Se un personaggio accetta, Halia gli conferisce il titolo di Zanna.

FATTORIA ALDERLEAF

Qelline Alderleaf, una saggia halfling di quarantacinque anni, è una pragmatica contadina che sembra sapere tutto di tutti in paese. È una padrona di casa ospitale ed è disposta a far pernottare i personaggi nel suo fienile, se non desiderano alloggiare alla Locanda Stonehill.

La Storia di Carp. Il figlio di Qelline, Carp, è uno scatenato e precoce ragazzino halfling di dieci anni. Sogna di diventare un avventuriero e racconta che un giorno, giocando nei boschi attorno al Maniero Tresendar, trovò un tunnel segreto in mezzo agli arbusti. Un paio di “banditi brutti, grandi e grossi” uscì dal tunnel proprio mentre lui era da quelle parti e si incontrarono con un paio di Marchi Rossi. Nessuno lo vide, ma solo per un soffio. Carp crede che la tana segreta dei banditi si trovi sotto il vecchio maniero. Può guidare i personaggi fino al tunnel o fornire loro indicazioni sufficienti a trovarlo. Il tunnel conduce all'area 8 del nascondiglio dei Marchi Rossi.

Missione: Reidoth il Druido. Qelline è un'amica di vecchia data di un druido di nome Reidoth. Se viene a sapere che i personaggi vanno in cerca di alcuni luoghi specifici della zona, come il Castello Cragmaw o la Caverna dell'Onda Tonante, suggerisce loro di fare visita a Reidoth e di chiedergli aiuto: “Conosce ogni singolo centimetro di questo territorio.” Spiega ai personaggi che Reidoth di recente è partito per le rovine di un paese chiamato Thundertree, appena a ovest del Bosco di Neverwinter. Le rovine si trovano a circa settantacinque chilometri a nordovest di Phandalin, e grazie alle indicazioni fornite da Qelline, i personaggi potranno facilmente trovare il luogo. Se il gruppo si dedica a questa missione, vedi “Le Rovine di Thundertree” (pagina 30).

SANTUARIO DELLA FORTUNA

L'unico tempio di Phandalin è un piccolo santuario fatto di pietre recuperate dalle rovine vicine. È dedicato a Tymora, la dea della fortuna e della buona sorte.

Una dotta accolta chiamata Sorella Garaele, una zelante giovane elfa che teme di non riuscire a liberare Phandalin dai Marchi Rossi, si prende cura del santuario. Sorella Garaele fa parte degli Arpisti, una vasta rete di avventurieri e spie che difendono l'uguaglianza e si oppongono in segreto agli abusi del potere. Gli Arpisti raccolgono informazioni in tutto il territorio per spodestare i tiranni e qualsiasi capo, governo o gruppo che accumuli troppo potere. Aiutano i deboli, i poveri e gli oppressi. Sorella Garaele fa regolarmente rapporto ai suoi superiori sugli eventi della zona di Phandalin.

Missione: Il Patto con la Banshee. Di recente, Garaele ha ricevuto dai suoi superiori l'incarico di intraprendere una missione delicata. Deve persuadere una banshee di nome Agatha a rispondere a una domanda relativa a un libro di incantesimi. Garaele si è messa in cerca di Agatha e ha trovato la sua tana, ma la creatura non è apparsa.

Garaele cerca un intermediario che possa consegnare ad Agatha un dono appropriato (un pettine d'argento incastonato di gioielli) e persuadere la creatura a rivelare ciò che sa sull'ubicazione di un libro di incantesimi appartenuto a un leggendario mago di nome Bowgentle. Sorella Garaele crede che un personaggio in grado di solleticare la vanità di Agatha possa ottenere una risposta in cambio del pettine. Assegna la missione ai personaggi e offre loro come pagamento tre *pozioni di guarigione* in cambio della loro collaborazione. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi “Conyberry e la Tana di Agatha” (pagina 28).

UNIRSI AGLI ARPISTI

Se il gruppo aiuta Garaele a rintracciare il libro degli incantesimi di Bowgentle, l'elfa contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi agli Arpisti. Parla con quelli che condividono gli ideali della sua organizzazione e desiderano stimolare i cambiamenti in positivo tramite le informazioni e la segretezza. Se un personaggio accetta, Sorella Garaele gli conferisce il titolo di Osservatore.

IL GIGANTE ADDORMENTATO

Questa fatiscante osteria è una bettola sporca e pericolosa, situata alla fine della via principale di Phandalin. È frequentata dai malviventi dei Marchi Rossi e gestita da una cinica ostessa nanica di nome Grista. Se i personaggi decidono di visitare il locale, il DM userà l'incontro “Malviventi dei Marchi Rossi”.

VILLA DEL BORGOMASTRO

La villa del borgomastro ha solide pareti di pietra, un tetto spiovente in legno e un campanile situato sul retro. Su un pannello di legno accanto alla porta d'ingresso è stato appeso un annuncio scritto in Comune, che recita:

“RICOMPENSA—Orchi avvistati nei pressi del Tor della Viverna! Chiunque sia disposto ad affrontare la minaccia degli orchi chieda informazioni all'interno.” L'annuncio porta il sigillo del paese e una firma indecifrabile.

A Phandalin non esiste una struttura di governo vera e propria, ma gli abitanti eleggono ogni anno un borgomastro, che funge da giudice in caso di dispute minori e annota i dati e gli eventi che hanno bisogno di essere annotati. L'attuale borgomastro è un banchiere umano di nome Harbin Wester, un vecchio sciocco, grasso e pomposo. È stato completamente soggiogato dai Marchi Rossi e afferma che “sono solo una gilda di mercenari, in realtà non causano nessun grosso problema”.

La villa del borgomastro è dotata di una piccola ma funzionale prigione nelle cantine. La prigione è costituita da due celle, le cui chiavi sono in possesso di Harbin.

Missione: Problemi con gli Orchi. Harbin cerca qualcuno disposto a dirigersi a est, lungo la Pista di Triboar, dove alcuni viaggiatori hanno riferito di una banda di orchi in fermento nei pressi del Tor della Viverna. Il borgomastro offre 100 mo a chiunque riesca a risolvere questo problema. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi “Il Tor della Viverna” (pagina 35).

Missione: Trovare il Castello Cragmaw. Dopo essersi riposato alla Locanda Stonehill, Sildar Hallwinter si stabilisce nella villa del borgomastro. In quanto agente dell'Alleanza dei Lord, il suo obiettivo è quello di portare la legge e l'ordine a Phandalin. Di conseguenza intende

trovare la miniera perduta della Caverna dell'Onda Tonante e aiutare i fratelli Rockseeker a rimetterla in funzione, convinto che ciò porterà la prosperità nella regione e contribuirà a civilizzare il paese.

Sildar incoraggia inoltre i personaggi a tenere sotto pressione i goblin Cragmaw. Offre al gruppo una ricompensa di 500 mo se gli eroi riescono a individuare il Castello Cragmaw e a sconfiggere o mettere in fuga il capotribù. Sildar suggerisce al gruppo di mettersi in cerca del castello setacciando le terre lungo la Pista di Triboar, infestata da altri gruppi di razziatori (vedi "Incontri nelle Terre Selvagge" nella sezione "La Pista di Triboar", nella terza parte).

Missione: Trovare Iarno. Dopo avere interrogato vari abitanti locali, Sildar apprende che Iarno Albrek, un suo collega nell'Alleanza dei Lord, è scomparso mentre esplorava l'area nei pressi del Maniero Tresendar circa due mesi fa, poco dopo il suo arrivo a Phandalin. Sildar chiede ai personaggi di esplorare il maniero e l'area circostante per trovare Iarno (o ciò che resta di lui, se qualcosa lo ha ucciso) e riportarlo in paese. Sildar descrive Iarno come "un mago umano di circa trent'anni, basso e con la barba nera".

All'insaputa di Sildar, Iarno ha fondato i Marchi Rossi, si è insediato come loro capo e ha adottato lo pseudonimo di Bastone di Vetro per celare la sua identità. (I Marchi Rossi lo chiamano così perché utilizza un bastone di vetro.) Quando Sildar scopre la verità su Iarno, decide che il mago deve essere catturato e condotto a Neverwinter, dove sarà giudicato da un'autorità superiore. A prescindere dal fato di Iarno, Sildar offre al gruppo una ricompensa di 200 mo per avere sgominato la minaccia dei Marchi Rossi.

UNIRSI ALL'ALLEANZA DEI LORD

Se il gruppo elimina la minaccia dei goblin dal Castello Cragmaw o smaschera il tradimento di Iarno, Sildar Hallwinter contatta alcuni membri del gruppo e li incoraggia a unirsi all'Alleanza dei Lord. Parla con quelli che condividono l'obiettivo di portare la sicurezza e la civiltà tramite l'intervento diretto. Se un personaggio accetta, Sildar Hallwinter gli conferisce il titolo di Manto.

MANIERO TRESENDAR

Il Maniero Tresendar, più simile a un castello che a un'abitazione, si erge ai confini orientali del paese, lungo il fianco di una bassa collina, in mezzo a un fitto bosco. L'antico maniero è abbandonato da tempo, ma i suoi sotterranei sono stati riadattati e utilizzati come roccaforte dei Marchi Rossi. Se i personaggi esplorano questo luogo, trovano l'ingresso al nascondiglio dei Marchi Rossi.

MALVIVENTI DEI MARCHI ROSSI

Dopo circa un giorno dall'arrivo degli avventurieri a Phandalin, uno scontro con i Marchi Rossi diventa inevitabile. Questo può accadere in molti modi diversi:

- Dopo avere parlato con vari PNG in paese, i personaggi decidono di affrontare i Marchi Rossi all'osteria del Gigante Addormentato.
- I personaggi decidono di indagare al Maniero Tresendar. In questo caso il DM salta l'incontro e passa direttamente a "Il Nascondiglio dei Marchi Rossi".
- Se i personaggi non mostrano nessun interesse nei confronti dei Marchi Rossi, una banda di malviventi va a cercarli e dà il via a uno scontro per la strada. Il DM può condurre questo incontro quando i personaggi escono da uno dei luoghi del paese.

FACCIA A FACCIA

Se i personaggi affrontano i Marchi Rossi al Gigante Addormentato, il DM legge:

Il Gigante Addormentato è una fatiscente osteria situata ai confini orientali del paese. Quattro malviventi umani se ne stanno a oziare sotto il portico, seduti su barili di birra vuoti o appoggiati alla parete. Ognuno di loro indossa un sudicio mantello scarlatto e tiene gli occhi fissi su di voi quando vi avvicinate.

Uno dei banditi sputa a terra. "Bene bene", ringhia. "È arrivato un nuovo branco di cuccioli in paese. Che volete, cuccioli? Siete venuti qui a guaire?"

Se i Marchi Rossi affrontano i personaggi per la strada, il DM legge:

Quando tornate in strada, notate quattro malviventi armati che vi stavano aspettando. Ognuno di loro indossa un sudicio mantello rosso, tiene la mano sull'impugnatura dell'arma e vi pianta gli occhi addosso.

Uno dei banditi sputa a terra. "Per voi è ora di sloggiare, stranieri. Lasciate qui le vostre cose e andatevene."

Il DM può continuare a insultare e provocare i personaggi fin quando vuole. Se nel giro di un round o due i personaggi non hanno attaccato, sono i Marchi Rossi a farlo. Nessuno dei due lati è sorpreso, in quanto è evidente che un combattimento è imminente.

Il gruppo è composto da quattro **malviventi dei Marchi Rossi**. Quando almeno tre malviventi sono sconfitti, il quarto fugge verso il Maniero Tresendar.

SVILUPPI

Quei Marchi Rossi che sono stati catturati o affascinati dai personaggi possono fornire qualche informazione utile. (Vedi il riquadro "Cosa Sanno i Marchi Rossi" a pagina 20.) Il borgomastro Harbin Wester non accetta di tenere i Marchi Rossi in prigione finché non apprende che tutta la banda è stata sconfitta, ma i personaggi possono facilmente persuaderlo o intimidirlo affinché tenga sotto chiave i prigionieri da loro catturati almeno per qualche giorno.

Se i personaggi uccidono i malviventi, si guadagnano la gratitudine della maggior parte degli abitanti di Phandalin, con l'eccezione del borgomastro, che teme ritorsioni da parte dei Marchi Rossi. Harbin non punisce i personaggi, ma li avverte di non combinare altri guai.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 400 PE se sconfiggono i malviventi.

I GIOCATORI HANNO BISOGNO DI INDICAZIONI?

Dopo l'incontro "Malviventi dei Marchi Rossi", i giocatori dovrebbero decidere che è giunta l'ora di occuparsi del resto della banda. Se non pensano che esplorare il nascondiglio dei Marchi Rossi debba essere la loro prossima mossa, uno dei PNG che hanno già incontrato in paese suggerirà questa mossa direttamente e li indirizzerà verso il Maniero Tresendar. Se i giocatori preferiscono seguire altre tracce nell'area, è possibile passare alla terza parte dell'avventura e mettere da parte i malviventi. La prossima volta che i personaggi tornano a Phandalin, tuttavia, il DM sottolineerà che i Marchi Rossi stanno causando ancora più problemi e che è necessario affrontarli.

IL NASCONDIGLIO DEI MARCHI ROSSI

La base dei Marchi Rossi a Phandalin è costituita da un dungeon situato sotto il Maniero Tresendar. Prima che il maniero cadesse in rovina, le sue cantine servivano a custodire ampie riserve di cibo e acqua nell'eventualità che l'edificio fosse attaccato, mentre una cripta adiacente veniva usata come luogo di sepoltura per i defunti della famiglia Tresendar. Da allora i Marchi Rossi hanno ampliato le cantine e le hanno adattate ai loro scopi, aggiungendo recinti degli schiavi, laboratori e dormitori.

Se i personaggi iniziano la loro ricerca al Maniero Tresendar, entrano nel dungeon nell'area 1. Se invece seguono Carp Alderleaf fino al tunnel segreto che il ragazzo ha scoperto, entrano nel dungeon dall'area 8.

TRATTI GENERALI

Il nascondiglio è composto da una serie di camere di dungeon di solida costruzione, dai pavimenti in pietra lastricata e dalle pareti di blocchi di pietra lavorata. L'estremità ovest del complesso è più bassa dell'estremità est. Una fila di scale condurrà gli esploratori verso il basso.

Soffitti. I corridoi e le camere hanno soffitti alti 3 metri, salvo dove specificato diversamente.

Porte. Tutte le porte sono fatte di legno e hanno maniglie, cardini e serrature incorporate di ferro. Le porte non sono chiuse a chiave, salvo dove specificato diversamente. Iarno Albrek (area 12) e un bugbear di nome Mosk (area 9) hanno una chiave di ferro a testa che può aprire o chiudere ogni porta del complesso.

Una porta chiusa a chiave può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Una porta può anche essere abbattuta superando una prova di Forza con CD 20.

Porte Segrete. Una "S" sulla mappa del Nascondiglio dei Marchi Rossi indica l'ubicazione di una porta segreta.

Le porte segrete sono fatte di pietra e si mimetizzano con le pareti circostanti. Per notare una porta segreta da una distanza inferiore a 3 metri senza cercarla attivamente è richiesto un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di 15 o superiore. In alternativa, se un personaggio dedica del tempo a esaminare la parete, può trovare la porta segreta effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. Le porte segrete si aprono girando su cardini di ferro nascosti e non sono chiuse a chiave.

Luce. Quasi tutte le aree sono aree di luce intensa, proiettata da lampade a olio appese agli appositi sostegni sulle pareti e rifornite ogni tre o quattro ore in base alle necessità.

1. CANTINA

Un'esplorazione del maniero rivela che l'edificio è deserto, ma ci sono numerose tracce che conducono a una scalinata di pietra situata accanto alle rovine di una grossa cucina. In fondo alla scala è visibile una porta che si affaccia su una cantina. La porta non è chiusa a chiave.

Quando i personaggi la aprono, il DM legge il brano seguente:

La porta si apre su un pianerottolo largo un metro e mezzo che si affaccia su una grossa cantina ad almeno quattro metri e mezzo di altezza, con due brevi rampe di scalini di pietra che scendono fino al pavimento. Un'altra porta è situata sotto le scale a nord. Una grossa cisterna di pietra occupa la parte occidentale della stanza, lungo le cui pareti sono allineati barili e barilotti.

COSA SANNO I MARCHI ROSSI

Se i personaggi affascinano o interrogano con successo uno o più membri dei Marchi Rossi, vengono a sapere dell'esistenza del loro nascondiglio sotto il Maniero Tresendar, assieme alle informazioni utili seguenti:

- Il capo dei Marchi Rossi è un mago umano noto come Bastone di Vetro, così soprannominato per il suo bastone magico fatto di vetro. (Soltanto Iarno Albrek e il Ragno Nero conoscono il vero nome di Bastone di Vetro.) I suoi alloggi si trovano all'estremità ovest della roccaforte (vedi le aree 11 e 12).
- Una misteriosa figura chiamata il Ragno Nero ha ingaggiato i Marchi Rossi per scacciare gli avventurieri e intimidire gli abitanti del luogo, per motivi ignoti. Il Ragno Nero ha inviato alcuni bugbear di rinforzo ai Marchi Rossi, mettendo a disposizione della banda un po' di forza bruta aggiuntiva (vedi l'area 9).
- La parte inferiore del complesso è sorvegliata da un orrendo "mostro dell'occhio" (vedi l'area 8).
- I Marchi Rossi hanno rinchiuso un gruppo di prigionieri in un'area "accanto alle vecchie cripte", che sono sorvegliate dagli scheletri (vedi le aree 4 e 5).

Questa stanza sembra essere una grande cantina sotterranea, esattamente come quella che ci si aspetterebbe di trovare sotto un vecchio maniero. I Marchi Rossi vogliono tenere nascosto il loro quartier generale, quindi ad eccezione dei barili pieni di provviste fresche, nulla in questa stanza tradisce la loro presenza.

I barili contengono maiale e manzo salato, farina, zucchero, mele e birra. Spostare i barili per esaminarli meticolosamente è un'attività rumorosa che attira l'attenzione dei Marchi Rossi nell'area 2.

Cisterna. Questa riserva rettangolare è pulita e piena di acqua fredda potabile. È profonda 3 metri e ha un bordo rialzato di 60 centimetri rispetto al resto del pavimento (quindi il fondo della cisterna si trova a 2,4 metri di profondità rispetto al pavimento). I tubi di scolo che partono dal tetto del vecchio maniero riforniscono la cisterna di acqua.

Una sacca impermeabile è appesa a una corda sommersa attaccata alla parete sud della cisterna, a circa 60 centimetri sotto la superficie dell'acqua. Da fuori dall'acqua non è visibile, ma può essere trovata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 o automaticamente se un personaggio sonda la cisterna con un'asta o vi salta dentro. La sacca contiene alcuni oggetti preziosi (vedi la sezione "Tesoro").

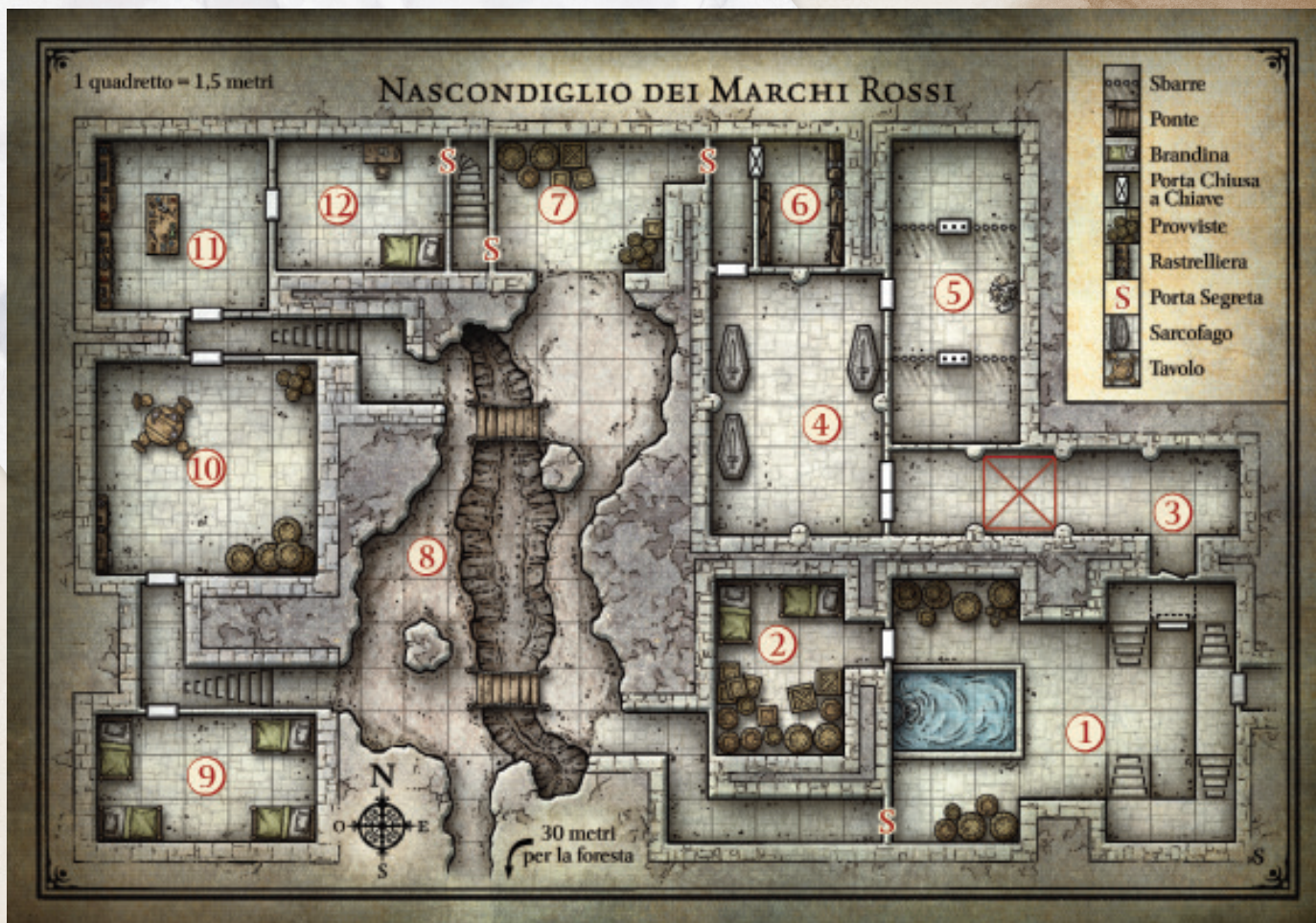
Porta Segreta. Una porta segreta è situata all'angolo sudovest della stanza. Vedi la sezione "Tratti Generali" per ulteriori informazioni sulle porte segrete.

SVILUPPI

Nessun mostro o nemico è presente in quest'area, ma i malviventi dell'area 2 si accorgeranno della presenza dei personaggi, se questi fanno molto rumore quaggiù. I malviventi entrano nella stanza di soppiatto e beneficiano di sorpresa se i personaggi non li sentono (vedi "Sorpresa" nel regolamento). Se i malviventi combattono in quest'area e due di loro vengono sconfitti, l'ultimo potrebbe rivelare la presenza della porta segreta fuggendo in quella direzione.

TESORO

La sacca nascosta nella cisterna è impermeabile e contiene una *pozione di guarigione*, una *pozione di invisibilità*, 50 mo e semplici abiti da viaggio puliti. Si tratta di un kit di fuga che Iarno ha nascosto quaggiù in caso di emergenza.



2. DORMITORIO

Buona parte dei membri umani dei Marchi Rossi alloggia a Phandalin. Questo dormitorio è un buon posto dove far calmare le acque dopo un'incursione ai danni dei minatori e dei mercanti di pellicce locali.

Questo sembra essere un magazzino riadattato ad alloggio temporaneo. Due letti a castello sono stati sistemati lungo la parete accanto alla porta, mentre la parte sud della camera è occupata da casse e barili.

Tre **malviventi dei Marchi Rossi** riposano in questa stanza. Se sentono molto rumore nell'area 1 (come qualcuno che parla a voce alta o un barile che viene fatto rotolare), si preparano a combattere e tentano di sorprendere gli intrusi.

I barili di questa stanza contengono scorte simili a quelle dell'area 1.

TESORO

Ognuno dei tre Marchi Rossi porta alla cintura una borsa che contiene un piccolo tesoro. Il primo possiede 16 ma e 7 mo, il secondo 12 ma e 5 mo e il terzo 15 me e due granati (10 mo ciascuno). Inoltre, tre sporchi mantelli scarlatti sono appesi ai letti.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 300 PE se riescono a sconfiggere i malviventi.

3. CORRIDOIO CON TRAPPOLA

Quest'area faceva parte delle cantine originali del Maniero Tresendar. I Marchi Rossi hanno scavato e rimosso il terriccio sotto il pavimento di pietra, creando una fossa nascosta che usano come trappola.

Un fitto strato di polvere ricopre le pietre lastricate di questo cupo corridoio. Le pareti sono decorate con finte colonne disposte a intervalli di tre metri e la doppia porta all'estremità ovest del corridoio è rivestita di una placcatura in rame che col passare del tempo è diventata verde. La porta è decorata con un bassorilievo che raffigura un angelo piangente.

La fossa nascosta al centro del corridoio è celata sotto un falso pavimento fatto di pietre lastricate non cementate disposte su una fila di fragili assi di legno. Le pietre e le assi crollano sotto un peso pari o superiore a 50 chilogrammi. Se un personaggio cerca trappole nel corridoio, riesce a notare la fossa nascosta superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Una prova effettuata con successo rivela anche degli esili cornicioni che corrono sul lato sud e sul lato nord della fossa. Una creatura può tentare di sgusciare oltre la fossa passando su uno di quei cornicioni ed effettuando con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10.

Se una creatura innesca la trappola o fallisce la prova di Destrezza per sgusciare lungo il bordo della fossa, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per aggrapparsi al bordo. In caso di fallimento, la creatura cade per 6 metri sul pavimento di terriccio della fossa, subisce 2d6 danni contundenti e atterra prona.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 100 PE se evitano o sopravvivono alla trappola della fossa.

4. CRIPTE DI TRESENDAR

Gli antenati della famiglia Tresendar, ormai scomparsa da tempo, venivano un tempo sepolti in questo mausoleo.

Questa cripta polverosa ospita tre grossi sarcofagi di pietra, su ognuno dei quali poggia uno scheletro umano vestito di frammenti arrugginiti di una cotta di maglia. Le finte colonne lungo le pareti sono scolpite per assomigliare a querce dai rami protesi verso il soffitto. La doppia porta nell'angolo sudest è rivestita di una consunta placcatura in rame.

I tre **scheletri** sono animati e attaccano qualsiasi creatura che giunga entro 3 metri dalla porta che conduce all'area 5 o quella che conduce all'area 6, a meno che quella creatura non indossi il mantello scarlatto dei Marchi Rossi o non pronunci la parola d'ordine "Illefarn" (il nome di un'antica nazione elfica che un tempo occupava buona parte della Costa della Spada).

Il coperchio di pietra di ogni sarcofago è scolpito in modo da raffigurare il defunto all'interno (due maschi umani e una femmina umana, tutti di portamento nobile). Se aperte, le tombe rivelano soltanto un cumulo di ossa ammuffite e alcuni brandelli di abiti, ma vedi la sezione "Tesoro".

SVILUPPI

Un combattimento in questa stanza mette in allarme i Marchi Rossi nell'area 5.

TESORO

Tra le ossa di ogni sarcofago è nascosto un anello con sigillo in platino (50 mo).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 150 PE se sconfiggono gli scheletri.

5. RECINTI DEGLI SCHIAVI

Negli ultimi due mesi i Marchi Rossi hanno catturato vari viaggiatori che attraversavano l'area e li hanno rinchiusi in questi recinti, in attesa di poterli vendere come schiavi.

Questa lunga stanza è suddivisa in tre aree ed è delimitata a nord e a sud da una fila di sbarre di ferro. Il pavimento delle celle è ricoperto da un lercio strato di paglia e le porte montate su cardini sono bloccate da catene e lucchetti. Due donne dall'aspetto esausto sono rinchiusi nella cella a sud, mentre un ragazzino umano occupa la cella a nord. Tutti i prigionieri indossano semplici tuniche grigie e portano un collare di ferro al collo.

Alcuni abiti scartati sono stati accumulati alla rinfusa contro la parete di fondo.

Due **malviventi dei Marchi Rossi** nei loro mantelli scarlatti montano la guardia in quest'area, anche se passano buona parte del loro tempo a tormentare i prigionieri inermi (vedi la sezione "Prigionieri"). Se sentono combattere nell'area 4, prendono posizione contro la parete accanto alla porta, nel tentativo di sorprendere gli intrusi. I prigionieri sono troppo intimoriti per lanciare un grido di avvertimento o chiedere aiuto.

Gli abiti accumulati su un lato appartenevano ai vari prigionieri che sono stati rinchiusi quaggiù nel giro degli ultimi due mesi (almeno una dozzina di persone, a giudicare dalle dimensioni del cumulo).

Porte delle Celle. Le porte delle celle sono dotate di serrature semplici che possono essere scassinate usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Le porte possono anche essere sfondate usando la forza bruta, superando una prova di Forza con CD 22.

PRIGIONIERI

I tre **popolani** umani imprigionati quaggiù sono Mirna Dendrar e i suoi due figli, Nars di tredici anni e Nilsa di diciotto anni. Alcuni giorni fa i Marchi Rossi hanno assassinato il marito di Mirna, Thel, che aveva osato tenere testa ai malviventi. (Il suo cadavere si trova nell'area 8.) Quella notte la banda ha fatto ritorno in paese e ha rapito la famiglia dalla sua abitazione di Phandalin, con l'intenzione di venderla in schiavitù.

I Dendrar sono grati ai personaggi per il salvataggio, ma non hanno molte informazioni da fornire sul nascondiglio dei Marchi Rossi. Sanno solo che il loro capo è un mago (anche se non l'hanno mai incontrato e non conoscono il suo nome) e che tiene alcuni "mostri alti e pelosi dalle grandi orecchie" (i bugbear) al suo servizio.

Missione Secondaria: Il Cimelio di Mirna. Anche se la sua famiglia non ha niente da offrire come ricompensa, Mirna rivela ai personaggi che potrebbe sapere dove è custodito un prezioso cimelio. Quando era ancora una ragazzina, la sua famiglia fuggì da Thundertree a causa dell'invasione dei non morti. La sua famiglia possedeva una bottega di erbe e alchimia, e nel negozio c'era una custodia che conteneva una collana di smeraldo, nascosta dietro uno scaffale del magazzino. Non ha mai avuto il coraggio di tornare laggiù per recuperarla. Il negozio si trovava nella zona sudest di Thundertree. Se i personaggi decidono di esplorare le rovine di Thundertree, vedi la terza parte dell'avventura.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 200 PE se sconfiggono i malviventi, con l'aggiunta di ulteriori 100 PE da dividere equamente, se i Dendrar riescono a tornare in paese sani e salvi.

6. ARMERIA

La porta di questa stanza è chiusa a chiave dall'esterno. Di fronte alla porta chiusa c'è una porta segreta che conduce all'area 7. Per ulteriori informazioni sulle porte chiuse e sulle porte segrete, vedi la sezione "Tratti Generali" (pagina 20).

Lungo le pareti di questa camera sono appoggiate varie rastrelliere cariche di armi come lance, spade, balestre e quadrelli. Su un attaccapanni accanto alla porta sono appesi circa una dozzina di sporchi mantelli rossi.

I Marchi Rossi sono ambiziosi e intendono ampliare le loro attività nell'immediato futuro, quindi hanno iniziato ad accumulare armi e armature.

Le rastrelliere per armi contengono dodici lance, sei spade corte, quattro spade lunghe, sei balestre leggere e otto faretre contenenti venti quadrelli da balestra ciascuna.

7. MAGAZZINO E OFFICINA

I Marchi Rossi hanno accumulato in questa camera le merci che hanno rubato. Da qui le spediscono a sud attraverso le caverne o le imballano per custodirle nella roccaforte.

Quest'area è costituita dalla parte nord di una grossa caverna naturale, rifinita con pareti in pietra lavorata e un pavimento lastricato. Lungo le pareti sono stati impilati vari barili, assieme a numerose casse vuote, cumuli di paglia da imballaggio, martelli, piedi di porco e chiodi.

La caverna prosegue per una certa distanza verso sud. Riuscite a distinguere vari passaggi che si aprono lungo il tratto più ampio della caverna e quella che sembra una profonda fossa o un crepaccio che si apre sul pavimento.

Questa stanza contiene due porte segrete, una che conduce all'area 6 e l'altra all'area 12. Vedi la sezione "Tratti Generali" (pagina 20) per ulteriori informazioni sulle porte segrete.

TESORO

Buona parte delle scorte e delle merci custodite in questa stanza non è di grande valore, ma in mezzo alle scorte ci sono trenta pellicce di castoro (2 mo ciascuna) saccheggiate da una carovana che procedeva lungo la Pista di Triboar alcuni giorni fa.

8. CREPACCIO

I personaggi possono arrivare qui da tre direzioni diverse: dal tunnel dall'area 1, dal magazzino dall'area 7 o dal passaggio in pietra grezza a sud, che continua oltre la mappa per circa trenta metri fino a sfociare nei boschi a sud del Maniero Tresendar. Il passaggio è un modo eccellente per contrabbandare persone o merci dentro e fuori da Phandalin senza essere visti ed è una risorsa perfetta per una banda di ladri e schiavisti.

Una gelida brezza attraversa questa vasta caverna naturale, portando un vago sentore di carne putrefatta. Un crepaccio taglia in due la caverna ed è affiancato da due rozze colonne di pietra che sorreggono un soffitto alto sei metri. Due ponti di legno arcuati attraversano il baratro.

Il guardiano della caverna è un **nothic**, un folle mostro sotterraneo affamato di carne. La creatura, attirata da un debole effetto magico emanato dal crepaccio, occupava l'area fin da prima che i Marchi Rossi si stabilissero sul posto. Iarno è riuscito a stringere un accordo con il mostro, convincendolo a sorvegliare la roccaforte in cambio di tesori e di qualche dose di carne fresca di tanto in tanto. Tuttavia, del nothic non ci si può fidare.

Il nothic si annida nei pressi delle estremità ovest dei due ponti. Se nota degli intrusi nella caverna, si nasconde dietro una delle due grosse colonne di pietra e li osserva, tentando di usare la sua Intuizione Innaturale (vedi la scheda delle statistiche della creatura) per discernere i segreti dei personaggi.

Il nothic comunica telepaticamente. Se viene scoperto, preferisce negoziare e non si fa troppi scrupoli a tradire i Marchi Rossi di fronte a un incentivo giusto, come una promessa di cibo. Interpretando il nothic, il DM dovrebbe parlare sussurrando e alternando alle parole qualche folle risatina e frase senza senso. Dovrà inoltre spiegare che la creatura non sta parlando: i suoi folli mormorii e le sue richieste di cibo echeggiano direttamente nella testa dei personaggi. Il nothic sa tutto ciò che sanno i Marchi Rossi; vedi il riquadro "Cosa Sanno i Marchi Rossi" a pagina 20.

Ponti. Questi ponti sono fatti di assi di legno e sono privi di ringhiere. Il ponte sud è manomesso in modo da crollare

se una creatura di peso superiore ai 25 chilogrammi lo attraversa. Un personaggio accanto al ponte può capire che la costruzione è difettosa superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. Una creatura può usare un'azione per scalzare un supporto all'estremità di un ponte, facendolo precipitare nel crepaccio.

Crepaccio. Questo crepaccio dalle pareti ripide è largo dagli 1,5 ai 3 metri ed è profondo 6 metri. Le sue pareti rocciose irregolari possono facilmente essere scalate senza dover effettuare alcuna prova di caratteristica. Se una creatura cade nel crepaccio, subisce 2d6 danni contundenti e atterra prona su uno strato di detriti considerato terreno difficile (vedi "Terreno Difficile" nel regolamento).

Il fondo del crepaccio emana un freddo innaturale. Se esaminata attraverso un incantesimo *individuazione del magico*, l'area emana una debole aura necromantica. La magia rallenta l'invecchiamento e la decomposizione di tutta la materia organica a metà della velocità normale.

Sul fondo del crepaccio, in mezzo a uno strato di ossa spolpate e rosicchiate, giace il cadavere semisbranato di Thel Dendrar, l'intagliatore ucciso dai Marchi Rossi. I fuorilegge hanno gettato quaggiù il cadavere affinché il nothic potesse cibarsene.

TESORO

Il nothic custodisce il suo tesoro in un malconcio forziere di legno nascosto in un cunicolo in fondo al crepaccio, sotto il ponte nord. Il forziere non è visibile dai bordi del crepaccio, ma risulta evidente a qualsiasi personaggio che scenda sul fondo. Il forziere contiene 160 ma, 120 mo, cinque malachiti (gemme da 15 mo ciascuna), due *pozioni di guarigione* e una *pergamena di presagio*.



NOTHIC

Il forziere contiene anche una *spada lunga +1* custodita in un fodero filigranato d'argento. Sulla spada è inciso il nome "Artiglio" e la sua impugnatura ha la forma di un rapace dalle ali spiegate. Un tempo apparteneva a un grande cavaliere di nome Aldith Tresendar, noto come il Falco Nero. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15, riconosce la spada e ricorda la sua storia.

Sir Aldith morì combattendo gli orchi che attaccarono il maniero sfruttando le caverne sotterranee. Artiglio andò perduta in quell'occasione, finché non fu ritrovata dal nothic.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 450 PE se sconfiggono il nothic o negoziano con lui una tregua.

9. DORMITORIO DELLE GUARDIE

Se un personaggio origlia a questa porta ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, sente alcune voci rauche che impartiscono dei comandi degradanti nel linguaggio dei Goblin, come per esempio "Lecca il pavimento!" e "Rotolati come un cane!" I bugbear in questa stanza si divertono a maltrattare il loro schiavo goblin.

Questo dormitorio contiene quattro brandine di legno rozzamente costruite, circondate da cumuli di coperte e piatti sporchi sparsi in giro per la stanza. L'aria è satura della puzza di corpi sporchi e di carne putrefatta. Tre umanoidi alti e pelosi se ne stanno seduti in mezzo al disordine, urlando ordini a un triste e piccolo goblin che si umilia per divertirli. Alla vostra improvvisa apparizione, il goblin sviene.

In quest'area sono presenti tre **bugbear** e un **goblin**. Il goblin, Droop, sviene non appena vede il gruppo, ma un'altra creatura può usare un'azione per risvegliarlo. Altrimenti, Droop resta privo di sensi per 1d10 minuti.

I bugbear lavorano per il Ragno Nero e sono stati inviati quaggiù per aiutare Iarno a tenere in riga i Marchi Rossi e gli abitanti di Phandalin. Il capo dei bugbear si chiama Mosk e su un occhio porta una benda ingioiellata, anche se lo fa semplicemente perché gli piace, non certo per necessità.

I bugbear evitano i membri umani dei Marchi Rossi. Se i personaggi indossano i mantelli scarlatti che hanno trovato in qualche altra area, i bugbear presumono che siano al servizio di Iarno. I personaggi più astuti potrebbero perfino persuadere i bugbear a occuparsi dei "traditori" o degli "impostori" che si trovano in un'altra parte del dungeon. Se il DM ritiene che i giocatori non se la stiano cavando troppo bene a mettere in scena questo inganno, può chiedere al personaggio che ha parlato più degli altri di effettuare una prova di Carisma (Inganno) con CD 15 per convincere i bugbear a fare ciò che il gruppo vuole.

INTERPRETARE DROOP

Il goblin Droop non è una minaccia per il gruppo. I bugbear fanno i prepotenti con lui e lo costringono a obbedire ai loro ordini, almeno finché non si fa avanti qualcuno di più forte.

Se riprende conoscenza durante il combattimento, Droop si nasconde ed evita lo scontro. È talmente codardo che se gli viene ordinato di combattere, lo fa subendo svantaggio (come spiegato nel regolamento).

Droop conosce la disposizione generale delle stanze nel nascondiglio dei Marchi Rossi, nonché l'ubicazione delle trappole e delle porte segrete. Non pensa di sua iniziativa a fornire queste informazioni, ma se gli viene chiesto, rivela tutto ciò che riesce a ricordare nel tentativo di essere utile al

gruppo. Alcuni dettagli, tuttavia, potrebbero risultare confusi o mescolati. Dopotutto è pur sempre un goblin.

Se i bugbear vengono eliminati, Droop tenta di entrare nelle grazie del gruppo. Non ricorda la strada per il Castello Cragmaw, ma sa che si trova a nord, in una foresta. Sa anche che i goblin Cragmaw pattugliano i dintorni di Phandalin e suggerisce ai personaggi di catturare una pattuglia per ottenere più informazioni sul castello.

I personaggi potrebbero decidere di tenere Droop con loro per un po'. Vedi il riquadro "PNG Membri del Gruppo" (pagina 11) per alcuni consigli su come gestire Droop facendone un membro del gruppo.

SVILUPPI

I bugbear sono gli unici nel nascondiglio dei Marchi Rossi a sapere dove si trova la Caverna dell'Onda Tonante. Non divulgheranno questa informazione, dal momento che temono il Ragno Nero ben più dei personaggi.

I bugbear sanno anche dove si trova il Castello Cragmaw, ma non condivideranno questa informazione volontariamente. Se un personaggio interroga un bugbear catturato, può strappargli queste informazioni effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15.

TESORO

Mosk porta alla cintura una borsa che contiene 33 ma e indossa una benda per l'occhio fatta di cuoio nero e incastonata di gemme semipreziose (50 mo). Possiede inoltre una chiave di ferro che può aprire e chiudere tutte le porte del nascondiglio dei Marchi Rossi.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 600 PE se sconfiggono i bugbear.

10. SALA COMUNE

Quest'area funge da quartier generale e sala riunioni dei Marchi Rossi. Quando non c'è alcuna questione ufficiale da discutere, funge anche da sala comune dove le guardie della roccaforte possono rilassarsi nelle ore in cui non sono in servizio.

Se un personaggio origlia alla porta effettuando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, sente che i nemici all'interno sono impegnati in una partita di aliossi. Questo genera un misterioso rumore tamburellante, seguito da varie grida e gemiti e da un improvviso brusio di voci che parlano di scommesse da pagare. Se i personaggi fanno irruzione nella stanza, sorprendono automaticamente i suoi occupanti.

Alcuni vecchi tavoli e sedie sono sparpagliati in giro per questa vasta stanza. Lungo le pareti, decorate da tende rosse e marroni, sono state allineate alcune panche di legno e vari barilotti di birra sono stati piazzati su un tavolo e dotati di una spina. Quattro combattenti umani di solida stazza che indossano mantelli scarlatti siedono attorno a uno dei tavoli. Un cumulo di monete e di monili è visibile al centro del tavolo.

Quattro **malviventi dei Marchi Rossi** bevono e giocano ad aliossi quando i personaggi entrano. La partita è in procinto di degenerare, come capita spesso. I dadi sono truccati e il malvivente che li possiede, naturalmente, sta vincendo. Tutti e quattro hanno bevuto parecchio e sono considerati avvelenati (vedi l'appendice del regolamento per gli effetti della condizione di avvelenato).

I Marchi Rossi riconoscono immediatamente come impostori gli eventuali personaggi che indossano un mantello scarlatto. Tuttavia, un personaggio con una buona parlantina potrebbe riuscire a spacciare lui e i suoi compagni per “nuove reclute”, specialmente se si offre di unirsi alla partita. Se il DM ritiene che i giocatori non se la stiano cavando troppo bene a interpretare l'inganno, può chiedere al personaggio che ha parlato di più di effettuare una prova di Carisma (Inganno) con CD 10 per imbrogliare i Marchi Rossi.

TESORO

Le ricchezze di questa stanza sono tutte visibili sul tavolo, dal momento che sono state usate come posta della partita. (Rovesciare il tavolo o mescolare il bottino dei nemici è un ottimo modo per distrarli temporaneamente.) Il totale ammonta a 75 mr, 55 ma, 22 me, 15 mo e un paio di orecchini d'oro con un minuscolo rubino incastonato (30 mo).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

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

11. LABORATORIO DEL MAGO

Da oltre le porte di questa stanza è possibile sentire il rumore di qualcosa che bolle e che gocciola effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Questa stanza sembra essere il laboratorio di un mago. Un topo zampetta sul pavimento per rifugiarsi sotto un grosso tavolo da lavoro carico di storte, alambicchi, serpentine da distillazione e altri strumenti alchemici, tutti pieni di sostanze messe a scaldare che gorgogliano costantemente. Le mensole sono piene di rotoli di pergamene e di tomi dall'aspetto strano.

Iarno ha lasciato qui il suo topo famiglio a fare la guardia in caso di intrusi. Il topo condivide un legame telepatico con il padrone e invia un breve messaggio d'avvertimento a Iarno non appena vede gli intrusi. Il topo si muove a una velocità di 6 metri e ha CA 10, 1 punto ferita e nessun attacco efficace. Se il topo viene ucciso, scompare.

Se i personaggi lo lasciano stare, il topo li segue per il resto del dungeon, come se fosse curioso o affamato. Potrebbe perfino fingere di provare affetto per un personaggio che gli dia da mangiare, ma in realtà resta fedele fino in fondo a Iarno.

Libri e Appunti. Iarno sta cercando di apprendere l'arte di mescolare pozioni e fabbricare misture alchemiche. I libri e gli appunti sparpagliati per la stanza sono testi di alchimia elementare. Qualsiasi personaggio competente in Arcano può capire che l'apparecchiatura di Iarno sembra predisposta per mescolare *pozioni di invisibilità*... anche se finora non sembra esserci riuscito.

Tra i libri c'è un tomo scritto in Nanico: si tratta del diario di un avventuriero di nome Urmon e narra la storia della Miniera Perduta di Phandelver e della Forgia degli Incantesimi. (Il DM condivide con i giocatori le informazioni del primo e del secondo paragrafo della sezione “Background”, se non lo ha già fatto.) Inoltre, Urmon parla di una mazza magica chiamata *Portatrice di Luce*, commissionata dai sacerdoti di Lathander, il dio dell'alba, ai maghi che lavoravano assieme agli gnomi e ai nani del Patto di Phandelver. La mazza andò perduta quando la Caverna dell'Onda Tonante e la sua miniera scomparvero dalla storia. (I personaggi potrebbero ritrovare la mazza nella quarta parte, “La Caverna dell'Onda Tonante”).

SVILUPPI

Dal momento che Iarno e il suo topo famiglio condividono un legame telepatico, il mago (nell'area 12) sa che i personaggi stanno arrivando e ha tempo di prepararsi ad affrontarli.

TESORO

La maggior parte del materiale contenuto in questa stanza è privo di valore, ma tre bottigliette contengono dei reagenti rari: mercurio, bile di drago e belladonna in polvere. Ognuna vale 25 mo se venduta a uno speciale o a un alchimista.

12. ALLOGGI DI BASTONE DI VETRO

Se i personaggi raggiungono questa stanza dal passaggio segreto dell'area 7, possono cogliere di sorpresa il capo dei Marchi Rossi, Iarno “Bastone di Vetro” Albrek. Altrimenti il suo topo famiglio lo avverte di chiunque passi attraverso l'area 11 e il mago fugge prima che i personaggi arrivino.

Le pareti di questa camera da letto sono ricoperte di drappi scarlatti. La mobilia include una piccola scrivania, una sedia, un comodo letto e un forziere di legno ai piedi del letto.

Se Iarno è stato sorpreso, il DM aggiunge il paragrafo seguente.

Un basso umano dalla barba nera e vestito con un'ampia tunica siede alla scrivania, intento a studiare un tomo. Indossa uno sfarzoso mantello di ermellino. Tiene a portata di mano un magnifico bastone di vetro appoggiato alla sedia.

Se il topo nell'area 11 avverte il **mago malvagio** che ci sono guai in arrivo, Iarno prende il suo *bastone di difesa* (vedi l'appendice A) e le pergamene nel suo forziere (vedi la sezione “Tesoro”), per poi fuggire attraverso la porta segreta situata nell'angolo nord-est della stanza. Nella fretta, Iarno dimentica nella stanza una lettera del Ragno Nero (vedi la sezione “Sviluppi”) e non richiude completamente la porta segreta. I personaggi dispongono di vantaggio alle prove di caratteristica effettuate per notare la porta segreta leggermente socchiusa (vedi “Vantaggio e Svantaggio” nel regolamento). Per ulteriori informazioni sulle porte segrete, vedi la sezione “Tratti Generali” (pagina 20).

Se riesce a fuggire, Iarno raggiunge l'area 1 (attraverso le aree 7 e 8) e afferra la sacca nascosta nella cisterna di quell'area. Se il nothic dell'area 8 è ancora vivo, Iarno gli ordina di intercettare gli inseguitori. Se i personaggi lo raggiungono, Iarno beve la *pozione di invisibilità* nascosta nella sacca e fugge dal nascondiglio. A discrezione del DM, potrebbe ricomparire successivamente nel corso dell'avventura.

INTERPRETARE IARNO

Iarno è un ex-membro dell'Alleanza dei Lord che, una volta giunto a Phandalin, ha colto un'opportunità per arricchirsi. In origine il mago aveva l'incarico di fondare una forza di vigilanza, ma decise invece di radunare un gruppo di fuorilegge e di malviventi locali per assicurarsi una posizione privilegiata in paese.

Iarno sapeva dell'esistenza del Ragno Nero grazie ai suoi contatti nell'Alleanza dei Lord e ottenne un incontro con lui. Il drow promise di condividere i segreti e le ricchezze della Forgia degli Incantesimi con il mago in cambio del suo aiuto e della sua lealtà.

Iarno mantiene un atteggiamento elegante e cortese, rivolgendosi ai malviventi con l'appellativo di "miei cari signori" e riferendosi agli atti più sordidi come i rapimenti e gli incendi definendoli "quello spiacevole piccolo affare" o "quella sfortunata tragedia". Si rivolge ai personaggi chiamandoli "ospiti" e si scusa per non aver fornito loro un intrattenimento adatto in occasione di questa visita. Dietro questa facciata di cortesia, tuttavia, Iarno è spietato e arrogante esattamente quanto i fuorilegge dei Marchi Rossi.

Se minacciato, Iarno usa il suo *bastone di difesa* per lanciare *armatura magica* su se stesso, poi lancia alcuni incantesimi offensivi sui nemici che è in grado di vedere. La scheda delle statistiche di Iarno contiene la lista degli incantesimi che ha preparato. Per le descrizioni e gli effetti di quegli incantesimi, vedi il regolamento. Iarno usa il potere *scudo* del suo bastone per incrementare le sue protezioni.

Se scende a 8 punti ferita o meno e non gli resta nessuna via di fuga, Iarno si arrende. Considera la sua vita più preziosa di qualsiasi cosa e si comporta da prigioniero modello, nella speranza che il Ragno Nero venga a sapere in qualche modo della sua situazione e "organizzi la sua liberazione".

Se interrogato mentre è prigioniero, Iarno rivela le informazioni seguenti, che sono tutte vere:

- Il Ragno Nero è un drow (un elfo oscuro).
- Il Ragno Nero ha inviato tre bugbear per aiutare Iarno a tenere la popolazione di Phandalin sotto controllo, ma i Marchi Rossi se la sono cavata anche senza di loro. I bugbear conoscono la strada che porta alla Caverna dell'Onda Tonante, mentre Iarno non la conosce.
- Il Ragno Nero è alla ricerca della Caverna dell'Onda Tonante per impadronirsi della Forgia degli Incantesimi. I nani e gli gnomi del Patto di Phandelver usavano la forgia magica per fabbricare potenti oggetti magici.
- Nessun altro membro dell'Alleanza dei Lord è al corrente del tradimento di Iarno.

SVILUPPI

Vari documenti e appunti sono impilati ordinatamente sulla scrivania. Si tratta per buona parte di ordini scritti che Iarno intende spedire agli speciali e agli alchimisti degli insediamenti vicini per ulteriori materiali da aggiungere al suo laboratorio. I personaggi trovano anche una lettera firmata con il simbolo del Ragno Nero.

Lord Albrek,

Le mie spie a Neverwinter mi informano che presto arriveranno alcuni stranieri a Phandalin. Potrebbero lavorare per i nani. Catturali se puoi, uccidili se devi, ma non permettere che interferiscano nei nostri piani. Assicuratevi che ogni eventuale mappa nanica in loro possesso mi sia consegnata rapidamente.

Conto su di te, Iarno. Non deludermi.



Se Iarno viene messo sotto custodia, Sildar Hallwinter fa in modo che il mago sia incarcerato nella villa del borgomastro finché non potrà essere trasferito senza rischi a Neverwinter. Se Iarno affronta o meno il processo per i suoi crimini è qualcosa che va oltre la portata di questa avventura. Il Ragno Nero ha troppo da fare per interferire nel destino del mago.

TESORO

AI piedi del letto di Iarno c'è un solido forziere di legno che non è chiuso a chiave e che contiene le parti migliori dei bottini che i Marchi Rossi hanno accumulato negli ultimi due mesi. Il forziere contiene 180 mo, 130 mo e un sacchetto di seta contenente cinque cornioli (10 mo ciascuno), due peridotiti (15 mo ciascuna) e una perla (100 mo). Contiene anche due oggetti magici che Iarno ha portato con sé da Neverwinter: una *pergamena di charme su persone* e una *pergamena di palla di fuoco*.

Iarno possiede inoltre un *bastone di difesa* (vedi l'appendice A).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

I personaggi si dividono equamente 200 PE se uccidono Iarno Alberk. Ottengono il doppio di quell'ammontare se catturano Iarno e lo consegnano a Sildar Hallwinter a Phandalin.

E ORA?

L'avventura prosegue con la terza parte, "La Tela del Ragno", in cui i personaggi intraprendono alcune avventure brevi che faranno progredire la storia. A un certo punto della seconda parte i personaggi probabilmente avanzeranno al 3° livello, quindi il DM dovrà assicurarsi che i giocatori tengano il conto dei loro PE.

