

APPENDICE B: MAZZO DELLE RUNE ANTICHE

ANARATH

Runa Antica della Protezione e del Sacrificio



Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti non può recuperare punti ferita finché un incantesimo *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* non viene lanciato su di lui.

Effetto Benefico: Il bersaglio è immune alle condizioni di accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato e stordito. Inoltre, il bersaglio si stabilizza immediatamente quando scende a 0 punti ferita. Questo effetto benefico dura 24 ore.

ANGRAS

Runa Antica della Guerra



Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti riceve vulnerabilità a tutti i danni e una penalità di -2 ai tiri salvezza contro morte per 24 ore.

Effetto Benefico: Quando il bersaglio colpisce con un attacco, può trasformare quel colpo in un colpo critico; dopodiché l'effetto benefico termina.

HALASTER

Runa Antica del Mago Folle



Effetto Malefico: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se fallisce, subisce 20d6 danni da forza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Effetto Benefico: Il bersaglio recupera i suoi slot incantesimo spesi di 6° livello e inferiore. Se il bersaglio non ha slot incantesimo da recuperare, uno scudo magico circonda invece il bersaglio per 1 ora. Questo scudo conferisce al bersaglio resistenza a tutti i danni e non può essere dissolto, ma il contatto con un campo anti-magia lo distrugge.

KOROMBOS

Runa Antica del Caos



Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti subisce gli effetti di un incantesimo *confusione* della durata di 1 minuto.

Effetto Benefico: Quando il bersaglio tira per i danni, può ripetere il tiro di uno o più dadi per i danni una volta. Deve usare i nuovi risultati, dopodiché questo effetto benefico termina.

LAEBOS

Runa Antica del Fuoco



Effetto Malefico: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se fallisce, subisce 10d10 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Effetto Benefico: Il bersaglio ottiene una riserva di dieci d6. Può spendere un massimo di due dadi alla volta per aggiungerli a un qualsiasi tiro per i danni che effettua quando colpisce con un attacco da arma. I danni aggiuntivi di questi dadi sono danni da fuoco.

LAMMATH

Runa Antica della Sicurezza



Effetto Malefico: Per le 24 ore successive, il bersaglio non può ottenere vantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica o ai tiri salvezza.

Effetto Benefico: Per una volta entro le 24 ore successive, il bersaglio può usare la sua reazione per ridurre di 10d6 i danni che subisce da una fonte.

NCHASME

Runa Antica della Decisione



Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è incapacitato per 1 ora. Finché è incapacitato in questo modo, il bersaglio ottiene il difetto caratteriale seguente, che ha la precedenza su qualsiasi difetto in contrapposizione: "Essenzialmente sono in disaccordo con ogni cosa che dice chiunque altro."

Effetto Benefico: Il bersaglio può lanciare l'incantesimo *presagio* con un'azione per tre volte, senza necessità di componenti e senza probabilità di responsi casuali.

SAVAROS

Runa Antica della Stirpe dei Goblin



Effetto Malefico: Tutte le monete e le gemme non magiche che il bersaglio porta sulla sua persona svaniscono.

Effetto Benefico: La runa evoca magicamente un goblin (si usa la scheda delle statistiche del goblin nel *Monster Manual*), che compare in uno spazio libero entro 6 metri dal bersaglio. Il goblin è scortese nei confronti di chiunque ad eccezione del bersaglio e obbedisce agli ordini di quest'ultimo. Il goblin svanisce in uno sbuffo di fumo quando scende a 0 punti ferita.

ULLATHAR

Runa Antica del Passaggio



Effetto Malefico: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è trattenuto per 24 ore.

Effetto Benefico: Per le 24 ore successive, il bersaglio ottiene i benefici seguenti:

- Gli effetti dell'incantesimo *libertà di movimento*
- La capacità di lanciare l'incantesimo *scassinare* a volontà, senza necessità di componenti

APPENDICE C: MAZZO DEI SEGRETI

GILDA DEI MOLTI OCCHI

Una gilda di ladri scacciata da Waterdeep molto tempo fa si annida ancora a Sottomonte, dove complotta e attende di riconquistare il potere nella città di superficie. Questi criminali rendono le fognature un luogo pericoloso per tutta la gente onesta che è costretta a scendere al loro interno. Di recente hanno preso il controllo di Skullport, una città sotterranea collegata a Sottomonte.

FOLLIA IMMORTALE

Il Mago Folle di Sottomonte ha distrutto se stesso o è stato distrutto molte volte, ma la sua dipartita è sempre di breve durata. Si dice che il dungeon non possa esistere senza di lui e che esso ricrei l'arcimago ogni volta che questi va incontro alla sua fine nelle sale diroccate di Sottomonte. Ogni volta che Halaster fa ritorno, la sua sanità mentale si disgrega ulteriormente.

SKULLPORT

Skullport si affaccia sul Fiume Sargauth, un corso d'acqua che attraversa il terzo livello di Sottomonte. Un tempo i pirati usavano questo insediamento sotterraneo come porto mercantile, ma ora è diventato una città fantasma infestata dai mostri, dove spie e assassini di ogni genere sbrigano i loro affari. Fate attenzione alla fortezza che sovrasta il fiume! La sua guarnigione è comandata da un cavaliere malvagio che usa una viverna come cavalcatura.

UNA TELA INTRICATA

Esistono molti templi segreti a Sottomonte, specialmente quelli dedicati alle divinità malvagie che non sono ben accolte nella città soprastante. Gli infami servitori di queste divinità sono impegnati in una lotta eterna per il controllo di questo oscuro dungeon. Lolth, la Regina Demoniacca dei Ragni, è l'immonda mente suprema che orchestra molti di questi conflitti sanguinari.

IL DOMINIO DI ARCTURIA

Una degli apprendisti di Halaster era una trasmutatrice umana di nome Arcturia, che creava mostri di ogni genere e spesso si sottoponeva personalmente alle sue orrende trasformazioni magiche. Ha rivendicato un intero livello di Sottomonte come suo rifugio, popolandolo di prigionieri trasformati in mostri che ora vigilano sul suo dominio. È probabile che la stessa Arcturia risieda ancora a Sottomonte, in una forma o nell'altra.

CIÒ CHE TEMONO I DROW

Una parte di Sottomonte fu scavata dai drow. Si dice che Muiral, un ex-apprendista e guardia del corpo di Halaster, abbia rivendicato questo dominio e dia la caccia agli intrusi per passatempo. Le sale di quel livello sono disseminate delle ossa delle sue vittime. Perfino gli elfi oscuri parlano di Muiral con timore. Chiunque riesca a terrorizzare i drow deve essere evitato a tutti i costi.

FATTURA NANICA

Buona parte di Sottomonte fu costruita molto tempo fa dai nani degli scudi del clan Melairkyn. Quei nani erano grandi maestri nella lavorazione della pietra e nascosero molte delle loro stanze dietro porte segrete. Scavarono inoltre in profondità alla ricerca di metalli preziosi. Queste miniere furono in seguito depredate dai duergar invasori, che si lasciarono alle spalle un labirinto di tunnel e caverne senza alcun valore infestati da mostri di ogni genere.

SCUOLA DI MAGIA

Si dice che un'accademia di maghi abbia aperto i battenti su uno dei livelli di Sottomonte. Non è dato sapere chi gestisca questa accademia (forse uno degli apprendisti di Halaster o forse il Mago Folle in persona), ma essa pare attirare molti maghi. Del resto chi resisterebbe alla tentazione di consultare i potenti tomi magici che accumulano polvere nelle profondità di Sottomonte?

LA CASA DELLA FOLLIA

Gli Shadowdusk erano una famiglia nobile di Waterdeep che sognava di ottenere la supremazia politica. Le sue ambizioni ebbero fine secoli fa, quando alcuni maghi Shadowdusk aprirono dei portali sul Reame Remoto. Travolti dalla pazzia e scacciati dalla loro dimora, chiesero aiuto ad Halaster e sprofondarono nelle viscere di Sottomonte, e nessuno li vide mai più... eppure, le vestigia di questa nobile casata devono ancora esistere, da qualche parte.

LA FORESTA SOTTERRANEA

Il Fiume delle Profondità collega il quarto e il quinto livello di Sottomonte, toccando le rive di vaste caverne popolate da alberi, arbusti, uccelli, altri animali e perfino dalla luce del sole. Un'intera foresta, reale quanto quelle di superficie, attende di essere esplorata, ma è protetta da un'arcidruida. Gli esploratori che viaggiavano lungo il fiume hanno anche avvistato un enorme drago verde, appollaiato su una torre nei pressi di un ponte che attraversa il fiume.

LA SACCHEGGIATRICE

Il Mare delle Spade ha visto navi pirata di ogni genere, ma mai nessuna strana quanto la *Saccheggiatrice*. Questo vascello poteva viaggiare sia sottacqua che nell'aria, ma nessuno l'ha più visto da anni. Forse è affondato o è andato perduto nel maelstrom stellato del cielo notturno, ma gli incantesimi di divinazione lasciano credere che possa trovarsi a Sottomonte. Già altri l'hanno cercato nelle viscere di Waterdeep, ma nessuno lo ha mai trovato... ed è sopravvissuto per raccontarlo.

L'ESERCITO DI TROBRIAND

Trobriand era uno dei più promettenti e più deliranti apprendisti di Halaster. Affascinato dalle macchine, reclamò per sé un livello del dungeon del Mago Folle e si mise al lavoro per costruire un esercito di costrutti. Si dice che Trobriand controllò le sue creazioni con un anello di metallo, e che abbia forgiato anelli simili di potenza inferiore per i suoi apprendisti, al fine di proteggerli qualora i suoi costrutti dovessero impazzire.

IL TIRANNO DELLA MORTE

Il Mago Folle ha trasformato un intero livello di Sottomonte in un terreno di prova per gli avventurieri che cercano di raggiungere i livelli più profondi del dungeon e i tesori che essi nascondono. Alla fine di questo percorso a ostacoli sotterraneo li attende la sfida suprema: il Tiranno della Morte Netherskull, un beholder non morto che odia i maghi più di ogni altra cosa.

IL DESTINO DI NESTER

Halaster aveva portato con sé sette apprendisti a Sottomonte. Uno di loro, Nester, divenne un lich usando incantesimi e metodi di sua creazione. Ma le sue procedure erano imperfette e, col tempo, il filatterio e il corpo di Nester si sono disintegrati, fino a lasciare intatti solo il suo teschio e due scheletriche braccia fluttuanti. Impazzito per questo fallimento e per non essere riuscito a diventare un vero lich, Nester continua a infestare Sottomonte in questa forma indebolita.

LA MINACCIA DEGLI ELFI OSCURI

I recenti conflitti a Menzoberranzan hanno indebolito alcuna casate drow che ora temono per il loro futuro. Numerosi drow sono giunti a Sottomonte con l'intenzione di stabilire un rifugio per le proprie casate. Halaster non sarà certo contento di vederli tornare a frotte, ma chi può dirlo? Forse il Mago Folle ha orchestrato quei tumulti per riportare gli elfi oscuri nei meandri di Sottomonte per motivi che vanno oltre la comprensione di chi è sano di mente.

LA LAMA DI SMERALDO

Waterdeep sorge sulle fondamenta di un regno nanico costruito a sua volta sui ruderi di un regno elfico ancora più antico. Si dice che una reliquia degli elfi sia ancora in attesa di essere rinvenuta a Sottomonte: una spada magica talmente affilata da poter tagliare perfino la pietra. Molti avventurieri sono scomparsi per cercare quest'arma che, a quanto si dice, sarebbe stata benedetta dagli elfi con il cuore di un guerriero e l'anima di un poeta.

GITH SCOLASTICA

I Githyanki hanno invaso Sottomonte. Forse sono qui per distruggere una colonia di mind flayer nascosta nelle viscere del dungeon o forse intendono attaccare e saccheggiare Waterdeep. C'è un'altra possibilità: i githyanki potrebbero essere qui per fondare un asilo, una roccaforte lontana dall'atemporalità del Piano Astrale dove i loro piccoli possano crescere fino ad essere addestrati nell'arte della guerra.

GUGLIA E LUMACA

Nel cuore di Sottomonte, si apre una vasta caverna con una stalagmite gigante che è stata scavata per fungere da torre di un mago, forse addirittura da rifugio per il Mago Folle in persona. La torre è sorvegliata da una schiera di costrutti di pietra e nessuno sa cosa contenga. A poca distanza da quella torre, si annida una creatura molto insolita: una lumaca gigante dal guscio fatto d'oro puro.