

PARTE 4: LA CAVERNA DELL'ONDA TONANTE

A poco più di ventidue chilometri a est di Phandalin, nelle profonde vallate delle Montagne della Spada, si nasconde la Caverna dell'Onda Tonante. La ricca miniera del Patto di Phandelver andò perduta cinquecento anni fa, nel corso delle invasioni orchesche che devastarono questa regione del Nord.

Nei secoli successivi, innumerevoli cercatori minerari e avventurieri si misero alla ricerca della miniera perduta, ma nessuno aveva avuto successo, finché i fratelli Rockseeker non hanno trovato il suo ingresso circa un mese fa. Sfortunatamente, i Rockseeker non sapevano di essere pedinati dalle spie al servizio di Nezznar, il Ragno Nero, e inavvertitamente hanno guidato il perfido drow fino alla meta. Nezznar e i suoi seguaci si sono occupati dei due Rockseeker rimasti a guardia della loro scoperta, poi hanno teso un'imboscata a Gundren. Venuto a sapere della collaborazione degli avventurieri con Gundren o delle loro imprese a Phandalin e nei dintorni, il Ragno Nero ha dato l'ordine di togliere di mezzo i personaggi. Nel frattempo, Nezznar ha iniziato a esplorare la Caverna dell'Onda Tonante.

Il drow è alla ricerca della Forgia degli Incantesimi, dove i maghi umani dell'antico Phandalin incantavano le armi dei nani e i congegni degli gnomi. Tuttavia, l'esplorazione di Nezznar è stata rallentata dai non morti irrequieti e dai mostri pericolosi che si annidano nella Caverna dell'Onda Tonante e che lo hanno costretto a procedere con estrema cautela.

Gli avventurieri ora hanno l'opportunità di aiutare Gundren, vendicare i suoi fratelli e sventare i piani nefandi del Ragno Nero. Naturalmente, anche i potenti tesori magici nascosti nelle miniere sono un premio da non sottovalutare.

LIVELLO DEI PERSONAGGI

Questa parte dell'avventura è concepita per un gruppo di personaggi che siano almeno di 4° livello e presume che ogni personaggio abbia guadagnato almeno 2.700 PE. Se gli avventurieri hanno ignorato troppe indagini e incontri aggiuntivi nella terza parte, potrebbero non avere raggiunto il 4° livello e molti incontri di questa sezione potrebbero risultare difficili per loro.

RICOMPENSE IN PUNTI ESPERIENZA

In questa parte dell'avventura i PE si assegnano per i mostri sconfitti, come nella seconda e nella terza parte. Tuttavia, i PE dei mostri non sono indicati nella descrizione dell'incontro. L'ammontare di PE che un mostro fornisce è invece indicato nella sua scheda delle statistiche (vedi l'appendice B). Il DM può calcolare la ricompensa sommando i punti forniti da ogni mostro superato dai personaggi. Ulteriori ricompense in PE e i motivi della loro assegnazione sono descritti nel testo dell'avventura, alla voce "Assegnare Punti Esperienza".

MOSTRI ERRANTI

Mostri di ogni genere si aggirano in tutte le aree della miniera. Gli incontri casuali servono a ricordare ai giocatori che i mostri non sono necessariamente vincolati a un'area specifica e che nessuna parte del dungeon è sicura. Gli incontri con i mostri erranti sono un modo efficace di mantenere i giocatori e i personaggi sulle spine, alleviare la noia dei giocatori e consumare le risorse del gruppo. Tuttavia, troppi incontri casuali possono diventare tediosi, quindi il DM dovrà usarli con parsimonia.

Se i personaggi trascorrono troppo tempo nella stessa area, il DM può controllare se compaiono dei mostri erranti tirando un d20. Con un risultato di 17–20, ha luogo un incontro. Viceversa, se i giocatori sembrano irrequieti, il DM può decidere direttamente che si verifica un incontro: tira un d12 e consulta la tabella "Mostri Erranti" per determinare ciò che il gruppo incontra.

MOSTRI ERRANTI

Tiro del d12	Risultato
1–3	Uccelli stigei (2d4)
4–5	Ghoul (1d4)
6	Grick (1d4)
7–8	Bugbear (1d4)
9	Scheletri (1d6)
10	Zombi (1d6)
11–12	Ameba paglierina (1)

TRATTI GENERALI

La miniera è fredda, umida e sorprendentemente ventosa. In molti dei suoi passaggi soffia una forte brezza, che scorre dall'area 1 verso l'area 16.

Soffitti. I tunnel sono alti 3 metri, salvo dove specificato diversamente. I soffitti delle stanze sono alti 6 metri, mentre le caverne naturali hanno soffitti alti 9 metri e disseminati di stalattiti.

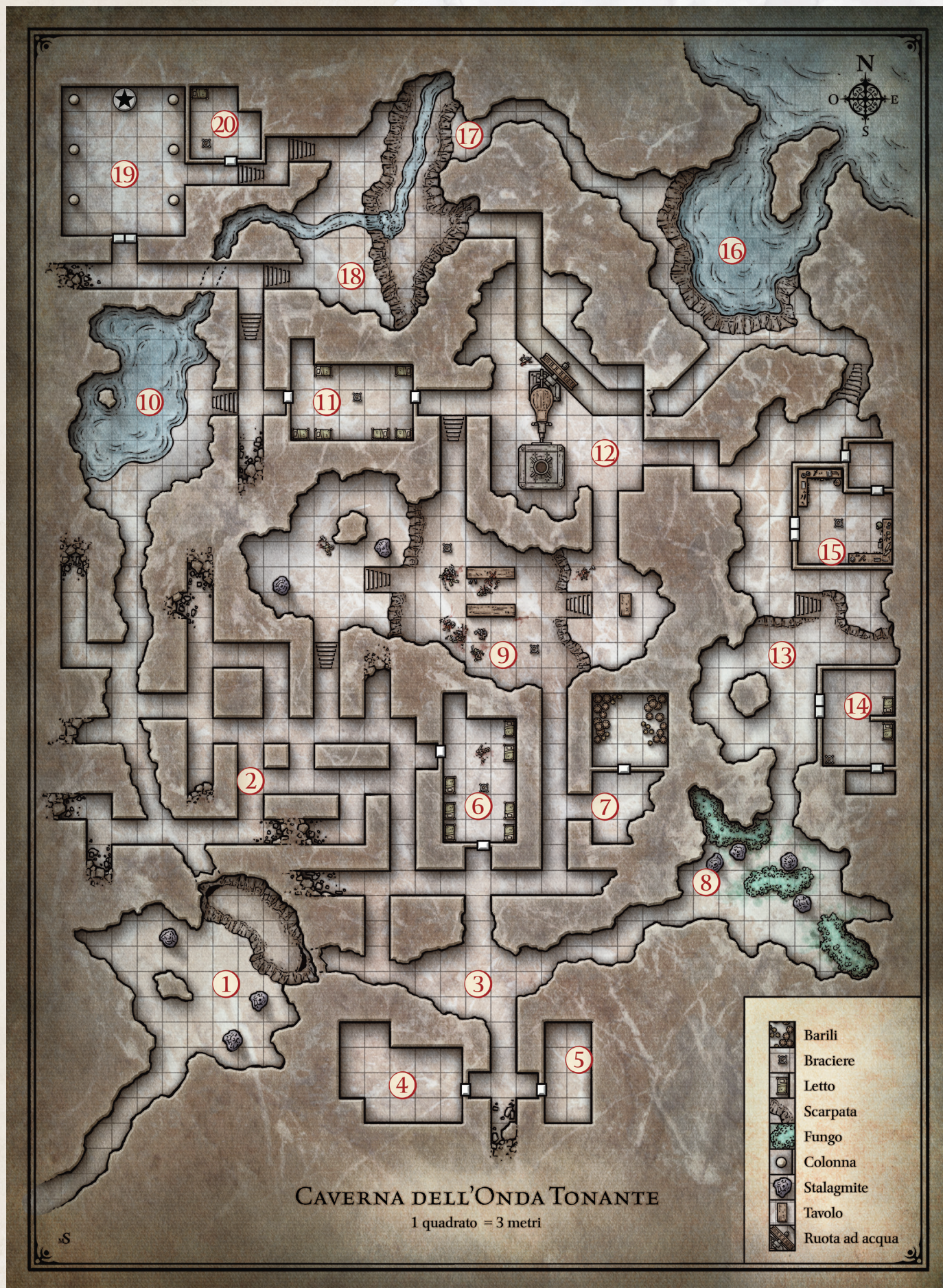
Porte. Salvo dove specificato diversamente, tutte le porte sono alte 1,8 metri, larghe 1,2 metri, fatte di lastre di pietra dello spessore di quindici centimetri e dotate di maniglie e cardini di ferro. Le porte sono basse e larghe (l'ideale per i nani).

Pareti. Le pareti sono in pietra lavorata. In alcune aree (14, 15, 19 e 20), sono rivestite di blocchi di pietra ben squadrate.

Pavimenti. Tutti i pavimenti sono di pietra liscia naturale.

Luce. Non c'è luce, salvo dove indicato diversamente. I riquadri di testo presumono che i personaggi siano dotati di fonti di luce o di scurovisione.

Stalagmiti. Queste guglie di roccia, presenti in molte caverne naturali, spuntano dal pavimento e possono essere usate per ottenere copertura (vedi "Copertura" nel regolamento).



RIMBOMBO DELLE ONDE

Tutti i migliori dungeon possiedono delle caratteristiche che li rendono unici e la Caverna dell'Onda Tonante non fa eccezione. Il rombo ritmico delle onde che si infrangono riverbera in tutta la miniera ed è abbastanza forte da far tremare la pietra sotto i piedi dei personaggi. Le onde si ripetono a intervalli di circa due minuti e si fanno più forti in direzione nordest.

La Caverna dell'Onda Tonante è molto lontana dall'oceano, ma una caverna della miniera, invasa dall'acqua, è collegata a una sorgente sotterranea di acqua calda. Quella sorgente ribolle in continuazione, fino a generare un geyser che sale all'interno di uno stretto condotto di pietra, generando un suono simile a quello di un'onda che si infrange contro le rocce. Il DM può descrivere questo suono ai giocatori di tanto in tanto. Servirà a stuzzicare la loro curiosità e ad attirarli verso la sua origine, conducendoli di conseguenza verso il cuore della miniera.

INCONTRI SULLA MAPPA

Tutti gli incontri di questa parte dell'avventura sono indicati sulla mappa della Caverna dell'Onda Tonante.

1. INGRESSO DELLA CAVERNA

Che i personaggi seguano la mappa di Gundren o ricevano le indicazioni per raggiungere la Caverna dell'Onda Tonante da un'altra fonte, il loro approccio iniziale li porta all'imboccatura di uno stretto tunnel nascosto tra le pendici delle Montagne della Spada.

Il tunnel d'ingresso conduce in una grande caverna sorretta da una colonna di roccia naturale e con tre stalagmiti. Nella parte ovest della caverna, dietro la colonna di roccia, sono visibili tre giacigli e un cumulo di scorte assortite (sacchi di farina, borse di sale, barilotti di carne salata, lanterne, ampole di olio per lampade, picconi, pale e altri utensili). In mezzo alle scorte giace il cadavere di un nano minatore, morto da almeno una settimana.

La sezione nordest della caverna è crollata, formando una fossa larga tre metri e profonda sei metri. Una solida corda di canapa è stata legata a una vicina stalagmite e penzola da un bordo della fossa. In fondo alla fossa è visibile un rozzo tunnel che conduce a nordovest e a est.

È qui che si erano accampati i Rockseeker. Il nano morto è Tharden, il fratello di Gundren, ucciso dal Ragno Nero. Anche l'altro fratello di Gundren, Nundro, si trovava qui ed è attualmente tenuto prigioniero dal Ragno Nero nell'area 20.

Le scorte dei nani possono tornare utili, ma non hanno alcun valore particolare.

Fossa Aperta. Per entrare o uscire dalla fossa scalandone le pareti senza una corda è necessaria una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Se un personaggio fallisce la prova di 5 o più, cade e subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, atterrando prono sul fondo. Il tunnel in fondo alla fossa conduce a nordovest verso l'area 2 e a est verso l'area 3.

TESORO

Tharden indossa un paio di *stivali molleggiati*. Nella fretta di esplorare il resto della Caverna dell'Onda Tonante, Nezznar non li ha notati.

2. TUNNEL DELLE MINIERE

Questo labirinto di passaggi è una vecchia sezione delle miniere originali della Caverna dell'Onda Tonante.

Quest'area è composta da numerosi passaggi che si intersecano. Qui i soffitti sono alti soltanto 1,8 metri e vari passaggi terminano in vicoli ciechi scavati parzialmente.

I vicoli ciechi sono cunicoli in cui i minatori avevano rinunciato ad avanzare ulteriormente, decidendo di passare a scavare in altri punti. In uno di essi attende pazientemente un'ameba paglierina. Quando il gruppo entra in questa sezione della miniera, l'ameba inizia a seguirlo, attendendo istintivamente l'opportunità di attaccare un bersaglio solitario.

3. VECCHIA ENTRATA

Il tunnel che si inoltra a sud era l'entrata originale della Caverna dell'Onda Tonante, ma crollò a causa dei tumulti che sconvolsero le miniere secoli fa. Quando gli orchi lanciarono il loro assalto, all'interno delle miniere scoppiò una furibonda battaglia. I morti giacciono ancora nel punto in cui sono caduti.

Molti tunnel convergono in questa caverna naturale alta nove metri. Sulle pareti sono stati scolpiti vari bassorilievi che mostrano nani e gnomi minatori intenti a lavorare. Sotto i bassorilievi, circa due dozzine di scheletri che indossano frammenti arrugginiti di armatura giacciono disseminati per il pavimento della caverna. Alcuni sono scheletri nanici, mentre altri sono resti orcheschi. Una mezza dozzina di grosse lanterne di ottone occupa una serie di nicchie o di costoni lungo i margini della caverna, ma nessuna di esse è accesa.

Dieci **uccelli stigei** si aggrappano al soffitto come se fossero pipistrelli. I mostri trovano ben poche prede vive nelle miniere e sono affamati. Se i personaggi esaminano gli scheletri sul pavimento, gli uccelli stigei riescono molto probabilmente a coglierli alla sprovvista. Ogni personaggio che non esamina il soffitto è considerato sorpreso, a meno che il suo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva non sia superiore al totale della prova di Destrezza (Furtività) degli uccelli stigei (si effettua un solo tiro per tutti gli uccelli). Quei personaggi che non sono sorpresi sentono un tenue battito d'ali pochi istanti prima che gli uccelli stigei planino su di loro per attaccare.

Le lanterne e le sculture dei minatori al lavoro avevano in origine lo scopo di dare il benvenuto ai nuovi arrivati.

4. VECCHIA SALA DELLE GUARDIE

Questa sala delle guardie un tempo proteggeva la vicina entrata della miniera, ma fu invasa all'inizio della battaglia, quando gli orchi attaccarono.

Questa stanza è occupata da panche di pietra spaccate e cumuli di detriti caduti da un soffitto parzialmente crollato. Tra le brandine di pietra in rovina e le rastrelliere di armi rovesciate giacciono le ossa di vari nani e orchi.

Nel round successivo a quello in cui una creatura vivente entra in questa camera, le ossa iniziano a muoversi e rinsaldarsi, formando nove **scheletri**. Gli scheletri combattono fino alla distruzione.

5. UFFICIO DEI SAGGIATORI

I saggiatori della miniera un tempo lavoravano qui, soppesando e valutando i campioni di metallo e pagando gli scavatori per il loro lavoro.

Questa camera un tempo era un ufficio o un magazzino di qualche tipo. Su un grosso bancone di pietra che divide in due la stanza sono ancora visibili tre impolverate bilance di ferro. Una fila di nicchie scavate lungo la parete nord è piena di fogli di carta polverosi. I cadaveri di alcune creature morte molto tempo fa (gnomi e orchi, a giudicare dall'aspetto) giacciono ancora sul pavimento.

I documenti vecchi di secoli custoditi nelle nicchie si sbriciolano al minimo tocco, ma un personaggio in grado di leggere il Nanico può notare alcuni segni sbiaditi sui frammenti rimanenti, una serie di annotazioni relative a pesi e rimborsi.

TESORO

Dietro il bancone c'è una cassaforte chiusa a chiave, che può essere aperta usando degli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20. Questo forziere delle paghe fu ignorato nel corso dei combattimenti e contiene 600 mr, 180 ma, 90 me e 60 mo.

6. DORMITORIO A SUD

Questo era un dormitorio dei minatori. È qui che i più abili scavatori che lavoravano nella Caverna dell'Onda Tonante venivano a riposarsi tra un turno e l'altro. Se un personaggio origlia alla porta socchiusa, effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 sente il rumore attutito di qualcosa che si spezza, seguito da un costante rosicchiare.

File ordinate di vecchie brandine di pietra corrono lungo questa camera, al cui centro si erge un vecchio braciere di ferro arrugginito pieno di carboni spenti. A terra giacciono le ossa di una mezza dozzina di nani e di orchi, che ancora indossano alcuni frammenti di armatura. Tre figure grigie e ricurve frugano tra i resti, palpeggiando i frammenti e rosicchiando le ossa.

Tre **ghoul** del branco nell'area 9 si trovano in questa stanza, impegnati a spezzare e rosicchiare le antiche ossa dei caduti nella vana speranza di trovare qualche rimasuglio di midollo. I ghoul, impazienti di cibarsi di carne fresca, attaccano immediatamente.

7. MAGAZZINO IN ROVINA

Nonostante la distruzione circostante, la parte nord di quest'area di stoccaggio è rimasta relativamente intatta.

La parete est di questa camera è crollata e ora non resta che un cumulo di detriti. A nord è visibile una porta socchiusa che conduce a un magazzino di ampie dimensioni. Lungo le pareti è stata impilata una serie di barilotti, tutti crepati o spaccati a causa dell'usura del tempo.

Pur non essendo comodo, il magazzino è un luogo sicuro dove riposare. Nessun mostro viene da queste parti. Inoltre, la porta del magazzino è in buone condizioni e può essere facilmente bloccata o sbarrata dall'interno.

Il contenuto dei barilotti è evaporato da tempo.

8. CAVERNA DEI FUNGHI

Questa caverna ha bloccato l'esplorazione di Nezznar. Il drow sospetta che le officine magiche della miniera siano vicine, ma preferirebbe non correre il rischio di affrontare i mostri che infestano l'area.

Un fitto strato di strani funghi copre una vasta sezione del terreno in questa caverna. La coltura include numerose vesce del diametro di trenta centimetri, strane poliporacee che crescono sulle stalagmiti e funghi dal gambo e dal cappello che raggiungono un metro e mezzo d'altezza. Alcune vesce risplendono di una strana fosforescenza verdastra.

La maggior parte dei funghi è innocua e il bagliore verdastrò dei funghi fosforescenti consente alle creature di vedere tutta la caverna senza bisogno di scurovisione o di fonti di luce.

Gas Velenoso. Ogni volta che una creatura tenta di attraversare la caverna, lo strato di funghi che ricopre buona parte del terreno sprigiona nell'aria un gas velenoso. Ogni creatura all'interno



GHOUL

della caverna deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti subirà 3d6 danni da veleno e sarà avvelenata per 10 minuti (vedi il regolamento per ulteriori informazioni sulla condizione di avvelenato). Il gas si disperde dopo 1 minuto, ma fino ad allora, ogni creatura vivente che termina il proprio turno nella caverna deve ripetere il tiro salvezza.

9. GRANDE CAVERNA

Questa caverna un tempo fungeva da sala dei banchetti, area di incontri e sala del sidro per i minatori.

Due ripide scarpate dividono questa grande caverna in tre sezioni, delimitate da alte terrazze alle estremità e una sezione più bassa al centro. Due scalinate di pietra scolpita salgono fino alle terrazze. Due grossi tavoli sono stati collocati nella sezione centrale, assieme a un paio di vecchi bracieri. Un tavolo più piccolo è situato sulla terrazza est. I resti scheletrici di dozzine di combattenti (nani, gnomi, orchi e ogre) sono una muta testimonianza dello scontro feroce di cui fu teatro questo luogo molto tempo fa.

Sette **ghoul** si annidano sulla terrazza ovest, nascosti tra le ombre. Notano le eventuali luci o rumori negli altri punti della caverna e balzano giù rapidamente per attaccare. I non morti sono affamati e combattono fino alla distruzione.

Le scarpate sono alte 3 metri e per scalarle è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 12. Una creatura che cade o viene spinta giù dalla scarpata subisce 1d6 danni contundenti e atterra prona.

10. POZZA OSCURA

Questa caverna piena d'acqua nasconde un tesoro.

Buona parte di questa caverna è occupata da una pozza d'acqua ferma. L'acqua è scura ed è difficile intuire cosa potrebbe nascondersi sotto la sua superficie. Le rive della pozza sono delimitate da un sottile strato di gusci rotti di strane cozze pallide. Un forte odore di pesce aleggia nell'aria.

Un passaggio conduce a sud di quest'area e una rampa di scale sale verso est. Un torrente d'acqua fangosa esce dalla caverna in direzione nordest.

La pozza è profonda 6 metri al centro. Il torrente a nordest è profondo 90 centimetri e il soffitto del passaggio arriva a 60 - 90 centimetri al di sopra dell'acqua. I personaggi possono facilmente guardare il torrente per raggiungere l'area 18.

Se un personaggio esplora la pozza, trova un vecchio scheletro che giace sul fondo, a 3 metri dalla riva e a 3 metri di profondità. Si tratta dei resti di un mago umano del vecchio Phandalin che morì difendendo le miniere dall'attacco degli orchi. Varie frecce orchesche sono ancora piantate nella cassa toracica dello scheletro.

TESORO

Lo scheletro indossa due anelli di platino (75 mo ciascuno) e stringe tra le dita ossute una *bacchetta dei dardi incantati*.

11. DORMITORIO A NORD

La porta est è barricata dall'interno e per aprirla con la forza è necessario superare una prova di Forza con CD 20. Un

personaggio che origlia a una delle due porte e supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 sente delle voci rauche che parlano in Goblin e affermano di essere affamate.

Lungo le pareti di questo dormitorio, riscaldato e illuminato da un braciere di ferro fiammeggiante al centro della stanza, sono state allineate varie brandine di pietra.

Se il gruppo entra da ovest, il DM aggiunge:

Sul lato opposto della stanza è visibile un'altra porta, bloccata da una barricata ricavata dai resti di un tavolo di legno.

Cinque **bugbear** risiedono in questa camera. Sono i fedeli servitori di Nezznar. Questa camera costituisce la prima linea dell'assalto del Ragno Nero alla Caverna dell'Onda Tonante e i bugbear sono qui per evitare che i ghoul, gli zombi o gli altri non morti disturbino il loro padrone nella sua tana (area 19).

Come nel caso dell'area 6, anche questa stanza un tempo era un dormitorio dei minatori. I bugbear di Nezznar hanno rimosso i cadaveri che hanno trovato all'interno e hanno eretto la barricata.

TESORO

Il più grosso bugbear porta una borsa che contiene 15 mr, 13 me e una *pozione di vitalità*.

12. CAVERNA DELLA FONDERIA

Come la caverna dei funghi nell'area 8, questa caverna costituisce un serio ostacolo che impedisce a Nezznar di raggiungere il suo obiettivo, la Forgia degli Incantesimi (area 15). Il drow deve ancora formulare un piano che gli consenta di superare i guardiani non morti presenti in quest'area.

Una fornace e un mantice meccanico alimentato da una ruota ad acqua occupano buona parte di questa grande camera. La fornace è fredda e buia, ma accanto ci sono cumuli di carbone e carretti pieni di metallo allo stato grezzo. La ruota ad acqua si trova in un canale largo tre metri scavato nel pavimento della stanza, ma che ora è asciutto. Ci sono passaggi che si dirigono a ovest, a sud e a est, ma il canale vuoto esce dalla stanza a nord e a est.

Più di una dozzina di cadaveri avvizziti giacciono all'interno della stanza. Appartengono ai nani e agli orchi uccisi in battaglia e indossano ancora brandelli delle loro armature. Sopra di essi fluttua un teschio avvolto nelle fiamme verdi.

Otto dei nani combattenti caduti sono **zombi**. Si animano e inseguono qualsiasi creatura vivente che entri nella stanza, ma non inseguono le creature al di fuori di quest'area per più di 1 round. Quest'area è inoltre sorvegliata da un non morto molto più intelligente: un **teschio infuocato**. Questa creatura era un servitore dei maghi umani alleati con i nani e gli gnomi di Phandelver e continua ad agire secondo le antiche istruzioni ricevute, impedendo a qualsiasi intruso di passare.

Questa imponente camera era il cuore delle operazioni minerarie della Caverna dell'Onda Tonante. Era qui che i nani fondevano i loro minerali per raffinarli e farne dei lingotti d'oro, d'argento e di platino. Il canale prosciugato veniva alimentato dal torrente dell'area 18, che i nani deviavano per mettere in moto la ruota ad acqua, che a sua volta metteva in funzione il mantice che alimentava la fornace.

Il canale è profondo 1,5 metri rispetto al pavimento e non è necessaria alcuna prova di caratteristica per entrarvi o uscirne. Un personaggio sul fondo del canale può seguirlo per uscire da questa stanza verso nord o verso est, anche se il soffitto diventa alto solo 1,5 metri una volta che il canale è uscito dalla stanza.

13. CAVERNA STELLATA

I danni strutturali e i resti scheletrici di quest'area sono la prova della devastante battaglia magica che si combatté qui secoli fa, quando gli orchi e i loro maghi mercenari assaltarono la miniera.

I minerali luccicanti sul soffitto di questa ampia caverna rifrangono la luce simulando l'effetto di un cielo stellato notturno. Dozzine di scheletri (molti dei quali schiacciati dai detriti caduti) giacciono riversi sul pavimento.

La caverna è abbastanza grande da ospitare due strutture separate. Ognuno di questi edifici in pietra è stato costruito a misura di umano, a differenza delle porte e dei mobili a misura di nano che avete visto in altre aree delle miniere. Entrambe le strutture mostrano mura annerite e consumate, e le loro doppie porte sono crepate e consumate dalle fiamme.

La caverna è divisa da una scarpata in cui è stata creata una rampa di scale. I passaggi che escono da quest'area conducono a nord, a sud e a ovest.

Gli edifici danneggiati sono descritti nelle aree 14 e 15. I minerali nel soffitto sono belli a vedersi, ma non sono magici e non hanno alcun valore.

Qualsiasi personaggio competente in Arcano può percepire una sottile aura di magia in questa caverna. (Un incantesimo *individuazione del magico* rivela la stessa cosa.) L'aura diventa più forte se ci si avvicina all'edificio a nord (l'area 15).

14. ALLOGGI DEI MAGHI

Le porte che conducono a quest'area sono crepate e i loro cardini di ferro sono parzialmente fusi. Per scardinare o sfondare le porte è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 15.

Polvere, cenere, pareti annerite dalle fiamme e cumuli di detriti sotto un soffitto incurvato indicano che questa stanza fu danneggiata da un'esplosione devastante. I mobili (tavoli, sedie, scaffali, letti) sono tutti anneriti o scheggiati, ma altrimenti sono ben conservati. Un forziere di ferro annerito dalle fiamme è visibile ai piedi di uno dei letti.

Questa stanza ospita lo spirito irrequieto dell'ultimo mago che morì al suo interno, **Mormesk il wraith**. Non è immediatamente visibile, ma emerge dal pavimento quando una creatura vivente entra nella stanza.

Mormesk era un potente mago che andò incontro al suo destino durante la battaglia magica che segnò il culmine dell'attacco degli orchi. Secoli e secoli di collera hanno avvelenato la sua anima, trasformandolo in un'apparizione carica di odio.

Mormesk ha il comando dei non morti che infestano la Caverna dell'Onda Tonante. Il wraith trascorre il suo tempo quaggiù perché il tesoro che aveva accumulato in vita si trova nel forziere annerito (vedi la sezione "Tesoro"). Non essendo più corporeo, non può toccare o maneggiare le ricchezze che possedeva in vita.

Questo edificio fungeva da casa degli ospiti per i maghi in visita che lavoravano alla Forgia degli Incantesimi (area 15),



TESCHIO INFUOCATO

molti dei quali erano umani provenienti dalle città vicine. Tutti i mobili sono a misura di umano.

INTERPRETARE MORMESK

Mormesk parla con voce rauca e sussurrante. Quando emerge dal pavimento per la prima volta, esclama: "La vostra presenza è un'offesa per me, come anche la vostra vita. I miei tesori appartengono soltanto a me, non vi consentirò di saccheggiarli!" Se i personaggi non fanno alcun tentativo di ragionare col wraith, la creatura attacca.

Se i personaggi tentano di ragionare con il wraith, ascolta ciò che hanno da dire, purché non gli abbiano fatto del male in alcun modo e non si siano impossessati di alcuna delle sue proprietà. Il wraith è irrimediabilmente malvagio, quindi l'unico modo in cui i personaggi possono fermare la sua furia spettrale è offrendogli qualcosa che un vecchio mago potrebbe considerare prezioso, in cambio delle loro vite. Mormesk apprezza gli oggetti magici (specialmente le pergamene), i libri degli incantesimi e le conoscenze arcane. Qualunque dono gli venga offerto, un personaggio deve effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 10 per convincere il wraith che si tratta di un oggetto di valore.

A prescindere da ciò che i personaggi offrono, il wraith non rinuncerà alla pipa di legno nel suo forziere bruciato. È disposto tuttavia a separarsi dalle monete e dalle gemme se i personaggi accettano di uccidere lo spectator nella Forgia degli Incantesimi. (Il wraith non spiega cosa sia uno spectator. Si limita a indirizzarli verso l'area 15.) Una volta ricevuto il suo dono, il wraith consente ai personaggi di frugare tra i suoi libri e di tenere la mappa segreta contenuta in uno di essi (vedi la sezione "Tesoro").

TESORO

Il forziere bruciato non è chiuso a chiave e contiene 1.100 mr, 160 ma, 50 me, tre diamanti (del valore di 100 mo ciascuno) e una pipa di legno filigranata in platino (150 mo).

Sugli scaffali si trovano ancora alcuni tomi preservati magicamente. Molti sono soltanto libri di storie, ma uno ha una

mappa cucita all'interno della copertina. È possibile notare la mappa effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12. La mappa mostra l'ubicazione di un dungeon di creazione del DM. Quando i personaggi avranno concluso la loro esplorazione della miniera, questa vecchia mappa potrà condurli alla loro prossima avventura.

15. FORGIA DEGLI INCANTESIMI

È qui che i maghi alleati con i nani e gli gnomi del Patto di Phandelver incanalavano la magia di queste caverne per incantare le armi naniche e i congegni gnomeschi. La porta a nord è crepata e annerita dalle fiamme e i suoi cardini di ferro sono parzialmente fusi; per aprirla con la forza è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 15. La doppia porta a ovest è altrettanto danneggiata, ma è leggermente socchiusa.

Questo grosso laboratorio rimase gravemente danneggiato dall'antica battaglia di magia che devastò l'intera miniera. I tavoli da lavoro che occupavano due angoli della stanza sono anneriti dalle fiamme e l'intonaco alle pareti di pietra è stato bruciato. Al centro della stanza si erge un piedistallo di pietra su cui poggia un piccolo braciere dove arde una strana fiamma verdastra e crepitante. Il braciere e il suo piedistallo sembrano non essere stati toccati dalle forze che hanno distrutto quest'area.

Dietro il braciere di fiamma verde fluttua una creatura sferica del diametro di circa 1,2 metri. Quattro tentacoli che terminano con un bulbo oculare spuntano dalla sua massa centrale, due per ogni lato. Al centro del corpo si apre un grosso occhio che vi fissa intensamente.

“Salve”, dice una voce bassa e gorgogliante che echeggia direttamente nelle vostre teste.



Il mostro che sorveglia questa stanza è uno **spectator**. Uno dei maghi umani che lavorava alla Forgia degli Incantesimi aveva evocato la creatura per proteggere gli oggetti magici prodotti e custoditi in questa stanza. Quando la miniera fu saccheggiata, gli orchi disturbarono la delicata magia dell'area, sconvolgendo la presa dello spectator sulla realtà. Ora è impazzito e crede che la miniera sia ancora attiva, nonostante tutte le prove che dimostrano il contrario.

Mormesk (area 14) vuole scacciare o uccidere lo spectator, ma finora la creatura ha respinto facilmente gli assalti degli zombi e dei ghoul del wraith, senza stupirsi del fatto che dei non morti vaghino per la miniera. Se il gruppo tenta di rimuovere qualcosa da quest'area, lo spectator attacca. Se lo spectator viene in qualche modo accecato, torna sul suo piano di origine e scompare, convinto di non poter più svolgere il compito per cui era stato evocato.

Effettuando con successo una prova di Carisma (Inganno) con CD 15, un personaggio può convincere lo spectator che uno o più membri del gruppo siano maghi o minatori al servizio dei proprietari della Caverna dell'Onda Tonante, inviati a porre termine all'incarico dello spectator. Se l'inganno ha successo, lo spectator si convince di essere stato sollevato dai suoi obblighi, scompare e fa ritorno al suo piano d'origine.

Braciere della Fiamma Verde. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15 è possibile identificare il braciere come fonte della magia che pervade tutte le caverne circostanti. La magia si è attenuata col passare degli anni fino al punto di non poter più essere incanalata per incantare permanentemente gli oggetti magici. Tuttavia, qualsiasi arma o armatura non magica immersa nelle fiamme verdi per almeno 1 minuto diventa rispettivamente un'arma +1 o un'armatura +1 per 1d12 ore (vedi l'appendice A). Il braciere non può essere rimosso dalla Forgia degli Incantesimi.

Stanza Nord. Questa piccola stanza è una zona di lavoro separata, dove gli oggetti destinati a essere incantati venivano lucidati, laccati e rifiniti in altri modi. Come il laboratorio principale, anch'essa è stata quasi completamente distrutta.

TESORO

Sul tavolo da lavoro nell'angolo sudest della stanza si trovano gli ultimi oggetti che lo spectator era stato incaricato di proteggere: *Portatrice di Luce* e *Guardiadrigo*.

Portatrice di Luce. Questa mazza +1 fu fabbricata per un chierico di Lathander, il dio dell'alba. La testa della mazza ha la forma di un sole splendente ed è fatta di solido ottone. Quest'arma, battezzata *Portatrice di Luce*, risplende come una torcia su comando di colui che la impugna. Quando risplende, la mazza infligge 1d6 danni radiosi extra alle creature non morte.

Guardiadrigo. Questa corazza di piastre +1 è decorata con il simbolo di un drago d'oro. Creata per un eroe umano di Neverwinter chiamato Tergon, conferisce a chi la indossa vantaggio ai tiri salvezza contro le armi a soffio delle creature dotate del tipo drago.

16. CAVERNA TONANTE

Il suono delle onde che rimbombano contro le rocce è ciò che ha fornito alla Caverna dell'Onda Tonante il suo nome, ed è in questa caverna che il fenomeno ha origine.

Una stretta cornice di roccia si affaccia su una vasta caverna riempita da una massa d'acqua impetuosa e gorgogliante. Il rombo che si diffonde ritmicamente per tutta la miniera è molto più forte in quest'area. A intervalli regolari, un impetuoso afflusso d'acqua si riversa in questa camera e si infrange contro la parete rocciosa appena sotto la cornice. L'eco suggerisce che questa caverna sia solo la propagazione di una caverna molto più ampia a nordest.

La cornice che corre lungo la parete sud è alta 4,5 metri rispetto al livello dell'acqua, che è profonda 6 metri. Tuttavia, quando un nuovo afflusso d'acqua sale nella caverna, ogni 2 minuti, il livello sale di altri 3 metri, per poi tornare alla sua normale profondità dopo un minuto.

17. VECCHIO LETTO DEL TORRENTE

Il torrente che scorreva dall'area 10 all'area 18 un tempo attraversava anche questo stretto passaggio, prima di riversarsi nell'area 16.

Questo passaggio è alto a malapena 1,2 metri ed è ostruito da grossi macigni e detriti più piccoli. Forse un tempo era il letto di un corso d'acqua, ma ora è completamente prosciugato.

I nani deviavano il torrente nel canale che conduceva all'area 12 per attivare la ruota ad acqua della fonderia. Poi i terremoti che sconvolsero la Caverna dell'Onda Tonante durante l'ultima battaglia di magia contro gli orchi invasori fecero crollare il pavimento dell'area 18, deviando di nuovo il corso del torrente. Il vecchio letto del torrente resta un passaggio utilizzabile che consente di aggirare i non morti dell'area 12, anche se Nezznar non l'ha ancora scoperto.

18. CAVERNA CROLLATA

I servitori di Nezznar che occupano questa caverna hanno il compito di vigilare sulle incursioni dei non morti e di setacciare i detriti. Le divinazioni del Ragno Nero sembrano suggerire che ci sia un tesoro prezioso di qualche tipo in fondo alla crepa che si è creata quando quest'area è stata distrutta.

La metà orientale di questa caverna è occupata da una grossa crepa. Un torrente sgorga dalla parete ovest e si tuffa nella crepa, per poi uscirne sul lato nord. Varie corde assicurate a dei paletti di ferro piantati lungo il bordo ovest della crepa scendono fino al fondo del baratro.

Tre **bugbear** si trovano in quest'area. Due sono occupati a sgombrare le pietre sul fondo della crepa, mentre un altro monta la guardia sul lato ovest della caverna. Un **doppelganger** di nome Vhalak vigila sulle attività con le fattezze di un maschio drow. Se ha inizio un combattimento nella caverna principale, i due bugbear nella crepa si arrampicano sulle corde per unirsi alla mischia.

Crepa. La crepa è profonda 6 metri. Per entrare o uscire dalla crepa senza usare una corda è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10. Una

creatura che fallisce la prova di 5 o più cade e subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, atterrando prona sul fondo.

SVILUPPI

Se due o più bugbear vengono uccisi, il doppelganger fugge verso l'area 19 per mettere in guardia Nezznar.

TESORO

Le divinazioni di Nezznar dicono il vero. Sotto un pesante strato di detriti in fondo alla crepa giace lo scheletro fatto a pezzi di un nano che indossa un paio di *guanti del potere orchesco*. I resti non sono immediatamente visibili, ma possono essere individuati effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Ogni personaggio che si mette a cercare può effettuare una prova ogni ora.

19. TEMPIO DI DUMATHOIN

Nezznar usa questa stanza come quartier generale mentre esplora la miniera alla ricerca della Forgia degli Incantesimi.

Sei colonne di marmo screpolate si ergono lungo le pareti di questa sala. All'estremità nord si erge la statua di un nano seduto su un trono che tiene un grosso martello da guerra di pietra sulle ginocchia. La statua è alta quasi tre metri e i suoi occhi sono costituiti da due scintillanti smeraldi.

La polvere e i detriti che ricoprivano il pavimento sono stati spazzati da un lato e un accampamento è stato allestito davanti alla statua. Una mezza dozzina di giacigli e di zaini sono stati meticolosamente disposti attorno a un falò improvvisato. Un tavolo di legno è posizionato sul lato ovest della stanza, tra due colonne.

Se gli occupanti della stanza non sapevano che i personaggi stanno arrivando, il DM aggiunge quanto segue:

Accanto al tavolo, due bugbear montano la guardia ai fianchi di un elfo oscuro che indossa un'armatura di cuoio e vesti nere. Il drow stringe in mano un bastone nero la cui cima è scolpita a forma di ragno, e nel vedervi si acciglia. "A quanto pare dovrò occuparmi di voi personalmente. È un peccato che debba finire così."

Nezznar il Ragno Nero viene raggiunto da quattro **ragni giganti** che difendono il loro padrone fino alla morte. Se si aspettano di essere attaccati, i ragni si nascondono dietro le colonne e Nezznar lancia *invisibilità* su se stesso e si posiziona accanto al tavolo. Il DM effettua una prova di Destrezza (Furtività) per i ragni. Quando gli intrusi compaiono, i ragni cercano di avvilupparli nelle ragnatele prima di avvicinarsi per entrare in mischia. Nezznar si unisce alla lotta nel round successivo all'attacco dei ragni.

Se il **doppelganger** dell'area 18 si è ritirato in quest'area, assume l'aspetto di Nundro Rockseeker in modo che Nezznar possa usare il "nano" come arma di ricatto per obbligare il gruppo ad arrendersi (anche se il drow non arriverà a fare veramente del male al doppelganger). Vedi la sezione "Interpretare Nezznar" per ulteriori informazioni sul nemico drow.

Statua. La statua raffigura Dumathoin, il dio nanico dei minatori. Qualsiasi personaggio che possieda competenza in Religione riconosce la divinità. La statua è magnificamente



NEZZNAR IL RAGNO NERO

scolpita e i suoi occhi di smeraldo sembrano estremamente preziosi. In realtà i gioielli sono dei falsi di ottima fattura e non sono altro che due pezzi di vetro senza valore, come un esame più ravvicinato e una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo può rivelare. Nonostante questo, sono protetti da una potente magia e un incantesimo *individuazione del magico* rivela una forte aura di abiurazione che avvolge la statua.

Un personaggio può facilmente scalare la statua e scalzare un gioiello dal suo incavo effettuando con successo una prova di Forza con CD 10. Tuttavia, quando uno dei due occhi viene rimosso, le colonne che sorreggono le pareti si spaccano, provocando il crollo del soffitto. Ogni creatura nella stanza deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 4d10 danni contundenti e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Tavolo. Il tavolo è ricoperto di mappe e appunti stilati da Nezznar nel tentativo di esplorare la miniera. In mezzo alle scartoffie è nascosto un sacchetto di cuoio nero che contiene un tesoro (vedi la sezione “Tesoro”).

INTERPRETARE NEZZNAR

Anche se intende uccidere i personaggi, Nezznar ne è incuriosito. Se ne ha l'opportunità, il drow li interroga con insistenza per sapere di più riguardo alle loro identità, affiliazioni, interessi e obiettivi, memorizzando tutto ciò che scopre nella speranza un giorno o l'altro di poter sfruttare queste informazioni.

Nezznar ammette di essere il Ragno Nero e di avere usato i goblin Cragmaw e i Marchi Rossi per assicurarsi che la Caverna dell'Onda Tonante rimanesse un segreto. Dirà e farà qualsiasi cosa pur di indurre i personaggi ad abbassare la guardia, per esempio promettendo di arrendersi o proponendo ai personaggi di unire le forze contro i mostri che ostacolano la sua avanzata verso la Forgia degli Incantesimi. Tuttavia, tradirà i personaggi non appena pensa che non possano più tornargli utili.

SVILUPPI

Le creature nell'area 18 possono sentire i rumori di un eventuale combattimento in questa stanza. Se non sono già state neutralizzate, arrivano dopo 3 round e agiscono immediatamente dopo i ragni giganti di Nezznar nell'ordine di iniziativa.

Se i personaggi catturano Nezznar e lo portano alla villa del borgomastro a Phandalin, il drow viene tenuto sottochiave finché Sildar Hallwinter o un altro rappresentante dell'Alleanza dei Lord non arriva a scortarlo fino a Neverwinter, dove sarà interrogato e processato. Tuttavia, se i personaggi non piazzano delle guardie al di fuori della cella di Nezznar, Halia Thornton (vedi pagina 17) lo fa evadere di prigione, lo conduce di nascosto fuori da Phandalin e lo consegna agli Zhentarim, che lo attendono a braccia aperte. Gli Zhent vogliono sapere tutto ciò che il Ragno Nero conosce riguardo alla Caverna dell'Onda Tonante. Ciò che accade a Nezznar da lì in poi dipende dal DM.

TESORO

Nezznar porta con sé una *pozione di guarigione* e un *bastone del ragno*. Il drow possiede inoltre una chiave di ferro dalla testa a forma di incudine. Questa chiave apre la porta dell'area 20.

Esplorando la Caverna dell'Onda Tonante, Nezznar ha recuperato alcuni tesori, che custodisce nel sacchetto sul tavolo di legno. Il sacchetto contiene 190 me, 130 mo, 15 mp, nove piccole gemme (10 mo ciascuna) e un boccale da birra nanico fatto in electrum lavorato (100 mo).

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Se i personaggi catturano Nezznar vivo e lo consegnano a Sildar Hallwinter o al Borgomastro Wester a Phandalin, ottengono il doppio del suo valore in PE come ricompensa.

20. ALLOGGI DEI SACERDOTI

La porta di questa stanza è chiusa a chiave. Per aprirla è necessario usare degli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15. La chiave è in possesso di Nezznar (area 19).

Se i personaggi non agiscono furtivamente, qualsiasi attività alla porta attira l'attenzione di Nezznar e dei suoi alleati nell'area 19, nel qual caso il drow invia i suoi ragni giganti a indagare.

Dei tendaggi polverosi coprono le pareti di questa stanza, che contiene anche un letto e un braciere. Un nano in pessime condizioni giace legato e privo di sensi sul freddo pavimento di pietra.

Questa stanza apparteneva un tempo al sacerdote che gestiva il tempio di Dumathoin (area 19), ma Nezznar se ne è appropriato e ora la usa come cella. La figura che giace sul pavimento è Nundro, un nano **popolano** e il più giovane dei tre fratelli Rockseeker. Nezznar lo ha risparmiato perché credeva che il nano potesse sapere più cose sulla miniera di quante non volesse ammettere. Il drow ha interrogato brutalmente Nundro una volta o due al giorno da quando lo ha catturato.

SVILUPPI

Se gli avventurieri salvano Nundro, il nano dimostra la sua gratitudine e si offre di accompagnarli per il resto della loro permanenza nella Caverna dell'Onda Tonante. Nundro sulla miniera non sa più di quanto già non sappiano i personaggi, quindi non ha molto da offrire al gruppo in termini di informazioni utili. Vedi il riquadro "PNG Membri del Gruppo" (pagina 11) per alcuni suggerimenti su come gestire Nundro.

Se i personaggi si sbarazzano di Nezznar e dei suoi sgherri, quest'area può fungere da luogo comodo e sicuro dove riposare prima di riprendere l'esplorazione della miniera.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Se Nundro viene salvato e sopravvive all'avventura, i personaggi si dividono equamente 200 PE.

CONCLUSIONE

Lavorando sodo e con un pizzico di fortuna, gli avventurieri hanno sconfitto il Ragno Nero e sventato i suoi perfidi piani, liberato Phandalin dai malviventi che minacciavano

i suoi abitanti e rivendicato il controllo della miniera perduta nella Caverna dell'Onda Tonante. Le loro imprese saranno ricordate a lungo in quest'angolo della Costa della Spada. Negli anni a venire, le miniere del Patto di Phandelver, una volta rimesse in funzione, porteranno grandi ricchezze a Phandalin e contribuiranno a riportare pace e prosperità nella zona.

Gundren e Nundro Rockseeker si incaricano di amministrare la nuova miniera. In cambio dei servizi che gli avventurieri hanno reso alla loro famiglia, concedono volentieri al gruppo una quota del 10 per cento sui profitti della miniera. Se i personaggi desiderano rimanere a Phandalin e magari restaurare il Maniero Tresendar o procurarsi un'abitazione tutta loro, gli abitanti dell'area sono ben lieti di accoglierli. Anche se decidessero di ripartire in cerca di nuove avventure, saranno sempre bene accetti a Phandalin.

Giunti alla fine dell'avventura, i personaggi dovrebbero avere raggiunto il 5° livello. Se i giocatori desiderano continuare a giocare con questi personaggi, il DM può usare i contenuti di questo set per creare le sue avventure personali; la misteriosa mappa rinvenuta nell'area 14 della Caverna dell'Onda Tonante offre un possibile aggancio per una nuova avventura, ma il DM può liberamente esplorare altre idee usando i mostri, gli oggetti magici e i luoghi descritti in questa avventura. Se desidera creare avventure per personaggi di livello superiore al 5°, avrà bisogno delle regole base disponibili online o dei manuali completi: il *Player's Handbook*, la *Dungeon Master's Guide* e il *Monster Manual*.

