

La TIRANNIA dei DRAGHI



L'ASCESA DI TIAMAT

DUNGEONS & DRAGONS

Scongiurate il catastrofico ritorno di Tiamat in questa avventura per il più grande gioco di ruolo del mondo

L' ASCESA DI TIAMAT

DI STEVE WINTER E ALEXANDER WINTER



La TIRANNIA dei DRAGHI



RICONOSCIMENTI

KOBOLD PRESS

Design: Steve Winter, Alexander Winter

Sviluppo e Produzione: Wolfgang Baur

Editing: Scott Fitzgerald Gray

Illustrazioni Interne: John-Paul Balmet, Nicole Cardiff, Guido Kuip, Marcel Mercado, Bryan Syme

Cartografo: Jared Blando

Direttore Artistico: Marc Radle

WIZARDS OF THE COAST

Direttori Creativi D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Produzione: Greg Bilsland

Contributo per l'Avventura: Mike Mearls, Christopher Perkins, Matt Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson, Jeremy Crawford

Direttori Artistici: Kate Irwin, Shauna Narciso

Illustrazione Copertina: Michael Komarck

Design Grafico: Bree Heiss, Emi Tanji

Manager di Progetto: Neil Shinkle, John Hay

Servizi di Produzione: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Brand e Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Playtester: Melissa Bassett, André Bégin, Mik Calow, Mélanie Côté, Manon Crevier, Ben Danderson, Dave Eadie, Frank Foulis, Rodrigo Gorgulho, Pete Griffith, Liam Gulliver, Jon Harvill, Joseph Kauffmann, Yan Lacharité, Renata Landim, Rodrigo Landim, Éric Leroux, Carlos Eduardo Lopes, Julia Lopes, David Muller, Claudio Pozas, Paula Pozas, Count Response, Sara Servin, Robin Stacey, Jaime Thayer, Keoki Young

Attenzione: Tiamat non intende scusarsi per qualsiasi TPK che si dovesse verificare.

PREFAZIONE

Con questa avventura siete pronti a sferrare l'assalto finale contro Tiamat e a condurre alla sua conclusione la prima grande campagna della quinta edizione di DUNGEONS & DRAGONS. Che abbiate giocato o meno la prima parte di questa serie, *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, per giocare questa avventura avrete bisogno soltanto delle regole base.

Questa campagna porta il gioco a livelli sempre più alti di potere, sia nel caso degli eroi, sia nel caso degli avversari che essi affronteranno. Le sfide di questa avventura sono superiori a qualsiasi cosa che i personaggi abbiano mai affrontato fino ad ora... e naturalmente, il brivido di presentare queste grandi sfide sotto una luce epica è una gratificazione che coinvolge anche il Dungeon Master. Pensate in grande in occasione di questi episodi!

Gli avventurieri potrebbero essere inceneriti e distrutti dal fuoco dei draghi, soggiogati dalle stregonerie o falciati dai cultisti vendicativi, ma le opzioni e gli alleati a loro disposizione nella lotta contro il Culto del Drago saranno altrettanto grandi.

Sconfiggere Tiamat non sarà facile, ma sono sicuro che voi e i vostri giocatori renderete l'esperienza entusiasmante e memorabile. Buona fortuna e buon gioco!

Wolfgang Baur
Fondatore della Kobold Press
Luglio 2014

IN COPERTINA

Sfuggita alla prigionia nei Nove Inferi, Tiamat completa la sua trionfante ascesa e rivendica il Pozzo dei Draghi come sua dimora. Il suo arrivo, illustrato da Michael Komarck, segna l'alba di una nuova, cupa era.

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE ITALIA S.R.L.

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Chiara Battistini

Impaginazione: Davide Ruini

TEAM DI PRODUZIONE GALE FORCE NINE

Capo Progetto: Matthew Vaughan

Team di Sviluppo: Chris Forgham, Emily Harwood

Direttore di Produzione: John-Paul Brisigotti



73611-1

ISBN: 942-0-0202-4151-0

Prima Stampa: Luglio 2018

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Tyranny of Dragons, Hoard of the Dragon Queen, The Rise of Tiamat, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. **Edizione italiana:** Asmodee Italia Srl, Via Martiri di Cervarolo 1/b, 42015 Correggio (RE), ITALY. Traduzione in lingua italiana © 2018 Wizards of the Coast LLC

The Kobold Press logo is a trademark of Open Design and is used by permission.

Stampato in Lituania. ©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Standartu Spaustuvė, Dariaus ir Girėno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva

INDICE

Introduzione.....	4	Episodio 7: La Torre di Xonthal	62
Background.....	4	Il Labirinto.....	63
Panoramica.....	5	Mappa: La Torre di Xonthal.....	65
Riassunto degli Episodi.....	5	La Torre.....	69
Spunti per l'Avventura.....	6	Dungeon.....	71
Incontri Aggiuntivi.....	6	Uscire dalla Torre di Xonthal.....	74
Condurre l'Avventura.....	7	Conclusione.....	74
Nemici.....	8	Episodio 8: Missione nel Thay	75
Alleati.....	11	Il Nemico del Mio Nemico.....	75
Episodio 1: Il Consiglio di Waterdeep	18	Conclusione.....	77
Iniziare l'Avventura.....	18	Episodio 9: Il Ritorno di Tiamat	78
Ritorno a Waterdeep.....	19	Il Pozzo dei Draghi.....	79
Radunare gli Alleati.....	19	Mappa: Il Pozzo dei Draghi.....	80
Le Sedute del Consiglio.....	19	Mappa: Il Tempio di Tiamat.....	84
Punteggi delle Sedute.....	23	Il Tempio di Tiamat.....	85
Episodio 2: Il Mare del Ghiaccio Mobile	24	Nemici e Alleati.....	86
Il Mare del Ghiaccio Mobile.....	25	Vittoria o Sconfitta.....	88
Oyaviggaton.....	27	Appendice A: Mostri.....	89
Le Caverne di Ghiaccio.....	29	Appendice B: Oggetti Magici.....	93
Mappa: Tana di Arauthator.....	31	Appendice C: Scheda del Consiglio.....	95
La Tana di Arauthator.....	36		
Sviluppi.....	37		
Partenza da Oyaviggaton.....	37		
Il Tesoro di Arauthator.....	37		
Conclusione.....	37		
Episodi 3 e 4:			
Morte ai Portavoce dei Draghi	38		
Varram il Bianco.....	38		
La Tomba di Diderius.....	40		
Mappa: Tomba di Diderius.....	40		
Ss'tck'al.....	46		
Conclusione.....	47		
Neronvain.....	48		
La Foresta Velata.....	48		
La Roccaforte di Neronvain.....	50		
Mappa: La Roccaforte di Neronvain.....	51		
Conclusione.....	53		
Episodio 5: Il Culto Colpisce Ancora	54		
Primo Attacco.....	54		
Secondo Attacco.....	55		
Terzo Attacco.....	56		
Sequenza degli Eventi.....	57		
Episodio 6:			
Draghi Metallici alla Riscossa	58		
Ambasciatori Improbabili.....	58		
Il Consiglio dei Draghi.....	59		
Conclusione.....	61		



LA TIRANNIA DEI DRAGHI

La *Tirannia dei Draghi: L'Ascesa di Tiamat* è un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS per un gruppo di personaggi che partono all'8° livello e narra la prosecuzione degli eventi descritti nel primo volume, *Il Tesoro della Regina dei Draghi*. Quando l'avventura giungerà al termine, i personaggi saranno arrivati o staranno per arrivare al 15° livello.

Quattro personaggi è il numero ideale per formare un gruppo. Se il gruppo di gioco è composto da meno giocatori, il DM dovrà rimuovere qualche avversario dagli incontri di combattimento. Se il gruppo è più numeroso, potrà invece aggiungerne altri. Nel caso di gruppi ridotti è consigliabile anche alterare gli incontri veri e propri, per evitare che le battaglie diventino troppo ardue.

INTRODUZIONE

La Tirannia dei Draghi è ambientata in Forgotten Realms, sulla costa occidentale di Faerûn, chiamata la Costa della Spada. Un'unica grande strada si snoda lungo la costa, dove si affacciano varie città intervallate da grandi distanze come perle lungo un filo. La strada percorre circa tremila chilometri e cambia spesso nome nei vari tratti che vanno da Luskan a nord a Calimport a sud, attraversando Neverwinter, Waterdeep, Baldur's Gate e altri grandi porti lungo il cammino. Il primo volume de *La Tirannia dei Draghi* si svolgeva per buona parte nel tratto di territorio compreso tra Baldur's Gate e Neverwinter. Questo secondo volume porta gli avventurieri fino ai confini della Costa della Spada, per prepararli allo scontro finale con i servitori di Tiamat.

Avanzamento dei Personaggi. Questa avventura utilizza la regola dei punti esperienza per pietre miliari. Applicando questa regola, il completamento di certi eventi nel corso della campagna consente ai personaggi di salire di livello. Vedi "Avanzamento", più sotto.

BACKGROUND

Il Culto del Drago è attivo in Faerûn da secoli. Per la maggior parte del tempo, ha concentrato la sua attenzione sui draghi non morti, ma ora le cose sono cambiate. Il culto cerca ora di agire in modo più diretto e audace, evocando Tiamat dai Nove Inferi e portandola fisicamente in questo mondo. Finora i cultisti hanno radunato grandi quantità di ricchezze, stipulato un'alleanza con il Thay per ottenere aiuto nella celebrazione del rituale di evocazione necessario, radunato le cinque maschere essenziali per il rituale (vedi "Le Maschere dei Draghi", più sotto) e persuaso o implorato molti dei più vecchi e forti draghi malvagi di Faerûn a fornire il loro sostegno.

Tuttavia, non tutto va esattamente come previsto per il culto. La scoperta di un'alleanza tra il Culto del Drago e i Maghi Rossi di Thay ha convinto varie fazioni a schierarsi contro entrambe le organizzazioni. Gli Arpisti considerano una tale alleanza un abominio e lo stesso vale per l'Ordine del Guanto d'Arme. L'Alleanza dei Lord è consapevole dell'evidente minaccia che incombe sulle terre e sui reggenti della Costa della Spada e del Nord, mentre l'Enclave di Smeraldo ritiene che tutto ciò che viene promosso dal Thay vada contro l'ordine naturale delle cose. Perfino gli Zhentarim temono l'unione di due forze tanto potenti.

La notizia di questa alleanza ha spinto le varie fazioni della Costa della Spada a fare fronte comune. I capi di queste fazioni sanno che devono radunare e organizzare le forze per combattere il culto e che la situazione in Faerûn

si fa più grave di giorno in giorno. I rapimenti e le razzie compiute dal Culto del Drago non fanno che intensificarsi e numerosi profughi fuggono dalle regioni attaccate dal culto per riversarsi nelle città e nelle fortezze principali. Gli abitanti dei villaggi hanno abbandonato i raccolti e le mandrie per fuggire dalle costanti aggressioni dei draghi.

In molte città, l'ondata di panico ha dato origine a un movimento sempre più numeroso che si dichiara pronto ad acconsentire alle richieste del culto nella speranza di ottenere qualche vantaggio in cambio. È difficile radunare un esercito quando il popolo teme di essere incenerito dal fuoco dei draghi. In momenti come questi c'è bisogno di eroi che siano d'ispirazione per i popoli della Costa della Spada riportando qualche vittoria significativa. Fortunatamente, i Forgotten Realms ospitano proprio un gruppo di questi eroi.

LE MASCHERE DEI DRAGHI

Il nuovo capo del culto è un Calishita di nome Severin Silrajin, convinto che le vere conoscenze e il vero potere draconico appartengano ai draghi vivi e non a quelli non morti. Tiamat ha trovato interessante l'ambizione di Severin e così gli ha rivelato l'esistenza di cinque maschere dei draghi, una per ogni colore dei draghi cromatici. Singolarmente, queste maschere consentono a chi le indossa di comunicare con i draghi. Ma soprattutto, un individuo esperto di conoscenze draconiche può diventare un portavoce dei draghi mentre indossa la maschera: questo gli permette di pensare come un drago, godere del favore dei draghi e influenzare con discrezione il loro comportamento. Quando tutte e cinque le maschere saranno riunite, si fonderanno magicamente in un'unica Maschera della Regina dei Draghi. Composta questa maschera, il culto potrà liberare Tiamat dalla sua prigione nei Nove Inferi.

Una volta che Severin (guidato di nascosto da Tiamat) ha scoperto questo segreto, ha impegnato tutte le risorse del culto nella ricerca delle perdute maschere dei draghi, custodite in vari nascondigli segreti. Quando ha recuperato la maschera rossa, Severin è diventato il primo portavoce dei draghi, ma altri non hanno tardato a seguirlo.

SEGRETI

Nel primo volume de *La Tirannia dei Draghi*, il Culto del Drago ha radunato un grande tesoro destinato a Tiamat, ma ha perso una parte di quelle ricchezze quando il Castello Skyreach è precipitato. Per tutto il tempo, il culto ha mantenuto segreto il suo obiettivo di riportare Tiamat nel mondo e la sua alleanza con un gruppo di Maghi Rossi di Thay in esilio. Ora il culto ha bisogno soltanto di radunare abbastanza sacrifici da alimentare l'apertura di un portale verso i Nove Inferi per consentire a Tiamat di raggiungere il Piano Materiale.

Il piano del culto è prossimo a completarsi grazie all'esule Thayan chiamato Rath Modar e ai suoi Maghi Rossi, che mettono la loro esperienza nelle magie di evocazione al servizio del culto e preparano un terribile sacrificio di sangue per infondere nel rituale la potenza richiesta. Tuttavia, l'alleanza tra maghi e cultisti è fragile, dal momento che nessuna delle due fazioni si fida fino in fondo delle promesse fatte dall'altra.

FORZE ALLEATE

Questo secondo volume de *La Tirannia dei Draghi* presume che le fazioni degli avventurieri di allineamento buono e gli abitanti della Costa della Spada siano al corrente della minaccia costituita dal culto. Ciò che ancora non è chiaro

VOLTI NUOVI

Questa avventura utilizza alcuni PNG de *Il Tesoro della Regina dei Draghi* e presume che quei PNG siano fuggiti dagli scontri con gli avventurieri. Nel caso in cui alcuni personaggi non giocanti importanti come la Portavoce dei Draghi Rezmir o il Mago Rosso Rath Modar siano stati uccisi o catturati, sarà sufficiente sostituirli con i nuovi personaggi non giocanti descritti in questa sezione o presumere che siano stati riportati in vita tra l'avventura precedente e questa. Il ritorno di un personaggio dalla morte dimostra il livello di potere magico di cui il culto e i Maghi Rossi suoi alleati dispongono... e la loro determinazione a portare a compimento i piani di Severin.

è come neutralizzarla. In base alla natura dei personaggi e ai loro rapporti con le fazioni, i vari gruppi potrebbero consigliare agli eroi strategie diverse da seguire. Spetterà poi ai giocatori decidere come procedere.

PANORAMICA

All'inizio di questa avventura, i rappresentanti dei vari gruppi e fazioni attivi lungo la Costa della Spada si incontrano per discutere della minaccia del Culto del Drago e ideare un piano per contrastare le sue manovre. Gli avventurieri vengono convocati a Waterdeep per partecipare a un summit che diverrà noto come il Consiglio di Waterdeep (vedi l'episodio 1 per i dettagli).

Nel corso dell'avventura si terranno quattro sedute del consiglio, che ripartiranno gli eventi in quattro fasi. Tra una riunione del consiglio e l'altra, i personaggi intraprenderanno varie missioni per sventare i piani del culto. Alcune di queste missioni saranno proposte dai PNG (personaggi non giocanti) durante le sedute del consiglio. Altre possono essere proposte dai personaggi, infatti gli avventurieri sanno bene che migliaia di vite dipendono dalle loro azioni. I personaggi sono considerati alcuni dei più grandi eroi della Costa della Spada e il Consiglio di Waterdeep si affida alla loro saggia guida e alla loro rapidità d'azione.

Molti dei gruppi di potere rappresentati nel consiglio non si fidano l'uno dell'altro e alcuni perseguono addirittura degli obiettivi conflittuali. Nel corso delle quattro sedute del consiglio, i giocatori e i personaggi dovranno trasformare questo gruppo eterogeneo in una forza coordinata. Solo se tutte le fazioni collaboreranno tra loro e contribuiranno allo sforzo comune, potranno schierare una potenza in grado di arginare l'avanzata del culto e impedire il ritorno di Tiamat. Più successo i personaggi avranno nelle loro azioni contro il culto, più stima e influenza otterranno presso il consiglio.

Gli eventi di questo libro sono presentati nella sequenza più logica in cui mettere in scena *L'Ascesa di Tiamat* e gli episodi sono numerati per facilitarne la consultazione. Il DM può aggiungere altri episodi di sua creazione o sviluppare le idee proposte dai giocatori.

RIASSUNTO DEGLI EPISODI

Gli eventi de *Il Tesoro della Regina dei Draghi* si ricollegano direttamente a *L'Ascesa di Tiamat*. La struttura di questa avventura è definita dalle sedute del Consiglio di Waterdeep, che suddividono l'avventura in quattro fasi.

FASE 1

Il Primo Consiglio di Waterdeep. I personaggi vengono invitati dai PNG che conoscono e di cui si fidano alla prima seduta del Consiglio di Waterdeep (se il gruppo ha giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, Leosin Erlanthar o Ontharr Frume sono i candidati più probabili).

Varram il Bianco. Gli avventurieri apprendono dove si nasconde uno dei capi supremi del culto, il Portavoce dei Draghi Varram. Una volta saputo che Varram è tenuto prigioniero dagli yuan-ti sulle Colline del Serpente, i personaggi possono combattere contro gli yuan-ti e negoziare per ottenere la custodia del cultista.

Il Mare del Ghiaccio Mobile. Maccath la Cremisi, una tiefling stregona della Confraternita Arcana, è ritenuta un'esperta del *Draakhorn*, un'antica reliquia che viene usata dal culto per evocare i draghi e legarli alla sua causa. La tiefling è scomparsa tre anni fa sul Mare del Ghiaccio Mobile e attualmente è tenuta prigioniera dal drago bianco Arauthator. I personaggi dovranno farsi strada fino all'iceberg che Arauthator usa come tana e convincere Maccath a unirsi a loro. Scacciando il drago ed entrando in possesso di preziose conoscenze sui draghi, sferreranno un duro colpo al culto e potrebbero assicurarsi il sostegno della Confraternita Arcana di conseguenza.

Il Culto Colpisce Ancora (Parte 1). I capi del culto non ignorano i danni provocati dagli eroi. Un gruppo di assassini cerca di porre fine alle interferenze dei personaggi, ma i cultisti commettono un errore di valutazione e non inviano una forza adeguata a completare l'opera.

FASE 2

Il Secondo Consiglio di Waterdeep. I personaggi si ripresentano ai capi delle fazioni della Costa della Spada, durante un'altra seduta del Consiglio, per valutare le loro vittorie contro il culto e pianificare le prossime mosse delle fazioni.

Neronvain. L'Enclave di Smeraldo chiede agli avventurieri di indagare sulle razzie compiute in nome del culto e guidate da un drago verde nella Foresta Velata, un drago che potrebbe essere controllato da un portavoce dei draghi del culto. Le indagini condurranno i personaggi a scontrarsi con il drago verde Chuth e il Portavoce dei Draghi Neronvain, che nasconde un legame inaspettato con il consiglio.

Draghi Metallici alla Riscossa. I draghi metallici della Costa della Spada contattano il Consiglio di Waterdeep con l'intento di partecipare alla lotta imminente. Gli avventurieri vengono scelti per presenziare a un consiglio dei draghi che si terrà sulle Montagne del Tramonto, per perorare la causa delle fazioni umanoidi presso alcune delle creature più antiche e potenti di tutto Faerûn.

Il Culto Colpisce Ancora (Parte 2). Dopo il primo fallimentare tentativo di assassinare gli eroi, il Culto del Drago ci riprova. Ora che hanno un'idea più chiara di chi devono affrontare, avranno migliori probabilità di riuscita.

FASE 3

Il Terzo Consiglio di Waterdeep. Alla terza seduta del Consiglio di Waterdeep, i personaggi assumono un ruolo fondamentale nella guida della lotta contro il culto.

La Torre di Xonthal. Anche il Culto del Drago è scosso da lotte interne, come gli avventurieri vengono a sapere quando un cultista li contatta e si offre di consegnare una delle maschere dei draghi essenziali per i piani di Severin. I personaggi dovranno infiltrarsi in una roccaforte del culto e rivendicare la maschera, per poi salvare un villaggio vicino dal drago blu intenzionato a recuperare la reliquia.

Missione nel Thay. Il rituale che condurrà Tiamat nel Faerûn è troppo complesso e per celebrarlo gli incantatori del culto hanno bisogno dei Maghi Rossi loro alleati, un gruppo di esuli del Thay. Gli avventurieri si recano nel Thay per stipulare un'alleanza con i Maghi Rossi di quella nazione. Il signore dei lich Szass Tam è impaziente di vendicarsi contro gli esuli. Ma i Maghi Rossi di Thay sono malvagi fino al midollo e i delegati dovranno muoversi con cautela quando peroreranno la loro causa.

Il Culto Colpisce Ancora (Parte 3). Il Culto del Drago ora conosce i punti di forza e i metodi degli avventurieri. Se i personaggi non prendono le dovute precauzioni per proteggersi, il culto avrà buone possibilità di eliminarli nel corso di un terzo attacco.

FASE 4

Il Quarto Consiglio di Waterdeep. All'ultima seduta del consiglio, i personaggi devono fare in modo che le fazioni della Costa della Spada formino un fronte comune da schierare nella battaglia finale contro il Culto del Drago. Severin è pronto a portare a compimento i suoi piani e le forze unite della Costa della Spada devono colpire ora, se vogliono sperare di fermare il culto.

Il Ritorno di Tiamat. Al Pozzo dei Draghi si combatte una battaglia che deciderà le sorti di Faerûn. Le fazioni della Costa della Spada combattono a fianco di nuovi e inaspettati alleati, contro la piena potenza dei cultisti del drago, stormi di draghi cromatici, altri mostri e mercenari. Gli avventurieri scelgono il loro ruolo durante la battaglia e possono salvare i prigionieri destinati a essere sacrificati, sopprimere il richiamo del *Drakhorn* o guidare l'assalto che tenterà di interrompere il rituale magico con cui Tiamat potrebbe fare il suo ingresso in questo mondo.

AVANZAMENTO

L'Ascesa di Tiamat fa uso del sistema di avanzamento per pietre miliari. All'inizio dell'avventura, i personaggi dovrebbero essere di 7° o 8° livello. Invece di tenere il conto delle singole ricompense specifiche in punti esperienza, i personaggi aumentano di livello quando portano a termine un episodio significativo dell'avventura. I personaggi aumentano di livello dopo ogni episodio elencato di seguito:

- Episodio 3: Morte ai Portavoce dei Draghi (Varram)
- Episodio 2: Il Mare del Ghiaccio Mobile
- Episodio 5: Il Culto Colpisce Ancora (Primo Attacco)
- Episodio 4: Morte ai Portavoce dei Draghi (Neronvain)
- Episodio 5: Il Culto Colpisce Ancora (Secondo Attacco)
- Episodio 7: La Torre di Xonthal
- Episodio 8: Missione nel Thay (a discrezione del DM)
- Episodio 5: Il Culto Colpisce Ancora (Terzo Attacco)

Aumentando di livello per sette pietre miliari, i personaggi dovrebbero raggiungere il 14° o 15° livello in tempo per la battaglia finale al Pozzo dei Draghi.

SPUNTI PER L'AVVENTURA

Per quei personaggi che non hanno giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, l'avventura può anche iniziare con un altro episodio precedente alla prima seduta del Consiglio di Waterdeep. Il gruppo potrebbe essere convocato dal capo di una fazione bisognosa di aiuto contro il Culto del Drago, con la richiesta di intraprendere la parte "Varram il Bianco" dell'episodio "Morte ai Portavoce dei Draghi". Tentare di catturare un capo di alto rango del culto è un ottimo modo per inserirsi nella lotta contro quell'organizzazione. Una volta tornati a Waterdeep, gli avventurieri potranno essere coinvolti nella prima seduta dell'episodio "Il Consiglio di Waterdeep".

La Tirannia dei Draghi può anche essere adattata a regioni diverse di *Forgotten Realms* o a un'ambientazione completamente diversa, con un po' di preparazione aggiuntiva da parte del DM. Basterà cambiare i nomi, le fazioni e i luoghi dell'avventura per adattarli alla propria campagna.

INCONTRI AGGIUNTIVI

L'Ascesa di Tiamat è un'avventura a struttura aperta, concepita per personaggi di livello alto. Di conseguenza, non tutte le sessioni di gioco devono aderire strettamente al binario narrativo principale dell'avventura. È possibile usare eventi, dicerie e incontri aggiuntivi come necessario e inserire missioni secondarie o distrazioni. Gli spunti per incontri elencati di seguito possono essere usati quando il DM ritiene sia opportuno un cambio di narrativa o se i giocatori finiscono fuori strada. Ognuno può essere ampliato a discrezione del DM ed è concepito per ricollegarsi a uno degli episodi principali dell'avventura (o per consentire al DM di guidare con discrezione i giocatori in quella direzione). Ogni incontro aggiuntivo contribuisce inoltre ad ampliare la visione dell'ambientazione.

RIVOLTA MOSTRUOSA

Un carismatico **mezzodrago rosso veterano** si è posto alla guida di una banda di **21 coboldi** e **7 lucertoloidi** approfittando dei disordini lungo la Costa della Spada. Il gruppo potrebbe assediare un villaggio in cui i personaggi hanno fatto sosta, ziazzare e sottomettere un altro insediamento o iniziare a chiedere tributi lungo una delle vie carovaniere della Costa della Spada. Questa banda non è organizzata a sufficienza da attaccare tutta assieme né da costituire una minaccia rilevante per il gruppo. Serve invece a mostrare l'anarchia che si diffonde nella regione e il modo in cui l'ascesa di Tiamat fomenta anche le creature malvagie che non sono direttamente al servizio della Regina dei Draghi.

IL POTERE DEL CULTO

Il Culto del Drago espande le sue operazioni in modo sempre più audace. I suoi capi hanno avviato delle missioni diplomatiche a Berdusk, Triel e altri insediamenti per esigere tributi... e offrire protezione dalle razze dei draghi a coloro che pagheranno. I cultisti minacciano le carovane chiedendo quote di protezione e incendiano quelle di proprietà dei rivali di coloro che pagano. I mercanti privi di scrupoli hanno scoperto quanto sia più facile fare affari con il culto piuttosto che combattere contro di esso. Gli eventuali contatti Zhentarim degli avventurieri sono comprensibilmente preoccupati da queste vicende.

Alcune bande di cultisti scelti sono state incaricate di consolidare il controllo del culto nei territori che vanno dai Picchigrigi alle Montagne del Tramonto. Sono alla ricerca

NOMI DEI MOSTRI

Nel corso dell'avventura, i nomi dei mostri sono presentati in **grassetto**. Questo elemento visivo significa che la scheda delle statistiche di quel mostro è contenuta nel *Monster Manual*. I nuovi mostri compaiono nell'appendice A di questa avventura, nel qual caso è presente una nota dopo il nome del mostro.

di alleati in quell'area, tenendo gli occhi aperti per un territorio amico o una capitale che possa ospitare il quartier generale della Cerchia Interna del culto. Queste bande sono guidate da un **dragoanima** difeso da 4 **dragoartiglio** e da un branco di 3 **drachi guardiani**. Il dragoanima cavalca un **cavallo da guerra**, mentre gli altri cultisti viaggiano a piedi. Vedi l'appendice A per le statistiche dei cultisti e dei drachi.

RICHIESTE DIABOLICHE

Sebbene il Culto del Drago e i Maghi Rossi facciano uso di alleati diabolici nella preparazione del rituale che libererà Tiamat, non tutti i diavoli stanno dalla loro parte. Alcuni immondi non vogliono che Tiamat eserciti il suo potere direttamente sul mondo e cercano di compromettere l'alleanza tra il culto e il Thay. Questo incontro può essere usato per rivelare ai personaggi le divisioni già presenti tra le fazioni malvagie.

I diavoli che sono schierati contro Tiamat inviano una delegazione di 5 **cultisti**, 2 **cultisti fanatici** (veneratori di diavoli) e un **diavolo d'ossa** di nome Lord Volmer a trattare con il gruppo. I cultisti conducono i personaggi all'interno di un tendone dove Lord Volmer li attende.

Usando la teletipia, Lord Volmer parla agli avventurieri della cosiddetta "Resurrezione di Thay" (il tentativo degli esuli Thayan di spodestare Szass Tam), nonché il fatto che Szass Tam intenda distruggere Rath Modar e la sua "setta separatista" per la loro impudenza. Il diavolo d'ossa assicura ai personaggi che si guadagneranno il favore dei Maghi Rossi, se gli forniranno delle informazioni che possano condurre alla cattura di Rath Modar.

Lord Volmer informa anche il gruppo che i signori dei Nove Inferi sono discordi riguardo alla liberazione di Tiamat. Spiega che, se la fuga di Tiamat dovesse essere impedita, il gruppo guadagnerà "amici potenti" nei Nove Inferi. Se i personaggi attaccano Lord Volmer, il diavolo d'ossa e i suoi alleati contrattaccano. Il diavolo non teme la morte, dal momento che si ricostituirà al pieno delle forze nei Nove Inferi qualora dovesse perire.

LA CULTISTA PRIGIONIERA

Un gruppo di nani minatori ha catturato un membro d'alto rango del Culto del Drago, una Veste Purpurea di nome Cheela Flegsteel che si è lasciata trasportare dall'avidità mentre tentava di terrorizzare i nani assieme ai cultisti al suo comando. Dopo avere ucciso i drachi e i sottoposti di Cheela, i nani si presentano agli avventurieri assieme alla prigioniera nella speranza di ottenere una ricompensa.

Cheela conosce varie informazioni utili riguardo alle attività del culto, informazioni che potrebbero essere usate per collegarsi a qualsiasi episodio a scelta del DM. Tuttavia, sa anche che un gruppo di soccorritori non tarderà ad arrivare. Gli avventurieri dovranno aiutare i nani a respingere un attacco di 4 **ogre** e un **mezzodrago rosso veterano** di nome Yggran. I nani capiscono immediatamente che quello scontro è oltre la loro portata e si danno alla fuga anziché combattere. Se gli altri cultisti non riescono a salvare Cheela, preferiscono ucciderla anziché lasciarla nelle mani degli avventurieri.

L'EROINA CADUTA

Gli avventurieri incontrano un'elfa ranger gravemente ferita, un'eroina di una certa fama di nome Cylanestriel. L'elfa racconta di essere stata catturata dal Culto del Drago e di essere fuggita dalla roccaforte situata nel cratere del Pozzo dei Draghi (se possibile, il DM dovrebbe fare in modo che Cylanestriel sia una compagna, una maestra o una parente di un membro del gruppo).

Questo incontro serve a far capire ai giocatori i pericoli di un assalto diretto al Pozzo dei Draghi. L'esercito del culto è abbastanza vasto e potente da avere distrutto un valido gruppo di avventurieri. Il Pozzo dei Draghi ora è in stato di allerta e le sue forze difensive includono stormi di drachi che solcano i cieli di quell'area. I personaggi dovrebbero capire che attaccare assieme a un potente schieramento di alleati è l'unico modo per sconfiggere il culto.

MORTE AL CONSIGLIO

Durante la seconda o la terza seduta del Consiglio di Waterdeep, circolano voci che parlano di un valletto di Neverwinter che ha ucciso un valletto di Mithral Hall e poi si è impiccato. In realtà il Culto del Drago ha inviato una **succube** come spia a Waterdeep. Quella creatura ha affascinato il valletto di Neverwinter chiedendogli di raccogliere informazioni per lei, ma l'altro valletto ha scoperto i loro incontri segreti. La succube ha costretto la sua vittima a uccidere prima l'altro valletto, per non fare saltare la sua copertura, e poi a uccidersi.

Se i personaggi indagano, possono ottenere il cadavere per interrogarlo usando *parlare con i morti* oppure usare *comunione* per scoprire la spia. Nel frattempo, la succube ha già fatto un'altra vittima, un cavaliere dell'Ordine del Guanto d'Arme che andava a farle visita regolarmente nella sua baracca nel Distretto dei Campi di Waterdeep. Questa sequenza di omicidi e di suicidi si ripete finché la vera identità della spia non viene scoperta.

CONDURRE L'AVVENTURA

La Tirannia dei Draghi è un'avventura lunga e variegata che copre molti livelli di gioco ed esplora un vasto territorio dei Forgotten Realms. Questo libro presenta la struttura globale dell'avventura e numerosi episodi ed eventi con cui sfidare i personaggi che indagano sulle nefaste trame del Culto del Drago. Tuttavia, questo non è un copione da leggere a voce alta con indicazioni di interpretazione da seguire alla lettera. *La Tirannia dei Draghi* non prende il DM per mano, guidandolo passo dopo passo dall'inizio della storia fino alla sua inevitabile conclusione. Presenta invece personaggi, creature, luoghi e situazioni che i personaggi possono esplorare e con cui possono interagire in modo costantemente fluido.

Il Dungeon Master in tutto ciò ha un ruolo fondamentale. I creatori de *La Tirannia dei Draghi* hanno tentato di prevedere i piani d'azione e le iniziative più probabili che i personaggi potrebbero intraprendere durante l'avventura, ma i giocatori di D&D sono curiosi e imprevedibili e Faerûn è una terra immensa e ricca di possibilità. In uno scenario aperto come questo, è molto probabile che a un certo punto dell'avventura (anzi, in più punti) i giocatori sviluppino le loro idee personali su come gestire la situazione o su come affrontare il culto. Di punto in bianco, potrebbero partire al galoppo in una direzione che non è prevista da questo libro. Questo tipo di situazioni mette alla prova l'abilità del DM, ma crea anche alcuni dei momenti di gioco più divertenti e memorabili.

NEMICI

Il piano di riportare Tiamat nel regno dei mortali ha spinto alcune delle organizzazioni più sinistre e dei mostri più potenti di Faerûn a stipulare una letale alleanza.

IL CULTO DEL DRAGO

Il Culto del Drago esiste da molti secoli. Per buona parte del tempo, i suoi membri si sono concentrati sulla creazione e sulla venerazione dei dracolich, basandosi su una profezia tradotta dal fondatore del culto, Sammaster. Tuttavia, quegli obiettivi sono cambiati con l'ascesa di un giovane cultista di nome Severin.

Inspirato da Tiamat, Severin riesaminò i testi tradotti da Sammaster e scoprì un'interpretazione diversa, convinto che "nulla rimarrà al di fuori di troni infranti, nessun sovrano tranne i morti. Draghi regneranno sul mondo intero..." Il desiderio di riformare il culto spinse Severin a contattare il drago Hoondarrh, "la Furia Rossa di Mintarn". Il fatto che Severin non solo sopravvisse all'incontro, ma riuscì perfino a stringere amicizia col drago, fece colpo su Tiamat, esiliata nei Nove Inferi. Come ricompensa e ulteriore prova, Tiamat fornì a Severin alcune tracce sull'esistenza di cinque maschere dei draghi. Severin studiò a lungo quelle poche informazioni e riuscì là dove molti altri avrebbero fallito, rintracciando e recuperando tutte e cinque le maschere. Quell'impresa lo tenne occupato per molti anni e diede origine direttamente alla crisi che ora Faerûn deve affrontare.

Severin tenne la maschera rossa per sé. Quando le altre maschere furono recuperate, le offrì ai suoi alleati più fidati del Culto del Drago, conferendo a ognuno di essi il potere di un portavoce dei draghi. Usando la magia delle maschere dei draghi, questa Cerchia Interna di Portavoce dei Draghi ora aiuta Severin a completare i preparativi per il ritorno di Tiamat.

ATTIVITÀ QUOTIDIANE

Le trame del Culto del Drago sono segrete, ma la sua esistenza non lo è. Molti abitanti della Costa della Spada hanno sentito parlare del culto, ma sanno soltanto che i suoi membri venerano i draghi malvagi. Il culto recluta nuovi membri nelle città principali tramite un rapido passaparola. Inoltre, molti cultisti si dedicano ad attività legittime o vengono assegnati a normali ricerche accademiche. I ladri, gli assassini e le spie sono una parte relativamente ristretta del culto.

I simboli e le iconografie a tema draconico dominano i paramenti ufficiali del culto: vesti nere dotate di cappe o mantelli per emulare le ali di un drago, abbellite con gioielli e ricami ispirati al tipo di drago preferito da chi le indossa. Le maschere sono un elemento ricorrente durante i raduni del culto.

I cultisti evitano di indossare questi paramenti in pubblico, ma un personaggio che sappia cosa cercare a volte può riuscire a identificare un cultista del drago in incognito in mezzo a una folla. A volte i cultisti si salutano a vicenda con il segno di Tiamat: la mano destra tesa con il palmo in avanti e le cinque dita allargate, a imitazione delle cinque teste di Tiamat. Se i personaggi cercano di spacciarsi per cultisti, questa forma di saluto può tornare loro utile, purché non ne facciano un uso eccessivo.

I membri del culto si inginocchiano di fronte ai draghi come loro maestri e simboli di potere, ma il vero oggetto della loro venerazione è Tiamat. Attendono con impazienza il ritorno della Regina dei Draghi, convinti che distruggerà la civiltà dei mortali e darà il via a un glorioso regno dove a comandare saranno i draghi... e coloro che avranno reso

possibile il suo avvento. Il complicato piano che consentirà a Tiamat di giungere in Faerûn finora ha visto il culto recuperare le cinque maschere dei draghi e ammassare un immenso tesoro degno della Regina dei Draghi. Ora non resta che innalzare il suo tempio nel Pozzo dei Draghi e sacrificare centinaia di vittime le cui anime alimenteranno un antico rituale da usare per aprire un portale che permetterà a Tiamat di lasciare i Nove Inferi.

STRUTTURA DEL CULTO

Il culto segue una semplice struttura gerarchica, composta dagli iniziati, il rango più basso, quattro ranghi per i cultisti veri e propri e un rango supremo, quello delle "Vesti Purpuree", riservato ai nobili, ai capi e ai maestri del culto in alcune aree particolari. Il culto è comandato da un gruppo interno segreto, composto da Severin e da altri quattro portavoce dei draghi, un termine onorifico conferito a coloro che vantano un legame di intensità soprannaturale con i draghi.

I ranghi del culto sono definiti dal merito e dal fanatismo. I membri appena reclutati, gli iniziati (rappresentati dai **cultisti** e dai **cultisti fanatici**) non detengono un rango vero e proprio e obbediscono agli ordini dei loro superiori. Soltanto agli iniziati che dimostrano il loro valore viene concesso di progredire. Una Veste Purpurea può promuovere un iniziato in ordine ascendente a **dragoartiglio** (il primo rango), **dragoala** (il secondo rango), **dragozanna** (il terzo rango) e **dragoanima** (il quarto rango). Le statistiche dei quattro ranghi di cultisti sono contenute nell'appendice A.

I gruppi operativi del culto vengono formati in base alle imprese da compiere. Possono variare in numero, da pochi cultisti di basso rango incaricati di agire indipendentemente a centinaia di cultisti di vari ranghi sotto il controllo di molteplici Vesti Purpuree.

VESTI PURPUREE

Le Vesti Purpuree siedono all'apice della gerarchia umanoide del culto e la loro parola è legge per i cultisti delle città, delle roccaforti e delle tane sotto il loro controllo. Sono gli unici membri del culto autorizzati a indossare le vesti color porpora e molti lo fanno con orgoglio, ostentando il colore della carica. Le Vesti Purpuree hanno una particolare capacità e predisposizione a parlare e negoziare con i draghi, un dono che permette loro di fungere da "portavoce dei draghi". Esistono varie dozzine di Vesti Purpuree all'interno del Culto del Drago e ognuna di esse ha diritto di reclamare l'uso delle risorse del culto.

Soltanto la cerchia interna di Severin può promuovere un dragoanima a Veste Purpurea, conferendo a quell'individuo una base operativa e un certo ammontare di fondi. Molte nuove Vesti Purpuree hanno già sviluppato una collaborazione con un drago e annoverano questa alleanza nei poteri e nell'autorità che detengono. Chi non coltiva e non amplia i suoi contatti viene spesso degradato. Numerosi sacerdoti di Tiamat sono stati di recente nominati Vesti Purpuree e hanno ricevuto l'incarico di fondare in tutto Faerûn dei templi in cui sia possibile venerare la dea apertamente. Questo aspetto dei piani del culto è ancora nelle sue fasi preliminari e la cerchia interna non ha una visione unanime di come interagire con i fedeli di Tiamat.

LA CERCHIA INTERNA

La cerchia interna riunisce le quattro Vesti Purpuree in possesso delle maschere dei draghi, i più fedeli servitori di Severin nel suo tentativo di evocare Tiamat. Ognuno di questi portavoce dei draghi è in possesso di una

maschera del drago, da cui non si separa mai se non nelle più drastiche circostanze (e anche in quei casi, soltanto su richiesta di Severin o di un drago suo alleato). Ogni membro della cerchia interna vanta un'affinità per un particolare colore di drago cromatico e interagisce con i draghi di quel colore per reclutare altri draghi alla causa e pianificare missioni che possano far progredire le trame di Severin.

Oltre a Severin, Portavoce dei Draghi Rossi, i membri della cerchia interna sono: Galvan (un umano), Portavoce dei Draghi Blu; Neronvain (un elfo della luna), Portavoce dei Draghi Verdi e figlio di Melandrach, Re della Foresta Velata; Rezmir (una mezzodrago nera), Portavoce dei Draghi Neri e Varram (un nano), Portavoce dei Draghi Bianchi.

Se un qualsiasi portavoce dei draghi viene ucciso o catturato nel corso della campagna (inclusa Rezmir, che i personaggi potrebbero avere già sconfitto in *Il Tesoro della Regina dei Draghi*), Severin promuove nuovi seguaci e li accoglie nella sua cerchia interna.

DISSENSO TRA I RANGHI

Sotto la guida di Severin, molti cultisti sono fedeli a Tiamat... ma non tutti. Ad alcuni membri della vecchia guardia non piace la nuova direzione intrapresa dal culto e vorrebbero tornare alle vecchie tradizioni che predicavano l'ascesa dei dracolich. Una convinzione diffusa presso i lealisti dei dracolich è che Severin sia oggetto di un raggio da parte dell'immonda Tiamat. Alcuni tra i membri più famosi della vecchia guardia sono Naergoth Bladelord, l'ex-comandante della roccaforte al Pozzo dei Draghi, e Jorgen Pawl e Iskander, due cultisti di alto rango che hanno il comando della Torre di Xonthal.

USARE IL CULTO DEL DRAGO

I cultisti sono avversari adatti agli avventurieri nella maggior parte delle situazioni. Mantengono un basso profilo in pubblico, quindi difficilmente i personaggi avviseranno dei cultisti con tanto di paramenti ufficiali per le vie di Waterdeep o Scornubel. Man mano che le loro trame giungono a compimento, però, i cultisti si fanno più audaci e potrebbero sfidare gli avventurieri apertamente.

All'inizio de *L'Ascesa di Tiamat*, gli effetti delle attività del culto sono visibili in tutta la Costa della Spada. Le rovine fumanti di varie comunità agricole saccheggiate dai cultisti in cerca di tesori per Tiamat sono ormai una vista ricorrente e molti viaggiatori capiscono che la situazione è critica.

I MAGHI ROSSI DI THAY

I Maghi Rossi provengono da Thay, una nazione situata oltre tremila chilometri a est della Costa della Spada. Quella regione tetra e spoglia occupa un imponente altopiano, è difesa da un esercito di guerrieri non morti e governata dal lich Szass Tam e dagli zulkir che egli nomina per presiedere le otto scuole di magia. I Maghi Rossi di Thay sono noti in tutto Faerûn e sono facilmente riconoscibili dalle loro appariscenti vesti cremisi e dai simboli arcani che portano tatuati sulle teste rasate. A causa della loro nomea malvagia, i Maghi Rossi vengono arrestati o uccisi a vista in molte terre. Di conseguenza, spesso viaggiano sotto mentite spoglie, invisibili o tramite mezzi magici.

Per molti anni, il potere assoluto di Szass Tam e di Thay è stato indebolito dalle lotte intestine. Vari Maghi Rossi mortali si sono ribellati ai loro padroni non morti, distruggendo alcuni lich zulkir di Szass Tam e assottigliando i ranghi degli altri non morti. Tuttavia, ben

SEVERIN



poco di questo conflitto trapela oltre i confini del Thay. In questa silenziosa guerra civile, entrambe le fazioni temono che un attrito eccessivo possa fare del Thay un bersaglio appetibile per la sua lunga lista di nemici. Szass Tam dubita della fedeltà di tutti i Maghi Rossi viventi che non risiedono nel Thay e ha reso ben chiaro che la morte o un fato ancora peggiore attende tutti coloro che gli si oppongono.

L'AMBIZIONE DI RATH MODAR

Uno dei Maghi Rossi in esilio è Rath Modar, un illusionista di grande abilità stabilitosi lungo la Costa della Spada molto tempo fa. Essendo per natura affascinato dai draghi, non impiegò molto tempo a entrare in contatto con il Culto del Drago e Severin. Il giovane e ambizioso capo del culto andava in cerca di magie potenti con cui individuare le perdute maschere dei draghi e celebrare il rituale che avrebbe evocato Tiamat dai Nove Inferi. Rath Modar sognava di radunare un esercito in grado di affrontare e sconfiggere Szass Tam. Dai bisogni reciproci dei due nacque una nuova alleanza.

Le fondamenta segrete su cui poggia questa unione sono costituite dal fatto che secondo Rath Modar, quando Tiamat farà ritorno, vedrà nei Maghi Rossi degli alleati più utili dei cultisti del drago, che sono forse più devoti, ma magicamente più deboli. Rath Modar spera che Tiamat gli mostri gratitudine per il ruolo cruciale che lui e i suoi Maghi Rossi hanno svolto in occasione del suo ritorno, conferendogli un esercito di draghi con cui assalire il Thay. Una volta spodestato Szass Tam, Rath Modar intende porsi a capo di tutti i Maghi Rossi. Che Tiamat gli conceda veramente una ricompensa del genere (o ritenga i Maghi Rossi di una qualsiasi utilità) resta ancora da vedersi.

Non tutti i membri del Culto del Drago gradiscono il coinvolgimento dei Maghi Rossi nei piani del culto. Il Portavoce dei Draghi Varram crede che l'unione delle forze tra il culto e la setta separatista di Rath Modar sia foriera di guai. Ha messo in guardia Severin sui potenziali pericoli di questa alleanza, ma non è stato ascoltato.

USARE I MAGHI ROSSI

È possibile incontrare i Maghi Rossi in qualsiasi zona della Costa della Spada (se necessario, si usano le statistiche del **magico** che si trovano alla fine del *Monster Manual*), sia che collaborino con i cultisti, sia che agiscano indipendentemente. Solitamente lavorano da soli, ma a volte due o tre Maghi Rossi possono unire le forze per un incarico importante. Nelle aree pubbliche in cui rivelare il loro aspetto potrebbe essere pericoloso, i Maghi Rossi fanno uso di ampie sciarpe e cappucci per nascondere il volto. In genere i **wight** che usano come guardie del corpo non sono mai lontani, pur mantenendosi invisibili. Ogni Mago Rosso è specializzato in una singola scuola di magia, ma tutti imparano anche vari incantesimi al di fuori delle loro scuole di specializzazione.

I Maghi Rossi non condividono il fanatismo dei cultisti nei confronti di Tiamat. Per loro, l'ingresso della Regina dei Draghi nel mondo è soltanto una fase di quella che definiscono la Resurrezione di Thay, il grande piano per distruggere Szass Tam e riconquistare il Thay. Tollerano i cultisti del drago, ma non li riconoscono come loro pari.

Non tutti i Maghi Rossi della Costa della Spada lavorano per Rath Modar o il Culto del Drago. Alcuni perseguono i loro interessi personali, mentre altri fungono da spie per Szass Tam. Gli avventurieri potrebbero ritrovarsi a dover stringere precarie alleanze con personaggi di cui non si fiderebbero mai in circostanze normali, per il semplice fatto che il modo più facile e più sicuro per eliminare un Mago Rosso al servizio del culto è rivelarne l'ubicazione a un agente di Szass Tam. Tuttavia, quei personaggi che stringono un'alleanza troppo vincolante con i servitori di Szass Tam e assecondano la sua paranoica sete di vendetta contro i Maghi Rossi in esilio potrebbero ritrovarsi alla mercé dei Thayan. Questa possibilità è esplorata in maggior dettaglio nell'episodio 8.

LE SCHIERE DEI NOVE INFERI

Tiamat ha da lungo tempo minacciato Faerûn, spesso apparendo in terre come il Chessenta e l'Unther per indurre i mortali a venerare la sua smisurata potenza. Sebbene i mortali non lo sappiano, la fine della Separazione e dell'Era degli Sconvolgimenti ha anche posto fine a queste interferenze dirette da parte degli dèi. Senza l'uso di potenti magie e l'aiuto dei mortali, Tiamat non può più lasciare la sua dimora nell'Avernum per tornare nel mondo.

Avernum è una desolazione disseminata di macigni dove una pioggia di comete infuocate cade dal cielo ed è retta da una classe aristocratica di diavoli insediati nelle loro

cupe fortezze di ferro. Il Fiume Stige si fa strada tra le rupi di basalto di Avernum, serpeggia attraverso le sue pianure cineree e si tuffa infine in un vasto baratro collegato agli otto livelli inferiori degli Inferi. Tutti i fiumi di Avernum confluiscono nello Stige: le loro acque sono rosse di sangue e sovrastate da nugoli ronzanti di mosche.

Di recente Asmodeus ha reintegrato l'angelo decaduto Zariel come Arciduchessa di Avernum, tornando sui propri passi dopo avere consentito a un diavolo della fossa di nome Bel di salire al trono. Finché era stata privata del suo titolo, Zariel era alla mercé di Tiamat, una sorte che tuttora la manda su tutte le furie. Nonostante il suo potere come reggente del primo strato dei Nove Inferi, Zariel non può uccidere la dea dei draghi e crede che l'evocazione di Tiamat nel mondo sia un ottimo modo per sbarazzarsi di lei.

Zariel ha ordinato ai suoi agenti mortali di prestare aiuto a coloro che cercano di liberare Tiamat e grazie ai suoi poteri ha facilitato le pratiche di evocazione dei diavoli dei Maghi Rossi e le ricerche di nuovi adepti da parte del Culto del Drago. Tuttavia, là dove Zariel accoglierebbe con gioia la liberazione di Tiamat, altri diavoli preferiscono che la Regina dei Draghi rimanga su Avernum. Il primo fra questi è lo spodestato diavolo della fossa Bel e i diavoli rimasti a lui fedeli.

In genere, il Culto del Drago non ha nulla a che fare con i diavoli. Tuttavia, la liberazione di Tiamat è un'impresa immane e Severin ha attinto a ogni risorsa a sua disposizione. Sebbene molti suoi alleati tra i Maghi Rossi siano ben addestrati nelle pratiche di evocazione e nel comandare i diavoli, queste procedure non sono mai troppo lineari. I diavoli non possono lasciare i Nove Inferi di loro iniziativa e, sebbene Asmodeus abbia il potere di piegare queste leggi, è raro che lo faccia. La maggior parte dei diavoli che si trova sul Piano Materiale è stata evocata da maghi mortali che hanno consumato ingenti quantità di energia magica per infrangere le barriere che separano i Nove Inferi dagli altri piani.

USARE I DIAVOLI

I diavoli compaiono sporadicamente nel corso de *L'Ascesa di Tiamat*, almeno fino allo scontro finale al Pozzo dei Draghi, ma la loro presenza in altri punti dell'avventura (tra cui l'incontro aggiuntivo "Richieste Diaboliche") dovrebbe indurre i giocatori più attenti a chiedersi che legame ci sia tra i diavoli e i draghi. I diavoli sono i manipolatori per eccellenza e, se i personaggi hanno l'opportunità di parlare con un diavolo che non lavori per il culto, il DM può tranquillamente offrire loro una qualche forma di assistenza diabolica. Una tale offerta dovrebbe mettere tutti i personaggi (e non solo quelli di allineamento buono) alle strette: stringere un patto con un diavolo è sempre una follia, ma se l'alternativa è la fine del mondo, gli avventurieri potrebbero non avere altra scelta.

Nel corso dell'avventura i diavoli dovrebbero rimanere sempre un passo avanti rispetto ai personaggi. Quegli eroi che tendono per prima cosa a partire alla carica e a decidere poi una strategia scopriranno che i loro avversari diabolici hanno congegnato dei piani ben precisi. Se i personaggi sono due passi avanti, i diavoli sono un passo ancora più avanti. Nulla di ciò che fanno i mortali può stupirli.

DRAGHI CROMATICI

Severin e i suoi sostenitori intendono usare l'antico artefatto draconico noto come il *Draakhorn* per reclutare i draghi cromatici alla causa di Tiamat. Tuttavia, i draghi cromatici sono famosi per essere arroganti, gelosi del loro territorio, avidi e sospettosi nei confronti di qualsiasi creatura che chieda loro un favore, specialmente se quella creatura può costituire una minaccia. Convincere i draghi a collaborare può essere un'impresa monumentale, anche quando l'obiettivo finale è il ritorno della Regina dei Draghi nel mondo.

Il Culto del Drago è in possesso di un'arma segreta per trattare con i draghi cromatici, vale a dire le cinque maschere dei draghi. Anche per chi indossa una maschera del drago, la procedura per influenzare un drago rimane ardua e pericolosa, ma il vantaggio che ne consegue è incredibile. Queste reliquie conferiscono a chi le indossa la capacità di comunicare con i draghi, ma soprattutto influenzano le reazioni dei draghi in un modo sottile, impossibile da percepire. Una maschera non consente di controllare i draghi in modo diretto, ma fa apparire appetibili quelle idee e quelle proposte che normalmente troverebbero poco convincenti.

USARE I DRAGHI CROMATICI

La potenza dei draghi cromatici è uno dei temi ricorrenti in ogni aspetto de *L'Ascesa di Tiamat*. Man mano che gli eventi dell'avventura si sviluppano, sempre più draghi rispondono al richiamo tonante del *Draakhorn* e si recano al Pozzo dei Draghi, una migrazione che mette in allarme o spaventa gli abitanti di tutto Faerûn.

I personaggi e i giocatori non dovrebbero mai dimenticare che i draghi malvagi sono in fermento. Ogni volta che si trovano all'esterno, possono notare un drago che solca i cieli sopra le loro teste. L'ombra di un drago potrebbe passare sopra gli avventurieri durante il giorno e le oscure ali di una di queste creature potrebbero momentaneamente oscurare la luce della luna di notte. Quando i personaggi arrivano a un insediamento, sentono parlare di avvistamenti e di attacchi dei draghi. Quando viaggiano, si imbattono in borghi bruciati e carovane distrutte lungo la strada.

I draghi sono alcuni dei mostri più antichi, intelligenti e potenti di tutto Faerûn e del gioco di *DUNGEONS & DRAGONS*. I draghi cromatici sono malvagi e spietati e ogni battaglia contro queste creature dovrebbe rivelarsi una lotta all'ultimo sangue. Nessun drago dovrebbe mai mordere la polvere senza che gli eroi subiscano gravi perdite durante la battaglia. I draghi cromatici sfruttano al massimo ogni possibile vantaggio, senza curarsi di essere corretti, e il loro vantaggio principale è il volo. Un drago non combatte mai a terra, dove i nemici potrebbero colpirlo facilmente, quando può sfrecciare maestosamente in cielo, fuori dalla loro portata, e massacrarli con la sua arma a soffio. Soltanto quando si trova nella sua tana un drago impegna i nemici in mischia e anche in quel caso, solo se ritiene che il suo tesoro sia minacciato.

I personaggi che affrontano le sfide di questa avventura sono di livello abbastanza alto da permettersi di poter riportare in vita quegli alleati che cadono sotto i colpi di un avversario draconico. Se non sono in grado di farlo da soli, i loro alleati nell'Ordine del Guanto d'Arme o tra gli Arpisti saranno pronti a dare loro una mano.

Avendo una vita più che millenaria da perdere, i draghi cromatici non hanno alcun interesse a morire in battaglia contro dei semplici umanoidi e non si sacrificano nobilmente per nessuna causa, nemmeno per Tiamat. Se un drago capisce che sta per essere sconfitto, coglie ogni

occasione di fuga che gli si presenti, spesso semplicemente spiccando il volo. Le cose cambiano durante lo scontro finale al Pozzo dei Draghi, quando si vede Tiamat in persona farsi strada passo dopo passo fuori dal portale collegato ai Nove Inferi.

GIGANTI

Se i personaggi hanno conquistato il Castello Skyreach in *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, potrebbero ricevere notizie da un diplomatico dei giganti del gelo, che si fa avanti per rivendicare il castello come proprietà dei giganti che l'hanno costruito. Un gigante del gelo di nome Harshnag vive sul Monte Sar a nord di Waterdeep e a volte viene chiamato quando la Costa della Spada deve affrontare una grave minaccia. I personaggi giocanti potrebbero condurre la cittadella in volo fino a lui oppure (in un interludio più drammatico) il gigante potrebbe presentarsi a una seduta del consiglio ed esigere che la cittadella sia restituita alla sua razza, affinché possa radunare le forze dei suoi fratelli e schierarle contro i loro antichi nemici.

Se i personaggi giocanti non hanno conquistato la cittadella (o se l'hanno fatta precipitare), questa opzione non è disponibile.

USARE I GIGANTI

Difficilmente i giganti compariranno al fianco dei draghi in qualsiasi momento prima dello scontro finale al Pozzo dei Draghi. Tuttavia, se i personaggi ottengono qualche informazione sull'alleanza dei giganti con i draghi, capiranno che si tratta di un evento di portata apocalittica.

ALLEATI

Alcune potenti organizzazioni combattono contro il Culto del Drago simultaneamente al gruppo. I personaggi sono i protagonisti dello scontro, ma la posta in gioco nella lotta contro Tiamat e i suoi alleati è alta per tutti gli abitanti di Faerûn. Ogni fazione è rappresentata presso il Consiglio di Waterdeep ed è schierata, in ultima analisi, dalla parte degli avventurieri, anche se in certe occasioni alcune potrebbero rivelarsi più di ostacolo che di aiuto.

Questa sezione descrive gli obiettivi e le motivazioni che animano ogni fazione, il loro delegato principale o i delegati principali che partecipano al consiglio, nonché le risorse con cui potrebbero contribuire durante la battaglia finale contro il Culto del Drago.

GLI ARPISTI

La società segreta nota come gli Arpisti è stata sciolta e rifondata in varie occasioni nel corso della sua lunga storia. L'ultima incarnazione del gruppo è specializzata nel raccogliere informazioni e nel tenere d'occhio da vicino gli equilibri di potere in Faerûn, promuovendo allo stesso tempo l'uguaglianza e l'equità in modi sottili e impercettibili. Gli Arpisti tentano di non attirare l'attenzione, prediligono la segretezza piuttosto che la fama e usano la conoscenza per trionfare sulla forza bruta.

Tuttavia, man mano che il Culto del Drago si fa sempre più



audace e distruttivo, si ritrovano costretti ad agire in modo più aperto contro i loro avversari.

Se i personaggi hanno giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, hanno già incontrato uno degli Arpisti più influenti: Leosin Erlanther, un mezzelfo monaco di Berdusk.

USARE GLI ARPISTI

Gli agenti degli Arpisti agiscono con più efficacia da soli o in piccoli gruppi, analogamente agli avventurieri. Quando vanno in missione, sono indipendenti e pronti a cavarsela con le loro forze. L'Arpista perfetto è un individuo acuto, persuasivo e in grado di frequentare pressoché qualsiasi ambiente senza dare nell'occhio.

I PNG Arpisti sono il genere di personaggi che salta fuori quando nessuno se lo aspetta e si rivela particolarmente utile. Se i personaggi hanno bisogno di un rifugio sicuro in una città straniera, non riescono a rintracciare un nemico sfuggente o sono stati catturati dal culto e necessitano di un aiuto dall'interno per fuggire, un Arpista può offrire loro un riparo sicuro, un indizio sussurrato con discrezione o un coltello contrabbandato di nascosto. I bardi, i maghi e i ladri sono i tipi di personaggio più frequenti presso gli Arpisti, ma l'organizzazione ospita personaggi di ogni classe.

REMALLIA HAVENTREE

Elfa della luna guerriera caotica buona

Ideali: Libertà, rispetto ("Il nostro fallimento segnerebbe la fine di tutto ciò che esiste di onesto e di bello.")

Tratti Caratteriali: Onesta, amichevole

Risorse Fornite: Maghi ed esploratori Arpisti

La nobile elfa Remallia ("Remi" per gli amici) è il delegato principale che gli Arpisti hanno inviato al Consiglio di Waterdeep. È una figura riservata, che parla solo dopo che gli altri hanno detto la loro e si accontenta di lasciare che gli eventi si sviluppino in modo naturale, finché non sente il bisogno di intervenire o di prendere in mano la situazione. Questo atteggiamento si estende anche alla sua lotta contro il culto.

Remi è convinta che le dicerie che parlano del ritorno di Tiamat siano fondate e trova frustrante la riluttanza degli altri Arpisti a impegnarsi nella lotta contro il Culto del Drago. Tuttavia, cerca anche di comprendere le loro esitazioni. Gli Arpisti sono stati rifondati soltanto in tempi recenti e ciò che li aveva portati sull'orlo della distruzione era proprio la decisione di agire in modo più aperto e aggressivo.

Gli Arpisti misurano il successo dal valore e dalla quantità di informazioni che un piano d'azione può fornire, nonché dall'efficacia con cui quelle conoscenze possono essere usate per obbligare un nemico a sottomettersi. Remallia vuole che il gruppo usi con successo queste tattiche, ben sapendo che questo convincerà anche gli elementi più conservatori della sua fazione.

Gli Arpisti sono disposti a collaborare anche con le figure più torbide e a usare risorse di moralità discutibile, ma non se questo metterà in pericolo il prossimo in modo immotivato. Possono rispettare la perizia e l'abilità richieste per giungere a un accordo del genere, anche se non trovano l'accordo vero e proprio di loro gradimento. Gli Arpisti esprimono il loro dissenso ogni volta che i personaggi uccidono un cultista importante anziché catturarlo... soprattutto se non tentano prima di strappargli più informazioni utili possibile.

L'ORDINE DEL GUANTO D'ARME

L'Ordine del Guanto d'Arme condivide la dedizione degli Arpisti nei confronti della giustizia e dell'uguaglianza, ma con metodi e atteggiamenti alquanto diversi. I portatori del guanto d'arme sono combattenti sacri, impegnati nell'integerrima missione di schiacciare il male e di garantire la giustizia, e non si nascondono mai nelle ombre. Bisogna opporsi al male a viso aperto e sconfiggerlo alla luce del giorno, affinché tutti possano assistere alla sua distruzione e trarne ispirazione.

I membri dell'ordine sono animati dal fervore religioso e dalla dedizione al principio della giustizia per tutti. Ogni membro può porre maggiore enfasi su un ideale o sull'altro, ma si tratta di una scelta individuale. Il cameratismo e lo spirito di squadra sono due pilastri fondamentali dell'ordine: ogni singolo membro è pronto a rischiare tutto pur di salvare un commilitone o completare una missione importante.

L'Ordine del Guanto d'Arme è un'organizzazione giovane, energica e impaziente di entrare in azione. Non prende ordini da nessun governo o tempio in particolare, anche se le opinioni delle figure sacre sono sempre tenute in grande stima. Là dove il male incombe, il guanto d'arme colpisce.

USARE L'ORDINE DEL GUANTO D'ARME

L'Ordine del Guanto d'Arme è una risorsa inestimabile per lo scontro finale al Pozzo dei Draghi. Nessun'altra fazione è in grado di radunare più paladini e sacerdoti che possano curare i feriti e contrastare direttamente gli alleati diabolici di Severin.

Prima della battaglia finale, i membri dell'ordine costituiscono degli ottimi PNG da coinvolgere negli incontri di interpretazione, grazie alle loro energiche convinzioni e alla schiettezza con cui le esprimono. Condividere una locanda con venti paladini dell'Ordine del Guanto d'Arme lungo una via carovaniera o unirsi a una loro marcia per alcuni giorni di viaggio quando la direzione coincide possono rivelarsi delle esperienze memorabili.

L'Ordine del Guanto d'Arme è composto per buona parte da chierici, paladini e monaci, ma qualsiasi personaggio votato alla rettitudine è bene accetto tra i suoi ranghi.

ONTHARR FRUME

Paladino umano legale buono

Ideali: Responsabilità, bene superiore ("I forti devono difendere i deboli, a qualsiasi costo.")

Tratti Caratteriali: Amichevole, irruento

Risorse Fornite: Paladini e chierici guaritori pronti a offrire sostegno nello scontro con le forze di Tiamat

Ontharr, socievole e gioviale fino all'estremo, è il delegato principale dell'Ordine del Guanto d'Arme. È già in possesso di tutte le giustificazioni che gli servono per sostenere il gruppo (specialmente se i personaggi hanno già giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*). Tuttavia, il resto dell'ordine ha ancora bisogno di essere convinto. In particolare, l'ordine non tollera il male e, se i personaggi hanno notoriamente commesso atti di natura morale dubbiosa, Ontharr Frume subirà varie pressioni per non concedere il suo appoggio. I membri dell'ordine desiderano avere le prove che il gruppo sia moralmente integerrimo



o possa beneficiare di una guida divina, perché soltanto attraverso la benedizione di Torm e delle altre divinità sarà possibile sconfiggere Tiamat.

Così come le buone azioni devono essere compiute alla luce del sole affinché tutti possano trarne ispirazione, anche il male deve essere ripudiato e combattuto apertamente a ogni occasione. I membri dell'ordine possono essere convinti da atti di eroismo e di rettitudine, ma si opporranno a quei personaggi che collaborano con il male o lo tollerano. Per ottenere il favore dell'ordine, è necessario compiere azioni che dimostrino l'eroismo e l'approvazione divina degli dèi, come per esempio riunire i draghi metallici contro la progenie di Tiamat. Uccidere un portavoce dei draghi sarà un buon biglietto da visita per il gruppo, ma la cattura e la consegna alla giustizia di un tale criminale li metterà in una luce perfino migliore agli occhi dell'ordine.

La dedizione di Ontharr Frume alla causa della giustizia e dell'eroismo genera un forte legame tra Frume e il paladino Sir Isteval. Ontharr ha però qualche difficoltà a conciliare l'eroico Isteval di cui parlano le leggende con la figura diplomatica e meditativa che partecipa al Consiglio di Waterdeep. Ontharr non riesce a capire perché Sir Isteval non scenda in campo personalmente in questo grande conflitto.

L'ENCLAVE DI SMERALDO

L'Enclave di Smeraldo si prefigge il compito di preservare l'equilibrio e l'ordine naturale delle cose, e di combattere ogni cosa che minacci questo equilibrio. I membri dell'enclave vivono nelle terre selvagge o nelle piccole comunità e sono pressoché assenti nei paesi e nelle città. Cercano soprattutto di impedire che il mondo civilizzato e quello selvaggio si facciano del male a vicenda. I servitori dell'Enclave di Smeraldo sono maestri di sopravvivenza, abituati a vivere dei frutti della terra e a orientarsi nelle terre selvagge, nonché a interpretare ogni segno di cambiamento del tempo atmosferico, del passaggio delle creature e del benessere generale del mondo naturale.

Il piano di Severin di liberare Tiamat dai Nove Inferi costituisce una grave minaccia all'ordine naturale. Il regno della Regina dei Draghi e l'ascesa dei draghi cromatici provocherebbe una catastrofe di portata continentale che l'Enclave di Smeraldo non può tollerare.

USARE L'ENCLAVE DI SMERALDO

I membri dell'Enclave di Smeraldo agiscono da soli o in piccoli gruppi. Sono attivi soprattutto in quei luoghi dove il mondo naturale e quello civilizzato si incrociano, poiché è soprattutto in quei luoghi che l'ordine naturale rischia di essere sconvolto. Sia gli umanoidi che i mostri possono costituire una minaccia per la natura quando agiscono contro l'equilibrio del loro ambiente o si ribellano al loro ruolo nel mondo.

Quando i personaggi si aggirano per le terre selvagge (in particolare se finiscono nei guai in un'area isolata), possono incontrare gli agenti dell'Enclave di Smeraldo. Se gli avventurieri hanno bisogno di qualcuno che li guidi lungo un sentiero sicuro attraverso una catena montuosa o una foresta inviolata e infestata dai mostri, un membro dell'ordine è sempre la scelta migliore.



Druidi, ranger e barbari sono le figure più ricorrenti presso l'Enclave di Smeraldo, ma qualsiasi personaggio con una forte affinità con la natura può trovare un posto nell'ordine.

DELAAN WINTERHOUND

Mezzelfo ranger neutrale buono

Ideali: Equilibrio, vita ("In ogni buon cuore c'è un granello di oscurità e in ogni tragedia c'è un bagliore di luce.")

Tratti Caratteriali: Riservato

Risorse Fornite: Druidi, treant e licanthropi di allineamento buono o neutrale

Delaan si presenta al Consiglio di Waterdeep come singolo rappresentante dell'Enclave di Smeraldo. Perfino il suo fedele compagno, un lupo invernale di nome Loska, è rimasto di pattuglia fuori dalla città. Delaan trascorre buona parte del tempo a vagare per le distese selvagge settentrionali e, sebbene faccia visita ai suoi amici di Nesmé una volta all'anno, per il resto del tempo si tiene alla larga dai grossi insediamenti. È palesemente a disagio nella città di Waterdeep.

Non esistono dubbi sul fatto che Tiamat vada fermata, ma l'Enclave di Smeraldo vuole che l'ordine del mondo sia ripristinato. Questo a volte significa assumere una posizione centrale nella lotta tra il bene e il male. Delaan sa bene che le recenti attività del Culto del Drago hanno lasciato una scia di distruzione e capisce che il culto deve essere distrutto per avere sconvolto l'equilibrio della natura: molti draghi al servizio del culto moriranno prima che tutto sia finito. Tuttavia, preferirebbe non uccidere a meno che non sia strettamente necessario.

Inizialmente Delaan resta in disparte e non esprime il suo sostegno al gruppo. Per guadagnarsi il suo rispetto, i personaggi dovranno riconoscere che questa battaglia non ha il solo scopo di salvare il mondo civilizzato, ma anche di preservare l'ordine naturale. Delaan potrebbe quindi obiettare a molte azioni che agli occhi dei personaggi buoni o neutrali apparirebbero naturali, come la distruzione delle uova dei draghi cromatici o altri atti capaci di sconvolgere i cicli naturali.

Il più vecchio amico di Delaan, nonché il suo mentore, è un possente treant di nome Turlang che risiede nella Grande Foresta. Se Delaan concederà il suo sostegno, molti treant si uniranno alla lotta contro Tiamat.

L'ALLEANZA DEI LORD

"L'Alleanza dei Lord" non è un nome metaforico. Questa organizzazione fu creata ed è guidata da reggenti e nobili provenienti da tutto Faerûn. Sebbene molti dei suoi membri abbiano obiettivi conflittuali e possano essere rivali di vecchia data al di fuori dell'alleanza, sono pronti a unire le forze di fronte a quegli eventi che nessuno di loro potrebbe affrontare singolarmente.

I reggenti di Waterdeep, Silvermoon, Baldur's Gate e altre città, le famiglie e i casati mercantili della Costa della Spada forse non metteranno mai da parte fino in fondo le loro divergenze, ma sono in grado di comporre un fronte unito quando la posta in gioco è la sopravvivenza di tutti.



L'Alleanza dei Lord rappresenta gli interessi più ricchi e gli eserciti più potenti della Costa della Spada. L'ordine controlla ricchezze in grado di ingaggiare compagnie di mercenari, di assicurarsi la fedeltà dei principi più titubanti e forse perfino di convincere qualche drago cromatico a passare da questa parte della barricata o a voltare le spalle alla causa di Tiamat. Senza l'aiuto dell'alleanza contro il Culto del Drago, la vittoria della Regina dei Draghi potrebbe essere garantita.

USARE L'ALLEANZA DEI LORD

Anche mentre lavorano assieme, i membri dell'Alleanza dei Lord portano sempre avanti i loro interessi personali. Tutti lo sanno e tutti se lo aspettano: è un dato di fatto, quando si ha a che fare con l'alleanza. Questo non significa che le città che fanno parte dell'alleanza non collaborino e non si aiutino a vicenda nei periodi di crisi. Ma se una crisi altera la struttura di potere della Costa della Spada, tutte le parti coinvolte sperano che i nuovi equilibri possano porle in una posizione migliore rispetto alla precedente. E per qualcuno che sale, c'è necessariamente qualcun altro che deve scendere.

Ogni volta che viene lanciata una campagna militare, è assai probabile che l'Alleanza dei Lord ne sia al comando. Ma se così non fosse, qualche rappresentante dell'alleanza sarà comunque presente per osservare e fornire consigli. Se i personaggi hanno qualche problema di natura legale, un consigliere potrebbe giungere in aiuto del gruppo offrendo loro un editto di grazia.

I guerrieri e gli stregoni abbondano nell'Alleanza dei Lord, ma l'ordine accetta qualsiasi personaggio che si senta a suo agio nelle terre civilizzate. Barbari, ranger e druidi si lasciano raramente coinvolgere nelle vicende di questa fazione, cosa che a volte genera qualche attrito con l'Enclave di Smeraldo.

NEL CONSIGLIO

Dal momento che l'Alleanza dei Lord è una confederazione, l'ordine ha inviato sette delegati al Consiglio di Waterdeep, ognuno dei quali rappresenta a tutti gli effetti la sua fazione personale. Trattandosi di personaggi con motivazioni e obblighi diversi, è inevitabile che siano in disaccordo riguardo all'attuale minaccia che incombe su Faerûn. Inoltre, la posizione di certi delegati cambia da una seduta del consiglio all'altra.

Sebbene non sia necessario che tutti i delegati sostengano gli avventurieri, senza il sostegno di almeno una parte dell'Alleanza dei Lord sarà pressoché impossibile che il gruppo raduni forze sufficienti a riportare la vittoria.

LADY LAERAL SILVERHAND

Magà umana caotica buona

Ideali: Creatività, rispetto ("Non possiamo fermare ciò che non capiamo.")

Tratti Caratteriali: Riservata, curiosa

Risorse Fornite: Esercito e reclute di Waterdeep

Lady Laeral è presente a partire dal secondo consiglio: in quel momento diventa il Lord Svelato di Waterdeep. È una delle Sette Sorelle, figure leggendarie e pressoché immortali note per essere state benedette da Mystra (a detta di alcuni, sarebbero addirittura le figlie della dea). Le sue capacità come incantatrice sono notevoli, ma iniziano ormai ad attenuarsi e Laeral preferisce concentrarsi sul potere politico anziché su quello arcano. I Lord Mascherati di Waterdeep la scelgono per succedere a Dagult

Neverember tra la prima e la seconda seduta del Consiglio di Waterdeep, facendo di lei il capo dell'Alleanza dei Lord.

Laeral Silverhand vanta un'esperienza secolare nelle doti di comando e la sua reputazione influenza ogni negoziato. È una diplomatica esperta e le sue parole possono ferire o blandire con pari efficacia. In qualità di Lord Svelato di Waterdeep, esercita una forte influenza su tutti i delegati ad eccezione di Dagult Neverember, che la ritiene responsabile della sua rimozione dalla posizione di Lord Svelato.

La prima preoccupazione di Laeral è di mantenere tutti i gruppi al tavolo dei negoziati e assicurarsi che le discussioni del consiglio portino ad agire in modo concreto. Tuttavia, si muove con estrema cautela quando si tratta di inviare truppe in battaglia. Conosce bene gli orrori della guerra e sa che le terre rappresentate dall'Alleanza dei Lord hanno bisogno dei loro soldati per proteggere le rispettive popolazioni. Soltanto quando si convincerà che il Culto del Drago sia prossimo a evocare Tiamat cambierà idea. Ciononostante, non affida il comando agli avventurieri, a meno che questi non siano riusciti a impressionarla con risultati notevoli sul campo e al tavolo dei negoziati.

Se gli avventurieri portano Laeral dalla loro parte, la donna parla molto bene del gruppo nei periodi che intercorrono tra una seduta e l'altra del consiglio. Il sostegno della massima rappresentante dell'Alleanza dei Lord incrementa il prestigio del gruppo agli occhi di tutte le altre fazioni e gli conferisce dei bonus aggiuntivi. Vedi l'episodio "Il Consiglio di Waterdeep" e la Scheda del Consiglio (appendice C) per ulteriori informazioni.

LORD DAGULT NEVEREMBER

Guerriero umano legale neutrale

Ideali: Moderazione, responsabilità ("I popolani hanno bisogno di un capo forte che li protegga... e che faccia ciò che deve essere fatto anche quando si tratta di qualcosa di disdicevole.")

Tratti Caratteriali: Onesto

Risorse Fornite: Reclute di Neverwinter e mercenari provenienti dal resto del mondo

Lord Neverember detiene molti titoli e porta varie corone. Durante il primo consiglio, è il Lord Svelato di Waterdeep, il Lord Protettore di Neverwinter e il capo dell'Alleanza dei Lord. Il suo aspetto si addice a quello di un individuo dai titoli tanto imponenti: è alto e sfoggia spalle larghe, una folta barba, una lunga capigliatura e un modo di fare energico. Raramente lo si vede senza un calice di liquore forte in mano, è un abile manipolatore e sia nei modi che nei comportamenti si dimostra un vero sovrano.

Dagult è un individuo energico e decisionista, sempre pronto ad agire per il bene dei suoi sudditi e del reame... e a incrementare il suo potere e le sue ricchezze di pari passo. Purtroppo per lui, i Lord Mascherati di Waterdeep di recente hanno scelto di sostituirlo come Lord Svelato. Laeral Silverhand gli succede come detentrica della carica a partire dalla seconda seduta del consiglio.

Dagult esige ordine e premia la disciplina, ma è un individuo pragmatico e bada più di ogni altra cosa ai risultati. Sa che senza sforzi non si ottiene nulla e che è necessario compiere sacrifici là dove necessario. Agisce infaticabilmente e non si ferma mai finché non ha raggiunto i suoi obiettivi. Userà tutti i mezzi a sua disposizione, fintanto che tali mezzi siano legalmente giustificabili... anche quando tali giustificazioni devono essere "riscoperte" in leggi dimenticate o ignorate da tempo.

Alla prima seduta del consiglio, le risorse di Lord Dagult sono impegnate nei massicci investimenti effettuati per

ricostruire Neverwinter e mantenere il predominio a Waterdeep. Caldeggia energicamente una fusione tra le risorse dei membri dell'Alleanza dei Lord, in quanto teme che nessuno dei suoi investimenti sopravviva alla catastrofe incombente senza aiuti. Le cose cambiano alla seconda seduta del consiglio. Anche se la perdita di Waterdeep gli consente di consolidare la sua forza, Dagult cova risentimento nei confronti di Laeral per avere occupato la sua posizione. Cerca però di evitare che i suoi sentimenti offuschino la sua capacità di giudizio e si sforza di dimostrare di essere un capo più adeguato sostenendo gli avventurieri e assumendo un saldo ruolo di comando all'interno del consiglio.

AMBASCIATORE CONNERAD BRAWNAVIL

Nano degli scudi guerriero legale buono

Ideali: Onore, rispetto ("Una solida ascia, una mano salda che la impugni e un combattimento diretto sono tutto ciò di cui noi nani abbiamo bisogno per risolvere questo piccolo problema.")

Tratti Caratteriali: Irascibile, sospettoso

Risorse Fornite: Soldati nani più armamenti e armi d'assedio forgiati dai nani

Connerad, figlio di Banak Brawnnavil ed ex-sovrano di Mithral Hall, ha compiuto un lungo viaggio fin da Mithral Hall per fungere da delegato dell'Alleanza dei Lord per i nani del Nord, rappresentando anche la Cittadella Adbar e la Cittadella Felbar.

Anche se Connerad odia i draghi, i diavoli e i cultisti indistintamente, è testardo come un mulo quando si tratta di stanziare truppe in qualsiasi luogo che non sia la sua terra natia. I regni nanici del Nord hanno perso molti abitanti negli anni recenti e i nani che resistono fanno fatica a conservare le antiche terre che hanno rivendicato soltanto di recente. Conosce gli avventurieri solo di reputazione e desidera prove tangibili del loro fegato e del loro ingegno come condottieri di soldati e di nani prima di impegnarsi in modo ufficiale. Come Ontharr Frume dell'Ordine del Guanto d'Arme, Connerad reagisce favorevolmente alle dimostrazioni di eroismo. Tuttavia, si ritiene personalmente e profondamente insultato dal minimo torto fatto nei confronti di un nano e da ogni intrusione dei personaggi negli affari dei nani. Le sue reazioni alle imprese degli avventurieri determinano il suo voto alla quarta seduta del consiglio.

MARESCIALLO ULDER RAVENGARD

Guerriero umano legale neutrale

Ideali: Responsabilità, gloria ("Mi hanno incaricato di proteggere migliaia di vite e non tradirò questa fiducia, a prescindere dai miei desideri personali.")

Tratti Caratteriali: Onesto

Risorse Fornite: Combattenti dei Pugni Fiammanti e consiglieri esperti con cui addestrare le reclute

Ulder Ravengard è il capo dei Pugni Fiammanti, la potenza militare di Baldur's Gate. È quello che vanta il massimo acume militare tra tutti i membri del consiglio (e probabilmente tra tutti quelli dell'Alleanza dei Lord). È inoltre in grado di radunare più soldati di qualsiasi altro delegato e non esita a farlo pesare. Il posto più adatto a lui è a capo del consiglio di guerra e in prima linea in battaglia... ma occuperà quel posto solo se il gruppo si dimostrerà degno della sua fiducia.

Ravengard è un severo guerriero che bada alla disciplina e ai risultati. Si è fatto strada tra i ranghi dei Pugni Fiammanti con la forza della sua spada e la sagacia del suo

ingegno; a volte il suo tatto e la sua raffinatezza lasciano a desiderare, ma dimostra una dedizione incrollabile alla legge. Si trova più a suo agio con i soldati che non con gli avventurieri ed è abituato a dare ordini e a vederli eseguiti senza discutere.

Anche se Baldur's Gate deve ancora riprendersi dal caos provocato dalla resurrezione del dio dell'omicidio Bhaal all'interno della città, quella metropoli resta una delle più popolose, ricche e potenti città di Faerûn. Ravengard sa che il suo primo dovere è proteggere la città e le logorate riserve dei Pugni Fiammanti sono disperatamente necessarie per le procedure di ricostruzione e di controllo. Tuttavia, sarebbe felice di vedere i Pugni Fiammanti assumere un ruolo di comando nella lotta del Culto del Drago, se non altro per conferire ai difensori di Baldur's Gate un prestigio degno della più grande città di Faerûn. Questa opportunità di gloria rende Ravengard ricettivo alle proposte degli avventurieri, purché i loro piani e le loro decisioni siano caratterizzati da stabilità e disciplina.

RE MELANDRACH

Elfo selvaggio guerriero/druido neutrale

Ideali: Equilibrio, nazionalismo ("Noi elfi eravamo un tempo la più grande civiltà di Faerûn e il mio popolo è l'erede di quella storia. Non sprecherò le nostre forze fiaccate.")

Tratti Caratteriali: Riservato, arrogante

Risorse Fornite: Elfi cavalieri mistici

Il Re della Foresta Velata funge da delegato sia per gli elfi della Foresta Velata che per quelli della Grande Foresta. Mentre i suoi figli Alagarthas e Neronvain si sono sempre gettati a capofitto nelle loro imprese, Melandrach è più circospetto. Ha guidato gli elfi della Foresta Velata fin da prima che buona parte dei suoi simili abbandonasse quelle terre nel corso della Ritirata. Nonostante i molti anni di discussione e di meditazione che l'avevano preceduta, Melandrach considerò la Ritirata una decisione avventata e ora è comprensibilmente esitante a intraprendere qualsiasi piano d'azione che gli appaia improvviso.

Durante le sedute del consiglio, Melandrach insiste costantemente per usare cautela e per raccogliere ulteriori informazioni, e nulla di ciò che dicono gli avventurieri sembra fare la differenza. Le cose cambiano quando viene rivelato che il figlio che credeva perduto, Neronvain, è diventato il Portavoce dei Draghi Verdi del culto.

TAERN "INCANTESIMI TONANTI" HORNBLADE

Mago umano legale buono

Ideali: Logica, bene superiore ("Vari rischi calcolati si renderanno necessari per vincere questa guerra ed è probabile che nessuno ne esca illeso.")

Tratti Caratteriali: Ampollosa, curioso

Risorse Fornite: L'esercito di Silvermoon (i Cavalieri d'Argento) e le reclute di Silvermoon

Taern Hornblade ha raggiunto una longevità innaturale grazie alle *pozioni di longevità* di cui ha fatto uso. Il mago ha guidato Silvermoon per molti anni come alto mago, ma alla fine ha ceduto il controllo a Methrammar, capo dell'esercito cittadino e figlio della sua reggente più famosa, Alustriel. Anche se Methrammar resta alla guida di Silvermoon e continua a fare parte dell'Alleanza dei Lord, è troppo diretto e schietto per avere successo come diplomatico. Di conseguenza, Taern è stato inviato al Consiglio di Waterdeep al posto suo.

Silvermoon dispone di un grosso esercito e di molti maghi che sarebbero di grande aiuto nella battaglia

imminente, ma Taern non è sopravvissuto tanto a lungo prendendo decisioni impulsive. È uno dei delegati più cauti e sa che le possenti interdizioni protettive di Silvermoon hanno già retto all'assalto dei draghi in passato. Teme che un contributo di soldati alla lotta contro il Culto del Drago possa lasciare la città indifesa e vuole accertarsi che il gruppo intenda tutelare le truppe che potrebbe assegnare alla coalizione. Di conseguenza, cerca di raccogliere più informazioni possibile sugli avventurieri e su altri potenziali alleati.

SIR ISTEVAL

Paladino umano legale buono

Ideali: Tradizione, onore ("Contro Tiamat ci ergeremo uniti o cadremo da soli. Chi si schiererà con il Cormyr?")

Tratti Caratteriali: Onorevole, saggio, severo

Risorse Fornite: La potenza del Cormyr, inclusi i Cavalieri dei Draghi Purpurei e i Maghi della Guerra

Sir Isteval è un ex-avventuriero e Cavaliere dei Draghi Purpurei del Cormyr. Anche se non è un membro vero e proprio dell'Alleanza dei Lord, è presente al Consiglio di Waterdeep come rappresentante nominale dell'alleanza per Daggerford. Il contributo di quel piccolo insediamento alla lotta contro il Culto del Drago è in realtà ben limitato e Isteval è stato incaricato dal Cormyr di ottenere informazioni sulla potenziale guerra che potrebbe scoppiare lungo il suo confine occidentale.

Isteval ha troppo rispetto degli altri delegati per tenere celata questa informazione e ha assicurato a tutti i presenti che i suoi doveri (nei confronti di Daggerford, del Cormyr, dell'Alleanza dei Lord e di tutta la gente per bene), non sono in contrasto tra loro. Questo approccio diretto ha comunque gettato in subbuglio gli altri delegati e gli avventurieri dovranno intervenire di persona per assicurarsi che Isteval non sia espulso dalle sedute del consiglio.

Isteval, ai suoi tempi un valoroso uccisore di draghi, è afflitto da una ferita alla gamba che resiste alle forme di guarigione magica e cammina appoggiandosi a un bastone ricavato da un osso del drago verde che gli inflisse la ferita. Il paladino può essere un'utile fonte di informazioni sui draghi, ma consiglia sempre l'approccio più prudente. Considera la sua infermità un monito del suo dio, Lathander, sui pericoli della superbia. Come si addice all'ethos della sua divinità, Isteval ha scelto di considerare la sua ferita una ragione per spronare gli altri a compiere atti di eroismo anche se la sua leggenda è ormai al tramonto. Tuttavia, in momenti come questi, quando il mondo ha bisogno di eroi, non ama ricordare che deve guardare lo scontro dal bordo del campo.

Isteval crede che gli eroi siano la scintilla in grado di accendere la fiamma della rettitudine negli altri e la luce che fugherà le tenebre del male. La visione di questa scintilla negli avventurieri fa del paladino uno dei più energici sostenitori del gruppo nel Consiglio di Waterdeep, fintanto che resteranno sul sentiero della moralità.

Sir Isteval ha molto in comune con Ontharr Frume dell'Ordine del Guanto d'Arme. I due sono potenziali alleati su ogni argomento, cosa che preoccupa alcuni membri dell'Alleanza dei Lord.

GLI ZHENTARIM

Gli Zhentarim, noti anche come la Rete Nera, sono un'affiliazione informale di mercanti, mercenari e malfattori. La gente comune pensa agli Zhentarim come quelli da contattare quando c'è bisogno delle guardie o dei mercenari migliori che il denaro possa comprare. E anche se la merce è di dubbia legalità o la causa per cui combattere è discutibile o palesemente ingiusta, gli Zhentarim non se ne curano.

L'affiliazione agli Zhentarim può risultare proficua per i mercenari, i ladri e le canaglie di ogni sfumatura. È plausibile che gli avventurieri della campagna entrino a far parte dell'organizzazione, ma che come molti abitanti di Faerûn, non intuiscono la vera portata delle operazioni e degli obiettivi degli Zhentarim.

All'insaputa di tutti tranne una manciata di individui, gli Zhentarim sono comandati da una cabala di figure malvagie e a volte mostruose che cercano di protendere i tentacoli grondanti sangue della Rete Nera fino a ogni delitto, mercato nero e affare illegale di Faerûn. L'ordine vanta contatti criminali con ogni grande città e gilda di ladri delle Terre Centrali Occidentali e della Costa della Spada. Ovunque il conio di una città sia disastrosamente compromesso dai falsari, ovunque una nuova e rampante attività spodesti i suoi concorrenti più esperti e ovunque una lotta politica degeneri nell'intimidazione vera e propria, quasi sicuramente c'è lo zampino degli Zhentarim.

Ciononostante, dedicarsi alla corruzione su larga scala e desiderare che Tiamat regni suprema sono due cose ben diverse. Gli Zhentarim non si fanno illusioni sulle conseguenze che il ritorno della Regina dei Draghi avrebbe per i loro piani. Desiderando a loro volta governare in segreto il mondo da dietro le quinte, i capi della Rete Nera non hanno alcuna intenzione di diventare agenti e galoppini per una tracotante divinità e per i draghi suoi seguaci.

Questo punto di vista fa degli Zhentarim un'aggiunta interessante alla lista di potenziali alleati dei personaggi. In circostanze normali, gli Arpisti, l'Alleanza dei Lord, l'Ordine del Guanto d'Arme e l'Enclave di Smeraldo rifuggirebbero da ogni contatto con la Rete Nera (e probabilmente farebbero arrestare i suoi emissari). Tuttavia, la crisi scatenata dal Culto del Drago è senza precedenti. Ogni risorsa disponibile deve essere schierata nello scontro finale con il culto e la rete di spie, assassini ed eserciti mercenari degli Zhentarim non può essere ignorata.

Ma anche se in gioco c'è il destino del mondo e il futuro degli Zhentarim stessi, l'ordine esige di essere pagato per i suoi servizi, e là dove le necessità e i rischi sono maggiori, il prezzo deve essere proporzionato. Questo atteggiamento da mercenari è inaccettabile per l'Alleanza dei Lord, che è l'unico gruppo in possesso di risorse sufficienti a pagare il prezzo della Rete Nera. Gli eroi possono tentare di far cambiare parere alle altre fazioni e hanno la possibilità di comprare direttamente la fedeltà degli Zhentarim alla conclusione dell'episodio 7.

Alla fine, la posta in gioco è troppo alta per astenersi dal combattimento e gli Zhentarim si schiereranno contro il culto a prescindere dal pagamento del prezzo o



meno. Tuttavia, se le altre fazioni vogliono avere voce in capitolo sul modo in cui gli Zhentarim scenderanno in guerra contro il culto, dovranno pagare. Se gli Zhentarim combattono di loro iniziativa, sceglieranno da soli quando e come intervenire.

Almeno una missione sarà portata a termine dalla Rete Nera senza bisogno di un pagamento. All'insaputa di tutti tranne gli Zhentarim, un loro agente si è infiltrato nel culto ed è riuscito ad avvicinarsi al Portavoce dei Draghi Varram quanto basta da rubare la *Maschera del Drago Bianco*. Questo furto dà il via a una sequenza di eventi che culmina nella parte dell'episodio "Morte ai Portavoce dei Draghi" dedicata a Varram.

USARE GLI ZHENTARIM

Gli agenti della Rete Nera sono PNG utili che il DM può introdurre nei momenti più appropriati dell'avventura. I personaggi che hanno giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi* hanno già incontrato un membro della Rete Nera, la gnoma Jamna Gleamsilver. Se i personaggi hanno bisogno di informazioni o equipaggiamento che non possono ottenere in altri modi, mettersi in cerca di un agente degli Zhentarim o farsi contattare da lui è un modo facile per ottenere ciò di cui hanno bisogno.

Un tipico agente della Rete Nera è un avventuriero estremamente abile e privo di scrupoli. Alcuni Zhentarim possiedono dei serpenti alati come compagni che possono trasportare in volo messaggi su pergamena, restando costantemente in contatto con gli altri agenti della rete.

Anche se come organizzazione gli Zhentarim si oppongono ai piani del culto, non tutti i membri della Rete Nera condividono questo punto di vista. Diversi agenti degli Zhentarim credono che la vittoria del culto sia inevitabile e che, schierandosi contro il culto, gli Zhentarim rischiano di perdere tutto. Se le cose procedono troppo lisce per gli eroi, il DM può introdurre alcuni agenti traditori della Rete Nera pronti a mettere i bastoni tra le ruote agli eroi nel peggior momento possibile.

RIAN NIGHTSHADE

Tiefling femmina warlock legale malvagia

Ideali: Logica, avidità ("Sono sicura che giungeremo a un accordo da cui tutte le parti coinvolte possano trarre beneficio. Ma se così non fosse, abbiamo altri modi per risolvere la questione.")

Tratti Caratteriali: Cortese, professionale, spietata

Risorse Fornite: Assassini e mercenari

Rian fa parte degli Zhentarim e funge da rappresentante della Rete Nera durante la terza seduta del Consiglio di Waterdeep. Siede al tavolo come consigliera speciale di Lord Neverember e la sua affiliazione agli Zhentarim non sarà mai menzionata. Tuttavia, né lei né Lord Neverember tenteranno di negare o di celare quell'affiliazione, se i personaggi chiederanno il motivo della presenza di Rian.

La Rete Nera appoggia ogni piano che incrementi le probabilità di sconfiggere il culto. Qualsiasi tipo di alleanza è bene accetta, come anche ogni esito che rafforzi le risorse strategiche del consiglio. Rian non segue alcun codice morale e gli atti deprecabili non hanno alcun impatto sul suo atteggiamento nei confronti del gruppo. Tuttavia, è contraria alla cattura dei portavoce dei draghi da vivi, in quanto li ritiene degli individui pericolosi e dubita che qualsiasi tentativo di portarli dalla parte del Consiglio o di interrogarli possa avere successo. Preferisce un'esecuzione

discreta per interrogare il cadavere tramite i rituali appropriati, per poi distruggerlo e prevenire ogni forma di resurrezione.

La Rete Nera non si impegna a fare nulla fino all'ultima seduta del consiglio, quando ogni fazione dichiara le proprie scelte. Se il gruppo si è procurato il rispetto degli Zhentarim, l'organizzazione offrirà i suoi servizi a un costo nominale. Tuttavia, con un atto del genere quasi sicuramente i personaggi finiranno per alienarsi buona parte delle altre fazioni. A differenza delle altre organizzazioni, gli Zhentarim mettono la loro fedeltà in vendita a prescindere dal loro rispetto nei confronti degli avventurieri, purché il gruppo riesca a negoziare dei termini di pagamento soddisfacenti presso le altre fazioni.

DRAGHI METALLICI

I draghi buoni di Faerûn odono la chiamata del *Draakhorn* e sanno cosa preannuncia. Con il destino del mondo appeso a un filo, i draghi buoni entreranno in azione per contrastare il ritorno di Tiamat. Tuttavia, resta da vedere se lo faranno di comune accordo con le fazioni umanoidi della Costa della Spada o se colpiranno da soli, senza curarsi o preoccuparsi del destino delle razze inferiori.

USARE I DRAGHI METALLICI

I draghi metallici attaccheranno i cultisti al Pozzo dei Draghi, ma si riveleranno molto più efficaci se coordineranno i loro attacchi con il piano di battaglia globale degli altri nemici del culto. Inoltre, se è possibile convincerli a unirsi all'alleanza rappresentata dal Consiglio di Waterdeep, potranno difendere i territori degli umanoidi dalle devastanti razzie del culto. Questa possibilità è descritta in maggior dettaglio nell'episodio 6.

GIGANTI

Anche se molti giganti si sono schierati a fianco del Culto del Drago, molti altri ricordano le antiche guerre tra draghi e giganti con odio e rancore. Le storie delle faide, degli spargimenti di sangue e delle molte uccisioni fomentano l'odio dei giganti nei confronti dei draghi, ma per queste creature avere il controllo del proprio fato è essenziale, quindi non collaboreranno tanto facilmente con i piccoli popoli. Anche se i giganti buoni dovessero capire che è saggio e necessario unire le forze con i popoli minori, si opporranno all'idea per puro orgoglio finché qualcuno o qualcosa non si guadagnerà il loro rispetto.

USARE I GIGANTI

Le trattative per indurre i giganti ad allearsi con le altre razze contro il Culto del Drago possono essere affidate ai PNG (più probabilmente i membri degli Arpisti o dell'Enclave di Smeraldo). Se i personaggi hanno concluso *Il Tesoro della Regina dei Draghi* restando in possesso del Castello Skyreach e offrono di restituire il castello ai giganti (dietro le quinte o in una missione secondaria ideata dal DM), si assicureranno il sostegno della fazione dei giganti contro il Culto del Drago. La presenza dei giganti allo scontro finale fornirà un importante vantaggio alle forze che lottano contro il culto.



EPISODIO 1: IL CONSIGLIO DI WATERDEEP

L'Ascesa di Tiamat inizia immediatamente dopo la conclusione de *Il Tesoro della Regina Drago* e presume che i personaggi abbiano fatto ritorno a Waterdeep alla conclusione di quell'avventura. Mentre si trovano in città, gli avventurieri vengono convocati alla prima riunione del Consiglio di Waterdeep. Mentre partecipano a quel raduno, echeggia il suono dell'antico *Draakhorn* che annuncia la fase successiva del piano del Culto del Drago (vedi l'appendice B per ulteriori informazioni sul *Draakhorn*; il DM dovrà però assicurarsi di non rivelare quelle informazioni ai giocatori finché non avranno completato l'episodio "Il Mare del Ghiaccio Mobile").

INIZIARE L'AVVENTURA

L'Ascesa di Tiamat ha inizio a Waterdeep. Se il gruppo ha giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, i personaggi forse hanno già fatto ritorno alla Città degli Splendori dopo che il Castello Skyreach è precipitato alla fine di quella prima avventura. Se il gruppo non ha giocato la prima avventura, se il Castello Skyreach non è precipitato o se i personaggi si sono recati in un posto diverso da Waterdeep successivamente, il DM dovrà ricondurre il gruppo a Waterdeep affinché questa avventura possa iniziare.

Per farlo è sufficiente dire ai giocatori che i personaggi sono tornati a Waterdeep. Se però il DM ritiene che il gruppo possa trovare poco gratificante questa opzione, può evitare di giocare nel dettaglio un lungo viaggio via terra usando lo scenario seguente.

Ovunque i personaggi si trovino quando questa missione ha inizio, vengono raggiunti da un corvo. L'uccello è stato usato come oggetto di un incantesimo *animale messaggero* inviato dagli alleati di Leosin Erlanthur presso l'Enclave di Smeraldo.

Il corvo atterra a una dozzina di passi da voi, poi si avvicina audacemente saltellando e rivelando un pacchetto avvolto in pelle oleata e legato al petto. Vi osserva enigmaticamente per qualche istante, poi parla con una voce familiare: "Leosin Erlanthur vi manda le sue più cordiali congratulazioni! Usate il dono che questo uccello vi consegna per raggiungermi a Waterdeep al più presto possibile."

Il volatile attende con pazienza che il pacchetto di cuoio sia rimosso dall'imbragatura. Al suo interno i personaggi trovano una pergamena di *teletrasporto* meticolosamente ripiegata e la sequenza di simboli relativa a un cerchio di teletrasporto permanente situato a Waterdeep. Il cerchio può trovarsi in un tempio, un palazzo governativo o un qualsiasi altro luogo a scelta del DM. Se il gruppo è composto da più di sei personaggi, il pacchetto contiene due pergamene. Se nessuno dei personaggi sa come usare una pergamena di *teletrasporto*, sarà necessario trovare un PNG che sia in grado di farlo. Basterà non rendere loro questa impresa troppo difficile.

RITORNO A WATERDEEP

Tutte le più potenti fazioni della Costa della Spada sono consapevoli delle implicazioni di un potenziale ritorno di Tiamat e sono disposte a collaborare pur di impedirlo. Ma questi gruppi sono molto diversi tra loro e non si fidano l'uno dell'altro. Eppure, perfino per quegli ordini e organizzazioni che si sono scontrati in passato, il concetto del "nemico del mio nemico" è facile da cogliere.

Per coordinare i loro sforzi contro il Culto del Drago, le fazioni hanno inviato alcuni importanti delegati per prendere parte a un incontro segreto a Waterdeep. Se gli avventurieri hanno giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, sono già informati esattamente quanto tutti gli altri riguardo alle attività del culto, i loro atti di eroismo hanno attirato l'attenzione dei capi più potenti e hanno procurato loro un posto al tavolo del consiglio. Se il gruppo non ha giocato *Il Tesoro della Regina Drago*, un gruppo separato di eroi ha assaltato il Castello Skyreach, sacrificandosi eroicamente pur di far precipitare la fortezza. In questo caso i personaggi vengono invitati al consiglio semplicemente per la loro fama di potenti avventurieri: il consiglio sa che avrà bisogno dei loro servizi.

QUATTRO CONSIGLI

Quando i personaggi arrivano a Waterdeep, vengono accolti dall'agente degli Arpisti Leosin Erlanhar. Il monaco spiega lo scopo del consiglio e informa gli avventurieri che sono invitati a presenziare alla prima seduta, sia per consentire al consiglio di ringraziarli per le loro imprese eroiche, sia per offrire il loro parere al consiglio sulle mosse del Culto del Drago. Nel corso della crisi si terranno quattro sedute del consiglio, in corrispondenza dei momenti più critici, fino all'episodio finale dell'avventura, ambientato al Pozzo dei Draghi.

Durante la **prima seduta** del consiglio, tutta la Costa della Spada viene informata sui progressi delle trame del Culto del Drago, poi echeggia il suono del *Draakhorn*. A seguito di questo, i personaggi ricevono un indizio che li conduce verso l'episodio 2 o verso Varram, nell'episodio "Morte ai Portavoce dei Draghi".

Una **seconda seduta** del consiglio viene convocata per discutere delle attività sempre più aggressive dei draghi. Ai personaggi viene chiesto di indagare su una serie di devastanti razzie nella Foresta Velata, una missione che li condurrà fino a Neronvain nell'episodio "Morte ai Portavoce dei Draghi". Gli avventurieri vengono anche contattati da un rappresentante che desidera portare il gruppo a un incontro segreto con i draghi metallici. Questo li condurrà all'episodio 6.

Una **terza seduta** del consiglio viene indetta per fare il punto della situazione sui progressi delle fazioni alleate contro il Culto del Drago. Al gruppo viene chiesto di seguire due indizi che potrebbero incrementare il vantaggio ottenuto sul culto: un cultista rinnegato che si offre di consegnare una maschera del drago, nell'episodio 7, e un tentativo di minare la potenza dei Maghi Rossi in esilio, nell'episodio 8.

Giunti alla **quarta seduta** del Consiglio di Waterdeep, gli avventurieri apprendono che le trame del Culto del Drago e dei Maghi Rossi stanno per giungere a compimento. Le forze delle varie fazioni devono essere radunate per lanciare un assalto al Pozzo dei Draghi.

Nel corso di ogni nuova seduta, le varie fazioni valutano le azioni e i risultati del gruppo, confrontandoli con i propri obiettivi personali. Quando i personaggi fanno progredire gli obiettivi di una fazione, scoprono che quella fazione si offre di fornire più risorse nella lotta contro

il culto. Tuttavia, ottenendo la fedeltà di una fazione potrebbero suscitare la diffidenza di altre. Gli avventurieri devono mantenere un difficile equilibrio nei loro appelli (e nel loro sostegno) ai delegati delle varie fazioni per radunare il maggior numero di forze possibili da schierare contro Tiamat.

Anche se non è considerato il luogo ideale da tutti i partecipanti, il Palazzo dei Lord di Waterdeep viene scelto come luogo che ospiterà le sedute del consiglio. La fazione dell'Alleanza dei Lord è quella che invia più delegati e quei delegati preferiscono riunirsi in un luogo civilizzato.

RADUNARE GLI ALLEATI

Anche se ogni fazione fornisce truppe e risorse in occasione dello scontro finale con le forze di Tiamat, l'estensione del loro sostegno (e l'efficacia di quel sostegno) dipende dal rispetto che gli avventurieri otterranno da ogni gruppo tramite le loro azioni. Prima di impegnarsi irrevocabilmente in uno scontro, una fazione deve essere convinta che il culto rappresenti un pericolo superiore a ogni altra preoccupazione... e che gli avventurieri siano gli eroi giusti per guidare quello scontro. Inoltre, ciò che procura agli eroi il rispetto di una fazione potrebbe compromettere il rispetto di un'altra.

Man mano che gli avventurieri completano con successo gli episodi dell'avventura, il DM può tenere conto di quanto rispetto guadagnano o perdono presso ogni fazione tramite la Scheda del Consiglio (appendice C). Vedi la sezione "Punteggi delle Sedute", più sotto, per ulteriori informazioni.

I DELEGATI PRINCIPALI

Molte fazioni hanno inviato al Consiglio di Waterdeep una delegazione composta da varie figure importanti e dai loro assistenti. In generale, soltanto i capi di ogni delegazione sono presenti alle sedute del consiglio a cui partecipano gli avventurieri. Tuttavia, a prescindere dalle reazioni dei delegati individuali nei confronti dei personaggi, essi ascolteranno anche il parere dei loro colleghi consiglieri che non erano presenti alle sedute del consiglio. Sebbene i singoli delegati principali possano applaudire a certi atti di eroismo e di coraggio, la fazione nella sua interezza potrebbe vedere quegli atti di cattivo occhio se dovessero remare contro gli obiettivi dell'organizzazione.

LE SEDUTE DEL CONSIGLIO

Il formato delle quattro sedute del consiglio descritto di seguito rispecchia la sequenza dell'avventura descritta nella sezione "Panoramica". Se nel corso della campagna gli eventi si susseguono in modo diverso, il DM dovrà modificare le sedute e i relativi eventi di conseguenza. Per ogni seduta del consiglio, viene fornita una breve spiegazione dei vari atteggiamenti delle fazioni. Ulteriori informazioni sulle fazioni e sui loro delegati sono contenute nella sezione "Alleati" dell'introduzione.

Ogni seduta del consiglio pone i preamboli per gli episodi destinati a essere giocati a seguito di quella seduta, e le conseguenze degli episodi precedenti i cui esiti sono stati risolti in quella seduta. In tutti i casi, vedi gli episodi specifici per i dettagli completi.

Due eventi preliminari fungono da preambolo della prima seduta del consiglio: la notizia dell'assassinio di Arthagast Ulbrinter, uno dei Lord Mascherati di Waterdeep, e il suono del *Draakhorn*.

MORTE DI UN LORD MASCHERATO

Anche se i capi del Culto del Drago forse non se ne sono resi conto, uno degli eventi cruciali nella lotta per sventare i piani di Severin è stato l'assassinio da parte del culto di Arthagast Ulbrinter, un Lord Mascherato di Waterdeep e il marito di Remi Haventree degli Arpisti. La notizia del recente omicidio di Arthagast si è diffusa in tutta la Costa della Spada e ha galvanizzato gli oppositori del culto a Waterdeep.

In preda al dolore, Remi Haventree ha giurato di distruggere il culto e la minaccia che costituisce per la Costa della Spada. Il suo operato è stato essenziale per radunare le fazioni che partecipano al Consiglio di Waterdeep, ponendo le basi per le potenziali alleanze che ora gli avventurieri dovranno portare a compimento.

IL SUONO DEL DRAAKHORN

Poco dopo la caduta o la cattura del Castello Skyreach, gli agenti del Culto del Drago hanno suonato il *Draakhorn* custodito nel remoto Pozzo dei Draghi. Il *Draakhorn*, un'antica reliquia magica, viene usato dal culto per convocare i draghi cromatici e affiliarli alla loro oscura causa.

Quando i personaggi stanno per arrivare a Waterdeep, il DM legge il brano seguente:

Il vento cambia improvvisamente e sembra portare una strana sensazione di inquietudine, simile a un calo di pressione nell'aria prima dell'arrivo di una terribile tempesta o al flebile tremito di una frana o di un terremoto avvenuto in lontananza. Non siete gli unici ad averlo notato. La città attorno a voi si fa improvvisamente silenziosa. Nessun cane abbaia, nessun uccello cinguetta. Perfino i venditori ambulanti si sono azzittiti.

Il silenzio dura solo per qualche istante prima che i normali rumori di Waterdeep tornino a celare quella sensazione inspiegabile. Se i personaggi si ritirano in un luogo tranquillo, notano di nuovo quel disturbo, simile a un rombo troppo basso per essere udito. Alcuni sottili cambiamenti nel comportamento degli animali, tuttavia, possono essere notati. I cani sono nervosi e sul chi vive, i cavalli sono irrequieti, i gatti più selvatici del solito e i topi si radunano in gruppi più grossi e audaci della norma. Anche i PNG più sensibili sono influenzati da questa sensazione e diventano più nervosi, timorosi e impazienti.

Durante la prima seduta del consiglio (o prima, se i personaggi si danno da fare per indagare su questo strano fenomeno), gli avventurieri vengono contattati da Dala Silmerhelve, una nobildonna di Waterdeep. Il DM legge il brano seguente, quando i personaggi parlano con Dala.

"Quel tremito che è stato percepito in tutta la Costa della Spada è il *Draakhorn*, un antico strumento che avverte tutti i draghi di Faerûn che sta per accadere qualcosa di epocale. È impossibile sapere cosa significhi quel suono, ma i draghi lo sentono chiaramente e prima o poi risponderanno alla sua chiamata."

Lady Silmerhelve sa tutto questo grazie al benefattore segreto della sua famiglia, un drago di bronzo antico di nome Nymmurh. Sa qualcosa in più sul *Draakhorn*, ma aspetta la prima seduta del consiglio prima di rivelarlo. Se qualcuno glielo chiede, si rifiuta esplicitamente di svelare la fonte delle sue conoscenze. Questo desta i sospetti di Ulder Ravengard, Connerad e Ontharr Frume, mentre gli

altri accettano questa segretezza senza reagire. Se Lady Silmerhelve viene maltrattata, questo potrebbe influenzare le interazioni di Nymmurh con i personaggi in "Draghi Metallici alla Riscossa".

LA PRIMA SEDUTA

Una volta accettato l'invito alla seduta del consiglio, gli avventurieri vengono ricevuti al Palazzo dei Lord. Il DM può descrivere la Città degli Splendori e il Palazzo dei Lord nel modo più semplice o più dettagliato che ritenga più adeguato allo stile della campagna.

Una volta all'interno del Palazzo dei Lord, il gruppo viene scortato fino alle camere segrete del consiglio da Leosin Erlanthar. Le gallerie esterne sono gremite di nobili impegnati in accanite discussioni e le guardie presenti indossano le livree di varie città stato del Nord.

Sebbene Erlanthar non sia stato invitato alle sedute del consiglio, Remallia Haventree lo ha informato dell'ordine del giorno e del motivo per cui il gruppo è stato contattato. Il monaco spiega ai personaggi che sebbene le fazioni sulla carta siano tutte nemiche del Culto del Drago, nessuna si è ancora ufficialmente impegnata a contrastarlo.

Le fazioni sono vincolate da troppa diffidenza e sanno ben poco sulla situazione. Erlanthar ritiene che i delegati principali abbiano bisogno di qualcuno che mostri loro la strada giusta da intraprendere, di eroi che si mettano alla guida delle forze della Costa della Spada senza esitare di fronte all'oscurità incombente. Crede che gli avventurieri abbiano una possibilità di essere quegli eroi. Tuttavia, spiega anche che ogni fazione soppeserà attentamente ogni parola pronunciata dai personaggi ed esaminerà meticolosamente ogni loro decisione. Ciò che fa piacere a una fazione potrebbe irritarne un'altra, quindi riuscire a soddisfare tutti potrebbe essere molto difficile.

CONSEGUENZE:

IL TESORO DELLA REGINA DEI DRAGHI

Una volta terminate le presentazioni, Dagult Neverember fa un breve riassunto della situazione qualora gli avventurieri non abbiano giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*. Parla quindi del piano di evocare Tiamat, delle razzie sempre più frequenti condotte dai draghi del culto, del sistema di raccolta dei tesori, della caduta o della cattura del Castello Skyreach e dell'importanza dei portavoce dei draghi e delle maschere dei draghi per il culto.

Se il gruppo ha giocato l'avventura precedente, Dagult spiega che il consiglio ha ricevuto rapporti da Ontharr, Leosin e altri testimoni, ma che i delegati desiderano ascoltare il punto di vista degli eroi al centro di questi eventi recenti (in questo caso, il DM può usare Neverember per fornire quelle informazioni che i personaggi potrebbero essersi persi nel corso de *Il Tesoro della Regina dei Draghi* e che considera importanti).

La maggior parte delle fazioni ammette che il Castello Skyreach andava fermato ed è soddisfatta che il castello sia precipitato. Tuttavia, alcuni membri dell'Alleanza dei Lord reputano che sia stato avventato distruggere una risorsa del genere, intenzionalmente o meno: questi dissidenti credono che i personaggi avrebbero fatto meglio ad aspettare l'arrivo dei rinforzi per poi attaccare e prendere il controllo del castello senza rischi (a prescindere dall'infattibilità pratica di questo piano).

Anche il destino del nido dei draghi suscita opinioni contrastanti. La maggior parte dei delegati rispetta la decisione di distruggere il nido, presumendo che avere meno draghi da dover affrontare in un secondo tempo costituisca un vantaggio. Gli Arpisti, tuttavia, avrebbero preferito che le uova fossero messe sotto custodia per

chiedere un riscatto ai genitori, magari obbligandoli a non collaborare con il culto. Dagult avrebbe venduto le preziose uova a dei "compratori responsabili" e usato quell'oro per ingaggiare più mercenari. L'Enclave di Smeraldo è fermamente contraria alla distruzione di qualsiasi uovo di drago, perché convinta che i draghi cromatici facciano parte dell'ordine naturale e che l'uccisione dei loro cuccioli turbi l'equilibrio di quell'ordine. Taern Hornblade e Lady Laeral Silverhand pensano che potesse esistere un modo per usare le uova come arma di ricatto, ma ammettono anche che sarebbe stato pericoloso custodirle... e ancora più pericoloso restituirle.

Quando la discussione sugli eventi narrati in *Il Tesoro della Regina dei Draghi* si conclude, il consiglio passa a occuparsi dei problemi attuali. È evidente a tutti che gli avventurieri hanno affrontato la crisi con mano ferma e hanno dato dimostrazione del loro valore. Il consiglio conferisce ai personaggi dei poteri investigativi d'emergenza e un editto scritto che sancisce tale concessione. Questo consentirà ai personaggi di accedere alle risorse e ai luoghi che ritengono necessari per condurre le loro indagini, ma comporta anche il fardello di essere scrutinati dal consiglio. Se gli avventurieri si comportano male o abusano del loro potere, le loro azioni saranno giudicate e l'editto sarà revocato.

Una volta che i personaggi sono stati investiti dei loro poteri, le prime fasi dell'avventura li attendono.

PREPARAZIONE: VARRAM IL BIANCO

Uno dei primi atti di Remallia Haventree nella sua lotta contro il Culto del Drago è stato quello di incoraggiare gli Arpisti a concentrare tutte le loro risorse sulle attività del culto e sui suoi membri più potenti. Questi sforzi hanno avuto successo e Leosin Erlanthar riferisce agli avventurieri dei movimenti di Varram, il Portavoce dei Draghi Bianchi del culto. Questo conduce alla parte dell'episodio "Morte ai Portavoce dei Draghi" dedicato a "Varram il Bianco".

PREPARAZIONE:

IL MARE DEL GHIACCIO MOBILE

Il richiamo del *Draakhorn* è un pesante fardello che grava sulle spalle di tutti i capi della Costa della Spada. Nel tentativo di ottenere più informazioni sul corno e sulla sua ubicazione, il gruppo parte per una spedizione nel gelido Nord, descritta nell'episodio 2.

LA SECONDA SEDUTA

Al secondo consiglio di Waterdeep, gli avventurieri fanno conoscenza con due volti nuovi. Lord Neverember è stato sostituito come Lord Svelato di Waterdeep da Lady Laeral Silverhand, che ora presiede il consiglio. Dagult siede alla sua destra, assieme a un'umana presentata come Elia (vedi sotto).

I delegati discutono delle razzie nei loro domini dopo avere ascoltato il rapporto dei personaggi, avere commentato le attività in corso del culto e avere dato la netta impressione che la situazione stia rapidamente degenerando.

CONSEGUENZE: VARRAM IL BIANCO

In reazione al fato del Portavoce dei Draghi Varram, gli Arpisti e Taern si adombrano, se il nano è stato ucciso senza essere interrogato, e Connerad si arrabbia, se non è stato catturato per fare di lui un esempio presso un tribunale nanico. Anche se molti sono soddisfatti della cattura di Varram, l'Enclave di Smeraldo è scettico e crede che la sua cattura finisca soltanto per complicare le cose.

Varram ha già dimostrato di non esitare a corrompere l'ordine naturale, un processo sarebbe superfluo e aprirebbe la strada a un potenziale tentativo di salvataggio.

CONSEGUENZE:

IL MARE DEL GHIACCIO MOBILE

La Confraternita Arcana è un potente alleato e tutti si dichiarano soddisfatti se il gruppo riesce ad assicurarsi il suo appoggio... ad eccezione dell'Ordine del Guanto d'Arme. Ontharr Frume sa che la Confraternita Arcana non pone limiti al tipo di conoscenze che i suoi membri perseguono e tollera molti maghi malvagi nei suoi ranghi. L'ingresso della Confraternita Arcana nell'alleanza non priva i personaggi del rispetto di Frume, ma non serve nemmeno a procurarglielo.

PREPARAZIONE: NERONVAIN

Delaan Winterhound dell'Enclave di Smeraldo ha il compito di indagare sui recenti attacchi dei draghi nella Foresta Velata. Re Melandrach sminuisce le preoccupazioni di Delaan, affermando che gli attacchi dei draghi nell'area si sono interrotti da quando gli elfi hanno intensificato le loro pattuglie e fortificato le loro posizioni. La scoperta della verità condurrà gli avventurieri alla parte dell'episodio "Morte ai Portavoce dei Draghi" dedicata a "Neronvain".

PREPARAZIONE:

DRAGHI METALLICI ALLA RISCOSSA

Durante il consiglio, gli avventurieri vengono presentati al drago d'argento Otaaryliakkarnos, nella sua forma umana di Elia. Elia porge un invito a un consiglio separato, indetto dai draghi metallici, e i delegati incaricano gli avventurieri di presenziare a quel raduno. Questo conduce all'episodio 6.

LA TERZA SEDUTA

Il terzo consiglio vede l'arrivo di un altro volto nuovo, la tiefling Rian Nightshade, presentata come consigliera speciale di Lord Neverember. Quei personaggi che prestano attenzione notano che alcuni membri del consiglio, tra cui Sir Isteval, Ontharr Frume e l'Ambasciatore Brawnnavil, fanno del loro meglio per ignorare la delegata segreta degli Zhentarim, che non preferisce parola a meno che il gruppo non si rivolga direttamente a lei.

CONSEGUENZE: NERONVAIN

La notizia della fine degli attacchi dei draghi nella foresta elfica viene accolta con gratitudine da tutti i membri del consiglio. Tuttavia, Re Melandrach reagisce con una gelida furia quando apprende del tradimento di suo figlio Neronvain. Continua a esitare riguardo all'inclusione delle forze elfiche nelle prime linee del combattimento, ma non cerca più di ostacolare i negoziati. Il suo pragmatismo lo spinge a mettere da parte ogni remora nei confronti dei tentativi di alleanza con i Maghi Rossi, i giganti o perfino i diavoli nella lotta contro il culto del drago... purché tali alleati siano convenientemente schierati davanti ai suoi elfi in battaglia.

CONSEGUENZE:

DRAGHI METALLICI ALLA RISCOSSA

Se il gruppo riesce a garantirsi il sostegno dei draghi metallici, tutti i delegati sono impressionati dalla cosa, anche quelli delle fazioni a cui viene chiesto di fare delle concessioni. I draghi buoni sono creature sagge e giuste e

il fatto che abbiano accettato il gruppo migliora il prestigio degli avventurieri agli occhi di tutti.

Re Melandrach va su tutte le furie se i personaggi hanno acconsentito a porgere le scuse per il *mythal dell'Ira dei Draghi*. Porge le sue scuse perché l'onore glielo impone, ma odia il fatto che il gruppo gli abbia forzato la mano. Connerad Brawnnavil è altrettanto scontento se una concessione è stata fatta in reazione alle antiche Cerche dei Draghi compiute dai nani. Le tradizioni della Cerca dei Draghi salvarono molte vite ai loro tempi e il fatto che un drago metallico sia rimasto ferito indica che probabilmente il suo comportamento era errato. I nani non hanno la pazienza di tollerare i draghi che sbagliano, a prescindere dal loro colore.

Contrattare la cessione di alcune parti del tesoro rubato dal culto è l'unico modo che alcune fazioni hanno di fare una concessione. Per ogni concessione effettuata relativamente a una parte, il DM cerchia un'icona negativa (-) nell'ordine seguente: Dagult Neverember, Connerad, Melandrach, Lady Laeral, Ulder Ravengard, Taern Hornblade, gli Arpisti, Sir Isteval e l'Ordine del Guanto d'Arme. L'Enclave di Smeraldo non è influenzata da queste concessioni, dal momento che non è stata significativamente influenzata dalle razzie dei draghi.

In base al modo in cui gli avventurieri hanno fatto colpo sul consiglio dei draghi, ora spetta a loro assegnare alle varie fazioni i draghi che hanno offerto i loro servizi. I draghi assegnati a un delegato dell'Alleanza dei Lord vengono incaricati di proteggere la capitale del territorio di quel delegato. Un drago assegnato agli Arpisti sarà usato per raccogliere informazioni. L'Ordine del Guanto d'Arme invia gli eventuali draghi alla città di Elturel, mentre l'Enclave di Smeraldo manda i suoi draghi a vigilare sull'antico treant noto come il Padre Albero. Il gruppo può anche distribuire i draghi in alcune regioni specifiche. In uno scenario del genere, un drago protegge un'area del raggio di 150 km centrata sul punto in cui è stato assegnato, ponendo fine alle razzie draconiche in quell'area.

PREPARAZIONE: LA TORRE DI XONTHAL

Al summit, giungono informazioni che interessano i personaggi: un membro di spicco del Culto del Drago desidera disertare ed è disposto a offrire una maschera del drago come ricompensa, se otterrà l'aiuto richiesto. Anche se l'offerta potrebbe sembrare una trappola, i delegati del consiglio credono che valga la pena di correre il rischio. Il disertore si è rifugiato in una fortezza nota come la Torre di Xonthal, caduta di recente sotto il controllo del culto. Una squadra ristretta ha maggiori probabilità di infiltrarsi nella torre rispetto a una forza più numerosa, quindi il consiglio chiede agli avventurieri di indagare. Questo conduce all'episodio 7.

PREPARAZIONE: MISSIONE NEL THAY

I Maghi Rossi sono una parte essenziale del piano del culto per evocare Tiamat, ma i Maghi Rossi alleati con il Culto del Drago sono esuli che non hanno alcun legame con il Thay. I Maghi Rossi di Thay contattano il Consiglio di Waterdeep chiedendo che degli emissari vengano inviati a Thay. Giunti laggiù, dovranno convincere i maghi più detestati di tutto Faerûn ad allearsi con la Costa della Spada in nome del bene comune. Questo prepara la strada per l'episodio 8.

LA QUARTA SEDUTA

Il quarto consiglio è l'ultimo incontro tra i capi delle fazioni e gli avventurieri. Centinaia di draghi cromatici sono stati avvistati nei pressi del Pozzo dei Draghi ed è giunta l'ora di colpire. Alla fine di questa seduta, i delegati prendono la decisione finale riguardo al sostegno da offrire alla causa degli avventurieri, se non l'hanno ancora fatto.

CONSEGUENZE: LA TORRE DI XONTHAL

A un momento appropriato degli incontri del consiglio, Rian Nightshade si avvicina ai personaggi e chiede loro un incontro privato. Spiega loro la sua posizione di emissario degli Zhentarim e gli interessi della sua organizzazione nelle vicende attuali. Deplora i bisticci delle altre fazioni e dichiara che la Rete Nera è disposta ad agire immediatamente e senza esitazione, se il gruppo riuscirà a garantire agli Zhentarim un accordo accettabile in cambio del loro sostegno.

Rian fa notare che gli Zhentarim sono molto interessati alla Torre di Xonthal. La proprietà della torre è oggetto di discussione all'interno del consiglio, ma la tieffing vuole trattare direttamente con gli avventurieri, che possono rivendicare la proprietà della torre per diritto di conquista. Gli Zhentarim sono disposti ad acquistare la torre dagli avventurieri per 50.000 monete d'oro e Rian può aggiungere a quell'offerta una *pozione di guarigione maggiore*, una *pozione della forza dei giganti del gelo* e una *pergamena di terremoto* per renderla più appetibile. Questo prezzo può salire ulteriormente, se il gruppo riesce a negoziare presso le altre fazioni dei termini accettabili per il sostegno degli Zhentarim, fino a 25.000 mo aggiuntive, a discrezione del DM.

CONSEGUENZE: MISSIONE NEL THAY

Qualsiasi forma di alleanza con i Maghi Rossi è un'arma a doppio taglio. Le fazioni e i delegati più pragmatici, come gli Arpisti, Re Melandrach, Dagult Neverember e Taern Hornblade, sono impressionati dalla diplomazia dimostrata nel raggiungere un accordo del genere e sanno che, a prescindere dalla natura dei Maghi Rossi e dalle loro trame passate contro la Costa della Spada, si dimostreranno una risorsa significativa. Sir Isteval, l'Ambasciatore Brawnnavil e l'Ordine del Guanto d'Arme si oppongono perfino all'idea di dialogare con i Maghi Rossi e ritengono che i Thayan accettino una simile alleanza soltanto per agevolare i loro obiettivi nascosti di conquista della Costa della Spada e di tutto Faerûn. Lady Laeral e Ulder Ravengard ritengono entrambi che i Maghi Rossi siano imprevedibili ma necessari, convinti che l'unico fattore importante sia il modo in cui i Thayan influenzeranno l'esito della battaglia finale.

CONSEGUENZE: DRAGHI METALLICI ALLA RISCOSSA

L'esito del sostegno dei draghi metallici (così come sono stati assegnati in occasione del terzo consiglio) viene valutato durante questo quarto consiglio. Le fazioni che non hanno ricevuto l'aiuto dei draghi subiscono perdite terribili a causa delle razzie del culto e alcuni delegati incolpano gli avventurieri per avere loro negato i servizi dei draghi alleati. Soltanto Isteval, Connerad e gli Arpisti conservano il loro rispetto nei confronti degli avventurieri a prescindere dalle assegnazioni dei draghi. Il Cormyr

rimane relativamente illeso, dal momento che le operazioni del culto si concentrano soprattutto sulla Costa della Spada. Gli Arpisti non possiedono roccaforti, quindi subiscono meno perdite delle altre fazioni. L'Ambasciatore Brawnnavil apprezza il contributo dei draghi guardiani, ma le sue roccaforti sono nascoste nelle viscere della terra e il culto difficilmente potrebbe raggiungerle (inoltre, tutti i nani sanno che perfino i draghi buoni ambiscono all'oro e alle gemme dei nani).

PUNTEGGI DELLE SEDUTE

Ogni fazione donerà truppe e risorse alla causa della lotta contro il Culto del Drago. Tuttavia, per vincere la battaglia ci sarà bisogno del sostegno completo e incondizionato di varie fazioni. L'esito del Consiglio di Waterdeep viene misurato sulla **Scheda del Consiglio** (appendice C), che determina quali risorse saranno disponibili per gli avversari del Culto del Drago durante lo scontro finale al Pozzo dei Draghi.

Le scelte finali di una fazione sono determinate dalle azioni degli avventurieri e dai risultati ottenuti nel corso di tutta l'avventura. Completare con successo un episodio dell'avventura solitamente fornisce il sostegno di varie fazioni. Tuttavia, ogni fazione ha le sue priorità e a volte un atto eroico potrebbe compiacere una fazione, ma suscitare la collera o la delusione di un'altra. In certi casi, una fazione potrebbe perfino preferire che i personaggi compiano atti tutt'altro che eroici (per esempio, giustiziando certi nemici anziché farli prigionieri). Gli avventurieri potrebbero anche essere tacciati di fare dei favoritismi nei confronti di certe fazioni, se inviano i draghi metallici loro alleati a difendere gli interessi e gli insediamenti di una fazione piuttosto che un'altra.

Ogni fazione possiede una sua colonna sulla scheda. Gli eventi importanti che si svolgono nel corso de *L'Ascesa di Tiamat* sono elencati su un lato della scheda, a partire dagli eventi che potrebbero essersi verificati nel corso dell'avventura precedente, *Il Tesoro della Regina dei Draghi*. Se i giocatori non hanno giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, si presume che gli eventi contrassegnati con un asterisco (*) si siano verificati e gli altri invece no.

Un segno positivo (+) accanto a una fazione e a un evento in particolare indica che la fazione approva la riuscita di quell'evento e che i personaggi ottengono rispetto a seguito di quell'esito. Ogni + vale come un +1 al momento del conteggio finale. Un'icona negativa (-) indica che una fazione disapprova un certo esito e che i personaggi perdono rispetto presso quella fazione. Ogni - vale come un -1 al momento del conteggio finale. Uno spazio vuoto indica che la fazione non ritiene significativo quell'evento o che al suo interno non c'è consenso riguardo a quell'argomento. Alcuni eventi sono particolarmente importanti per certe fazioni, quindi sono contrassegnati con un doppio più (+/+) o un doppio meno (-/-). Al momento del conteggio finale avranno rispettivamente un valore di +2 o -2.

Ogni volta che si verifica un evento indicato sulla lista, il DM cerchia o evidenzia in altri modi le icone appropriate. In genere può contrassegnare tutte le icone lungo una riga contemporaneamente. Le icone contrassegnate vengono calcolate per determinare l'atteggiamento di ogni fazione, mentre quelle prive di segni vengono ignorate.

Tre righe della tabella contengono delle icone che non possono essere contrassegnate simultaneamente. Si tratta delle decisioni su quali fazioni ricevono i draghi

metallici guardiani, quali fazioni sono obbligate a fare delle concessioni per ottenere l'aiuto dei draghi metallici e chi entra in possesso della Torre di Xonthal. Il DM dovrà contrassegnare soltanto le fazioni che vengono in qualche modo influenzate. Per esempio, se Re Melendrach e Ulder Ravengard hanno dovuto fare delle concessioni per ottenere il sostegno dei draghi metallici, soltanto le loro voci su quella riga andranno cerchiare o evidenziate.

È più facile convincere alcuni delegati a fornire il loro pieno sostegno: uno di questi è Dagult Neverember. Altri sono più difficili, come Connerad Brawnnavil. Inoltre, il pieno sostegno di Sir Isteval o di Laeral Silverhand fornisce un rispetto aggiuntivo per certe altre fazioni, dal momento che entrambi quei delegati di spicco esercitano una forte influenza sul consiglio.

La scheda copre gli eventi e gli esiti che hanno maggiori probabilità di verificarsi nel corso dell'avventura. Tuttavia, *L'Ascesa di Tiamat* è uno scenario aperto e certe decisioni prese dai giocatori potrebbero innescare degli eventi che non sono elencati sulla scheda. Un ottimo lavoro diplomatico, una buona interpretazione e una gestione creativa degli eventi in grado di impressionare o di irritare certi delegati possono essere ricompensati con ulteriore rispetto, a discrezione del DM. Allo stesso modo, se i personaggi affrontano gli episodi in un ordine diverso da questa lista, il DM può contrassegnare le icone o gli eventi man mano che si verificano e tenere il conto dei subtotali nel modo che ritiene più opportuno.

Alla fine di ogni seduta, il DM somma tutti i più e i meno di quella fase dell'avventura e annota il subtotale nello spazio fornito. Alla fine della quarta seduta, i subtotali vengono sommati. Il DM può usare i subtotali come feedback per dare ai giocatori un'idea di come le fazioni reagiscono alle loro imprese e determinare se i delegati li trattano con rispetto, sdegno o in un modo compreso tra questi due estremi.

La scheda del consiglio è concepita per essere usata soltanto dal DM, ma non c'è niente di male a condividerla con gli altri giocatori, se il DM predilige uno stile di gioco diverso. Anche se il DM non rivela i dettagli della scheda, può comunque far capire ai giocatori i risultati raggiunti dai personaggi attraverso le descrizioni e l'interpretazione, fornendo indicazioni esaurienti sul grado di appoggio che gli avventurieri ottengono dalle varie fazioni.

Se il punteggio finale di una fazione è pari o superiore al "Punteggio Richiesto per il Sostegno", i personaggi hanno ottenuto il pieno sostegno di quella fazione nella battaglia finale. Se il punteggio finale è inferiore a quello richiesto, quella fazione invia soltanto un sostegno minimale che non sarà di aiuto nello scontro finale. I benefici del sostegno di ogni fazione sono determinati nell'ultimo episodio, "Il Ritorno di Tiamat".



EPISODIO 2: IL MARE DEL GHIACCIO MOBILE

All'estremo nord, oltre il Dorso del Mondo e perfino oltre la Valle del Vento Gelido, si estende il Mare del Ghiaccio Mobile. Iceberg giganteschi vagano silenziosi su un mare di vetro o si scontrano l'uno con l'altro e vanno in frantumi, sospinti da aspri venti gelidi che trasformano gli spruzzi del mare attorno a loro in incredibili sculture ghiacciate. Soltanto le creature in grado di adattarsi al freddo più intenso possono sopravvivere alle sue temperature estreme, eppure molte bestie (e perfino molti individui) considerano il Mare del Ghiaccio Mobile la loro dimora. Una di queste creature è il drago bianco Arauthor, chiamato "Vecchia Morte Bianca" da coloro che terrorizza e a cui dà la caccia. In questa sezione dell'avventura, la lotta contro il culto conduce gli eroi in una delle tane che Arauthor ha ricavato all'interno di un iceberg.

IL RICHIAMO DEL DRAAKHORN

Ogni volta che il *Draakhorn* viene suonato, il suo richiamo ultraterreno si diffonde in tutta la Costa della Spada. I draghi lo sentono chiaramente, mentre le altre creature sentono soltanto un gemito indistinto quando nei dintorni c'è silenzio e il vento soffia nella direzione giusta. Anche le creature che non possono sentire il *Draakhorn* percepiscono comunque il suo richiamo, come una debole vibrazione avvertita inconsciamente che infonde in loro un brivido di terrore.

Gli avventurieri hanno sentito parlare del *Draakhorn* da Dala Silmerhelve durante la prima seduta del Consiglio di Waterdeep. Quando sono pronti a cercare ulteriori informazioni su quest'antica reliquia, Dala li accontenta.

"Il Mare del Ghiaccio Mobile è l'ultimo luogo conosciuto dove fu avvistato il *Draakhorn*. Nessuno può individuare la sua posizione attuale dal suono, e tanto meno assicurarsi con certezza che la reliquia si trovi nel mare settentrionale, ma le ricerche devono iniziare da lì."

"L'unica persona che potrebbe dirci di più è una tiefling stregona di nome Maccath la Cremisi. Nessun vivente sa più cose di lei sul *Draakhorn*, ma la Confraternita Arcana di cui fa parte non la vede più da tre anni. Stava indagando proprio nel Mare del Ghiaccio Mobile quando è scomparsa."

"VECCHIA MORTE BIANCA"

Il drago bianco Arauthor infesta il Mare del Ghiaccio Mobile come un gelido vento spietato. Arauthor incarna alla perfezione la ferocia e la brutalità della sua specie, è un solido alleato del Culto del Drago e sarà sicuramente presente al Pozzo dei Draghi quando Tiamat farà il suo trionfale ritorno dai Nove Inferi.

La tana principale di Arauthor si trova sotto un remoto picco noto come la Montagna della Zanna Solitaria, ma il drago dispone di numerose tane più piccole tra gli iceberg che galleggiano sul Mare del Ghiaccio Mobile sospinti dalle maree stagionali. Una di queste è nota presso le tribù locali dei Cacciatori dei Ghiacci come Oyaviggaton ("l'isola dell'eternità"), a causa dei molti nemici che Arauthor ha congelato nelle pareti interne di ghiaccio del suo iceberg cavo.

Oltre alla taglia, all'astuzia e alla ferocia, Arauthor può contare anche su numerosi potenti incantesimi che fanno di lui un avversario particolarmente pericoloso. Più di un secolo fa, durante uno dei cicli periodici di violenza draconica noto come la Furia dei Draghi, Arauthor si unì a una dozzina di altri draghi per attaccare la Casatorre dell'Arcano a Luskan. Il loro assalto fece crollare l'ala ovest della torre e Arauthor fu visto impossessarsi di numerosi oggetti magici di grande potenza e importanza, tra cui almeno tre tomi di incantesimi rari. La possibilità di recuperare quei libri è uno dei motivi che aveva attirato Maccath la Cremisi sul Mare del Ghiaccio Mobile.

La tana che Arauthor ha ricavato all'interno dell'iceberg funge essenzialmente da luogo di incontro per lui e la sua compagna, un antico drago bianco femmina di nome Arveiatrace ("il Dragone Bianco"). Arveiatrace è al corrente delle attività del culto, ma esita a unirsi alle sue forze e Arauthor è alla ricerca di un modo per convincerla ad affidarsi. In passato Arveiatrace prestò servizio presso un mago di nome Meltharond, il cui cadavere è ancora legato alla sella sul suo dorso. La creatura non ha mai accettato la sua morte e parla con lui come se fosse ancora in vita. Arauthor è convinto che offrendo ad Arveiatrace un nuovo mago da servire, la sua compagna possa riscuotersi dal lutto e unirsi a lui per sostenere con convinzione il Culto del Drago. Quando Maccath la Cremisi, un'incantatrice fiera e ambiziosa, è giunta nella tana di Arauthor, il drago l'ha irretita con la proposta di diventare la nuova padrona e cavalcatrice di Arveiatrace.

MACCATH LA CREMISI

La Confraternita Arcana è una lega di maghi che ha sede nella città di Luskan, presso la favoleggiata Casatorre dell'Arcano. La Casatorre è un'accademia che ospita i maghi migliori e più intraprendenti di tutto Faerûn. Soltanto i più promettenti vengono accettati come membri della Confraternita Arcana e soltanto i membri dell'ordine hanno diritto a studiare alla Casatorre.

Maccath era tra gli incantatori migliori e più promettenti quando si presentò alla Casatorre nella speranza di essere accettata. Le sue conoscenze sui draghi e sulle reliquie draconiche erano già vaste, ma Maccath voleva approfondire ulteriormente i suoi studi sulla magia dei draghi. Pur ottenendo l'accesso ai grandi archivi della Confraternita Arcana, Maccath giunse alla conclusione che certe domande potevano trovare risposta soltanto presso i draghi... e che gli interrogativi riguardanti le magie sottratte alla Casatorre durante l'ultima Furia dei Draghi potevano essere risolti soltanto da Arauthor. Maccath si imbarcò in una spedizione per trovare quelle risposte tre anni fa e da allora nessuno ne ha avuto più notizie.

Dala Silmerhelve riferisce ai personaggi tutto ciò che si sa sulla sorte di Maccath.

"Maccath faceva rapporto alla Casatorre su ciò che scopriva tramite i suoi incantesimi *inviare*. Nel suo ultimo rapporto riferiva di avere avvistato alcuni Cacciatori dei Ghiacci che remavano a bordo delle loro canoe in pelle di foca verso un enorme iceberg, la cui cima era appiattita come un altopiano, ma circondata di picchi ghiacciati. Era intenzionata a seguire i Cacciatori dei Ghiacci e a esplorare l'iceberg. Dopo quel rapporto, da lei non è giunto più nulla."

"Tutti i tentativi di rintracciare Maccath usando lo scrutamento o altri mezzi magici riuscirono soltanto a individuare la sua nave, alla deriva e gravemente danneggiata. A bordo erano visibili i cadaveri di alcuni membri dell'equipaggio, ma nessun segno della tiefling stregona fu mai trovato. Tuttavia, la tana di un drago potente come Arauthor è sicuramente protetta dalle magie di scrutamento. Se Maccath è ancora viva, oltre alle informazioni che potremmo ottenere riguardo al *Draakhorn*, qualora la riportassimo indietro, ci guadagneremmo anche la gratitudine della Confraternita Arcana."

LEVARE LE ANCORE

A Waterdeep, i personaggi vengono forniti di attrezzatura per i climi freddi, tra cui delle racchette da neve per attraversare i cumuli più massicci, e ottengono un passaggio verso nord a bordo di una nave costruita specificamente per solcare le acque del Mare del Ghiaccio Mobile. La *Frostskimmer* è capitanata da un umano noto come Lerustah Mezzafaccia. La metà destra del volto è stata sfregiata per un grave assideramento molti anni prima, proprio sul Mare del Ghiaccio Mobile. Il capitano tiene quasi sempre quella parte del volto coperta da un cappuccio di cuoio, sia per tenerla al caldo che per non spaventare i bambini. Lerustah è un esploratore coraggioso e un abile marinaio.

La *Frostskimmer* è una nave lunga leggera con pescaggio ridotto ed è sospinta da una singola vela o dai remi, se necessario. La combinazione di vela e remi è essenziale per solcare le acque incrostate dai ghiacci. Nonostante la nave sia lunga quasi diciotto metri, è comunque abbastanza leggera da essere sollevata dai quaranta uomini dell'equipaggio se rimane incastrata nel ghiaccio. Il ponte della nave è scoperto, ma i marinai costruiscono dei ripari usando le tele delle vele per proteggersi dal vento e dal nevischio e per conservare un minimo di calore.

IL MARE DEL GHIACCIO MOBILE

Il viaggio in mare lungo la Costa della Spada non è rilevante ai fini di questo episodio, quindi il DM può descriverlo soltanto a grandi linee. Con il favore dei venti, la *Frostskimmer* arriva al Mare del Ghiaccio Mobile nel giro di pochi giorni. Da quel punto in poi, la nave deve rallentare e procedere con cautela.

Il Capitano Lerustah non ha particolari preferenze tra trascorrere la notte in mare aperto o issare la nave su uno dei lastroni di ghiaccio più stabili. Un lastrone è più comodo e offre un minimo di protezione da certe creature acquatiche. In mare aperto, la nave è al sicuro dalle creature che vanno a caccia sui ghiacci, ma dormire sul ponte è più freddo e meno comodo che dormire all'interno di un riparo di neve, facile e rapido da costruire. Decidere dove trascorrere la notte spetta ai personaggi.

CACCIATORI DEI GHIACCI

I Cacciatori dei Ghiacci sono nomadi che hanno vissuto al Nord più a lungo di qualsiasi altra specie umana. Questi umani bassi, dai capelli scuri, la fronte larga e la pelle marrone chiaro, si aggrappano tenacemente alla loro cultura e alle loro tradizioni di pescatori e cacciatori di balene sul Mare del Ghiaccio Mobile, dove vanno anche a caccia di foche, trichechi e orsi polari. Usano slitte trainate dai cani per spostarsi sulla terra e sul ghiaccio e canoe fatte di pelle di foca chiamate khyek o oumyek per solcare le acque gelide del mare. Venerano gli animali totemici del mondo naturale che li circonda, come la Furba Oomio, la foca grigia, il Nonno Tricheco, il Grande Orso Bianco e Pindalpaupau la Madre Renna.

I Cacciatori dei Ghiacci scoprirono per caso l'iceberg del drago molte generazioni fa. Il drago, in cerca di servitori che vegliassero sulla tana durante le sue lunghe assenze, si limitò a uccidere un numero di membri della tribù sufficiente a garantire che gli altri gli obbedissero in preda al terrore. Sfruttando le loro ineguagliate capacità da esploratori, Arauthator ha fatto di loro i suoi occhi e le sue orecchie in tutto il Mare del Ghiaccio Mobile. Conducono una vita da schiavi e sono certi che se mai dovessero tentare di lasciare l'iceberg, Arauthator darebbe loro la caccia ed esigerebbe una tremenda vendetta.

INCONTRI CASUALI

Setacciare il Mare del Ghiaccio Mobile alla ricerca dell'iceberg dalla cima appiattita che ha descritto Maccath è un processo lungo e difficoltoso. Ogni mattina, pomeriggio e sera si tira un d6. Con un risultato di 1, si verifica un incontro. Si tira poi sull'apposita tabella per determinare i dettagli, aggiungendo +1 per ogni tiro effettuato in precedenza sulla tabella, mentre i personaggi scrutavano le acque dal ponte della nave di giorno. Cercare di notte o cercare di giorno quando la *Frostskimmr* è issata su un lastrone di ghiaccio non migliora le probabilità di trovare Oyaviggaton.

INCONTRI SUL MARE DEL GHIACCIO MOBILE

d6	Incontro o Evento
1	Piovre giganti
2	Merrow
3	Orso polare
4	Scrag*
5	Cacciatori dei Ghiacci
6	Cacciatori dei Ghiacci su barche da pesca
7+	Avvistamento di Oyaviggaton

*Si usano i troll con il tratto Anfibo e una velocità di nuotare di 9 metri.

Se diventa necessario combattere, il Capitano Lerustah combatte come un **cavaliere** e il suo equipaggio equivale a 40 **guardie**. Se il combattimento si svolge a bordo della *Frostskimmr*, i personaggi devono fare attenzione agli incantesimi che influenzano un'area e infliggono danni da fuoco o da forza. Un incantesimo di questo tipo infligge danni minimi che l'equipaggio può riparare durante la navigazione una volta terminato il combattimento. Se vengono usati due di questi incantesimi, la *Frostskimmr* deve essere issata su un lastrone di ghiaccio e le riparazioni richiedono mezza giornata. Si tira normalmente per determinare gli eventi di quel periodo, ma gli eventuali risultati pari a 7 o più fanno ripetere il tiro.

Piovre Giganti. Questo evento può verificarsi di giorno o di notte, ma solo in acqua. Due **piovre giganti** attaccano simultaneamente, tentando di trascinare i personaggi e l'equipaggio della nave nell'acqua gelida. Quando una piovera viene uccisa, l'altra si ritira sott'acqua e fugge.

Merrow. Questo evento può verificarsi di giorno o di notte, sul ghiaccio o in acqua. Cinque **merrow** si avvicinano il più possibile alla *Frostskimmr* prima di attaccare. Se i personaggi si trovano sulla nave, i merrow cercano di ribaltarla effettuando una prova di Forza con CD 25 e beneficiando di un bonus di +2 per ogni merrow aggiuntivo coinvolto nel tentativo. Un successo significa che la *Frostskimmr* si inclina pericolosamente e ogni creatura a bordo deve effettuare un tiro salvezza su Forza o Destrezza con CD 15. In caso di fallimento, quella creatura cade fuori bordo (per facilitare le cose, il DM può dividere l'equipaggio in gruppi da cinque ed effettuare un solo tiro salvezza per ogni gruppo).

Una creatura che cade nell'acqua gelida deve nuotare ed effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 all'inizio di ogni turno in cui resta in acqua. Per ogni tiro salvezza fallito, la creatura subisce un livello di indebolimento. I personaggi in acqua diventano i bersagli prioritari dei mostri che si trovano in acqua.

Orso Polare. Questo evento può verificarsi di giorno o di notte, ma solo sul ghiaccio. Un membro dell'equipaggio della *Frostskimmr* avvista un **orso polare** che insegue un Cacciatore dei Ghiacci ferito su un lastrone di ghiaccio. Se i personaggi intervengono e salvano il cacciatore, questi dimostra la sua gratitudine e parla con loro nella sua lingua (se i personaggi non sono in grado di comunicare con lui, un membro dell'equipaggio della *Frostskimmr* può fungere da traduttore). Anche se non appartiene alla tribù che vive su Oyaviggaton, il cacciatore sa dove si trova l'iceberg. Se qualcuno gli fa delle domande su Oyaviggaton, il cacciatore indica ai personaggi la direzione e la distanza dell'iceberg rispetto alla loro posizione attuale, ma li avverte di tenersene alla larga. Grazie a queste informazioni, i personaggi ottengono un bonus di +1 ai due prossimi tiri per gli eventi diurni.

Scrag. Questo evento si verifica solo di notte e solo sul ghiaccio. Mentre la *Frostskimmr* attende l'arrivo del mattino su un lastrone di ghiaccio, tre **troll** acquatici noti come scrag (velocità di nuotare 9 m, possono respirare sott'acqua) attaccano la nave. Se i personaggi e l'equipaggio non hanno intenzione di issare la *Frostskimmr* su un lastrone di ghiaccio per la notte, uno degli scrag nuota sotto la chiglia e strappa un'asse della nave, generando una grave falla che obbliga l'equipaggio a portare la nave in secca per le riparazioni.

Cacciatori dei Ghiacci. Questo evento può verificarsi solo di giorno. Una banda di cacciatori proveniente da Oyaviggaton (12 **combattenti tribali**) viene avvistata mentre dà la caccia a un branco di foche su un lastrone di ghiaccio, mentre la *Frostskimmr* si trova in acqua o su un lastrone adiacente. Se i personaggi si avvicinano, i cacciatori si dimostrano scontenti e si rifiutano di parlare con loro, sapendo che devono tornare all'iceberg prima che cali la notte affinché le loro famiglie non siano punite. Il Capitano Lerustah è perplesso dal loro comportamento, sapendo che il popolo dei Cacciatori dei Ghiacci è generalmente timido, ma mai ostile. I cacciatori si allontanano rapidamente a bordo dei loro khyek remando verso nord-est. Se i personaggi li seguono o navigano in quella direzione nella fase successiva del viaggio, ottengono un bonus di +1 al prossimo tiro per gli eventi diurni.

Cacciatori dei Ghiacci su Barche da Pesca. Questo evento si verifica solo durante il giorno. Un gruppo di

pescatori di Oyaviggaton (12 **combattenti tribali**) viene avvistato a bordo delle loro caratteristiche imbarcazioni, sia che la *Frostskimmr* si trovi in acqua, sia che si trovi su un lastrone di ghiaccio vicino. Se contattati si dimostrano ostili, si rifiutano di comunicare e si allontanano rapidamente remando verso nordest non appena possibile. Se i personaggi li seguono o navigano in quella direzione nella fase successiva del viaggio, ottengono un bonus di +1 al prossimo tiro per gli eventi diurno.

Avvistamento di Oyaviggaton. Questo evento può verificarsi di giorno o di notte. La sagoma di questo iceberg gigantesco è inconfondibile e corrisponde alla descrizione che ne ha fornito Maccath la Cremisi: una distesa piatta da un lato che si innalza fino a diventare una fila di picchi acuminati dall'altra. L'obiettivo dei personaggi è finalmente in vista.

OYAVIGGATON

L'iceberg che ospita la tana di Arauthor emerge dal mare per formare un'isola galleggiante. La parte che esce dall'acqua ha una forma vagamente triangolare, dagli angoli smussati. La parte dell'iceberg che forma un altopiano si innalza per più di trenta metri dall'acqua, mentre il lato con i picchi acuminati arriva fino a novanta metri d'altezza.

Il villaggio dei Cacciatori dei Ghiacci è un insieme di ripari e di tende raggruppati al centro dell'isola. Dal mare è impossibile vedere il villaggio a causa dell'altezza dell'iceberg, ma un grosso costone di ghiaccio dove i Cacciatori attraccano le loro barche è chiaramente visibile anche dall'acqua. Il costone è largo circa 18 metri e si innalza di pochi metri rispetto al livello del mare. È disseminato di enormi ossa spezzate, tra cui alcune costole arcuate più alte di un essere umano.

Un personaggio competente in Natura capisce che quelle ossa appartengono a balene o enormi foche (anche il Capitano Lerustah può fornire queste informazioni). Se un personaggio si sofferma per qualche minuto a esaminare le ossa, scopre dei segni di zanne appartenenti a un'arcata dentale gigantesca, a indicare che un predatore mostruoso di qualche tipo (Arauthor) deve essersi cibato almeno in parte di queste creature. Con un'attenta ricerca, è possibile trovare nel cumulo anche le ossa di alcuni umani, che mostrano a loro volta gli stessi segni di zanne.

Al di sopra del costone, un crepaccio ghiacciato si apre lungo la parete verticale e sale fino alla cima dell'altopiano. Il crepaccio è largo 6 metri sul fondo, ma si restringe fino a 1,5 metri in cima. Nel ghiaccio è stata intagliata una fila di scalini che consente di raggiungere facilmente la cima dell'altopiano.

Il Capitano Lerustah preferisce tenere il suo equipaggio a bordo della *Frostskimmr* anziché condurlo sull'altopiano. Non gli piace affatto l'idea di lasciare la nave senza la migliore sorveglianza disponibile. Se i personaggi non sono in grado di comunicare con i Cacciatori dei Ghiacci (che parlano solo la loro lingua, l'Uluik), un membro dell'equipaggio parla l'Uluik quanto basta da farsi capire. Il traduttore accompagna i personaggi anche sull'iceberg, se viene pagato con un bonus di 50 mo, ma fa ritorno alla nave non appena i personaggi scendono nelle caverne di ghiaccio.

IL VILLAGGIO

La cima di Oyaviggaton è costituita da un altopiano, anche se non perfettamente pianeggiante. Il terreno è irregolare, attraversato da esili crepe, solchi, cumuli di neve e crinali di ghiaccio più alti di un umano, scolpiti dal vento e dagli

spruzzi delle onde. I crinali bloccano la vista del villaggio finché i personaggi non giungono a meno di 60 metri dal riparo più vicino.

La prima vista ad accogliere gli avventurieri quando arrivano sull'altopiano è una fila di dieci cadaveri congelati all'interno di un muro di ghiaccio: tre combattenti Luskar, un nano e sei Cacciatori dei Ghiacci. I corpi sono stati preservati alla perfezione nel ghiaccio, quindi è impossibile dire da quanto tempo siano ibernati in quel modo. I combattenti del sud e il nano erano alcuni dei compagni di Maccath la Cremisi e sono stati uccisi da Arauthor. I Cacciatori dei Ghiacci hanno usato i cadaveri per innalzare questo macabro avvertimento, nella speranza che ogni ulteriore intruso torni sui propri passi pur di evitare lo stesso fato. I Cacciatori dei Ghiacci morti sono invece quelli che hanno cercato di fuggire dall'iceberg, ma sono stati inseguiti e uccisi da Arauthor, che ha poi costretto i loro simili ad aggiungerli a questa orrenda esibizione.

PANORAMICA

Il villaggio è situato in una conca riparata al centro dell'iceberg. Quando soffia il vento (vale a dire la maggior parte del tempo), la neve viene sollevata dai lastroni che circondano il villaggio, avvolgendo l'insediamento in una nube turbinante di fiocchi bianchi.

Il villaggio è composto da venti strutture, ripartite tra rifugi fatti di blocchi di ghiaccio simili agli igloo e le yurte a doppia parete ricavate da pelli di foca tese su strutture di ossa di balena. Sedici di queste strutture sono piccole abitazioni destinate a ospitare una sola famiglia. Un rifugio fatto di blocchi di ghiaccio è un magazzino dove viene custodito l'equipaggiamento comunitario della tribù, tra cui le reti da pesca e le robuste corde usate per la caccia alle balene. Una yurta presso il centro del villaggio è leggermente più grande delle altre e funge da dimora per il capotribù dei Cacciatori dei Ghiacci, Foca Urlante. Una yurta separata dal resto dei rifugi è invece usata come dimora dalla sciamana Scavaossa, come indicato dai molti animali totemici e incisioni di ossa di balena che la circondano. La capanna della sciamana contiene un'altra entrata alle caverne di ghiaccio, che però viene usata più raramente.

La struttura più grande del villaggio è la sala dei raduni, decorata con una miriade di ossa di balena e teschi di pesci e mammiferi. L'edificio è costituito da un'unica grande sala dal pavimento fatto di assi di legno recuperate dai relitti delle navi naufragate nel Mare del Ghiaccio Mobile. Sotto le assi di un angolo della sala, è nascosto un ingresso alle caverne di ghiaccio situate sotto il villaggio, a loro volta collegate alla grotta di Arauthor. Un lungo rotolo di corda è appeso alla parete accanto a quell'angolo e una grossa carrucola di ferro pende da una trave proprio sopra il buco.

Nessuna colonna di fumo si innalza dal villaggio per indicare la sua posizione, dal momento che nel Mare del Ghiaccio Mobile non esiste legna o torba da bruciare. L'unico calore artificiale proviene da lampade e minuscole stufe che consumano olio di balena. Gli abitanti del villaggio si cibano di pesce, carne di balena e carne di foca, che mangiano cruda o essiccano appendendola a tralci di legno sparpagliati in tutto il villaggio. Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Sopravvivenza) con CD 10, un personaggio che esamina i tralci nota che il villaggio produce molto più cibo di quanto ne serva in realtà per i suoi abitanti.



ABITANTI DEL VILLAGGIO

Se i personaggi arrivano dal sentiero più usato, salendo dal crepaccio che attraversa la parete ghiacciata, vengono notati dai 12 cani da slitta del villaggio (da considerare equivalenti a 12 **lupi**). Non appena i cani iniziano ad abbaiare e a ringhiare, l'intero villaggio mette mano alle armi ed entra in stato di allerta: 25 **combattenti tribali** (maschi e femmine, incluso il capotribù, Foca Urlante), 30 **popolani** (bambini), 1 **druida** (Scavaossa, una sciamana tribale) e 1 **gladiatore** (Cuore di Orca, campione del villaggio).

Il capotribù e la sciamana parlano a nome di tutti gli abitanti del villaggio, che sanno parlare soltanto la loro lingua, l'Uluik. Il capotribù parla anche un dialetto Illuskan molto rudimentale. I Cacciatori dei Ghiacci hanno due obiettivi principali: scoprire perché gli stranieri sono venuti a Oyaviggaton e farli andare via. Mentono facilmente e con disinvoltura, raccontando storie di mostri marini e scrag famelici che infestano l'area. Se i personaggi chiedono di Arauthor o di altri draghi, la sciamana risponde che un drago noto come la Vecchia Morte Bianca è stato ucciso un anno fa da alcuni giganti del gelo. Dichiara che il cumulo di ossa di balena e di foca sul costone di ghiaccio lungo la riva è tutto ciò che resta del mostro. In caso contrario, le ossa vengono presentate come prova dei predatori mostruosi che infestano l'area.

Mentre Foca Urlante e Scavaossa parlano con gli avventurieri, gli altri membri della tribù circondano il gruppo, borbottando e rumoreggiando mentre i cani ringhiano. Otto combattenti armati si allontanano verso la scalinata di ghiaccio e il costone sottostante, per tenere d'occhio con prudenza la *Frostsimmr*. I maghi, gli stregoni e i warlock del gruppo sono oggetto di varie occhiate sprezzanti. Il DM dovrà fare del suo meglio per trasmettere ai giocatori un'atmosfera di tensione e ostilità.

Gli eventuali membri dell'equipaggio che accompagnano i personaggi possono far notare che questo comportamento è molto insolito. Anche se i Cacciatori dei Ghiacci cercano di evitare i contatti con gli stranieri, non si comportano quasi mai in modo ostile.

Durante questa interazione, il DM può consentire ai personaggi di effettuare delle prove di Saggia (Percezione) con CD 20. Se un personaggio supera la prova, nota che vari abitanti del villaggio sgusciano via uno dopo l'altro per scomparire nella sala dei raduni. Da quella sala, gli abitanti del villaggio scendono nelle caverne ghiacciate per avvertire i servitori di Arauthor che sono arrivati degli stranieri, per poi tornare di soppiatto in superficie.

Gli incontri nelle caverne di ghiaccio presumono che gli abitanti delle caverne siano già al corrente della presenza degli intrusi. Se il gruppo è riuscito a muoversi furtivamente fino all'ingresso alle caverne, ha la possibilità di sorprendere le creature che si trovano all'interno.

UN DUELLO ONOREVOLE

I Cacciatori dei Ghiacci sono determinati a non lasciare entrare gli stranieri nella sala dei raduni del villaggio, dove potrebbero scoprire l'ingresso alle caverne di ghiaccio. Sanno che consentire a un gruppo di potenti avventurieri di accedere alla tana del drago potrebbe significare la morte o la tortura per ogni adulto e bambino della tribù.

Nel tentativo di guadagnare tempo, Foca Urlante, Scavaossa e Cuore di Orca provano a stimare la forza degli avventurieri. Se i personaggi si rifiutano di lasciare l'iceberg, Foca Urlante propone una gara: il campione del villaggio contro un qualsiasi combattente degli stranieri. Se vince il campione, i personaggi dovranno cedere alcune delle loro pregiate armi d'acciaio e riprendere il largo immediatamente per non tornare mai più. Se vince l'avventuriero, gli stranieri si saranno guadagnati un posto nella tribù. Potranno trascorrere la notte nel villaggio e poi Scavaossa risponderà alle loro domande come meglio può.

Se i personaggi accettano il duello, uno di loro deve combattere contro Cuore di Orca da solo. Non è consentito usare la magia, ma se il personaggio possiede un'arma o un'armatura magica i cui effetti non siano evidenti, difficilmente gli abitanti del villaggio se ne renderanno conto. Il combattimento continua finché uno dei due contendenti non cade privo di sensi o morente (il DM consentirà a Cuore di Orca di effettuare i suoi tiri salvezza contro morte, se scende a 0 punti ferita). A quel punto lo scontro termina e gli alleati di ciascun combattente potranno intervenire per fornire cura e assistenza.

Un combattente perde automaticamente lo scontro, se riceve assistenza di qualsiasi tipo dai suoi alleati durante la lotta. Nonostante questo, Scavaossa aiuta Cuore di Orca, se può farlo. Si posiziona in modo che il campione cada proprio ai suoi piedi qualora venga colpito e buttato all'indietro. Quando lo aiuta a rialzarsi, lancia di nascosto *cura ferite* su di lui. Se un giocatore dichiara specificamente che il suo personaggio osserva la folla in cerca di potenziali interferenze, quel personaggio può

effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. In caso di successo, Scavaossa viene notata mentre tenta di curare il suo campione, ma se viene accusata di barare, dichiara con insistenza di non avere fatto nulla.

L'OSPITALITÀ DEI CACCIATORI DEI GHIACCI

Se Cuore di Orca perde lo scontro, i Cacciatori dei Ghiacci in apparenza si adoperano per onorare la loro promessa. Consentono ai personaggi di dormire nella capanna del magazzino del villaggio, che può essere a malapena definita un riparo. Scavaossa offre loro un vassoio di pesci crudi in procinto di andare a male, spiegando che la loro gente preferisce il gusto amarognolo della carne meno fresca (il che è vero). I pesci non faranno del male a quei personaggi che li mangiano... ma il veleno che Scavaossa ha versato su di essi è un'altra storia. L'odore pungente dei pesci copre il sapore amaro del veleno al punto che è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 o di Intelligenza (Indagare) con CD 15 per individuarlo.

Ogni personaggio che mangia il pesce avvelenato deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Un fallimento significa che il personaggio subisce 13 (3d8) danni da veleno e diventa privo di sensi per 8 ore. Se lo supera, subisce 9 (2d8) danni da veleno. Se tutti i personaggi perdono i sensi a causa del veleno, vengono legati e trasportati nell'area 1 delle caverne di ghiaccio, dove si risvegliano e notano 5 **rospi dei ghiacci** (vedi l'appendice A) che esaminano i loro oggetti.

CONVINCERE LA SCIAMANA

Tra tutti i Cacciatori dei Ghiacci, Scavaossa è l'unica che i personaggi possono sperare di portare dalla loro parte. Inizialmente non si fida degli avventurieri e non vede l'ora che se ne vadano da Oyaviggaton, proprio come gli altri abitanti del villaggio. Tuttavia, sa che presto o tardi la collera di Arauthator finirà per sterminare tutti

ROSPI GIGANTI DEI GHIACCI

Arauthator ha attirato su Oyaviggaton numerosi rospi giganti dei ghiacci che si occupano di mantenere in ordine l'iceberg e di custodire i molti tesori e trofei del drago. I rospi giganti dei ghiacci se la cavano bene in questo compito grazie alla straordinaria intelligenza del loro capo, Marfulb.

I rospi giganti dei ghiacci di Oyaviggaton si nutrono di foche, uccelli marini e pesci catturati per loro dai Cacciatori dei Ghiacci e non sono automaticamente ostili nei confronti degli stranieri. Una volta che i personaggi sono entrati nella tana di Arauthator, possono scoprire l'utilità di queste creature ai fini della loro missione. Normalmente i rospi giganti dei ghiacci parlano un linguaggio tutto loro e completamente incomprensibile, ma quelli di Oyaviggaton conoscono un po' di Draconico e di Uluik (il linguaggio dei Cacciatori dei Ghiacci), anche se il loro accento è marcato e la loro pronuncia è atroce. Marfulb parla bene il Draconico, grazie alle molte ore trascorse a conversare con Arauthator.

Quando i personaggi incontrano i rospi giganti dei ghiacci, la loro intelligenza non risulta evidente finché non agiscono o non tentano di parlare e, anche in quel caso, i personaggi potrebbero non capire che il loro fitto gracidiare è in realtà un linguaggio. I rospi giganti dei ghiacci camminano a quattro zampe, ma sanno usare le zampe anteriori palmate con sorprendente precisione. Alcuni trasportano perfino degli strumenti e altri oggetti utili in una sacca appesa al collo.

i Cacciatori dei Ghiacci e sogna da tempo che gli spiriti totemici mandino al villaggio degli eroi abbastanza forti da sconfiggere il drago.

Con un'interpretazione convincente e una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15, Scavaossa acconsente a incontrare gli avventurieri in privato e a rivelare la verità sulla triste sorte del suo popolo. Un druido, un ranger o qualche altro personaggio che possa effettivamente comprendere la fede della sciamana negli spiriti totemici dispone di vantaggio a questa prova. Scavaossa non è disposta a rischiare le vite dei membri della tribù in uno scontro con il drago, ma mostra ai personaggi l'ingresso alle caverne di ghiaccio nascosto nella sua capanna e spiega loro ciò che sa riguardo alle caverne. Questo include la loro planimetria generale, gli occupanti e la presenza della "signora con le corna" (Maccath la Cremisi).

LE CAVERNE DI GHIACCIO

Sotto il villaggio si snoda una rete di caverne di ghiaccio dove vivono Arauthator e i suoi servitori. Esistono due entrate che conducono nelle caverne dal villaggio: una nascosta nella sala dei raduni e l'altra nella capanna della sciamana. Il drago entra nelle caverne attraverso i tunnel sommersi collegati alla sua tana, ma quei tunnel sono troppo profondi e ben nascosti per potere essere usati dagli avventurieri.

TRATTI GENERALI

Le caverne di Oyaviggaton sono state scavate nelle gelide viscere dell'iceberg, quindi ogni loro superficie è fatta di ghiaccio.

Luce. Gli interni di Oyaviggaton sono illuminati di luce fioca, grazie alle lampade a olio di balena accese e rifornite dai coboldi. La luce è a puro beneficio dei rospi dei ghiacci, gli unici abitanti delle caverne che hanno bisogno di luce per vedere.

Pavimenti. I pavimenti all'interno dell'iceberg sono levigati fino a sembrare di vetro dopo decenni di costante passaggio. Arauthator, i troll dei ghiacci e i rospi dei ghiacci si muovono sul ghiaccio scivoloso senza difficoltà, grazie agli artigli e agli speroni ossei delle zampe che generano attrito a ogni passo. I coboldi al servizio del drago indossano ramponi appuntiti fatti di zanne di animali e legati ai piedi. I personaggi privi di ramponi o della capacità di camminare sul ghiaccio devono considerare tutte le aree delle caverne di ghiaccio come terreno difficile. Una prova di Intelligenza con CD 10 effettuata con successo consente a un personaggio di ricavare un paio di ramponi dai suoi attrezzi da scalatore, o di convertire un paio di ramponi a misura di coboldo in un paio adatto a una creatura Media. Le racchette da neve non hanno alcuna utilità all'interno dell'iceberg.

Non esistono scale all'interno dell'iceberg; il pavimento pende semplicemente in salita o in discesa tra due aree a elevazione diversa. I personaggi possono scivolare in discesa lungo una rampa di un livello senza difficoltà. Scivolare in discesa lungo una rampa di due livelli (per esempio dall'area 10 all'area 9) è automatico se il personaggio è seduto, ma richiede una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 se il personaggio cerca di scivolare rimanendo in piedi. I personaggi dotati di ramponi non possono scivolare restando in piedi, ma possono considerare le rampe come terreno difficile. Anche per muoversi lungo una rampa di due livelli usando i ramponi è richiesta una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12. I personaggi privi di ramponi possono scalare una rampa di un livello effettuando con successo una prova di

Destrezza con CD 15 (o con CD 20, nel caso di una rampa di due livelli). L'abilità Acrobazia non ha la minima utilità per queste prove, ma l'utilizzo degli attrezzi da scalatore fornisce vantaggio alle prove. Una qualsiasi prova di Destrezza fallita muovendosi lungo una rampa fa scivolare il personaggio fino al fondo della rampa, dove cade prono.

Soffitti e Pareti. Molti passaggi delle caverne di ghiaccio sono larghi almeno 4,5 metri e i soffitti sono alti 6 metri, laddove non sia specificato diversamente. Le pareti sono finemente abbellite con immagini draconiche incise, colonne, cornici, filigrane, contrafforti, volti ghignanti di draghi e altri fronzoli ornamentali. Queste decorazioni sono opera dei coboldi al servizio di Arauthator e la loro qualità è estremamente variabile.

Temperatura. Le caverne di ghiaccio sono fredde e la temperatura nella maggior parte delle camere è stabile attorno a -6 gradi. I draghi bianchi, i troll dei ghiacci e i rospi dei ghiacci non si curano del freddo. I coboldi e Maccath la Cremisi si avvolgono nelle pellicce e scaldano i loro alloggi grazie a piccole stufe che consumano olio di balena fornito dalla tribù. Finché i personaggi indossano abiti adatti al freddo, non corrono rischi dovuti al freddo all'interno delle caverne di ghiaccio.

Visibilità. Le caverne di ghiaccio sono esposte al mare e vi si creano cumuli di vapore che si insinuano costantemente nei corridoi e nelle camere di Oyaviggaton. Questa nebbia è più comune nei punti bassi delle caverne. Nelle aree indicate con +3 metri sulla mappa, la visibilità non è limitata, a meno che i personaggi non incontrino un banco di nebbia casuale. Nelle aree indicate con 0 metri, la visibilità è limitata a 22,5 metri. Nelle aree indicate con -3 metri o -6 metri, la visibilità è limitata a 13, 5 metri.

INCONTRI CASUALI

Oltre agli abitanti indicati nelle aree specifiche, gli avventurieri potrebbero imbattersi nei servitori di Arauthator in qualsiasi corridoio o camera vuota. Ogni volta che i personaggi si spostano da una camera al corridoio circolare oppure dal corridoio a una camera priva di occupanti, il DM tira un d6. Con un risultato di 1, si verifica un incontro. Poi il DM tira sulla tabella sottostante per determinare i dettagli dell'incontro.

INCONTRI NELLE CAVERNE DI GHIACCIO

d10	Incontro o Evento
1-2	Nebbia
3-5	Coboldi (3d6)
6-8	Rospi dei ghiacci (1d6)
9	Maccath la Cremisi
10	Troll dei ghiacci (1d2)

Nebbia. L'aria si riempie improvvisamente di sbuffi di vapore. La visibilità è ridotta a 1,5 metri per 2 minuti, o finché i personaggi non si allontanano di almeno 27 metri.

Coboldi. Arauthator portò su Oyaviggaton un branco di inermi coboldi molte generazioni fa e da allora quelle creature lo hanno servito all'interno delle sue gelide caverne. Nel caso di un incontro, una squadra di 3d6 coboldi è al lavoro o di passaggio nell'area. Se i personaggi sono vestiti da Cacciatori dei Ghiacci o indossano altri travestimenti appropriati, i coboldi li scrutano con diffidenza ma non danno l'allarme immediatamente. Il DM effettua per i coboldi una singola prova di Saggezza con una CD pari alla prova più bassa effettuata dai personaggi per travestirsi. I coboldi hanno un modificatore di

Saggezza pari a -2, ma dispongono di vantaggio a questa prova a causa del loro numero. Se la prova ha successo (o se i personaggi non si sono travestiti), i coboldi scagliano una singola raffica di pietre da fionda contro gli intrusi, poi fuggono sparpagliandosi in tutte le direzioni possibili, per segnalare la presenza degli intrusi ai rospi dei ghiacci o ai troll dei ghiacci.

Rospi dei Ghiacci. Un gruppo di 1d6 rospi dei ghiacci (vedi l'appendice A) lavora in quest'area o è di passaggio nel corridoio. I travestimenti sono inutili contro i rospi dei ghiacci, che sanno quali creature vivono su Oyaviggaton in ogni determinato momento. Se vedono qualcosa di insolito, anche un semplice Cacciatore dei Ghiacci che entra nelle caverne senza il permesso, smettono di fare quello che stavano facendo e osservano le azioni degli intrusi, interrogandoli se possono. Se minacciati, i rospi dei ghiacci corrono dai troll dei ghiacci in cerca di protezione e combattono solo se sono obbligati.

I rospi dei ghiacci parlano il loro linguaggio personale, ma si destreggiano nel Draconico e nell'Uluiq abbastanza bene da comunicare con Arauthator, i coboldi e i Cacciatori dei Ghiacci. Lavorano per Arauthator, ma non sono legati da alcun voto di fedeltà al drago. Se si prospetta un combattimento, la loro fedeltà andrà a quello che sembra il più probabile vincitore (vale a dire il drago, a meno che i personaggi non riescano a fare colpo su di loro in qualche modo).

Maccath la Cremisi. Maccath vaga spesso per le caverne di ghiaccio, immersa nei suoi pensieri. Se incontra degli sconosciuti, la sua reazione è insolitamente accondiscendente. Vedi l'area 10 per ulteriori dettagli sulla situazione di Maccath.

Troll dei Ghiacci. I troll dei ghiacci possono essere incontrati singolarmente o in piccole bande vaganti; sono troll comuni, ma la loro pelle è bluastrea e sono dotati di immunità ai danni da freddo. Se non ci sono dei rospi dei ghiacci nei paraggi pronti a intervenire, i troll dei ghiacci trattano come un intruso qualsiasi creatura che non sia un coboldo, un rospo dei ghiacci, Maccath o un Cacciatore dei Ghiacci. Vedi l'area 12 per ulteriori informazioni sui troll dei ghiacci che lavorano per Arauthator.

1. ENTRATA DALLA CAPANNA

All'interno della capanna della sciamana Scavoassa, un cumulo di pellicce accatastate sopra alcuni pali nasconde un'apertura che scende fino alle caverne di ghiaccio. Lungo il cunicolo sono stati intagliati degli scalini per formare una ripida scalinata ghiacciata che scende a spirale per un dislivello di 30 metri. Dal momento che questa entrata viene usata raramente, gli scalini si fanno gradualmente più incrostati di gelo man mano che i personaggi scendono. Una volta sceso di 12 metri, un personaggio dovrà effettuare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12 per mantenere l'equilibrio sugli scalini pericolosi e irregolari. Un fallimento significa che il personaggio perde l'equilibrio, scivola e cade rotolando sulle scale per i 18 metri rimanenti fino in fondo alle scale, subendo 21 (6d6) danni contundenti. I personaggi possono mitigare questo pericolo legandosi assieme o usando degli attrezzi da scalatore. Dopo quel primo tratto scivoloso, gli scalini tornano normali, quindi non sono richieste ulteriori prove.

Il cunicolo e la scalinata di ghiaccio sfociano sul soffitto. Da lì, una solida scala a pioli scende fino a quello che è approssimativamente il centro di una stanza rettangolare. L'uscita verso il corridoio è un passaggio ghiacciato, largo 4,5 metri e inclinato verso il basso.

La camera è vuota, ad eccezione di una dozzina di canestri ricavati da strisce di cuoio e costole di tricheco

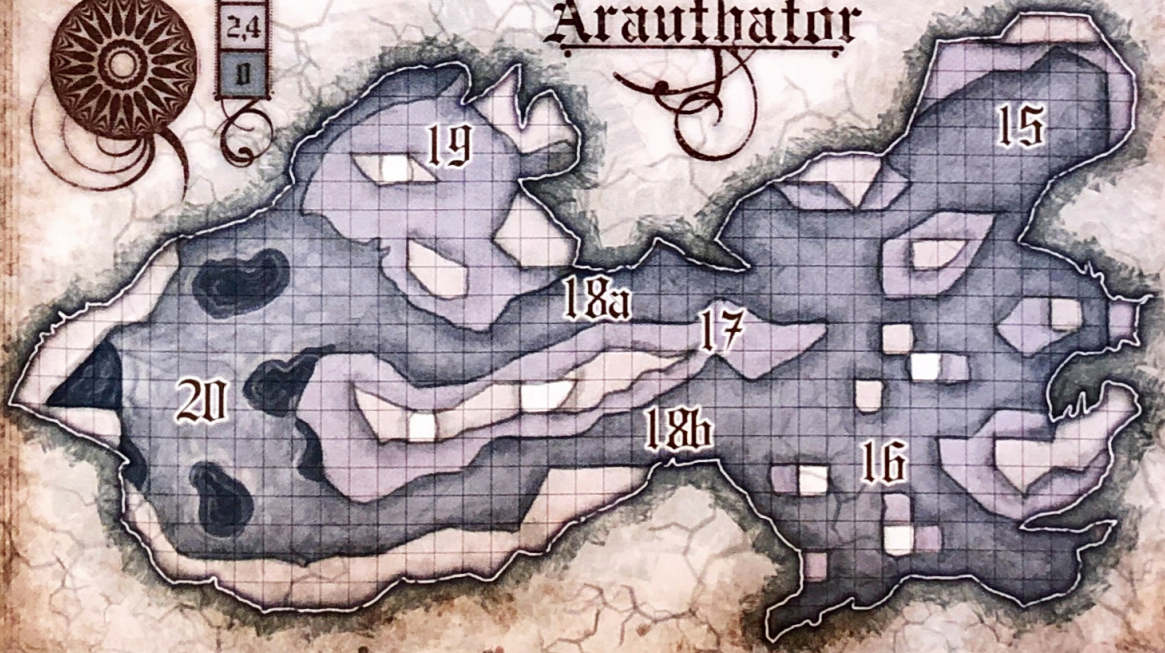
Iceberg di Arauthator "Oyaviggaton"



□ Equivale a 4,5 metri



Tana di Arauthator



• Г Л Н Х Н И К Л А П П К П О Р А П П Р А К Г Л Н В И Р Л Г И •

intrecciate tra loro. I canestri, accumulati nell'angolo nord, contengono pesci congelati e alcuni fagotti di carne di squalo putrefatta avvolta nella propria pelle (i Cacciatori dei Ghiacci la considerano una prelibatezza).

2. ENTRATA DALLA SALA DEL VILLAGGIO

Questa entrata, nascosta sotto le assi del pavimento in un angolo della sala dei raduni, è costituita da un cunicolo che scende ripidamente a spirale per 30 metri e su cui sono stati scavati degli scalini. Questo è il percorso che viene solitamente usato dai servitori di Arauthator per portare i rifornimenti al drago, quindi gli scalini sono sgombri e facili da percorrere. Gli abitanti del villaggio trasportano le provviste sulle spalle o le caricano nei canestri che poi legano alla corda e alla carrucola installate nella sala.

Questa camera è vuota, se si eccettuano tre fagotti di pelli di foca arrotolati e appoggiati nel punto in cui la scala scende dal cunicolo soprastante, fino al centro approssimativo della stanza. Inoltre, nell'angolo sudovest è stato preparato un letto di pellicce da cui provengono ripetuti colpi di tosse quando i personaggi entrano nella stanza. Gli abitanti del villaggio che si ammalano o si feriscono oltre le limitate capacità di guarigione di Scavaossa vengono messi in quarantena quaggiù, al relativo calore delle caverne. L'abitante del villaggio che tossisse si chiama Ripara-reti (un **combattente tribale**).

Ripara-reti è diffidente per natura nei confronti degli stranieri, ma se un personaggio usa *ristorare inferiore* per curare la sua malattia, diventa un alleato fidato. Non farà nulla che possa nuocere al villaggio o alla tribù, ma detesta i coboldi che vivono nelle caverne. Trova altrettanto repellenti i rospi dei ghiacci, che però quanto meno lo ignorano. I troll dei ghiacci lo terrorizzano: più di una volta si è svegliato e ha trovato un troll che lo scrutava con un'espressione famelica dal tunnel che conduce alla tana di quelle creature (area 12). Rivela ai personaggi che le creature delle caverne sono state messe in guardia sulla loro presenza, ma le sole camere di cui sappia qualcosa, oltre a questa, sono le aree 1, 3 e 7.

3. DISPENSA

Le scorte che gli abitanti del villaggio forniscono ad Arauthator e ai suoi servitori vengono custodite quaggiù: si tratta per lo più di pesci, carne di balena, foca, tricheco e seppia gigante essiccata e congelata, insieme alle pellicce da cui i coboldi ricavano gli abiti per proteggersi dal freddo. Organi di pesce, conchiglie, ossa, pietre lavorabili e altri oggetti disparati sono ammassati in quantità più piccole e vengono usati dai rospi dei ghiacci per fabbricare inchiostro, spazzole, pergamene e altri strumenti di lavoro. Alcuni oggetti apparentemente inspiegabili sono custoditi separatamente da tutte le altre scorte, tra cui un singolo guanto d'arme di acciaio, un fermaglio d'argento con un cameo, l'elsa di ottone di un pugnale da duello e una fibbia decorativa da cintura. Si tratta dei vari oggetti che gli abitanti del villaggio hanno estratto dalle viscere degli squali o delle piovre giganti che a loro volta si erano nutriti di qualche esploratore smarritosi sul Mare del Ghiaccio Mobile.

In questa camera sono stati accumulati anche vari rotoli di corda, chiodi da rocciatore e alcune carrucole. Risulta subito evidente che questo materiale proviene da sud e non è stato fabbricato dai Cacciatori dei Ghiacci. I coboldi usano questo equipaggiamento quando c'è qualcosa (o qualcuno) da calare nella tana di Arauthator attraverso l'area 6. La carrucola va appesa al gancio di ferro sul soffitto di quella camera.

4. TANA DEI COBOLDI

I coboldi al servizio di Arauthator vivono in questa camera.

Una dozzina di coboldi occupa questa stanza lercia e disordinata. Lische di pesce e pinne di foca semirosciate giacciono ammassate negli angoli o sparpagliate alla rinfusa sul pavimento, attorno a una serie di giacigli di pellicce sudicie, che sicuramente puzzerebbero quanto il loro aspetto suggerisce, se non fosse per il freddo.

La camera ospita 12 **coboldi** quando arrivano i personaggi. Alcuni dormono, ma altri giocano ad aliossi, affilano le armi, rammendano gli abiti, incidono ossa di balena o si infastidiscono a vicenda. Vedi "Incontri Casuali" (più sopra) per le reazioni dei coboldi in presenza di un gruppo di intrusi.

Se i personaggi dedicano alcuni minuti a setacciare l'area, una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12 suggerisce che circa due dozzine di coboldi vivono in questa camera. Gli unici oggetti di valore che possiedono sono alcune zanne di tricheco decorate con varie incisioni draconiche: sei zanne possono essere considerate degli oggetti d'arte decenti e possono essere vendute a 200 mo l'una a un collezionista d'arte.

5. DISCARICA

I coboldi gettano i rifiuti, i brandelli di cibo, gli scarti, gli stivali consumati e tutti gli altri oggetti inutili in questa enorme stanza. Il pavimento è una fossa irregolare profonda quasi un metro e riempita della spazzatura che i servitori di Arauthator hanno accumulato nel corso di interi secoli all'interno dell'iceberg. La fossa può essere attraversata senza pericoli, ma non contiene nulla di valore.

6. IL CONDOTTO

Questa stretta caverna consente di accedere alla tana di Arauthator, situata proprio sotto di essa.

Questa camera sembra molto più fredda di qualsiasi altra area delle caverne di ghiaccio che avete esplorato finora. Il freddo sale da un baratro spalancato nel pavimento che si inoltra nell'oscurità. Un pesante gancio di ferro è stato ancorato al soffitto sopra la fossa spalancata. Una passerella larga 1,5 metri corre lungo entrambi i lati della fossa, collegando quest'entrata a un'uscita sul lato opposto della stanza. Sulle pareti di ghiaccio sono state scolpite numerose immagini di draghi bianchi in volo.

Esaminando la stanza da uno dei due ingressi, la passerella sembra abbastanza sicura (se si eccettua il fatto che sia stretta, ghiacciata e si affacci su una fossa apparentemente senza fondo). Quella che corre lungo i lati est e nord della camera è a tutti gli effetti sicura e i personaggi possono percorrerla senza difficoltà. Quella che corre lungo le pareti ovest e sud è invece indebolita e pericolante. Quando un personaggio arriva al punto in cui la passerella fa una curva, il DM chiede al giocatore di tirare un dado qualsiasi. Se il risultato è dispari, una parte del muro crolla e ogni creatura sulla passerella deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17. In caso di fallimento, la creatura viene spinta giù dalla passerella e cade nel condotto.

Il condotto scende di 18 metri fino alla cima della piattaforma di ghiaccio dell'area 16, nella tana di

Arauthator. Una creatura spinta nel condotto scivola e cade in egual misura, subendo solo 10 (3d6) danni contundenti quando atterra sul fondo. La creatura deve poi effettuare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cadrà dalla piattaforma di ghiaccio; vedi l'area 16 per ulteriori informazioni. Una creatura che salta nel condotto di proposito subisce danni dimezzati dalla discesa e dispone di vantaggio al tiro salvezza per rimanere sulla piattaforma di ghiaccio.

7. SALA DEI GIGANTI

I cadaveri dei vari giganti del gelo che Arauthator ha affrontato in combattimento e ucciso nel corso dei secoli sono esposti in questa stanza, congelati all'interno di pareti di ghiaccio cristalline. A questo livello la visibilità non va oltre i 13,5 metri, quindi i personaggi non potranno vedere molto dalla porta. Quando entrano nella camera, la sagoma del primo gigante del gelo diventa vagamente visibile a una distanza di 18 metri. A 13,5 metri, la figura può essere facilmente scambiata per un gigante del gelo vivo e vegeto che se ne sta in piedi immobile. A 9 metri i personaggi capiscono che il gigante è morto e congelato, notando la sua armatura strappata e le terribili artigliate che squarciano la sua carne azzurra. Nella sala sono esibiti i cadaveri di otto giganti del gelo, un gigante del fuoco e un gigante delle nuvole.

Quando i personaggi arrivano in quest'area, 8 **coboldi** sono al lavoro all'interno della camera, levigando e rifinendo il ghiaccio. Se riconoscono i personaggi come intrusi, cercano di tenersi alla larga da loro nascondendosi nella nebbia, per poi sgusciare via appena possono.

8. SALA DEI TROFEI

I trofei delle molte battaglie di Arauthator sono esibiti in questa camera. La visibilità è pari a 13,5 metri, quindi i personaggi non riusciranno a vedere molto dalla soglia. Le creature senza vita congelate in questa stanza includono due remorhaz, un trio di behir, cinque yeti abominevoli e una seppia gigante di dimensioni stupefacenti. Un'intera nave lunga con tanto di vela issata è a sua volta esibita all'interno della stanza. È evidente che la nave non sia potuta passare da nessuno degli ingressi dell'iceberg: è stata meticolosamente smontata all'esterno e rimontata in questa stanza dai coboldi. Se un personaggio si intende di navi, può facilmente notare alcuni errori nella disposizione del sartiame e delle assi dello scafo, ma è un lavoro passabile, se il solo fine è quello di esibire il vascello.

Sicuramente di più immediato interesse è il forziere aperto e pieno d'oro e gioielli visibile sul ponte della nave. Il forziere contiene 375 mo, 1.480 me e 495 ma, più gioielli e oggetti preziosi del valore di altre 225 mo. Un personaggio che esamina il forziere senza toccare né il forziere né i contenuti può valutare il suo valore per una quota compresa tra 1.000 e 1.500 mo effettuando con successo una prova di Intelligenza con CD 10.

Se il forziere o una qualsiasi parte del tesoro in esso contenuto (anche una sola moneta) viene rimosso dalla nave, Arauthator lo percepisce immediatamente e invia 2 **troll** dei ghiacci (vedi l'area 12) a indagare.

9. CAMERA INUTILIZZATA

Questa camera è vuota, in attesa del giorno in cui le aree 7 e 8 non saranno più sufficienti a contenere la collezione di trofei di Arauthator.

10. MACCATH LA CREMISI

Se Maccath la Cremisi non è stata incontrata altrove all'interno di Oyaviggaton, i personaggi la incontrano qui.

Un **troll** dei ghiacci (vedi l'area 12) vigila su questa caverna, dalla cima della rampa proveniente dall'area 9. Si posiziona dietro l'angolo in modo da non essere visto finché gli intrusi non arrivano in cima alla rampa.

Il pavimento di ghiaccio di questa stanza vuota vi offre una vista alquanto insolita: un grosso riparo apparentemente fatto di frammenti e costruito nello stile dei nomadi del deserto del Calimshan, situato a circa tremila chilometri più a sud.

Il riparo di Maccath è stato ricavato da enormi arazzi e tappeti stesi su una struttura di costole di balena ed è alto 2,4 metri, largo 6 metri e lungo 9 metri. I tappeti che fungono da pareti arrivano fino a terra, senza lasciare varchi o fessure. La tenda non sembra avere un'entrata vera e propria, ma un personaggio può infilarsi tra due arazzi sovrapposti per sgusciare all'interno.

Quando i personaggi entrano nel riparo, il DM legge il brano seguente:

L'interno del riparo è sorprendentemente riscaldato, grazie a una piccola stufa e a semplici lampade che consumano olio di balena aromatizzato. Un folto strato di tappeti è stato ammassato sul pavimento e le pareti sono composte da arazzi appartenenti a ogni cultura di Faerûn, appesi a una solida struttura di costole di balena.

Vedete tavoli carichi di libri e pergamene meticolosamente ordinate e legggi fatti di pelle e ossa di balena. Gli unici elementi di arredo che non siano fatti di questi materiali naturali sono i tappeti, gli arazzi e una piccola scrivania portatile che sembra provenire da una nave a vela.

Se questo è il primo incontro tra i personaggi e Maccath la Cremisi, il DM aggiunge anche:

Una tiefling che indossa un fiammante mantello cremisi sopra una veste di pelliccia fatta su misura siede alla scrivania. Il mantello è chiuso da una spilla in argento e avorio decorata con l'immagine stilizzata di un albero a molti rami, il simbolo della Confraternita Arcana. Due attendenti coboldi montano la guardia lì accanto, scoccando occhiate nervose sia a voi che alla tiefling. Dopo qualche istante, la tiefling solleva il capo, vi esamina con un'espressione di stanco disinteresse e chiede: "Siete venuti a salvarmi o a uccidermi? Non che ci sia molta differenza tra le due cose, ormai."

Quando tre anni fa Maccath giunse su Oyaviggaton, Arauthator l'avrebbe uccisa senza pensarci due volte in circostanze normali. Tuttavia, la spilla della Confraternita che la tiefling indossava suggerì ad Arauthator che forse quella era la soluzione a due problemi. Per prima cosa, il drago era in possesso di numerosi oggetti e scritti trafugati alla Confraternita Arcana, alcuni dei quali sfuggivano alla sua comprensione anche dopo decenni di studio. Inoltre, Arauthator era da lungo tempo alla ricerca di un modo per aiutare la sua compagna Arveiatrace a riscuotersi dal dolore per la morte del mago che aveva servito in passato. Sostituire quel mago morto con uno vivo (e per di

più un membro della Confraternita Arcana) gli parve una soluzione perfetta.

Maccath si dimostrò abbastanza furba da convincere il drago che la sua offerta era allettante, presumendo che poi sarebbe riuscita a trovare facilmente un modo per fuggire dall'iceberg. Tuttavia, almeno fino ad ora, è stata sconfitta dalle potenti magie di Arauthor (tra cui alcuni incantesimi e rituali sottratti alla Confraternita Arcana) che l'hanno intrappolata e resa impotente all'interno di Oyaviggaton, invisibile a qualsiasi forma di scrutamento e impossibilitata a usare *invviare* per chiedere aiuto. Prima di consegnare Maccath ad Arveiatrace, Arauthor ha ordinato alla tiefling di decifrare i testi che ha rubato, ma il lavoro procede lentamente, anche a causa della complessità e della pericolosità intrinseca del materiale. Maccath sta studiando una delle pergamene rubate quando i personaggi entrano.

Se i personaggi hanno annunciato la loro presenza combattendo con il troll dei ghiacci, i 2 **coboldi** saranno visibilmente agitati, anche se Maccath non si mostrerà troppo preoccupata. I coboldi hanno ricevuto l'ordine di restare al fianco della tiefling e di obbedire ai suoi ordini, che in genere prevedono semplicemente di recuperare del materiale assortito dallo scriptorium (area 11). Maccath incarica i coboldi anche di cucinare, fare le pulizie e sbrigare gli altri compiti quotidiani. Nel momento in cui i personaggi fanno chiaramente capire che sono qui per salvare Maccath, i coboldi scattano verso l'area 12. Se non vengono fermati, metteranno in allarme i troll dei ghiacci.

IL PATTO DI MACCATH

Pur essendo prigioniera, Maccath è ossessionata dall'idea di completare le impegnative traduzioni magiche di Arauthor. Come molti membri della Confraternita Arcana, si accanisce negli studi al punto di rasentare l'arroganza, convinta che, anche se dovesse morire come il giocattolo di un drago, prima avrà quanto meno portato a termine qualcosa di magnifico.

Di conseguenza, la tiefling pone delle condizioni al suo salvataggio, dichiarando che non se ne andrà da Oyaviggaton senza portare con sé tutto ciò che è possibile trasportare delle proprietà sottratte alla Confraternita Arcana. Se i personaggi accettano, Maccath condivide le informazioni seguenti:

- Arauthor si trova attualmente nell'area 20 della sua tana, nei pressi dell'entrata al di sotto dello scriptorium (area 11).
- Buona parte del materiale sottratto dalla Casatorre è custodito nello scriptorium, ma alcuni oggetti potrebbero trovarsi nella tana di Arauthor (vedi "Il Tesoro di Arauthor" alla fine di questo episodio).
- Se il gruppo sembra intenzionato a combattere contro Arauthor, Maccath offre ai personaggi un *anello di resistenza al freddo* e due *freccie assassine dei draghi* che ha fabbricato durante la sua prigionia. Anche se questi oggetti e le sue conoscenze dei draghi forniscono ai personaggi un notevole vantaggio, la tiefling mette comunque in guardia il gruppo: Arauthor ha divorato praticamente tutti gli eroi che ha affrontato.
- Maccath conosce la planimetria generale della caverna del drago, ma non i suoi pericoli specifici. Arauthor non le ha mai permesso di allontanarsi troppo dalla sua vista all'interno della tana. Maccath non sa nulla degli scrag nell'area 15 o delle trappole nell'area 18.
- Due entrate conducono alla tana di Arauthor: una nello scriptorium adiacente e l'altra nell'area 6.
- Arauthor entra ed esce dalla tana usando alcuni passaggi sommersi.

- Il *Draakhorn* era qui quando Maccath è giunta a Oyaviggaton, ma un gruppo di umani vestiti in modo molto particolare si sono presentati all'iceberg circa sei mesi fa. Dopo alcune trattative con Arauthor, hanno portato via l'oggetto (grazie alla descrizione che Maccath fa degli umani, i personaggi capiscono che indossavano i paramenti del Culto del Drago). Inoltre, Maccath può rivelare ai personaggi tutte le informazioni relative al *Draakhorn* descritte nell'appendice B.
- Tentare di fuggire dall'iceberg a bordo di una nave sarebbe un suicidio finché Arauthor è in grado di attaccare dall'alto. Il drago lascia che siano i suoi servitori a occuparsi degli intrusi, ma verrà avvertito se i personaggi fuggono.
- Anche se gli avventurieri non hanno messo in allarme alcun servitore del drago, l'assenza di Maccath sarebbe scoperta nel giro di un giorno. In quel caso, il drago in persona si metterebbe alla ricerca sua e di coloro che l'hanno aiutata a fuggire.

Maccath sa che la sorpresa è l'arma migliore con cui i personaggi possono sfidare il drago e che Arauthor non rischierà di morire per difendere questa singola tana. Nonostante detesti l'idea di abbandonare una dimora ricca di tesori e di trofei, se gli avventurieri avranno la meglio, Arauthor fuggirà verso una delle sue altre tane.

11. SCRIPTORIUM

Anche se questa camera è più profonda delle caverne adiacenti, non aleggia nebbia al suo interno.

Tre scaffali sono stati installati all'interno di questa caverna, altrimenti vuota. Sono stati ricavati da legname recuperato dai relitti, ossa di balena, frammenti di armature dei giganti e perfino dagli arti congelati di alcuni yeti. Numerosi libri, pergamene, mappe e fogli sono stati meticolosamente ordinati sugli scaffali e ognuno mostra i tipici segni degli scritti magici.

Se Maccath accompagna i personaggi, può indicare loro gli oggetti rubati dalla Casatorre dell'Arcano. Consiglia ai personaggi di non leggere e nemmeno sbirciare il materiale, per la loro incolumità. I testi sono infusi di conoscenze diaboliche che potrebbero fare scempio della mente dei mortali.

I personaggi che non sono in grado di leggere la magia non possono estrapolare nulla dai libri. Se un personaggio è in grado di leggere la magia ed esamina i testi, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Un successo indica che il personaggio avverte il pericolo e smette di leggere. Un fallimento indica che il personaggio assorbe il potere delle conoscenze immonde ed è soggetto a un trauma psichico. Sotto l'effetto di questo trauma, il personaggio subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica, e deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 quando lancia un incantesimo. Se fallisce la prova, l'incantesimo non può essere lanciato, ma lo slot incantesimo non viene speso. Il personaggio può effettuare un altro tiro salvezza per porre fine all'effetto ogni volta che completa un riposo lungo.

Gli incantatori arcani possono trovare in questo scriptorium molto materiale di valore e molto materiale inutile. Arauthor ha recuperato molti libri degli incantesimi dai maghi che ha ucciso nel corso dei secoli. Ma ciò che fornirebbe un beneficio immediato per il gruppo è il fatto che ha collezionato anche dozzine di pergamene. Anche se molte di quelle custodite in questa stanza si sono deteriorate per l'umidità o la vecchiaia, se i personaggi

trascorrono qualche minuto a ispezionare il materiale, riescono a trovare dieci pergamene: *forma gassosa, velocità, protezione dall'energia, respirare sott'acqua, tentacoli neri di Evard, scudo di fuoco, muro di fuoco, blocca mostri, catena di fulmini e disintegrazione.*

ACCEDERE ALLA TANA DI ARAUTHATOR

Vicino all'estremità ovest dello scriptorium si apre un condotto largo 4,5 metri che scende fino all'area 19 della tana di Arauthor. Il drago può salire e scendere da questo passaggio arrampicandosi senza difficoltà. I personaggi competenti in Atletica possono scendere per il condotto, se usano i ramponi o qualche altro strumento con cui aggrapparsi al muro. Gli altri personaggi possono scalare il condotto soltanto sfruttando corde, chiodi da rocciatore e altra attrezzatura da scalata. Il condotto scende per 18 metri fino al soffitto dell'area 19; da lì i personaggi dovranno calarsi di 4,5 metri sulla piattaforma di ghiaccio.

Prima che i personaggi scendano nella caverna, Maccath li avverte che non avranno modo di risalire facilmente fino a queste camere. La Vecchia Morte Bianca non vuole che nessuno (che si tratti di ospiti o di intrusi) sia in grado di andarsene facilmente dalla sua tana.

12. TROLL DEI GHIACCI

I troll dei ghiacci che Arauthor ha radunato al suo servizio usano questa sala come loro residenza e non permettono a nessun'altra creatura di entrare. Un troll dei ghiacci ha la pelle azzurrognola e semitrasparente ed è dotato di immunità ai danni da freddo; sotto ogni altro aspetto, possiede le statistiche di un normale troll.

Almeno 2 **troll** dei ghiacci si trovano quaggiù quando i personaggi entrano nella stanza per la prima volta, ma il DM può collocarne in quest'area anche 3 o più (se gli avventurieri trovano condizioni che potrebbero portare a un combattimento: vedi sotto).

Questa camera cavernosa è satura di nebbia. Tra la foschia riuscite a intravedere colonne di ghiaccio che vanno dal pavimento al soffitto. Il silenzio soffocato che regna all'interno della stanza è interrotto soltanto dal rumore dell'acqua che zampilla.

Colonne di ghiaccio e crinali di pressione formano delle rupi acuminata che emergono dalla coltre sbuffante di nebbia. Ruscelli d'acqua zampillante, che continua a scorrere magicamente nonostante le temperature inferiori allo zero, scorrono lungo i solchi che si fanno strada tra i banchi di neve ghiacciata.

Dall'ingresso è possibile vedere soltanto la nebbia e sentire soltanto il soffio del vento. Se Maccath o qualcuno dei rospi dei ghiacci accompagnano il gruppo, consigliano con la massima insistenza ai personaggi di tenersi alla larga da questa stanza. Chi si spinge all'interno viene silenziosamente circondato dai troll dei ghiacci, che poi faranno scattare un'imboscata. I troll affamati inseguono gli avventurieri in caso di fuga, ma obbediscono ai rospi dei ghiacci e si trattengono dall'attaccare, se i rospi ordinano loro di non farlo.

I troll parlano il Gigante e capiscono qualche parola di Draconico. Sono disposti a commerciare o a trattare con i personaggi che si dimostrano troppo difficili da uccidere. Soltanto una cospicua offerta di cibo e di tesori può convincere i troll a voltare le spalle ad Arauthor.

13. OFFICINA DEI ROSPI DEI GHIACCI

I rospi dei ghiacci lavorano per Arauthor come supervisori di Oyaviggaton. Gestiscono gli incarichi dei coboldi, elencano ai Cacciatori dei Ghiacci il cibo e le altre scorte da fornire alla tana e dimostrano la pazienza necessaria a trattare con gli irascibili troll dei ghiacci.

Una vista insolita vi attende all'interno di questa stanza dalle pareti irregolari. Circa una dozzina di rospi giganti dalla spessa pelle bianca e maculata è all'opera in questa camera: incidono strani simboli sul ghiaccio delle pareti o li trascrivono su consuete pergamene e tavolette di pietra. Alcuni spostano pergamene e tavolette in una serie di nicchie scavate nel ghiaccio sulla parete sud, dal pavimento al soffitto.

Un totale di 11 **rospi dei ghiacci** (vedi l'appendice A) è al lavoro in questa camera. Le creature trascrivono informazioni ed eseguono calcoli sul ghiaccio usando delle corna appuntite o i loro stessi artigli. Curano inoltre alcune rozze mappe del Mare del Ghiaccio Mobile, basandosi sui rapporti che ricevono dai Cacciatori dei Ghiacci del villaggio. A intervalli regolari, i loro appunti temporanei vengono trasferiti su supporti più permanenti.

Vedi "Incontri Casuali" (più sopra) per le reazioni dei rospi dei ghiacci nei confronti degli intrusi. La migliore possibilità che hanno i personaggi di evitare uno scontro in quest'area (e di impedire ai rospi di mettere in guardia i troll dei ghiacci) è assicurarsi la loro lealtà trattando con il loro capo, Marfulb.

Un normale rospo dei ghiacci è intelligente, ma quella che li guida, una femmina di nome Marfulb, ha una mente straordinaria (Intelligenza 13). Le sue doti innate di comando e di organizzazione non avevano modo di esprimersi finché la creatura non incontrò Arauthor sul Mare del Ghiaccio Mobile. Da allora, Marfulb ha svolto il ruolo di siniscalco di Oyaviggaton per quattro decenni. Nemmeno Arauthor saprebbe gestire le attività di Oyaviggaton bene quanto Marfulb, che conosce il contenuto e il valore di ogni cassa, forziere e cumulo di monete dell'iceberg fino alla singola moneta di rame.

LE CONOSCENZE DI MARFULB

Oltre alle informazioni relative ad Arauthor (i suoi tesori, le sue abitudini amorose e le sue epiche battaglie contro i giganti del gelo e gli altri mostri), le informazioni accumulate dai rospi dei ghiacci includono numerosi dettagli esaurienti sul Mare del Ghiaccio Mobile, il clima a nord del Dorso del Mondo e la sfuggente cultura dei Cacciatori dei Ghiacci. Marfulb è molto soddisfatta dell'opera a cui ha dedicato la propria vita, ma conosce troppo poco la società a sud del Dorso del Mondo per percepirne la vera importanza.

Se i personaggi sono dotati di una *borsa conservante*, possono portare via tutte le pergamene e le tavolette di pietra quando se ne vanno da Oyaviggaton. La Confraternita Arcana considererà questa raccolta di conoscenze una delle più straordinarie opere di filosofia naturale mai esistite (una volta faticosamente tradotta dall'insolito linguaggio dei rospi dei ghiacci) e insisterà per incontrare e lodare Marfulb. Senza una *borsa conservante*, la collezione è troppo vasta per essere spostata.

14. TANA DEI ROSPI DEI GHIACCI

Questa gelida e misera camera è una dimora perfetta per i rospi dei ghiacci, ma attualmente è vuota. Nessuna proprietà dei rospi ha valore come bottino, ma gli oggetti che le creature hanno accumulato sono strani e curiosi: includono un grattatoio fatto di denti di tricheco, lance ricavate da corni di narvalo, mobili dalla strana forma scolpiti all'interno del pavimento di ghiaccio anziché sporgere da esso, utensili da scrittura ricavati da fanoni e adatti a una mano palmata, e varie opere d'arte create combinando ossa di balena, fasciame e oggetti comuni come posate d'argento e brocche di vetro recuperate dai relitti.

LA TANA DI ARAUTHATOR

La tana del drago è costituita da una singola, gigantesca caverna dalle molte nicchie, fessure e sporgenze ghiacciate.

TRATTI GENERALI

Come le caverne soprastanti, la tana di Arauthator è composta interamente di ghiaccio.

Luce. La caverna della tana è solitamente immersa nell'oscurità. Tutte le descrizioni che seguono presumono che i personaggi siano in possesso di una fonte di luce o di scurovisione.

Pavimenti. I pavimenti della caverna sono lisci e molto scivolosi. Arauthator e gli scrag si muovono sul ghiaccio con facilità grazie ai loro artigli, ma i personaggi privi di ramponi o della capacità di camminare sul ghiaccio devono considerare tutte le aree della caverna della tana come terreno difficile. Vedi la sezione "Tratti Generali" delle caverne di ghiaccio (più sopra) per le informazioni sui ramponi. Le racchette da neve non hanno alcuna utilità nella tana.

I livelli del terreno rappresentati sulla mappa della caverna indicano incrementi di 2,4 metri. L'elevazione del pavimento è dovuta al progressivo incrinarsi e spezzarsi del ghiaccio, quindi le sporgenze sono accentuate e sembrano quasi dei giganteschi scalini. Un personaggio può scendere di un livello senza difficoltà. Per salire di un livello arrampicandosi è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15; chi si arrampica dispone di vantaggio alla prova, se dotato di ramponi o attrezzi da scalatore.

Soffitto. Il rozzo soffitto della caverna aperta è alto circa 12 metri rispetto ai vari livelli di altezza del pavimento irregolare.

Temperatura. La caverna della tana è più fredda rispetto ai tunnel e alle camere soprastanti. La gelida temperatura della caverna scende a -17 gradi. L'area 20 è perfino più fredda.

Visibilità. La caverna è satura di sbuffi di vapore che limitano la visibilità a 18 metri per quei personaggi dotati di una fonte di luce.

15. TANA DEGLI SCRAG

Questo angolo della caverna è la dimora di 2 scrag a cui Arauthator consente di vivere nella tana, purché la sorvegliano in sua assenza. Questi **troll** acquatici possono respirare sott'acqua e hanno una velocità di nuotare di 9 metri.

Se i personaggi si avvicinano, gli scrag si nascondono in tutta fretta, poi cercano di tendere un'imboscata e di assicurarsi un pasto inaspettato.

16. COLONNE DI GHIACCIO

Dal pavimento di quest'area della caverna spuntano numerose colonne e piattaforme di ghiaccio. Ogni colonna è alta più di 2,4 metri e per scalarla è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15 usando degli attrezzi da scalatore.

Se una creatura scende quaggiù dal condotto collegato all'area 6, atterra sul livello più alto della grossa piattaforma di ghiaccio nell'area sud-est della caverna, a 4,8 metri d'altezza dal pavimento della caverna. La creatura deve poi superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per rimanere sulla piattaforma (se salta giù dal condotto intenzionalmente, subisce danni dimezzati dalla discesa e dispone di vantaggio a questo tiro salvezza). Se fallisce il tiro salvezza, la creatura scivola oltre il livello più alto della piattaforma ghiacciata fermandosi sul secondo livello, subisce 3 (1d6) danni contundenti e cade prona.

Se una creatura cade sul pavimento della caverna, attira l'attenzione degli scrag nell'area 15.

17. IL DORSO DEL LUPO DI GHIACCIO

Questo crinale di ghiaccio frastagliato divide la caverna in varie sezioni. Scalarlo fino a un'altezza di almeno 2,4 metri e muoversi lungo di esso è l'unico modo sicuro per passare dalle aree 15 o 16 alle aree 19 o 20 senza imbattersi nelle trappole delle aree 18a e 18b.

A differenza delle altre sporgenze della caverna, il Dorso del Lupo di Ghiaccio ha una superficie irregolare. Gli abitanti della tana possono attraversare le sporgenze senza difficoltà, ma ogni altra creatura che si muova per più di 4,5 metri durante un round deve effettuare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12. Un fallimento indica che la creatura perde l'equilibrio e cade al livello immediatamente sottostante, subendo 3 (1d6) danni contundenti e atterrando prona. Chi indossa ramponi dispone di vantaggio a questa prova.

18A. IL GOZZO

Questo angusto passaggio è protetto da una trappola magica. Quando il primo personaggio passa oltre il punto più stretto del passaggio, un incantesimo *nube maleodorante* riempie l'intera area del passaggio per 1 minuto.

Arauthator viene immediatamente avvertito della presenza degli intrusi, se l'incantesimo *nube maleodorante* viene innescato. Il drago non fa scattare la trappola quando attraversa l'area.

18B. LA GOLA

Questo angusto passaggio è protetto da una trappola magica. Quando il primo personaggio passa oltre il punto più stretto del passaggio, un incantesimo *lentezza* bersaglia ogni creatura nell'area. Le creature influenzate dall'incantesimo ne subiscono gli effetti per 1 minuto.

Arauthator viene immediatamente avvertito della presenza degli intrusi, se l'incantesimo *lentezza* viene innescato. Il drago non fa scattare la trappola quando attraversa l'area.

19. IL TRESPOLO

A volte Arauthator dorme su questo vasto costone di ghiaccio, ma molto più spesso passa il tempo a oziare nell'area 20. Buona parte del tesoro che il drago custodisce a Oyaviggaton è stato accumulato qui e sulle sporgenze soprastanti. Vedi "Il Tesoro di Arauthator", più sotto.

20. L'ABISSO DI ARAUTHATOR

L'estremità ovest della caverna della tana è il luogo in cui Arauthor (un **drago bianco adulto**) trascorre buona parte del suo tempo a Oyaviggaton. Oro, gioielli e altri tesori giacciono sul pavimento o incastonati nelle pareti di ghiaccio di questa vasta camera.

In quest'area la temperatura è nettamente più fredda di ogni altra zona dell'iceberg: arriva a -24 gradi. Se un personaggio si trova in un'area in cui la temperatura è inferiore a -17 gradi, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 alla fine di ogni ora. Chi è privo di vestiario adatto al freddo fallisce automaticamente questo tiro salvezza. In caso di tiro salvezza fallito, un personaggio subisce un livello di indebolimento.

Quando i personaggi affrontano Arauthor, il drago ruggisce con tale ferocia che l'intero iceberg riverbera della sua ira. Il suo ruggito richiama i troll dei ghiacci dall'area 12, che arrivano 5 round dopo.

Il pavimento della caverna è disseminato di pozze di poltiglia che fanno fatica a congelare a causa dell'alto contenuto di sale dell'acqua marina. Una di queste pozze, quella nell'angolo più a ovest della caverna, nasconde un passaggio sommerso che si collega al Mare del Ghiaccio Mobile. Questa è la via di uscita e di entrata che Arauthor è solito usare. Quando il drago scende a 100 punti ferita o meno e deve affrontare tre o più avversari, si tuffa in quell'uscita e fugge nel mare gelido. Se il drago fugge, anche i troll dei ghiacci si ritirano.

SVILUPPI

Se i personaggi sconfiggono Arauthor, le reazioni degli altri abitanti di Oyaviggaton dipendono dalla sorte del drago.

Se Arauthor è stato ucciso, i rospi dei ghiacci sono addolorati, ma non intraprenderanno alcuna azione contro i personaggi. I coboldi, al contrario, sono sconvolti e infuriati e si scagliano contro i personaggi in un frenetico attacco suicida. Le reazioni dei troll dei ghiacci probabilmente dipenderanno dalle interazioni che i personaggi hanno avuto con loro in precedenza. I troll potrebbero fuggire senza dire una parola oppure potrebbero decidere che Oyaviggaton è un bel posto e farne la loro dimora permanente.

I Cacciatori dei Ghiacci apprendono con sollievo della morte del drago. Quando i personaggi emergono dall'iceberg, gli abitanti del villaggio che prima mostravano diffidenza ora li accolgono con applausi e grida di esultanza e offrono loro i pesci fermentati più prelibati. Poi gli abitanti del villaggio iniziano a impacchettare le loro poche proprietà, le caricano sulle loro canoe di pelle e si preparano ad andarsene immediatamente.

Se Arauthor è ferito e messo in fuga, Maccath o Marfulb conoscono abbastanza bene il drago da immaginare che passerà alcuni mesi a recuperare le forze in una delle sue altre tane prima di fare ritorno a Oyaviggaton. I Cacciatori dei Ghiacci ritengono che questo sia un periodo di tempo sufficiente a dileguarsi nella vasta distesa del Mare del Ghiaccio Mobile e a trovare una nuova dimora dove Arauthor non possa rintracciarli. Il drago è vendicativo, ma Maccath crede che con tutto quello che sta accadendo, Arauthor non si concentrerà troppo sulla ricerca dei suoi vecchi servitori. I Cacciatori dei Ghiacci non hanno contatti con il mondo civilizzato, quindi non hanno modo di diffondere la notizia della sua umiliante sconfitta.

Con la scomparsa del drago, i coboldi si nascondono se possono, mentre i rospi dei ghiacci mostrano lo stesso impassibile stoicismo che mostrerebbero nel caso della morte del drago. I troll dei ghiacci si tengono alla larga dal tesoro di Arauthor fintanto che il drago è in vita, ben sapendo che non bisogna mai mettersi tra un drago e il suo tesoro. Non si interessano se qualcun altro saccheggia il bottino del drago e sono troppo stupidi per pensare che potrebbero essere incolpati di questi furti.

PARTENZA DA OYAVIGGATON

I personaggi non hanno alcuna possibilità di allontanarsi dall'iceberg a bordo della *Frostskimmr* finché Arauthor è libero di attaccare. Il drago può colpire con la stessa facilità dal cielo o da sott'acqua, congelando la nave o capovolgendola, per poi inferire sull'equipaggio a suo piacimento. Se gli avventurieri cercano di filarsela di soppiatto con Maccath, l'assenza della stregona viene notata dai coboldi e dai rospi dei ghiacci nel giro di una giornata.

Se Arauthor è stato sconfitto in combattimento e costretto a ritirarsi, non inseguirà la *Frostskimmr* mentre i personaggi si allontanano via mare. Gli avventurieri e l'equipaggio potrebbero scorgere il drago che li segue in lontananza, ma Arauthor è troppo orgoglioso e spaventato per affrontare il gruppo una seconda volta.

IL TESORO DI ARAUTHATOR

Se la Vecchia Morte Bianca viene uccisa o messa in fuga, il cumulo di tesori all'interno della sua tana può essere saccheggiato (essendo Oyaviggaton soltanto una delle molte tane minori a disposizione del drago, il tesoro contenuto al suo interno rappresenta solo una piccola parte della sua ricchezza totale).

Le aree 19 e 20 contengono un totale di 700 mo, 1.000 ma e 20 pietre preziose (cinque per tipo, del valore rispettivo di 200 mo, 400 mo, 600 mo e 800 mo). Il DM può inoltre aggiungere pozioni, pergamene e oggetti magici a suo piacimento. In alternativa, può usare le tabelle dei tesori nella *Dungeon Master's Guide* per generare un cumulo di tesori adatto alla sua campagna.

Per rivendicare questo tesoro, è necessario infrangere il ghiaccio della caverna in cui è incastonato. Questo richiede mezza giornata di lavoro (ed è quindi impossibile se Arauthor si trova ancora nella tana).

I quattro decenni trascorsi da Marfulb ad accumulare informazioni su Arauthor sono inestimabili per la Confraternita Arcana (cosa che sarà fatta notare da Maccath, se non lo fanno i personaggi) o per altri collezionisti di conoscenze draconiche. Se il drago è morto, i personaggi possono convincere Marfulb a venire a sud e a portare con sé il suo materiale. Se Arauthor è ancora vivo, Marfulb preferisce restare, proseguire la sua opera e mantenere i suoi archivi intatti.

CONCLUSIONE

Arauthor è un convinto alleato del Culto del Drago e gli avventurieri hanno inferto un duro colpo al culto sconfiggendolo. Inoltre, restituendo Maccath e le conoscenze rubate alla Casatore, i personaggi possono guadagnarsi il sostegno della Confraternita Arcana nella lotta contro il culto.

I personaggi acquisiscono un livello alla fine di questo episodio.



EPISODI 3 E 4: MORTE AI PORTAVOCE DEI DRAGHI

Fin dal momento in cui sono venuti a conoscenza dell'esistenza delle maschere dei draghi in *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, i personaggi sono al corrente dell'importanza di quelle maschere per il Culto del Drago.

Nel corso dell'avventura, gli eroi hanno due possibilità di fronteggiare i portavoce dei draghi che fanno parte della cerchia interna di Severin e forse di conquistare le loro maschere dei draghi e di interferire in tal modo nei piani di Severin.

Questa sezione è composta da due episodi separati. Nel primo episodio, i personaggi seguono le tracce di Varram, il custode della *Maschera del Drago Bianco*, fino a un'antica cripta brulicante di yuan-ti sulle Colline del Serpente. Nel secondo episodio, gli avventurieri si scontrano con Neronvain, il portavoce dei draghi che possiede la *Maschera del Drago Verde*, nella tana di un drago all'interno di una roccaforte nascosta nella Foresta Velata. Questi episodi si svolgono in momenti diversi, durante la prima e la seconda seduta del Consiglio di Waterdeep, ma vengono presentati assieme in quanto costituiscono le due metà di una singola missione: colpire i portavoce dei draghi per sventare i complotti di Severin.

Tre dei cinque portavoce dei draghi del culto (Galvan il Blu, Rezmir la Nera e Severin in persona, che indossa la *Maschera del Drago Rosso*) si trovano già al Pozzo dei

Draghi e oltre la portata del gruppo. Tuttavia, il portavoce dei draghi bianchi Varram è stato costretto ad abbandonare la protezione della sua roccaforte dopo avere perduto la *Maschera del Drago Bianco*, mentre il portavoce dei draghi verdi Neronvain è impegnato in una serie di razzie ai danni degli elfi della Foresta Velata assieme al suo alleato, il drago di nome Chuth. Quando al Consiglio di Waterdeep giunge voce che due dei cinque portavoce dei draghi potrebbero essere in circolazione, gli avventurieri vogliono cogliere l'opportunità di attaccarli.

EPISODIO 3: VARRAM IL BIANCO

Varram il Bianco è uno stretto alleato e confidente di Severin, ma il capo del Culto del Drago ignora che le azioni del suo vecchio amico hanno messo a rischio i piani del culto. La *Maschera del Drago Bianco* di Varram è scomparsa, rubata da un ladro affiliato agli Zhentarim e ora celata alle normali magie di scrutamento. Varram cerca disperatamente di recuperare la maschera prima che Severin venga a sapere che è scomparsa e così ha organizzato una sorta di messinscena, guidando un gruppo di fidati seguaci fino a un antico luogo magico sulle Colline del Serpente. Varram ha dichiarato che quel luogo sarà di aiuto al culto nel tentativo di evocare Tiamat, ma in realtà è

alla ricerca della Tomba di Diderius, dove si trova un'antica polla di divinazione che potrebbe mostrargli l'ubicazione della maschera perduta.

Agli agenti degli Arpisti sono giunte voci sul furto della *Maschera del Drago Bianco* e Leosin Erlanthur ha appreso di recente che il nano Varram è stato visto all'avamposto commerciale del Ponte Boareskyr, nei pressi delle Colline del Serpente. Poiché gli Arpisti sono già sparpagliati per il territorio alla ricerca di ulteriori informazioni, gli avventurieri sono i candidati perfetti per dare la caccia al portavoce dei draghi.

SEGUIRE LA PISTA

Leosin Erlanthur contatta il gruppo durante una seduta del consiglio di Waterdeep. Dopo avere riferito agli avventurieri le voci secondo cui Varram avrebbe perso la *Maschera del Drago Bianco* e sarebbe uscito allo scoperto nel tentativo di ritrovarla, li invia al Ponte Boareskyr con l'incarico di scoprire ulteriori informazioni sugli ultimi movimenti di Varram e sulla sua probabile destinazione.

Questo episodio vede i personaggi viaggiare dal Ponte Boareskyr fino a un dimenticato complesso di rovine di Anauria sulle Colline del Serpente. La polla di divinazione che Varram cerca si trova effettivamente laggiù... come anche un clan di yuan-ti che costituirà una minaccia sia per il portavoce dei draghi che per gli avventurieri.

IL PONTE BOARESKYR

Il Ponte Boareskyr porta il nome di un reame ormai scomparso situato a nord-est della Via del Commercio. Il ponte consente di attraversare le Acque Tortuose ed è un punto di riferimento geografico noto a tutti i viaggiatori. È fatto di granito nero e include le immagini scolpite delle divinità Cyric e Bhaal, per commemorare la leggendaria battaglia che essi combatterono sul ponte durante il Periodo dei Disordini.

Questo insediamento carovaniero è poco più di un ammasso di tende, carri e carovane dove i viaggiatori possono trovare cibo, cavalcature fresche e altri servizi. Un contingente di paladini della teocrazia di Elturgard veglia sul ponte da una fortezza di recente costruzione.

LOCANDA DEL TENDONE DI BOLO

La Locanda del Tendone di Bolo è un locale turbolento allestito all'interno di un grosso padiglione al centro della tendopoli di Boareskyr. Quando i personaggi fanno domande su Varram, vengono indirizzati da Bolo per parlare con la halfling che possiede il locale.

“Un nano vestito di viola? Oh, l'ho visto. Cercava una scorta che lo accompagnasse sulle colline, poi è arrivato un tipo incappucciato che ha iniziato a impicciarsi degli affari suoi. Il nano l'ha guardato dritto negli occhi, poi ha sfoderato un pugnale e ha fatto secco lo spilungone sul posto! Era uno degli scagliosi delle Colline del Serpente, era venuto qui per spiarci. Quel nano è un eroe, su questo non ci piove. Ma lui e suoi comparì poi sono partiti subito per le colline, svelti come i gatti!”

L'unico obiettivo che ha spinto Varram a uccidere la spia yuan-ti è stata la necessità di mettere a tacere le voci sui suoi movimenti prima di raggiungere le Colline del Serpente, ma lo ha reso una sorta di eroe locale. Bolo è ben lieta di condividere ciò che sa, purché i personaggi non le facciano capire in alcun modo che hanno intenzione di nuocere al nano.

Varram si è messo in viaggio con più di una dozzina di compagni, tra cui una manciata di combattenti ammantati e incappucciati. La halfling ha immaginato che si trattasse di un gruppo di barbari mercenari, ma in realtà Varram beneficia della protezione di un manipolo di diavoli barbuti. Il nano si è diretto verso le Colline del Serpente dopo avere ucciso lo yuan-ti.

LE COLLINE DEL SERPENTE

Il bel tempo e il fatto che Varram e il suo grosso gruppo andassero di fretta rende le loro tracce sulle colline facili da seguire. Partiti dal Ponte Boareskyr, gli avventurieri inseguono il nano fino alle Colline del Serpente, un tratto di rilievi, altopiani e distese rocciose disseminate di alberi ed erba alta. La pista di Varram li conduce per un centinaio di chilometri a nord-nord-est.

Le Colline del Serpente sono infestate da lucertoloidi, naga, troll e giganti, nonché dagli infidi e onnipresenti yuan-ti, annidati tra le tombe e gli insediamenti in rovina di varie civiltà scomparse. Mentre i personaggi inseguono Varram, il DM tira un d20 per ogni 6 ore di viaggio; con un risultato di 17-20 si verifica un incontro, da determinare tirando sulla tabella sottostante.

INCONTRI DELLE COLLINE DEL SERPENTE

d8	Incontro
1	Umanoidi (1d6)
2	Mandria di mammiferi (5d6)
3	Giganti delle colline (1d2)
4	Tomba anonima
5	Santuario
6	Avvoltoi (3d6)
7	Insedimento in rovina
8	Lucertoloidi (2d8)

Umanoidi. Gli umanoidi che si aggirano sulle Colline del Serpente potrebbero essere cacciatori di tesori, schiavi in fuga dalle mostruose terre di Najara o esploratori inviati da Elturgard per tenere d'occhio le attività degli yuan-ti.

Mandria di Mammiferi. Vari branchi di antilopi, capre o altri mammiferi si aggirano sulle Colline del Serpente. Evitano le altre creature, ma possono inferocirsi se minacciati o messi alle strette.

Giganti delle Colline. Il gruppo si imbatte in uno o due giganti delle colline impegnati a cibarsi di un mammifero che hanno appena abbattuto. Quando i giganti notano gli avventurieri, vedono in loro l'opportunità di un altro pasto. Un gigante delle colline si ritira, quando scende a metà dei suoi punti ferita o meno, per concentrarsi su altre prede che non siano in grado di contrattaccare.

Tomba Anonima. Un monticello ricoperto di pietre accumulate in tutta fretta segna il luogo di sepoltura di uno dei tanti esploratori caduti sulle Colline del Serpente. A discrezione del DM, una tomba anonima di notte potrebbe diventare il luogo di un incontro con un fantasma o un altro non morto irrequieto.

Santuario. Questo santuario isolato, dedicato a una delle tante divinità perdute di Netheril o di Anauria, spunta dalle distese desertiche. In molti di questi luoghi sono visibili le tracce di qualche accampamento allestito dai viaggiatori tra le colline.

Avvoltoi. Uno stormo di avvoltoi vola in cerchio in lontananza. Le bestie potrebbero assalire i personaggi, se li scambiano per un gruppo di viaggiatori smarriti e allo stremo delle forze.

Insediamiento in Rovina. Pietre diroccate e pozzi prosciugati sono tutto ciò che resta di uno tra i tanti insediamenti perduti delle Colline del Serpente.

Lucertoloidi. I lucertoloidi vanno regolarmente a caccia e raccolgono cibo per i loro padroni yuan-ti, catturando ogni volta che possono i coloni umanoidi che incontrano ai margini delle colline.

LA TOMBA DI DIDERIUS

La Tomba di Diderius e la sua polla magica sono celate all'interno di un vasto complesso di camere scavato in una gigantesca parete rocciosa. Un tempo questa era la dimora che il mago Diderius aveva eretto attorno alla polla di divinazione mistica, ma dopo la sua morte il complesso fu convertito in una cripta. La cripta sovrasta le rovine del paese che crebbe intorno alla polla magica per accogliere coloro che giungevano in cerca della saggezza di Diderius.

In passato il paese occupava il fondo di un canyon stretto tra due pareti rocciose, ma ora rimangono soltanto alcune strutture di pietra in rovina e le fondamenta di marmo di alcuni edifici amministrativi e religiosi. Le pareti rocciose sono disseminate di caverne che un tempo fungevano da residenze o da semplici tombe. Queste rovine non contengono nulla di interessante, ma le caverne offrono al gruppo vari luoghi sicuri dove riposare.

L'esistenza dell'insediamento che una volta sorgeva in quest'area è stata scordata da tutti ad eccezione di Ilda, una spettrale bibliotecaria situata nell'area 9 della cripta che può rispondere a molte domande dimenticate. Inoltre,

anche se ormai sono in pochi a mettersi in cerca della polla, una piccola colonia di yuan-ti nota come Ss'tck'al si è insediata sul retro della cripta. Gli yuan-ti usano sacrifici umani per alimentare la magia della polla di divinazione e scoprire quei segreti oscuri che torneranno utili ai loro piani insidiosi.

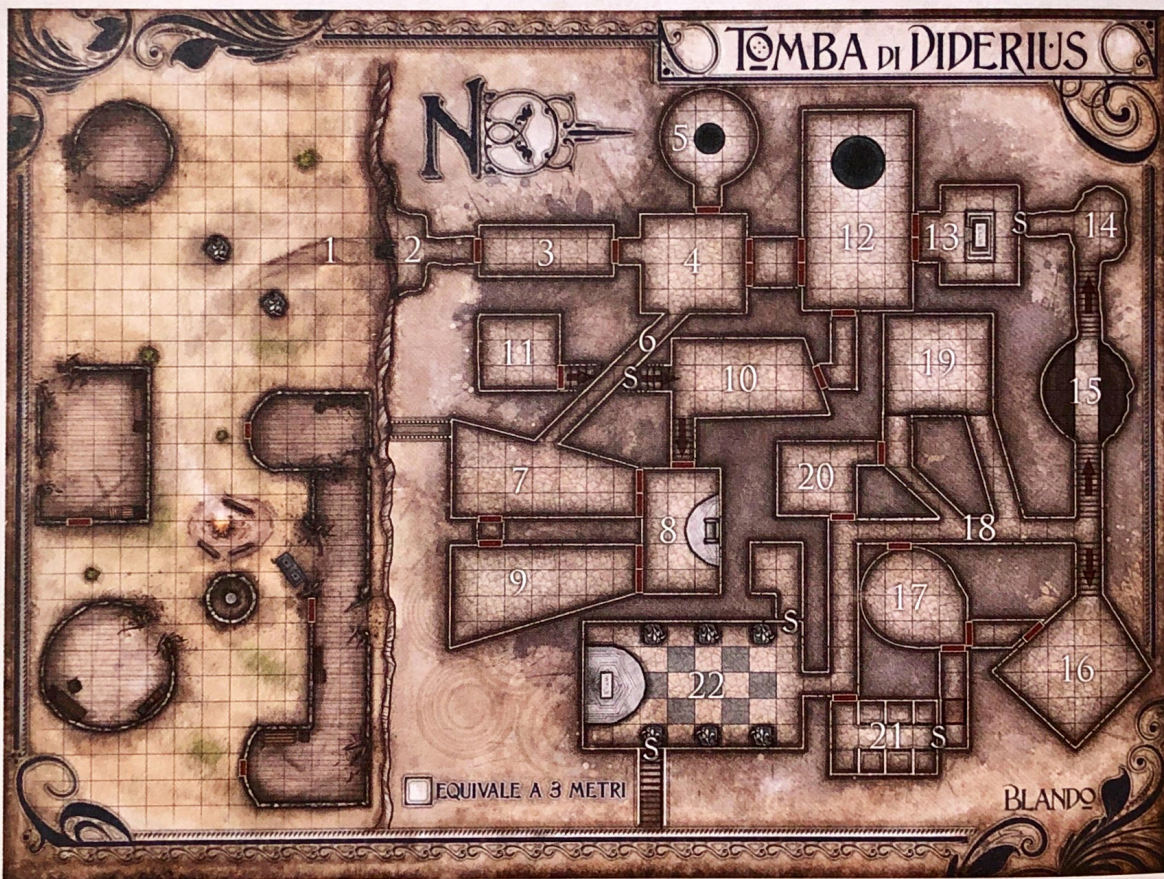
TRATTI GENERALI

Tranne dove specificato diversamente, le pareti e i pavimenti del dungeon sono fatti di blocchi di arenaria e pietre lastricate. Le pareti sono fresche al tatto e l'aria è fredda.

Luce. Nessuna, tranne che all'esterno e dove specificato diversamente.

Soffitti. Alti 3 metri, tranne dove specificato diversamente.

Effetti Regionali. Quando Diderius morì, coloro che lo onoravano in vita lo trasformarono in un **signore delle mummie** speciale la cui magia ancora permea la sua tomba. Dal momento che Diderius è neutrale anziché malvagio, l'area è priva della magia nera che solitamente pervade le tombe degli altri signori delle mummie. Alcune stanze della tomba hanno l'aspetto di camere opulente e ben curate, degne di un nobile arcimago. Questo effetto è in realtà un'illusione che non riesce a coprire il fetore della polvere e della decomposizione. La magia di Diderius è inoltre in grado di guidare coloro che mostrano il dovuto rispetto.



1. PIAZZA DELL'ENTRATA

L'entrata della tomba di Diderius si affaccia su quella che un tempo era una grande piazza lastricata. Là dove una volta c'era una fontana ora è visibile soltanto un cerchio di pietra al cui centro si apre un buco fatiscente che conduce a un pozzo sotterraneo. Due statue di pietra alte quasi sei metri si ergono su un lato del cortile. Alle loro spalle, un edificio alto dodici metri è stato scavato lungo la parete rocciosa della montagna. Le sue colonne in bassorilievo sono decorate con una serie di strane scene ultraterrene.

Il colosso a sinistra rappresenta un umano barbuto che indossa una veste esotica, ma il suo volto si è sgretolato fino a diventare iriconoscibile. Tiene una bilancia nella mano destra, un randello al suo fianco e la mano sinistra alzata in segno di avvertimento. Il colosso a destra dell'entrata è un giovane umano che indossa una veste esotica simile. La metà sinistra del volto si è staccata e giace a terra ai suoi piedi. La statua tiene un bastone da pastore nella mano sinistra, porta una spada alla cintola e tiene a sua volta la mano destra sollevata in segno di avvertimento.

Le scene riprodotte nei bassorilievi attorno all'entrata raffigurano ciò che Diderius vedeva nella polla di divinazione, tra cui altri mondi e altri piani la cui esistenza non si concretizzò mai. Il DM può usare la sua immaginazione per descrivere queste scene. L'entrata alla cripta si trova a 9 metri d'altezza, in cima a una scalinata di pietra che si ferma a 3 metri da una piattaforma che sporge dalla parete rocciosa. I cultisti di Varram (vedi sotto) hanno appoggiato all'edificio una scala a pioli che i personaggi possono usare per salire fino all'entrata.

ACCAMPAMENTO DEI CULTISTI E FONTANA IN ROVINA

I cultisti di Varram si sono accampati nella piazza accanto alla fontana in rovina. Hanno acceso un falò e piazzato tre giacigli per i cultisti rimasti di guardia. A est dell'accampamento sono state scavate sette tombe di fortuna che ospitano i resti dei cultisti caduti durante l'esplorazione dell'area.

Le guardie morte sono state trascinate via e divorate dai troll che vivono nei tunnel al di sotto del pozzo. Quelle fognature rimangono relativamente intatte e i 3 **troll** che si annidano laggiù hanno scoperto che possono usarle per spostarsi dalla cripta alla piazza e viceversa, rendendo le loro battute di caccia molto più efficaci. Se il gruppo riposa qui o nell'area 5, i troll attaccano di notte. Un troll combatte finché non viene ridotto a un terzo o meno dei suoi punti ferita, poi si ritira al sicuro nel pozzo.

L'ingresso ai tunnel è troppo stretto perfino per consentire a un personaggio Piccolo di passare stringendosi. I troll si dislocano il bacino e le spalle per attraversarlo, subendo ogni volta 10 danni contundenti, ma li rigenerano rapidamente.

AL COSPETTO DELLE STATUE

Quando il gruppo si avvicina alle statue, il DM legge il brano seguente.

Quando vi avvicinate alle statue, sentite la pietra che inizia a muoversi con un suono stridente. Le figure colossali girano le enormi teste e vi scrutano dall'alto in basso con i volti screpolati. Due voci echeggiano all'unisono, tuonando come se salissero dalle viscere della terra.

"Fermi. Vi presentate alla dimora di Diderius, viandante dell'etere e ricettacolo di chiaroveggenza. Osservate i suoi straordinari trionfi. Diderius vi porge la saggezza, Diderius vi offre la conoscenza. Voi cosa cercate?"

Se qualcuno risponde "cerchiamo la saggezza" o "desideriamo la conoscenza" oppure se i personaggi si cimentano in una risposa ossequiosa e umiliante che potrebbe compiacere un mago egocentrico, le statue rispondono con queste parole: "Diderius vi conferirà ciò che cercate, ma solo se ascolterete le sue parole e continuerete a mostrare il dovuto rispetto!" Poi riassumono le loro posizioni originali.

Con questa risposta appropriata, gli avventurieri si procurano degli utili avvertimenti, generosamente elargiti dalla magia di Diderius. Gli avvertimenti sono descritti nelle aree a cui sono applicabili.

Ogni altra risposta che non sia "conoscenza" o "saggezza" e che non risulti adeguatamente lusinghiera per Diderius (il che include anche ulteriori richieste di chiarimenti) fa sì che le statue riassumano le loro posizioni originali. I personaggi sono liberi di entrare nel complesso, ma non ricevono alcun beneficio da questa interazione.

2. ANTICAMERA

Sebbene un'illusione mostri una tomba decorata con fregi dorati e incensieri argentati, si tratta soltanto di ombre. I saccheggianti hanno profanato e rovinato i bassorilievi delle pareti e portato via gli incensieri molto tempo fa. Tra le decorazioni si nascondono una dozzina di alcove riconoscibili come nicchie funerarie, che ormai contengono soltanto ossa scheggiate. Sul lato opposto della camera è visibile una porta di pietra socchiusa. Alcuni segni sulla porta e sugli stipiti indicano che è stata forzata di recente.

3. STATUE DI GUARDIA

Le sei statue che montano la guardia in questa stanza rappresentano altrettanti maghi incappucciati, appoggiati ai loro bastoni e con il volto oscurato da un ampio cappuccio. Le cavità formate dai cappucci sono particolarmente profonde. Le nicchie tra le statue un tempo ospitavano dei guardiani scheletrici che hanno combattuto contro i cultisti. Le ossa di oltre una dozzina di umanoidi ora giacciono sparpagliate sul terreno.

Quei personaggi che hanno scelto una risposta giusta parlando con le statue dell'area 1 sono colti da un'intuizione improvvisa quando entrano in quest'area: "Alcuni segreti non erano destinati a essere scoperti dalla mente dei mortali. Distogliete lo sguardo dall'oscurità in cui è celata tale conoscenza."

Trappola della Statua. Quando il primo avventuriero supera la metà della stanza, il rumore della pietra che stride contro la pietra accompagna le statue che girano le teste incappucciate per tenere d'occhio i movimenti dei personaggi. I personaggi non devono guardare nell'oscurità

che si cela nei cappucci delle statue. Ogni personaggio che lo fa deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 contro un incantesimo *suggestione*. Un successo indica che il personaggio si scrolla di dosso la magia della statua, mentre un fallimento indica che il personaggio è paralizzato dallo sguardo oscuro celato dal cappuccio di pietra per 1 round. Durante questo periodo, la statua sussurra dei segreti impossibili alla mente del personaggio, conferendogli sia un beneficio che un fardello.

Il personaggio deve allora effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15. Se lo fallisce, non riesce a cogliere l'essenza dei segreti che gli sono stati mostrati e non succede nulla. Se lo supera, il personaggio sviluppa una maggiore comprensione del mondo e ottiene vantaggio alle prove di Intelligenza per le 24 ore successive. Tuttavia, cede anche a una follia temporanea per 1 minuto. Una creatura folle non può effettuare azioni o reazioni, non capisce cosa dicono le altre creature, non può leggere e, quando parla, balbetta frasi senza senso. Il DM controlla i suoi movimenti, che sono completamente casuali.

4. SALA DEL MOSAICO

Questa sala è una camera dal grande soffitto a cupola. Un cornicione largo 3 metri è stato scavato nelle pareti a un'altezza di 4,5 metri e corre lungo il bordo della stanza. Il pavimento è decorato con un magnifico mosaico, le cui tessere compongono le immagini di un cavaliere in armatura completa che brandisce una spada lucente contro una chimera. Con il gesso è stata scritta la parola "SICURO" sulla porta che conduce all'area 5, per contrassegnare quell'area come luogo di riposo utilizzabile dai cultisti.

Quando il primo personaggio entra in questa stanza, la chimera composta dalle tessere inizia lentamente a cambiare. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14, un personaggio nota questo movimento e non resta sorpreso quando le tessere si sollevano in aria di scatto e la chimera emerge dal mosaico.

La chimera di tessere si comporta come una normale **chimera** animata magicamente ed è personalizzata come descritto nell'apposito riquadro. Emette un sonoro

MOSTRO PERSONALIZZATO: CREATURA DI TESSERE ANIMATE

Una creatura di tessere animate si comporta come la creatura a cui assomiglia, con la differenza che è un costrutto e non ha bisogno di respirare, bere, mangiare o dormire. La creatura ottiene inoltre i privilegi seguenti.

Resistenze ai Danni perforante

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Una creatura di tessere ottiene il tratto seguente.

Ringiovanimento. Una creatura di tessere distrutta recupera tutti i suoi punti ferita e torna ad essere attiva nel giro di 24 ore, a meno che la metà o più delle sue tessere non vengano raccolte e tenute separate dalle altre tessere che compongono la creatura.

Una creatura di tessere ottiene la reazione seguente.

Schivata di Profilo. Quando la creatura di tessere è bersagliata da un attacco in mischia, può effettuare una reazione per girare verso l'attaccante il suo lato più sottile. L'attaccante subisce svantaggio al tiro per colpire.

ticchettio quando si muove e, se viene ferita, sparge tessere del mosaico ovunque anziché sanguinare. In una delle sue tre dimensioni è sottilissima e può sfruttare questo fatto a suo vantaggio in combattimento. La creatura vola fino al cornicione per usare il suo soffio di fuoco da una certa distanza, per poi planare e attaccare in mischia finché non è di nuovo in grado di usare il soffio.

Sole del Mosaico. Il mosaico include un sole di metallo accanto al corridoio che forma l'area 6; in realtà, si tratta di una piastra circolare scorrevole che rivela la trappola del macigno di ossa in quell'area. La piastra risulta evidente soltanto effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 24 o una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18.

Pericolo della Porta. La doppia porta che conduce all'area 12 è placcata in rame corrosivo e decorata con un'incisione che raffigura un gruppo di maghi chino su una polla d'acqua. La figura ingigantita di un mago sulla parte alla dell'immagine tiene la mano alzata come se stesse evocando una creatura dalla polla.

La porta sporge visibilmente dagli stipiti, schiacciata dal peso della pietra nel punto in cui il soffitto del corridoio tra l'area 4 e l'area 12 è crollato. È sufficiente aprire un'anta della porta per far sì che i cardini cedano e una muraglia di detriti crolli nella stanza. Ogni creatura entro 3 metri dalla porta deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18 per trarsi in salvo con un balzo; se lo fallisce, subisce 28 (8d6) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. La caduta dei detriti ostruisce il corridoio di pietra, rendendolo inaccessibile.

5. SALA DEL POZZO

La polla di divinazione usava l'acqua per creare una superficie simile a uno specchio per i rituali più potenti e l'acqua veniva attinta da questo pozzo. Il pozzo contiene ancora dell'acqua, ma gli effetti regionali che Diderius impone alla sua tana fanno in modo che l'acqua evapori dopo pochi round da quando viene issata in quest'area. Un secchio di bronzo legato a una corda è appoggiato accanto al pozzo e una vasca vuota si trova a un'altezza di 2,4 metri lungo la parete nord, con una scala di pietra che sale fino ad essa. Dalla parete vicino alla vasca spunta una leva di ottone. Quando viene versata dell'acqua nella vasca e si tira la leva, l'acqua si riversa nel canale dell'area 12.

I lati del pozzo e del pavimento accanto ad esso sono ricoperti di funghi color rosso chiaro. Sono viscidati e rivestiti di uno strato di liquido che sembra sangue e hanno la consistenza e il sapore del fegato crudo se raccolti e mangiati prima che gli effetti della tana li facciano marcire. A parte questo, possono essere mangiati senza pericoli.

I cultisti hanno usato questa stanza come temporaneo avamposto nel corso della loro breve spedizione. I giacigli e alcuni attrezzi per accamparsi giacciono ancora sparsi sul pavimento. Come nel caso della porta che conduce a quest'area, sulla parete è stata scritta col gesso la parola "SICURO" nel caso qualcuno si smarrisce o restasse disorientato.

Troll. Il pozzo in quest'area è collegato alla cisterna che alimenta la fontana nella piazza all'esterno. I troll di quell'area a volte vengono qui quando le battute di caccia vanno male, per cibarsi dei funghi dal sapore di fegato. Anche se i cultisti non li hanno incontrati prima di essere catturati dagli yuan-ti, i troll attaccano nel cuore della notte, se il gruppo usa quest'area per riposare. Come accadeva anche nella piazza, i troll fuggono giù dal pozzo, se restano gravemente feriti.

6. CORRIDOIO

Questo corridoio scende bruscamente per un dislivello di 4,5 metri in tutta la sua lunghezza. Se un personaggio dedica qualche istante a dare un'occhiata in giro ed effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 17, nota un pannello segreto a metà corridoio, abbastanza grande da consentire di passare a una creatura Piccola (o a una creatura Media, se si stringe). Il pannello rivela uno stretto condotto che un tempo ospitava un montacarichi e che scende di 9 metri fino alla scalinata collegata all'area 11 (i cultisti hanno scoperto questo condotto e l'hanno usato per entrare nelle aree 10 e 11, anche se non è visibile alcun segno del loro passaggio).

Trappola del Macigno di Ossa. Sul pavimento a 4,5 metri oltre l'entrata del condotto è stata installata una piastra meccanica che innesca la trappola di un macigno rotolante. Se un personaggio nel rango anteriore dell'ordine di marcia effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 22, nota il meccanismo di innescamento senza attivare la piastra a pressione.

Se la piastra viene attivata, il disegno circolare del mosaico che riproduce il sole sul pavimento dell'area 4 si apre scorrendo e una sfera del diametro di poco più di 2 metri, fatta di centinaia di corpi scheletrici, emerge magicamente dal pavimento. Questo macigno di ossa si spinge verso l'area 6 e inizia rotolando lungo il corridoio in pendenza prima di schiantarsi contro la parete nell'area 7.

Rotolando, il macigno di ossa schiaccia e dilania ogni creatura nell'area 6, infliggendole 18 (4d8) danni contundenti e 18 (4d8) danni taglienti (o danni dimezzati a chi supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 17). Ogni creatura che fallisce questo primo tiro salvezza viene afferrata dalle mani scheletriche e trascinata all'interno della sfera, che continua a rotolare su ogni altra creatura situata nel corridoio.

Una creatura intrappolata nel macigno di ossa può tentare di effettuare una prova di Forza o di Destrezza con CD 17 per divincolarsi prima che il macigno si schianti contro il muro dell'area 7. Ogni creatura che fallisce il tentativo di fuga rimane all'interno del macigno quando questo si schianta e resta coinvolta in un'esplosione di ossa e pietra, subendo 14 (4d6) danni contundenti e 14 (4d6) danni taglienti.

7. ANTICAMERA DELLA SALA DEL TRONO

In questa stanza aleggia un forte profumo di incenso e le pareti sono ricoperte di sontuosi arazzi. Lungo la parete sud, un raggio di luce esterna filtra da un cunicolo grande quanto basta da consentire a un personaggio Piccolo di attraversarlo stringendosi.

Se i personaggi hanno risposto in modo corretto alle statue nell'area 1, sentono una voce sconosciuta che sussurra loro queste parole quando entrano nell'area: "L'umiltà proferita nello stile di Mystril mette al riparo coloro che aprono la via alla ricerca della conoscenza." Chi supera una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 si ricorda di un gesto sacro diffuso presso i fedeli della dea decaduta Mystril, che prevedeva di chinare la testa verso il basso e alzare le mani come per sorreggere una lampada. I personaggi che fanno questo gesto mentre aprono la doppia porta a nord possono passare senza difficoltà.

Sarcofagi. I sei sarcofagi incorporati nelle pareti dietro gli arazzi contengono i resti mummificati delle guardie private di Diderius. Se un personaggio apre la doppia porta a nord senza fare il gesto appropriato o disturba un sarcofago, risveglia le 6 **mummie**, che si avventano sui personaggi e li attaccano.

8. SALA DEL TRONO

Il trono collocato su un gigantesco podio al centro di questa stanza ha una forma simile a quella di una nuvola che oscura un sole dorato. Sul trono è seduto un umanoide regale e muscoloso, alto 3,6 metri, che sfoggia una lunga barba bianca e una toga purpurea (in realtà un **golem di argilla** che Diderius usava per ricevere i suoi ospiti preferiti in quest'area). La presenza innaturale del trono e del golem è il risultato di un incantesimo *immagine permanente*. Ai piedi del trono è stato accumulato un piccolo tesoro composto da 250 ma, sei pregiate collane d'argento del valore di 50 mo l'una e una *pozione del soffio di fuoco*. Un'occhiata sommaria è sufficiente a determinare che il cumulo contiene anche centinaia di monete di rame e vari gioielli e oggetti in ceramica privi di valore.

Oltre all'illusione che lo cela, il golem è oggetto anche di vari incantesimi *bocca magica* lanciati su di esso. Quando un qualsiasi personaggio si avvicina, la creatura pronuncia le seguenti parole con una voce suadente e carismatica: "Coloro che cercano la saggezza di Diderius devono prima fornire un tributo, affinché Diderius possa attuare le sue potenti magie. Depositare tale tributo ai miei piedi o andatevene."

Diderius non era un mago avido: accettava anche le offerte più umili dai poveri del paese. Se ogni membro del gruppo lascia qualcosa di valore superiore a una tazza di argilla nel tesoro, il gruppo può passare senza problemi. Se gli avventurieri cercano di sottrarre qualcosa dal tesoro o usano la porta dell'area 10 senza avere lasciato un tributo, il golem attacca.

9. STUDIO E BIBLIOTECA

La stanza a est dell'anticamera della sala del trono fungeva da studio e biblioteca di Diderius. Era qui che il mago incontrava i sapienti e i viaggiatori. Gli scaffali e i tavoli impolverati ora sono vuoti: i tomi e le pergamene che un tempo erano custoditi in questa stanza furono saccheggiate molto tempo fa. L'involontaria guardiana di quest'area, tuttavia, è ancora presente.

Ilda è un **fantasma** neutrale buono che in vita era un apprendista di Diderius. Adorava il suo maestro, ma fu esiliata erroneamente perché accusata di furto quando uno dei pregiati tomi di Diderius fu riposto nel luogo sbagliato. Ilda morì poco dopo la scomparsa di Diderius e il suo spirito fece ritorno quaggiù per prendersi cura dell'archivio di conoscenze del mago.

Ilda non ricorre alla violenza, se non con chi cerca di rubare qualcosa a Diderius. Si manifesta quando i personaggi entrano in quest'area ed esige di sapere perché sono venuti, minacciando terribili punizioni se hanno intenzione di saccheggiare la biblioteca. Se i personaggi fanno notare che non rimane più nulla da saccheggiare, Ilda è sopraffatta dal dolore e si strugge per il suo fallimento. Una prova di Intelligenza (Religione) con CD 14 effettuata con successo rivela che Ilda può essere svincolata da questo luogo se qualche volume della biblioteca perduta le viene restituito (vedi l'area 11).

Ilda sa che gli yuan-ti si nascondono nelle parti più interne del complesso. Non sa nulla dei cultisti, poiché non sono entrati in quest'area. Se i personaggi si guadagnano la sua fiducia, può fornire le informazioni seguenti:

- La vera passione di Diderius erano le magie di divinazione. Fu questo che lo condusse a scoprire la misteriosa polla nel complesso di caverne. Fece scavare queste camere attorno alla polla e molti re e maghi si presentarono a lui per rendergli tributo. Quando morì, dopo essere vissuto per molti secoli, questa dimora sotterranea divenne la sua cripta.

UN'INTERPRETAZIONE SPETTRALE

Anche un incontro con un fantasma buono dovrebbe comunque essere un'esperienza sconvolgente. Si tratta pur sempre di una creatura il cui spirito è rimasto vincolato al mondo dall'angoscia e tutte le interazioni con Ilda dovrebbero tenere i giocatori sul chi vive: stanno conversando con un personaggio che potrebbe perdere il controllo da un momento all'altro. Potrebbe scomparire nel nulla senza un motivo, per poi fare ritorno infuriato, se i personaggi tentano di invocarlo di nuovo.

- La polla di divinazione consente a chi la usa di vedere oltre la maggior parte delle protezioni magiche che bloccano le magie di divinazione minori.
- Le rivelazioni della polla possono condurre chi le osserva alla follia, se le domande poste non sono specifiche e vanno a toccare questioni metafisiche anziché attenersi al mondo materiale. Scrutare nella polla senza prima avere offerto un sacrificio adeguato era molto pericoloso.
- L'uso della polla di divinazione richiedeva un sacrificio personale, ma col tempo le sue pretese si sono fatte sempre più forti. Se qualcun altro ha usato la polla dopo la morte di Diderius, come Ilda sospetta che gli yuan-ti abbiano fatto, il prezzo richiesto ora deve essere veramente crudele.

10. SALA DA PRANZO

Due lunghi tavoli di pietra sono stati collocati nella parte sud di questa sala da pranzo, mentre un lungo tavolo di marmo occupa la parte nord. Sulla porta in cima alle scale che conducono all'area 8 è stato scritto col gesso "? PERICOLO". La porta in fondo alle scale sud è stata sprangata e su di essa è stata scritta col gesso la parola "PERICOLO".

Cinque **diavoli barbuti** sono seduti al tavolo di marmo: sono gli ultimi sopravvissuti della spedizione di Varram. Quando i cultisti sono stati messi in fuga dopo avere esplorato l'area 11, Varram ha lasciato qui i diavoli con l'ordine di fare la guardia nel caso altre creature uscissero da quell'area. I diavoli prendono alla lettera quest'ordine, il che significa che ignoreranno gli avventurieri, a meno che questi non decidano di attaccarli.

Se i diavoli vengono interrogati con la dovuta prudenza, spiegano ai personaggi che hanno ricevuto l'ordine di rimanere qui. Ammettono che il loro padrone è Varram e parlano di un grande tesoro in fondo alle scale a sud. Il nano è scomparso da diverso tempo, ma non hanno idea di cosa gli sia successo.

Se i personaggi offrono ai diavoli delle gemme per un valore di almeno 100 mo, essi rivelano ai personaggi che hanno ucciso vari non morti nel complesso, che il nano ha perso qualcosa di molto importante per il suo culto, che ha bisogno della polla di divinazione per ritrovarlo e che lavorano per il culto su ordine della loro signora Zariel, Arciduchessa di Avernus, che vuole che Tiamat se ne vada dai Nove Inferi.

I personaggi sono liberi di transitare in questa stanza e possono anche entrare nell'area 11, ma saranno attaccati con entusiasmo dai diavoli non appena usciranno da quell'area.

11. STANZA DEL TESORO

Finché Diderius era in vita, quest'area era la sua camera da letto e ospita ancora un letto elegante, vari scaffali, un grosso forziere di legno e un comodino su cui sono

appoggiati una brocca e dei calici. I cultisti hanno sigillato questa stanza dopo un disastroso incontro con i suoi guardiani non morti.

Sulle Scale. Il condotto del montacarichi che collegava l'area 6 alla scalinata di questa camera un tempo era usato dai servitori di Diderius per evitare il lungo percorso dalla camera da letto alle parti superiori del complesso. Le corde e la piattaforma di legno marcito del montacarichi giacciono a terra sulle scale.

Quest'area è sorvegliata da 2 **wraith** e 4 **spettri**. I wraith sono gli spiriti dei guerrieri che votarono le loro anime a Diderius in cambio delle sue conoscenze occulte. Possono essere sconfitti in combattimento, ma i loro spiriti sono vincolati a questa stanza da un'antica magia e si manifesteranno di nuovo 24 ore dopo essere stati distrutti. Gli spettri sono le anime riportate in vita di due cultisti che sono morti in quest'area e di due yuan-ti morti esplorando le rovine. Se distrutti, non si manifestano nuovamente.

Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18 effettuata con successo rivela un mattone smosso lungo la parete sul lato opposto rispetto alla porta. Tirando quel mattone, compare una sequenza di rune magiche scolpite sul muro che vincolano i wraith a quest'area. Cancellando le rune, i wraith non potranno manifestarsi di nuovo una volta distrutti.

TESORO

Sugli scaffali sono custoditi vari trattati magici e appunti sulla divinazione che hanno retto all'usura del tempo. Descrivono le procedure di magia dell'antico Netheril e valgono 750 mo, se venduti. Se i personaggi setacciano la stanza, trovano un libro malridotto e intitolato *Transustanziazione attraverso le Potenzialità*, nascosto tra il letto e la parete. Se riportato nella biblioteca (area 9), il fantasma sarà libero di abbandonare questo mondo.

La brocca di argento e i quattro calici accanto al letto sono magici. Se un personaggio compie l'atto di versare qualcosa dalla brocca vuota in un calice vuoto, uno sbuffo di fumo si riversa da un contenitore all'altro. Se un personaggio "beve" da un calice pieno di fumo, ottiene vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e resistenza ai danni da veleno per 3 ore. Ogni calice può essere usato per produrre questo effetto una volta ogni sette giorni.

Il forziere è sigillato e contiene sette tuniche di seta, che non sono state intaccate dall'usura e valgono 50 mo a testa, se vendute.

Il forziere contiene inoltre un *anello di resistenza al veleno* con un'ametista incastonata e due pergamene di *protezione dall'energia*.

12. POLLA DI DIVINAZIONE

Questa lunga galleria ospita la polla magica che conferiva a Diderius i suoi poteri. La doppia porta a sud è priva di segni, ma cela lo stesso pericolo della porta nell'area 4.

Sul pavimento della camera giacciono varie frecce spezzate, chiazze di sangue e il cadavere di un cultista. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12 rivela che le frecce sono state scagliate dalla porta nord che conduce all'area 13. Le frecce sono fatte di pietra e le loro punte sono scolpite a forma di zanna; su ognuna di esse è inciso il simbolo di un cobra sormontato da una corona. Una prova di Intelligenza (Religione) con CD 18 consente a un personaggio di identificare il simbolo come quello della divinità degli yuan-ti Merrshaulk.

Se un personaggio ispeziona il cadavere, scopre che il cultista non è morto a causa delle frecce ma per una pugnalata. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo rivela che l'arma che l'ha ucciso è

un *pugnale zanna di drago*. Questo è lo sfortunato cultista che l'infido Varram ha sacrificato per usare la polla.

La Polla. La polla è attualmente vuota. Varram aveva appena completato il rituale di divinazione, quando gli yuan-ti lo hanno attaccato e trascinato via. Un canale di pietra che spunta dalla parete sud si riversa nella polla. Se i personaggi riescono a riempire la vasca nell'area 5 e a riempire il canale abbastanza rapidamente, l'acqua si riverserà nella polla prima di avere la possibilità di evaporare. In alternativa, la polla può essere attivata con un'ampolla di acqua santa, che non è soggetta agli effetti di tana del signore delle mummie.

Quando una qualsiasi quantità d'acqua viene versata nella polla, si sparge e risplende di un bagliore nero. Quei personaggi che hanno ricevuto l'avvertimento di Ilda (o ricordano le statue dell'area 3) dichiareranno auspicabilmente di distogliere lo sguardo dalla polla. Chi non lo fa deve effettuare un tiro salvezza con CD 20 contro un incantesimo *suggestione*. In caso di fallimento, il personaggio scruta la polla di divinazione, a meno che qualcun altro non trascini immediatamente via la vittima curiosa (ed eviti a sua volta di guardare la polla, se lo fa). Se non viene trascinato via, un personaggio che guarda la polla diventa temporaneamente folle per 1 minuto (vedi l'area 3). Un personaggio trascinato via dalla polla non è soggetto ad alcuna forma di follia, ma rimane stordito per 1 minuto.

USARE LA POLLA

La polla di divinazione richiede da sempre un sacrificio personale da parte di chi la usa per attingere ai suoi segreti. Tuttavia, la magia della polla si è fatta sempre più famelica nei molti anni di isolamento. In reazione alla crudeltà degli yuan-ti, la polla ora richiede il sacrificio di un'intera creatura senziente, o di buona parte di essa.

13. CRIPTA DI DIDERIUS

Il luogo dell'eterno riposo di Diderius è una camera dal soffitto alto 6 metri, illuminata da bracieri infusi di *fiamma perenne*. Un gigantesco sarcofago di pietra poggia su un podio rialzato al centro della stanza. Le pareti sono decorate con affreschi a grandezza naturale che raffigurano le divinità perdute di Netheril e Anauria. Se il gruppo beneficia dell'avvertimento concesso nell'area 1, tutti i personaggi percepiscono che sarebbe irrispettoso disturbare ciò che si trova in questa stanza: ogni cosa deve rimanere esattamente dove si trova.

Affreschi. I personaggi che esaminano gli affreschi possono effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 per scoprire un sottile strato di intonaco su quattro di essi. Se lo strato di intonaco viene infranto, una *mummia* nascosta dietro di esso attacca. Le altre tre mummie nascoste, che un tempo erano i consiglieri di Diderius, sfondano l'intonaco delle rispettive celle e attaccano a loro volta subito dopo.

Sarcofago. Diderius, il *signore delle mummie*, giace all'interno del sarcofago. Quando i personaggi si avvicinano a pochi passi da lui, una voce profonda e stentorea echeggia dalla bara e proclama: "Siete al cospetto di Diderius, immerso nel suo riposo. Io so cosa cercate."

Se gli avventurieri hanno risposto nel modo appropriato alle statue nell'area 1, la voce prosegue: "Gli yuan-ti hanno portato colui che si chiama Varram oltre il loro portale lungo la parete nord. Tenetevi pronti, aprirò per voi la via che conduce al pericolo." Se i personaggi non chiedono a Diderius di aspettare, un istante dopo, accompagnata dal suono di un campanello, la porta segreta che conduce all'area 14 si apre. Il gruppo ottiene un round di sorpresa per agire contro le guardie che si trovano laggiù.

Coloro che non hanno fornito la risposta giusta nell'area 1 devono chiedere a Diderius che fine ha fatto Varram per ottenere qualche informazione sulla sua posizione. Se non lo fanno con il dovuto rispetto, Diderius risponde con voce sprezzante: "Lasciatemi al mio riposo o affrontate la vostra rovina." Diderius apre il passaggio soltanto per coloro che si dimostrano particolarmente ossequiosi in questa conversazione.

Se gli avventurieri cercano di aprire il sarcofago, Diderius li avverte di non farlo. Se persistono, il signore delle mummie li attacca. Anche le mummie dietro agli affreschi si liberano e attaccano i personaggi. Nessun mostro insegue chi fugge da questa stanza, che presto torna al suo aspetto originario.

Diderius può usare le azioni leggendarie di signore delle mummie, ma sotto certi aspetti è un'anomalia in quanto lancia incantesimi da mago. Usa Intelligenza 18 come caratteristica da incantatore (la sua Saggiezza rimane 18) e ha preparato gli incantesimi seguenti dalla lista del mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore*, *raggio di gelo*
1° livello (4 slot): *charme su persone*, *individuazione del magico*, *onda tonante*, *scudo*
2° livello (3 slot): *blocca persone*, *nube di pugnali*, *vedere invisibilità*
3° livello (3 slot): *animare morti*, *dissolvi magie*
4° livello (3 slot): *invisibilità superiore*, *scudo di fuoco*
5° livello (2 slot): *muro di pietra*, *nube mortale*

Un vaso canopo custodito nel sarcofago contiene il cuore avvizzito di Diderius.

Porta Segreta. La parete nord nasconde una porta segreta (Intelligenza [Indagare] CD 20 per trovarla). Bussando sul muro di pietra, un personaggio può sentire



che dall'altra parte c'è una cavità, ma il meccanismo per aprire la porta si trova sull'altro lato. Un incantesimo *scassinare* o *scolpire pietra* può aprirla, oppure la porta può essere scardinata effettuando con successo una prova di Forza con CD 20.

SS'TCK'AL

Molto tempo dopo la morte di Diderius, gli yuan-ti scoprirono la cripta e se ne impossessarono. Ora alcuni yuan-ti vivono quaggiù, assistiti dai lucertoloidi loro schiavi. Sono quest'ultimi a prendersi cura della polla di divinazione, usata dagli yuan-ti di alto rango per ottenere magicamente le rivelazioni di cui hanno bisogno per i loro piani tentacolari. Gli yuan-ti hanno evitato di insediarsi nelle camere del complesso originale, temendo i non morti che le infestano. Hanno invece ampliato il complesso scavando in maggiore profondità nella parete rocciosa.

Gli yuan-ti catturano e sacrificano tutti coloro che giungono in visita alla tomba di Diderius. Ma se si tratta di salvarsi la pelle, non si fanno troppi scrupoli a giungere a un accordo.

TRATTI GENERALI

Questa parte del complesso è decisamente più calda della cripta e l'aria è fastidiosamente umida.

Luce. Nessuna, tranne dove specificato diversamente.

Pareti. Le pareti dell'enclave degli yuan-ti sono fatte di lastre di pietra verde scuro, rese viscidose dalla fanghiglia e dall'umidità.

Soffitto. I soffitti sono alti 3 metri, tranne dove specificato diversamente.

14. INGRESSO

Questa rozza caverna naturale ospita il sistema di carrucole con cui è possibile sollevare la lastra di pietra della porta segreta tra l'area 13 e l'area 14. La porta è protetta da 6 **lucertoloidi**, che attaccano non appena notano che inizia a sollevarsi. Un lucertoloide corre ad avvertire gli yuan-ti, mentre gli altri si portano in posizione accanto alla porta.

Se i personaggi impiegano più di 10 round ad aprire la porta, altri 4 **lucertoloidi** e 3 **yuan-ti nefasti** (del tipo 1) si fanno vivi. La porta viene poi aperta da quest'area e le forze nemiche attaccano. I nefasti si ritirano non appena uno di loro viene ucciso. I lucertoloidi si ritirano quando ne muoiono almeno la metà.

Le scale a est scendono di 9 metri prima di giungere al ponte nell'area 15.

15. PONTE

La ripida scalinata che proviene dall'area 14 conduce a un ponte di pietra irregolare che attraversa un baratro tenebroso. Il ponte scende gradualmente per 12 metri fino a un'altra scalinata che scende verso il basso.

Dal soffitto cadono gocce di condensa che hanno finito per ricoprire il ponte di un viscido strato di muschio verdastro che pende dai bordi. Una creatura che si muove sul ponte deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti cadrà. In caso di fallimento, la creatura può tentare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per aggrapparsi al ponte e non scomparire nell'oscurità.

Il baratro attraversato dal ponte è profondo 36 metri dalla parte più alta del ponte (a ovest) e 24 metri ai piedi del ponte (a est). L'area sotto il ponte è una sorta di vivaio per i cuccioli serpentiformi degli yuan-ti (vedi l'area 19), che strisciano tra le due aree attraverso una serie di fori nel

muro. Ogni personaggio o lucertoloide che cade dal ponte subisce i danni da caduta appropriati e viene poi attaccato dai giovani yuan-ti. Per risalire fino a uno dei punti in cui il ponte si congiunge a una scalinata, è necessario effettuare con successo tre prove di Atletica con CD 15.

Gli eventuali lucertoloidi che si sono ritirati dall'area 14 tentano di bloccare il gruppo quaggiù. Inoltre, altri 6 **lucertoloidi** se ne stanno rannicchiati sul ponte e presidiano l'area, nella speranza che quei personaggi che tentano di farsi strada oltre di essi cadano nell'oscurità sottostante. Sono aiutati da 2 **yuan-ti nefasti** (del tipo 1) armati di archi, che attaccano dalle scale a est. I nefasti usano anche i loro incantesimi *suggestione*, per dire ai personaggi che una spia yuan-ti ha preso il posto di un membro del gruppo e deve essere attaccata.

16. SALA DI MEDITAZIONE

Gli yuan-ti usano questa vasta sala per meditare in nome dei loro dèi oscuri e discutere dei loro piani e delle loro trame. Lungo le pareti nord est e sud ovest di questa camera si trovano dei piccoli altari con le statue delle divinità yuan-ti note come Merrshaulk e Sseth. Sulle altre due pareti sono state scolpite le figure di alcuni sommi sacerdoti yuan-ti, ai cui piedi sono state deposte varie armature complete come offerte.

Quando i personaggi arrivano in quest'area, centinaia di serpenti iniziano a strisciare fuori dai buchi nelle statue e negli angoli della stanza. Anche se non costituiscono una minaccia vera e propria, i serpenti si riversano nelle armature e le animano, rendendole 2 **orrori corazzati** e una spada lunga avvelenata che attaccano. Se un bersaglio viene colpito dall'attacco con la spada lunga di un orrore serpentino, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12: se lo fallisce, subisce 9 (2d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Gli orrori non escono da questa stanza.

TESORO

Quattro rubini del valore di 1.000 monete d'oro ciascuno sono incastonati negli occhi delle statue e possono essere rimossi.

17. ALLOGGI DEGLI YUAN-TI

Circa dodici condotti cilindrici larghi 3 metri e profondi poco più di 2 metri sono stati scavati nel pavimento di pietra di quest'area e vengono usati come tane dagli yuan-ti minori. In questa camera, si ergono due totem dalla forma di aspidi con la schiena sollevata e la bocca spalancata. I totem emanano una magia che nega alcuni degli effetti regionali della tana del signore delle mummie in quest'area, quindi il cibo e l'acqua che si trovano qui non evaporano e non imputridiscono.

Al momento questa stanza è sorvegliata da 3 **lucertoloidi** e 1 **yuan-ti sanguepuro**, a meno che quelle creature non siano già state incontrate nell'area 18.

Trappola dei Dardi. La porta segreta nel corridoio che conduce all'area 21 è contrassegnata da un'arcata disegnata sul muro. Tuttavia, 3 metri prima dell'arcata è stata installata una piastra a pressione che è possibile notare effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. Quando una qualsiasi creatura mette piede sulla piastra a pressione, una serie di dardi viene sparata dalle pareti per tutta la lunghezza del corridoio, bersagliando tutte le creature nell'area: +8 al tiro per colpire, 3 (1d6) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti subirà 10 (3d6) danni da veleno e sarà paralizzato per 1 minuto.

TESORO

Se i personaggi perquisiscono le tane cilindriche, possono trovare 600 monete di rame, 200 monete d'argento e 150 monete d'oro, nonché una *pozione velenosa*.

18. CORRIDOIO LUNGO

Le pareti di questo lungo corridoio sembrano ondeggiare e muoversi sinuosamente come se lo stesso corridoio fosse un serpente gigante che striscia. Si tratta soltanto di un effetto di *illusione programmata*, ma è comunque inquietante.

Quando i personaggi arrivano alla curva del corridoio, 4 **lucertoloidi** provenienti dall'area 22 li caricano, seguiti da 2 **yuan-ti nefasti** (del tipo 1). Se i personaggi hanno oltrepassato la porta dell'area 17 senza controllare quella stanza, i 3 **lucertoloidi** e lo **yuan-ti sanguepuro** che si trovano in quell'area escono caricando a loro volta.

19. VIVAIO

Il pavimento di questa stanza è più basso di 6 metri rispetto ai corridoi adiacenti, che è possibile raggiungere tramite lunghe scale a pioli. Le pareti di questo vivaio degli yuan-ti grondano di fanghiglia e il pavimento brulica in senso letterale dei corpi degli occupanti. Gli yuan-ti generano figli in abbondanza, che vengono poi divorati dai loro fratelli in modo che soltanto i più forti sopravvivano. Uno sciame di questi giovani yuan-ti (si usano le statistiche di uno **sciame di serpenti velenosi**) striscia tra cumuli di uova e strati di gusci rotti disseminati per il pavimento. L'area è sorvegliata da 1 **yuan-ti abominio** e 3 **yuan-ti sanguepuro**.

Non appena il gruppo rende nota la sua presenza, gli yuan-ti usano *suggestione* e si scusano per gli scontri precedenti, dichiarando che i loro simili non avevano intenzione di fare del male ai personaggi. In segno di buona fede, l'abominio invita i personaggi a scendere lungo le scale a pioli e a unirsi agli yuan-ti per un banchetto.

Se i personaggi sono completamente soggiogati, gli yuan-ti attendono che siano scesi in fondo al vivaio, poi attaccano insieme allo sciame. Se i personaggi fuggono, gli yuan-ti li inseguono. Se vengono attaccati dall'alto, gli yuan-ti salgono in cima alle scale per combattere. L'abominio fugge da qualsiasi scontro, se scende a metà dei suoi punti ferita o meno.

20. COVO DEI LUCERTOLOIDI

Questa fetida sala è ingombra di rifiuti e di sporcizia. È qui che vengono tenuti gli schiavi lucertoloidi degli yuan-ti. L'area è attualmente vuota: tutti gli occupanti sono al momento dislocati in altre aree.

TESORO

Frugando nei lerci nidi dei lucertoloidi è possibile trovare monete assortite per un valore totale di 22 monete d'oro e 125 monete d'argento.

21. PRIGIONE

Gli yuan-ti fanno uso di sacrifici umanoidi per alimentare la magia della polla di divinazione. Le loro sventurate vittime vengono rinchiusi quaggiù finché non c'è bisogno di loro, ma la prigione è attualmente vuota.

22. TEMPIO

Questa enorme camera, il cuore dell'insediamento yuan-ti, è decorata da giganteschi serpenti di pietra disposti lungo le pareti est e ovest, dalle cui fauci escono getti di fiamme verdi. I capi degli yuan-ti si trovano qui: 3 **yuan-ti sanguepuro**, 2 **yuan-ti nefasti** (del tipo 2) e 1 **yuan-ti**

abominio (una sacerdotessa), assieme agli eventuali yuan-ti e lucertoloidi che si sono ritirati fin quaggiù dagli incontri precedenti.

Gli yuan-ti e i lucertoloidi si nascondono tra le ombre, lontani dalle fiamme verdi tremolanti e pronti ad attaccare. Tuttavia, sanno che gli avventurieri costituiscono una seria minaccia se sono arrivati fin quaggiù senza soccombere. In fondo alla stanza, accanto a un altare scolpito a forma di cobra dalle fauci spalancate, giace il corpo comatoso di Varram, legato e malmenato.

LE TRATTATIVE PER IL NANO

Se i personaggi hanno detto di essere alla ricerca di Varram durante le loro precedenti battaglie con gli yuan-ti o i lucertoloidi, la yuan-ti abominio sacerdotessa punta il *pugnale zanna di drago* di Varram al collo del nano. La sacerdotessa è stata informata della missione dei personaggi, anche se non sa perché cerchino il nano e la cosa non le interessa.

Se gli yuan-ti non hanno idea del perché i personaggi li abbiano attaccati, la sacerdotessa sa soltanto che Varram ha supplicato di avere salva la vita promettendo agli yuan-ti grandi ricchezze in cambio della sua liberazione. La sacerdotessa tenterà di contrattare con i personaggi offrendo loro le ipotetiche ricchezze che il nano le ha promesso.

In ogni caso, se i personaggi vogliono Varram vivo, la sacerdotessa esige che il gruppo lasci il complesso senza uccidere altri yuan-ti. È disposta a cedere il nano, ma spiega che la sua anima è momentaneamente stata strappata al suo corpo da una potente magia yuan-ti. Una volta che i personaggi avranno lasciato l'enclave, l'anima farà ritorno (la sacerdotessa mente: Varram attualmente è in stato semicomatoso soltanto a causa del brutale trattamento che ha subito per mano degli yuan-ti.)

Se i personaggi rifiutano l'offerta, la sacerdotessa tenta di usare *suggestione* per convincere quello che ritiene essere il capo del gruppo. Se fallisce e ha inizio un combattimento, uccide Varram (a cui rimangono soltanto 3 punti ferita), poi attacca assieme ai suoi seguaci.

SVILUPPI

Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 effettuata con successo rivela uno spazio e un passaggio segreto sotto una delle statue a forma di serpente presenti nel tempio. In quello spazio è custodito il tesoro dell'enclave, che include 800 monete d'oro, 100 monete di platino, 2 smeraldi opachi del valore di 500 mo ciascuna, una collana con 22 perle di crisopazio del valore di 20 mo ciascuna e 2 pergamene, una di *levitazione* e l'altra di *invocare il fulmine*. Il passaggio conduce all'uscita che gli yuan-ti usano per lasciare il complesso senza dover attraversare la cripta. L'uscita è meticolosamente celata dietro una cortina di rocce e arbusti a circa novanta metri dalla piazza e dall'ingresso principale delle rovine.

CONCLUSIONE

Varram rimane incosciente finché non riceve una magia curativa o non completa un riposo lungo. Una volta tornato in salute, il portavoce dei draghi decaduto non tarda ad accettare la sua condizione di prigioniero del gruppo (anche perché sa che Severin lo ucciderebbe, se tentasse di fare ritorno al culto). Varram può fornire molte informazioni dettagliate sulla gerarchia e sui piani del culto, e rivelare i simpatizzanti segreti e i traditori che si nascondono tra le fazioni del Consiglio di Waterdeep, a discrezione del DM. Catturare il nano vivo procura al gruppo un considerevole rispetto presso le fazioni, ma anche l'annuncio della sua morte sarà accolto come una notizia notevole.

Se gli viene chiesto della *Maschera del Drago Bianco*, Varram ammette con riluttanza di averla vista nella polla... è già stata ritrovata e rivendicata dal culto e attualmente si trova al Pozzo dei Draghi.

I personaggi acquisiscono un livello alla fine di questo episodio.

EPISODIO 4: NERONVAIN

Dopo la perdita del Castello Skyreach alla fine de *Il Tesoro della Regina dei Draghi*, le operazioni di raccolta dei tributi per Tiamat da parte del Culto del Drago sono state gravemente compromesse. Per rimediare, i cultisti hanno lanciato varie razzie contro gli elfi della Foresta Velata, guidate dal Portavoce dei Draghi Neronvain e dal suo compagno, il drago verde Chuth.

Dopo avere accumulato la quota da destinare al culto, il portavoce dei draghi e il drago si sono rifugiati nel cuore della Foresta Velata, lasciandosi alle spalle una scia di insediamenti elfici in rovina. Ma i sopravvissuti a quelle razzie del culto sarebbero stupefatti nell'apprendere che il portavoce dei draghi verdi è in realtà Neronvain, il figlio esiliato di Re Melandrach, che tutti credevano morto molti anni fa.

Nel corso di una razzia, Neronvain si è assicurato la fedeltà di un elfo di nome Galin, un guardiano della foresta che ha promesso di servire il portavoce dei draghi purché quest'ultimo interrompesse gli attacchi contro il suo villaggio natio. Neronvain ha accettato e ha sfruttato la conoscenza della Foresta Velata di Galin per pianificare le sue razzie contro gli altri insediamenti. Finora Galin ha tenuto nascosto agli altri abitanti il giuramento fatto a Neronvain, ma è dilaniato dai sensi di colpa per le sue azioni.

Sotto il comando di Re Melandrach, gli elfi della Foresta Velata hanno rafforzato le difese e gli attacchi del culto sono cessati. Melandrach crede che la minaccia sia stata sventata, ma suo figlio Alagarthas la pensa diversamente. Il Principe Alagarthas ha usato i suoi contatti presso l'Enclave di Smeraldo per ottenere informazioni sulle origini delle razzie e ha scoperto che assieme al drago verde è stato visto un elfo che sembrava in grado di comandare la bestia. Sia il Principe Alagarthas che Delaan Winterhound dell'Enclave di Smeraldo credono che altri attacchi siano imminenti e che il padrone del drago verde sia uno dei portavoce dei draghi del culto. Ciò che nessuno dei due immagina è che il Portavoce dei Draghi Verdi sia in realtà Neronvain, il fratellastro dello stesso Alagarthas: il secondogenito di Re Melandrach, caduto in disgrazia, esiliato dal suo popolo e ritenuto morto da tempo. I due hanno deciso di chiedere aiuto agli avventurieri per trovare il padrone del drago.

UNA RICHIESTA DI AIUTO

Delaan Winterhound si presenta agli avventurieri durante il Consiglio di Waterdeep o quando il gruppo torna in città dopo avere completato un altro episodio. Fa riferimento alle incursioni draconiche all'interno della Foresta Velata di cui si è già parlato al consiglio e spiega che gli agenti dell'Enclave di Smeraldo hanno collaborato con le forze del Principe Alagarthas per prevenire una nuova serie di attacchi. Poiché tutti i suoi agenti sono già all'opera nella Foresta Velata, Delaan chiede agli avventurieri di recarsi presso uno dei pochi insediamenti colpiti dal drago ma rimasti in piedi dopo la razzia, un villaggio chiamato Altand. Se Delaan ha visto giusto e il misterioso padrone del drago verde è in realtà uno dei portavoce dei draghi del culto, i sopravvissuti di Altand potrebbero sapere qualcosa che permetterà ai personaggi di rintracciarlo.

LA FORESTA VELATA

Questo episodio si svolge nella Foresta Velata, una vasta distesa boschiva immersa nella fitta nebbia e nella pioggia. Il tratto settentrionale della foresta, quello dove si trova Altand e dove Neronvain e Chuth hanno stabilito la loro roccaforte, è un'area dominata da giganteschi abeti.

TRATTI GENERALI

Foschia. La foschia è onnipresente nella foresta. All'interno degli edifici può essere evitata, ma tutte le aree esterne della foresta sono leggermente oscurate.

INDAGINI AD ALTAND

Altand è un insediamento degli elfi dei boschi, che si fonde quasi alla perfezione con la foresta circostante. Il villaggio è disposto su due livelli: alcune strutture sorgono sul terreno, attorno a un antico monumento dedicato a un elfo ranger. Le abitazioni e il tempio del villaggio sono invece costruiti tra i rami più alti della foresta. Gli elfi fanno uso di ponti di corde che collegano i vari edifici e di passerelle circolari costruite attorno ai tronchi degli alberi.

Come molti altri insediamenti depredati dal drago, i due livelli del villaggio sono collegati da un sistema di piattaforme a carrucole, un'eccellente tattica di difesa contro gli orchi che di tanto in tanto si spingono nella foresta quando non vogliono assalire gli insediamenti umani lungo la Via del Commercio. Tuttavia, queste difese si sono rivelate una trappola mortale contro il drago verde in volo, impedendo a molti elfi di raggiungere il terreno in tempo per mettersi in salvo.

IL RACCONTO DEI SOPRAVVISSUTI

Dei trecento abitanti del villaggio, più della metà sono sopravvissuti all'attacco: un esito molto diverso da quello degli altri insediamenti razziati, dove il drago ha dato la caccia agli elfi e li ha uccisi dal primo all'ultimo, senza risparmiare neanche i bambini. Molti abitanti di Altand si trovavano a terra quando l'attacco è iniziato. Gli elfi che si trovavano al livello superiore del villaggio sono morti quasi tutti, a causa del soffio velenoso del drago, mentre aspettavano di poter scendere a terra o sono precipitati verso la morte, quando i ponti e le passerelle hanno ceduto sotto il peso degli abitanti in preda al panico.

Molti sopravvissuti sono fuggiti e hanno visto poco di quanto è accaduto. Ciononostante, facendo precise domande ad alcuni abitanti del villaggio, i personaggi possono apprendere quanto segue:

- Il drago è planato a terra e ha attaccato il livello inferiore per primo. Circa la metà delle vittime del villaggio è morta nel corso di quel primo assalto.
- Alcuni umani vestiti con i paramenti del Culto del Drago sono giunti sulla scia del drago, uccidendo tutti coloro che incontravano sulla loro strada. Il sacerdote del villaggio si è fatto avanti per spronare gli altri a combattere, ma la bestia l'ha inghiottito in un sol boccone.
- Alcuni sopravvissuti affermano di avere visto un cultista in sella al drago. Molti affermano che il cavaliere di draghi fosse un umano, come gli altri cultisti, ma alcuni ritengono che la figura si muovesse con la grazia di un elfo.
- Con la morte del sacerdote, il guardiano del villaggio, Galin, è diventato il capo di Altand. Pur trovandosi nel fitto del combattimento, ne è uscito illeso e si è dimostrato essenziale per radunare i sopravvissuti.

- L'attacco è durato poco tempo, poi il drago si è ritirato di colpo. I cultisti l'hanno seguito, ma mentre se ne andavano, non hanno preso nulla di valore dal villaggio; una procedura molto diversa da quella delle altre razze, in cui il drago e le sue forze miravano soprattutto ad accumulare tesori.

LA STORIA DEL GUARDIANO

Galin il guardiano è un elfo dai modi nervosi che nasconde un oscuro segreto. La gente del villaggio crede che faccia fatica a reggere al suo nuovo ruolo di capo del villaggio e ad accettare la morte di oltre cento abitanti, tra cui la sua stessa moglie.

Se i personaggi fanno delle domande su Galin, vengono indirizzati verso la sua abitazione, tra i rami più alti del villaggio.

Entrate in una modesta abitazione sospesa tra alcuni robusti rami e vi ritrovate in un accogliente soggiorno. Un elfo snello è seduto alla scrivania, ma si alza per salutarvi con un sorriso sofferto, mentre un corvo rinchiuso in una gabbia accanto a lui gracchia furiosamente. "Benvenuti nel nostro villaggio", vi saluta l'elfo. "Come posso aiutarvi?"

Galin risponde a tutte le domande che i personaggi gli rivolgono, ma le sue risposte non fanno altro che ripetere ciò che sanno gli altri sopravvissuti. Afferma di non avere visto il cavaliere di draghi e non crede a coloro che dicono di averlo visto, bollando simili voci come frutto della paura e del caos generati dalla razza. Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 18 rivela che l'elfo guardiano non dice tutto quello che sa. Se i personaggi fanno ulteriori pressioni in tal senso, Galin ammette di avere visto il drago uccidere sua moglie ed è devastato dal senso di colpa per non essere riuscito a salvarla. Un'ulteriore prova di Saggezza (Intuizione) con CD 16 rivela che nemmeno ora l'elfo sta dicendo tutta la verità, ma Galin si altera se i personaggi continuano a incalzarlo con ulteriori domande.

TESTIMONI SILENZIOSI

Anche se i testimoni umanoidi all'attacco sanno poco o nulla, i personaggi possono attingere ad altre risorse. Usando *parlare con i vegetali*, possono utilizzare le impressioni e i ricordi degli alberi veri e propri. Anche se l'incantesimo consente di richiamare soltanto le impressioni delle ultime 24 ore nei suoi soggetti, gli alberi di Altand possono riferire che la notte scorsa Galin è uscito di nascosto dal villaggio e si è dileguato nei boschi, accompagnato dal suo corvo. Galin ha effettuato queste sortite per varie notti dopo l'attacco, per fornire a Neronvain le informazioni di cui il portavoce dei draghi aveva bisogno per pianificare la sua prossima serie di assalti.

Se i personaggi usano *parlare con gli animali* per interrogare il corvo, apprendono che Galin si è addentrato nei boschi per circa un chilometro e mezzo e si è ritrovato faccia a faccia con il drago verde Chuth e il suo cavaliere, la notte scorsa. Il DM dovrà ricordare che l'intelligenza di un animale non è articolata come quella di un umanoide, quindi i personaggi dovranno convincere con l'astuzia il corvo a descrivere una scena che probabilmente lo ha terrorizzato.

I personaggi potrebbero anche decidere di sorvegliare e seguire Galin durante una delle sue escursioni notturne. Neronvain non si fa vivo quella notte, ma il luogo

d'incontro prestabilito per il guardiano è una radura dove la vegetazione è stata pesantemente schiacciata: appare evidente che un drago è atterrato sul posto più volte.

FACCIA A FACCIA CON GALIN

Se i personaggi mettono Galin di fronte alle prove ottenute contro di lui tramite la magia o il sotterfugio, Galin li accusa (pubblicamente, se necessario) di essere in combutta con il culto e di voler minare la determinazione dei sopravvissuti di Altand. Se i personaggi hanno accesso a *zona di verità* o a magie analoghe, Galin si rifiuta seccamente di prendere parte a ulteriori interrogatori.

Galin non reagisce ai tentativi di intimidazione, ma con un'interpretazione efficace i personaggi potrebbero fare leva sul suo senso di colpa. Se gli viene offerta solidarietà per la morte di sua moglie (invece di accusarlo), il guardiano finisce per crollare. Confessa che dopo avere visto morire sua moglie, si è ritrovato faccia a faccia con Neronvain nel fitto del combattimento e ha supplicato di essere risparmiato, promettendo qualsiasi cosa in cambio. Neronvain ha accettato l'offerta del guardiano e ha acconsentito a risparmiarlo e a lasciare Altand intatto, in cambio di informazioni sugli altri insediamenti che sarebbero diventati i bersagli delle prossime razze del culto.

Galin non sa chi sia il portavoce dei draghi verdi, né dove si trovi la tana di Neronvain e di Chuth. Tuttavia, dal luogo degli incontri ha visto il drago levarsi in volo verso sudest e ha notato che gli abiti e i capelli del portavoce dei draghi erano spesso bagnati.

NERONVAIN



BRYAN SYME

NELLA FORESTA

La roccaforte di Neronvain si trova a quarantacinque chilometri da Altand, oltre una fitta distesa boschiva immersa nella nebbia. Mentre i personaggi vanno in cerca del portavoce dei draghi e del suo drago, si imbattono in una vecchia druida che può aiutarli o ostacolarli nella loro ricerca, e devono affrontare i ragni che Chuth ha posto di guardia all'esterno della sua tana.

UN SALVATAGGIO TEMPESTIVO

Mentre i personaggi si fanno strada attraverso la foresta, sentono il rumore di un grosso tronco d'albero che cade, seguito dal grido di una voce femminile. Se indagano nella direzione del grido, trovano una vecchia donna rimasta intrappolata con una gamba sotto il tronco caduto. La donna sta gridando aiuto quando il gruppo arriva sul posto. In realtà, è la **druida** che si prende cura di questa zona della foresta.

Tre **alberi risvegliati** sono nascosti tra la vegetazione circostante: uno di loro è caduto intenzionalmente addosso alla druida senza farle del male, per permetterle di simulare il fermento e attirare i personaggi verso di lei. Ha intuito che il gruppo sta cercando il drago e desidera offrire ai personaggi un dono per aiutarli a combattere la creatura che flagella la sua foresta, ma prima desidera mettere alla prova la loro forza d'animo. Non aiuterà coloro che non aiutano gli altri.

Se i personaggi aiutano la druida senza esitazioni, il DM legge il brano seguente:

C'è bisogno di tutte le vostre forze per sollevare l'albero, ben sapendo che correte anche voi il rischio di essere schiacciati se il tronco rotola verso di voi. Ma quando siete sul punto di liberare la donna, l'albero inizia ad alzarsi da solo. Altri due alberi nelle vicinanze avanzano verso di voi e la donna si alza in piedi e sorride, rivelando di non essere ferita.

"Finalmente degli eroi!" esclama. "Quanti tornerebbero sui loro passi alla vista di una sconosciuta nei boschi o penserebbero alla propria incolumità prima di aiutare gli altri? Vi concedo la mia benedizione: che i vostri cuori rimangano saldi là dove gli altri avrebbero paura ad avanzare."

La donna estrae dei fiori dai suoi capelli (giurereste che fino a un istante prima non ce ne fosse nessuno), poi con un abile gioco delle dita li intreccia magicamente per farne delle ghirlande. Appende una ghirlanda al collo di ognuno di voi, poi, senza aggiungere altro, si trasforma in gufo e si allontana in volo. Gli alberi risvegliati al suo servizio si incamminano dietro di lei a grandi passi.

Fintanto che i personaggi indossano queste ghirlande, risultano invisibili agli animali che spiano per conto di Chuth (uno degli effetti magici che pervadono l'area attorno alla tana del drago), mentre si avvicinano alla roccaforte di Neronvain. Inoltre, la prima volta in cui un personaggio che indossa una ghirlanda affronta Chuth, dalla ghirlanda si diffonde un flusso di calore e quel personaggio supera automaticamente il tiro salvezza contro la Presenza Terrificante del drago.

Se i personaggi ignorano la druida, la donna continua a chiedere aiuto disperatamente mentre si allontanano, lamentandosi per la loro codardia prima che lascino la scena. Se gli avventurieri attaccano la druida, gli alberi risvegliati li attaccano. Combattono fino alla morte, mentre la druida si trasforma in gufo e vola via.

IL COVO DEI RAGNI

A circa 350 metri dalla tana di Chuth, nella vegetazione iniziano a comparire alcuni filamenti di ragnatela, sospesi nella foschia e quasi invisibili. Le ragnatele delimitano l'area in cui la tana del drago si sovrappone ai territori di caccia di una nidiata di ragni. L'effetto combinato delle ragnatele e della fitta foschia che aleggia sulla foresta rende l'area attorno alla tana pesantemente oscurata e terreno difficile fino al punto in cui il gruppo arriva al laghetto (area 1). Dal momento che le ragnatele sono inumidite, non bruciano facilmente. Un'applicazione diretta del fuoco distrugge una ragnatela, ma il fuoco non si diffonde da una ragnatela all'altra. Un personaggio dotato di una torcia può usare un'azione per eliminare le ragnatele entro portata.

Man mano che i personaggi avanzano, le ragnatele si fanno più fitte, mostrando vari uccelli e animali intrappolati al loro interno. Qualsiasi movimento effettuato tra le ragnatele mette in allarme i **3 ettercap** e i **7 ragni giganti** che si annidano nelle vicinanze. Gli ettercap attaccano usando garrote di ragnatela, mentre i ragni usano le ragnatele per calarsi in mezzo al gruppo all'improvviso. Se due ettercap o cinque ragni restano uccisi, gli altri fuggono.

LA ROCCAFORTE DI NERONVAIN

Il Portavoce dei Draghi Verdi si è insediato assieme a Chuth in una roccaforte, un complesso di caverne nel cuore delle Foresta Velata, la cui entrata è nascosta dietro una cascata che si tuffa da un'alta parete rocciosa. Il drago verde si è impossessato della caverna più grande e ne ha fatto una delle sue molte tane.

Neronvain è accompagnato da un gruppo di cultisti che lo servono e fungono da guardie del corpo, mentre Chuth può contare sui servigi di alcuni ettin che lo aiutano a sorvegliare la roccaforte. Il drago controlla anche un gruppo di elfi prigionieri terrorizzati che Neronvain ha riportato da una delle razze e che sono pronti a combattere per il drago e il portavoce dei draghi a meno che i personaggi non li convincano a fuggire.

Chuth è un **drago verde adulto**. Vedi l'appendice A per le statistiche di **Neronvain**.

TRATTI GENERALI

Porte Segrete. Le porte segrete all'interno della roccaforte sono poco più di semplici crepe tra una camera e l'altra, abbastanza grandi da consentire a una creatura Media di attraversarle stringendosi. Sono oscurate dietro singole rocce o coperture di altro tipo e per notarle è richiesta una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 14.

Luce. La roccaforte è immersa nell'oscurità, tranne dove specificato diversamente.

1. LAGHETTO

Il laghetto ai piedi della cascata è profondo 6 metri al centro e la sua superficie è offuscata da una patina di smeraldo, un indizio che rivela la presenza della tana di un drago verde.

Un ripido pendio scende dalla caverna nascosta dietro la cascata fino all'entrata dell'area 2; la sua superficie è resa viscosa dagli spruzzi d'acqua. Un personaggio deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12 o una prova di Forza (Atletica) con CD 12 per salire o scendere lungo il pendio. Un fallimento indica che il personaggio cade e rotola lungo il pendio per 12 metri, subendo 9 (2d8) danni contundenti. I personaggi che usano una corda per calarsi non corrono alcun rischio.



L'ATTACCO DEL DRAGO

Se i personaggi indossano le ghirlande ricevute in dono dalla druida, Chuth non sa nulla del loro arrivo e quest'area può essere attraversata per raggiungere le caverne senza correre rischi.

Se gli avventurieri non hanno ricevuto le ghirlande o se per qualche motivo le hanno rimosse entro 350 metri circa dalla tana di Chuth, i molti animali che fungono da spie per il drago lo avvertono dell'arrivo del gruppo. Chuth li attende all'imboccatura della caverna, aggrappato alla parete nei pressi dell'entrata. Un personaggio che effettua con successo una prova di Sagghezza (Percezione) con CD 20 nota qualcosa che si muove all'interno della caverna, ma non riesce a capire di cosa si tratti (o quanto potrebbe essere grande la creatura in questione).

Chuth usa la sua vista cieca per sapere quando i personaggi si avvicinano all'entrata della caverna, poi si tuffa in volo attraverso la cascata e sfreccia sopra le loro teste, usando il suo Soffio di Veleno e attaccando con sorpresa, se nessun membro del gruppo lo ha notato. I personaggi che non indossano le ghirlande sono inoltre soggetti alla Presenza Terrificante del drago. Chi fallisce il tiro salvezza contro la Presenza Terrificante probabilmente fugge nei boschi, dove i ragni lo stanno aspettando. Nel suo turno successivo, il drago si ritira nell'area 2 per aspettare la mossa successiva degli eroi.

2. CAMERA DELL'ISOLA

Questa vasta camera ha un soffitto alto 12 metri da cui pendono delle gigantesche stalattiti, mentre dal terreno spuntano delle stalagmiti più piccole. Nella parte sud-est

della caverna, si è formato uno stagno con una piccola isola, alimentato dai ruscelli che zampillano attraverso le rocce. Il lato sud-ovest della caverna è occupato da un promontorio alto 7,5 metri, parte del quale si estende nell'area 4.

Lo stagno è profondo 15 metri e l'isola è una colonna di pietra che si innalza dal fondo. A sud-est, a 7,5 metri di profondità dalla superficie del laghetto, un passaggio sommerso largo 6 metri conduce alla tana di Chuth nell'area 10.

NON C'È NESSUNO IN CASA

Quando i personaggi si avvicinano alla roccaforte, potrebbe darsi il caso che Chuth abbia lasciato le caverne per andare a caccia o che sia partito assieme a Neronvain per esplorare le aree delle future razze. Il DM può determinare la cosa casualmente o consentire ai personaggi di nascondersi nei pressi della roccaforte e aspettare che il drago e il portavoce dei draghi se ne vadano.

Nel caso Chuth e Neronvain non siano presenti nella roccaforte in occasione dell'incursione iniziale, i personaggi possono facilmente esplorare l'area ed eliminare le guardie senza il pericolo imminente di un attacco del drago. Questo dungeon è una sfida molto dura anche per i personaggi di alto livello, specialmente a causa delle azioni leggendarie che Chuth può usare nella sua tana. Attaccare a testa bassa quando il drago è consapevole della presenza degli avventurieri rischia di trasformare l'incursione in una missione suicida.

Se Chuth non è stato avvisato dell'arrivo dei personaggi, un gruppo di elfi (3 **popolani** e 1 **nobile**) monta la guardia all'entrata nordovest di quest'area. Gli elfi sono stati indotti con la paura a servire il drago (vedi l'area 4). Si aspettano che altri cultisti arrivino prima o poi alla tana, e i personaggi più astuti potrebbero riuscire a passare aggirandoli o cimentandosi in una buona interpretazione. Gli elfi chiedono ai personaggi i loro nomi e fanno alcune domande che, a loro parere, potrebbero ottenere una risposta soltanto da un gruppo di veri cultisti, come le identità dei capi del culto e la struttura dei suoi ranghi.

Anche se inizialmente possono essere ingannati, presto o tardi gli elfi possono insospettirsi, specialmente se i personaggi iniziano a fare delle domande che i veri cultisti non farebbero mai (per esempio, chiedendo informazioni su Neronvain, Chuth o la roccaforte). In questo caso, gli elfi chiamano aiuto e attaccano immediatamente.

Un eventuale combattimento in quest'area attira le creature delle aree 3, 4 e 5, che combattono come descritto di seguito. Chuth emerge dallo stagno e si unisce allo scontro dopo 3 round.

L'ATTACCO DEL DRAGO

Se i personaggi vengono attaccati da Chuth presso lo stagno, il drago si aggrappa al soffitto di quest'area e usa la sua arma a soffio contro di loro non appena entrano nelle caverne. Poi balza in mezzo al gruppo, concentrando i suoi attacchi in mischia sugli eventuali elfi presenti prima di qualsiasi altro umanoide. Chuth evita di usare la sua arma a soffio se così facendo è possibile che ferisca o ostacoli i suoi alleati.

Il ruggito del drago è il segnale che i servitori di Chuth e Neronvain, rimasti nascosti in attesa degli avventurieri, aspettavano per entrare in combattimento. Gli elfi tirano con i loro archi dalla cima del promontorio nell'area 4, mentre gli ettin e i cultisti si tuffano in mischia a fianco del loro padrone. Vedi le aree 3, 4 e 5 per le informazioni e le statistiche relative a queste creature. Neronvain attacca a distanza, tenendosi dietro ai cultisti e nei pressi dell'entrata alle aree 5 e 6.

Se i personaggi uccidono o neutralizzano tutti i servitori di Neronvain e Chuth, il drago si nasconde nello stagno ed emerge ogni volta che la sua arma a soffio si ricarica. Finché si nasconde nell'acqua, il drago è pesantemente oscurato.

Se Neronvain scende a 54 punti ferita o meno, chiama Chuth al suo fianco e beve una *pozione di guarigione*. Analogamente, se Chuth scende a 78 punti ferita o meno, cerca l'aiuto di Neronvain in combattimento. I due si ritirano poi nell'area 10 attraverso lo stagno.

3. TANA DEGLI ETTIN

Questa lurida camera contiene soltanto tre enormi cumuli di spazzatura ammassati contro la parete ovest. Questa area è usata come dimora da 3 **ettin**, che si odiano l'un l'altro. Se gli avventurieri sono riusciti ad arrivare fin qui senza farsi individuare, gli ettin presumono che

È UNA BELLA GIORNATA PER NUOTARE

Se i personaggi seguono Chuth e Neronvain nello stagno, il DM deve ricordare che il drago è anfibio. Chuth può usare un qualsiasi attacco sott'acqua, nonché le sue azioni di tana. I personaggi che attraversano a nuoto il passaggio sott'acqua potrebbero essere improvvisamente trattenuti da rampicanti acquatici e diventare facili bersagli del Soffio di Veleno del drago o rischiare di annegare se non riescono a liberarsi rapidamente.

si tratti soltanto di altri stupidi cultisti umani che fanno stupide cose da umani. Ignorano i personaggi e tornano a spintonarsi l'un l'altro, accusandosi a vicenda di "avere toccato mie cose".

Con un pizzico di interpretazione ispirata, i personaggi potrebbero fomentare l'ostilità degli ettin fino a farli combattere tra loro. In questo caso, ogni ettin finirà per perdere 21 punti ferita e rimarrà occupato per almeno una decina di minuti a menare le mani e a gridare.

Il capo degli ettin è una femmina di nome Grunda-Gurga. Possiede una *cintura della forza dei giganti delle colline*, ma la indossa nel modo sbagliato, come se fosse una fascia, e non riceve alcuno dei suoi benefici, ignara del fatto che l'oggetto racchiuda un potenziale magico.

4. ALLOGGI DEGLI ELFI

Il tunnel che conduce a quest'area sale di 6 metri e termina davanti a una fatiscente porta di legno, costruita in fretta e furia dagli elfi per bloccare almeno in parte la puzza degli ettin. L'area si trova in cima a un promontorio scoperto, il cui bordo nordorientale si affaccia sull'area 2.

Neronvain e Chuth hanno portato qui una dozzina di elfi catturati nel corso delle loro razzie nella Foresta Velata: 8 **popolani**, 3 **nobili** con cui a volte Neronvain decide di conversare, e un **cavaliere** e un **magico**, che Chuth usa come giocattoli.

Se i personaggi sono entrati nelle caverne senza essere individuati, quegli elfi che non montano la guardia (vedi l'area 2) si trovano qui. Finché non viene dato l'allarme, gli elfi esitano ad attaccare quelli che potrebbero essere degli ospiti di Neronvain o Chuth, ma restano comunque diffidenti.

Gli elfi sono terrorizzati da Chuth e il subdolo drago li ha convinti che col tempo restituirà loro la libertà, se si dimostreranno fedeli. I personaggi dovranno effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 17 e cimentarsi in una buona interpretazione per convincere gli elfi a fuggire anziché rimanere nei paraggi finché il drago non si stancherà di loro e li divorerà. Se i personaggi hanno ricevuto le ghirlande dalla druida e le donano agli elfi, riescono a convincerli automaticamente a fuggire senza correre rischi.

SANTUARIO DIMENTICATO

L'angolo sudovest della caverna è occupato da un antico santuario in cui è raffigurata una giovane umana che tiene tra le mani un bacile. Una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 effettuata con successo consente di riconoscere la figura come quella di Eldath, la dea delle cascate. L'acqua che sgorga dalle crepe nel soffitto cade sulla testa della statua, per poi riversarsi nel bacile. Col passare degli anni, delle sottili linee bianche simili a lacrime sono state scavate sul volto della statua.

La dea Eldath continua a vegliare su questo santuario. Quei personaggi che pregano per ottenere il suo aiuto nel combattimento contro il drago possono ricevere un dono a discrezione del DM, come *respirare sott'acqua*, *benedizione* o altri incantesimi utili.

5. SALA COMUNE DEI CULTISTI

Quest'area è illuminata con luce intensa proiettata dalle torce installate in rozzi sostegni scavati nelle pareti. I cultisti si radunano attorno a lunghi tavoli ricavati da tronchi spaccati in due per mangiare o per passare il tempo, mentre al centro della stanza arde un grosso fuoco il cui fumo sale fino ad uscire dalla caverna centrale per poi disperdersi all'esterno.

Se nessuno ha dato l'allarme, 5 cultisti **dragoartiglio** e 1 **dragozanna** (vedi l'appendice A) si trovano qui a oziare. Se i personaggi non indossano le vesti del culto e non riescono a fornire un'interpretazione convincente, i cultisti li riconoscono immediatamente come intrusi e li attaccano.

6. ALLOGGI DEI CULTISTI

Quest'area è occupata da numerose rozze brandine, giacigli e zaini. Se nessuno ha ancora dato l'allarme, 5 cultisti **dragoartiglio** e 1 **dragozanna** (vedi l'appendice A) dormono in quest'area.

TESORO

Sotto i materassi delle brandine sono nascoste monete per un totale di 30 mo, 120 ma, 23 me e 200 mr, più un singolo lingotto d'argento da 2,5 kg coniato a Baldur's Gate (20 mo).

7. MAGAZZINO

Il culto conserva una notevole quantità di cibo e di bevande alcoliche in quest'area. A giudicare dal volume di queste scorte, Neronvain ha intenzione di condurre ancora una lunga serie di assalti contro gli elfi della Foresta Velata.

TESORO

Il cibo è per buona parte cibo comune, ma la riserva personale di Neronvain include 8 bottiglie di Sidro di Evermeet, ciascuna del valore di 100 mo. Dato che i contatti con l'isola elfica di Evermeet sono molto rari, sarà facile trovare un compratore per queste bottiglie.

8. ALLOGGI DI NERONVAIN

Neronvain ha ricavato un alloggio lussuoso all'interno di questa caverna dalle pareti irregolari, decorandola con oggetti d'arte e mobili selezionati dai bottini delle sue razze. Il pavimento e le pareti della caverna sono ricoperti di ricchi tappeti e arazzi. L'arredamento include un letto in tronchi di legno lavorati, un grosso specchio e un baule.

Il tunnel di accesso a questa camera è protetto da un *glifo di interdizione* in sintonia con Neronvain. Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 14 consente a un personaggio di notare il glifo. Se qualcuno che non sia Neronvain si avvicina a meno di 1,5 metri dal glifo, un'esplosione di energia magica infligge 22 (5d8) danni da acido a tutte le creature entro un raggio di 6 metri da esso.

Dietro uno degli arazzi è nascosta una porta segreta.

Se Neronvain si trova nella roccaforte, è presente in quest'area soltanto se i personaggi sono riusciti ad arrivare fin qui senza scatenare un combattimento o senza far scattare l'allarme. Altrimenti, i personaggi lo incontreranno nel momento in cui si unisce a uno dei combattimenti.

TESORO

Se i personaggi riescono a portare via tutta la mobilia, i tappeti, gli arazzi e le opere d'arte contenute in quest'area, l'intero lotto ha un valore totale di 1.500 mo. Tuttavia, ai personaggi non dovrebbe sfuggire il fatto che questi oggetti sono di legittima proprietà degli elfi a cui sono stati sottratti.

Il baule è protetto da una trappola: un ago avvelenato che può essere individuato effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18. Se la trappola si innesca, effettua un attacco: +10 al tiro per colpire, 1 danno perforante e il personaggio è soggetto a un veleno insolito che gli richiede di effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16. Se lo supera, l'area influenzata (solitamente la mano punta dall'ago) si intorpidisce dopo

30 minuti e dopo 1 ora diventa trasparente. Dopo altre 2 ore, torna dolorosamente alla normalità e la vittima subisce 27 (6d8) danni da veleno. Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, gli effetti si susseguono come descritto più sopra, ma la vittima subisce 54 (12d8) danni da veleno.

9. PASSAGGIO SEGRETO

Questa stanza segreta è utilizzata esclusivamente da Neronvain come piccolo santuario dedicato a Fenmarel Mestarine, il dio elfico dei rinnegati, dei capri espiatori e dei solitari, ed è decorato con l'immagine di un paio di occhi bianchi che emergono dall'oscurità della parete di fondo per scrutare un piccolo bacile.

Questa stanza contiene anche un diario che rivela i dettagli del rapporto tra Neronvain e Re Melandrach, che Neronvain chiama spesso "il mio povero padre". Il diario rivela anche che la *Maschera del Drago Verde* si trova già al Pozzo dei Draghi, custodita da Severin e pronta per comporre la *Maschera della Regina dei Draghi*.

10. TANA DI CHUTH

Nessuno, ad eccezione del drago e di Neronvain, è autorizzato a entrare in quest'area. Lungo la parete est, Chuth ha accumulato la sua parte di bottino sottratto agli elfi della Foresta Velata, anche se si tratta di poca cosa in confronto a ciò che il culto ha ammassato per Tiamat e a ciò che il drago possiede nelle sue altre tane. Il soffitto a volta è alto 18 metri in questa stanza.

Se Chuth si trova nella roccaforte, inizialmente è presente in questa stanza solo se i personaggi sono riusciti ad arrivare fin quaggiù senza combattere o senza far scattare l'allarme, oppure se lui e Neronvain si sono ritirati nella tana. Se i personaggi incontrano Chuth in quest'area, il drago usa la sua arma a soffio, le azioni leggendarie e le azioni di tana indiscriminatamente. Cerca di spingere i combattenti in mischia più potenti contro le pareti, per poi creare un muro di spine dietro cui rinchiuderli.

Dal momento che questa è soltanto una piccola parte dei tesori che possiede, Chuth non ha intenzione di morire pur di proteggerla. Se scende a metà dei suoi punti ferita o meno, fugge. Anche Neronvain combatte finché non scende a metà dei suoi punti ferita o meno, poi raggiunge Chuth e convince il drago a fuggire dalle caverne.

TESORO

Il piccolo tesoro di Chuth comprende dieci lingotti d'oro conati a Baldur's Gate, del valore di 50 mo ciascuno, più 10 mp, 120 mo, 2.400 ma e 8.000 mr. Il DM può aggiungere anche un paio di pozioni o di pergamene utili, a sua discrezione.

CONCLUSIONE

Questo episodio può concludersi con Chuth e/o Neronvain uccisi o in fuga dalla roccaforte. Chi dei due riesce a sopravvivere si rifugia al Pozzo dei Draghi e riferisce a Severin ciò che gli avventurieri hanno fatto (se il DM lo ritiene appropriato, può includere Chuth o Neronvain tra le forze del culto in cerca di vendetta che attaccano gli avventurieri negli episodi "Il Culto Colpisce Ancora").

In ogni caso, la minaccia alla Foresta Velata è sventata. Re Melandrach, venuto a sapere delle azioni del gruppo, si dimostra grato agli eroi per il loro coraggio. Tuttavia, la notizia che il suo figlio perduto Neronvain è diventato un portavoce dei draghi lo riempie di vergogna e di collera.

I personaggi acquisiscono un livello alla fine di questo episodio.



EPISODIO 5: IL CULTO COLPISCE ANCORA

Nel corso di quest'avventura, gli eroi intraprendono varie attività per minare i piani del Culto del Drago, che, dal canto suo, potrebbe essere al corrente degli sforzi dei personaggi già da tempo, se il gruppo ha giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*. In ogni caso, non passerà troppo tempo prima che il culto arrivi a considerare i personaggi una minaccia che deve essere eliminata.

Come l'episodio "Il Consiglio di Waterdeep", anche questo episodio è composto da una serie di incontri separati. Tuttavia, questi attacchi funzionano meglio se incorporati all'interno degli altri episodi anziché essere giocati tra un episodio e l'altro.

Il DM dovrà valutare lo svolgimento degli altri episodi e collocare questi incontri in modo che gli attacchi del culto risultino intervallati nel tempo. Il terzo attacco, in particolare, dovrebbe essere svolto nel momento in cui risulterà più efficace.

Gli attacchi del culto possono avere luogo ovunque, ma i personaggi corrono i rischi peggiori quando giocano in casa. Il culto vuole far capire ai suoi nemici che non sono al sicuro da nessuna parte. Se i personaggi finiscono per separarsi e dedicarsi a più missioni contemporaneamente in quello che sembra un ambiente sicuro, il culto quasi sicuramente colpisce.

MORTE DEI PERSONAGGI

La morte di un personaggio dovrebbe essere sempre gestita con prudenza, ma il DM non deve farsi scrupoli a uccidere qualche membro del gruppo nel corso di quest'avventura. I personaggi dovrebbero essere di livello sufficientemente alto da poter lanciare *rianimare morti* o da poter chiedere questa magia ai loro alleati. Dopotutto hanno avuto ampie opportunità di dimostrare il loro valore agli Arpisti, all'Ordine del Guanto d'Arme e alle altre fazioni, specialmente se hanno giocato *Il Tesoro della Regina dei Draghi*.

PRIMO ATTACCO

Il primo attacco del culto contro gli eroi è un assalto misurato, sferrato principalmente come messaggio di avvertimento.

LUOGO E TEMPO

Questo attacco può verificarsi ovunque. Il culto non si cura dei passanti innocenti, ma l'incontro sarà più facile da gestire per il DM senza una folla spaventata di cui tenere conto. Questo incontro di combattimento dovrebbe verificarsi dopo che un incontro di combattimento precedente ha già consumato parte delle risorse dei personaggi, ma prima che gli eroi possano completare un riposo lungo.

FORZE DEL CULTO

Gli aggressori del culto che si scagliano contro i personaggi dovrebbero essere adeguati alla forza del gruppo. Usando gli avversari della tabella "Forze del Culto nel Primo Attacco", il DM costruirà il primo attacco come un incontro difficile usando le indicazioni contenute nella *Dungeon Master's Guide*.

FORZE DEL CULTO NEL PRIMO ATTACCO

Creatura	Valore in PE
Dragoartiglio	200
Dragoala	450
Dragozanna	1.100
Mezzodrago blu gladiatore*	1.800
Drago blu giovane	5.000

*Si usano le statistiche del **gladiatore**, ma aggiungendo la resistenza ai danni da fulmine e l'arma a soffio di un drago blu cucciolo.

PIANO DI ATTACCO

I cultisti tentano di attaccare beneficiando di sorpresa, attuando uno dei piani descritti di seguito. Il DM può liberamente modificare uno di questi piani o idearne uno personalmente. Si presume che i cultisti abbiano osservato i personaggi per alcuni giorni o che abbiano informazioni dettagliate su di loro, fornite da altre spie.

Opzione 1: Attacco in una Locanda. Se i personaggi si fermano in una locanda, i cultisti possono optare per un assalto diretto e sfondare la porta principale. Se preferiscono un approccio più discreto, possono entrare in locanda alla spicciolata, travestiti da clienti, e attaccare i personaggi dopo averli circondati e sopraffatti numericamente. È improbabile che il drago entri nella locanda: userà la sua arma a soffio dalle finestre o si terrà pronto ad attaccare qualsiasi personaggio o passante che esca dalla locanda.

Opzione 2: Attacco sulla Strada. Mentre i personaggi sono in viaggio, i cultisti possono attenderli lungo il percorso e preparare un'imboscata. In alternativa, potrebbero seguire il gruppo tenendosi a una certa distanza di giorno e avvicinarsi quando i personaggi si fermano per la notte. Un attacco a sorpresa nel cuore della notte o all'alba risulterà particolarmente pericoloso: il drago avrà la massima libertà di movimento e alcuni membri del gruppo potrebbero essere addormentati o privi di armatura.

CONCLUSIONE

Dal momento che il culto ha sottovalutato la forza degli eroi, il primo assalto è destinato a fallire. Tuttavia, il DM dovrebbe assicurarsi che almeno un cultista fugga per raccontare l'accaduto. Se non ci sono sopravvissuti, il DM può lasciare trapelare dei segni che indichino la presenza di altri cultisti nei paraggi: attendevano di intervenire come rinforzi, ma sono fuggiti quando il primo gruppo di aggressori è stato sopraffatto.

Il DM dovrà assicurarsi che i personaggi capiscano il vero significato dell'attacco. Se la cosa ha senso nelle circostanze dell'attacco, i cultisti indossano i loro paramenti ufficiali, con tanto di maschere e mantelli a forma di ali di drago. Prima di esalare l'ultimo respiro, i cultisti morenti maledicono i personaggi ed esclamano: "L'ascesa dei draghi è vicina! Non potete fermarci!"

I personaggi acquisiscono un livello alla fine di questo episodio.

SECONDO ATTACCO

Il primo attacco ha stabilito che gli eroi sono una minaccia ancora più grave di quanto il culto pensasse. In questo secondo incontro, il culto invia un manipolo molto più potente per ucciderli.

LUOGO E TEMPO

Questo incontro va inserito in un momento in cui i personaggi non sono al massimo delle forze, né ottimamente preparati. Il DM aspetterà che siano sparpagliati, che abbiano consumato i loro incantesimi e privilegi in uno scontro precedente o che siano feriti e a corto di metodi di guarigione. Nel caso particolare in cui l'attacco sia sferrato durante un riposo lungo, ma prima che i personaggi abbiano completato quel riposo, non saranno ancora tornati al massimo dei punti ferita e non avranno recuperato gli incantesimi e le altre loro risorse. Un attacco del genere mette i personaggi in una situazione di grave svantaggio e fa capire con ulteriore chiarezza che il Culto del Drago li vuole morti.

Un ambiente ben visibile è la scelta migliore per questo attacco. I cultisti non desiderano soltanto eliminare una minaccia, ma anche trasmettere un messaggio a tutti i loro oppositori. Attaccare gli eroi presso un importante edificio pubblico, come un tempio o un palazzo principale, servirà a dichiarare che nessun luogo è al sicuro dal culto, mentre un assalto presso un grande mercato o un giardino reale farà sì che un nutrito numero di testimoni assista alla scena.

FORZE DEL CULTO

La seconda forza di attacco del culto include una squadra guidata da un cultista **dragoanima** (vedi l'appendice A). Se questo è uno scontro isolato in cui i personaggi sono al pieno delle forze o quasi, il DM sceglierà gli avversari richiesti per creare un incontro letale. Se gli avventurieri sono già stati indeboliti dagli incontri precedenti, farà in modo di comporre invece un incontro difficile.

Il DM non deve esitare a usare forze in grado di uccidere uno o più personaggi. La distruzione degli eroi è l'obiettivo dichiarato di questo attacco e se il rischio della morte non risulta credibile, i giocatori non prenderanno sul serio la minaccia del culto.

FORZE DEL CULTO NEL SECONDO ATTACCO

Creatura	Valore in PE
Dragoala	450
Dragoanima	1.800
Mezzoloth	1.800
Nycaloth	5.000
Drago nero adulto	11.500

PIANO DI ATTACCO

Questi attaccanti sono meglio informati sui loro bersagli rispetto al primo gruppo, grazie ai sopravvissuti di quella battaglia.

Opzione 1: Attacco al Chiuso. Gli aggressori attaccano quando i personaggi stanno visitando un luogo importante e affollato di passanti innocenti. Il drago nero squarcia per prima cosa una sezione del tetto per generare più panico possibile. Quando i personaggi vengono distratti da quell'assalto, i nycaloth invisibili si avvicinano e attaccano, beneficiando di sorpresa. I mezzoloth usano *nube mortale* per circondare i personaggi, senza curarsi dei PNG che restano coinvolti nell'attacco.

Opzione 2: Attacco all'Aperto. Un attacco in un mercato, un giardino o un altro luogo all'aperto ha inizio con il drago nero e uno o più nyaloth che fanno la loro comparsa in volo per seminare il panico. I cultisti arrivano in sella al drago, ma si gettano a terra con un salto per impegnare il gruppo in mischia, mentre il drago vola sopra le loro teste, attaccando con l'arma a soffio e usando la Presenza Terrificante in quei round in cui il suo soffio deve ancora ricaricarsi. Finché la folla ostacola il movimento dei personaggi, i mezzoloth possono teletrasportarsi facilmente e rapidamente da un luogo all'altro.

SVILUPPI

Il DM può liberamente concedersi un monologo trionfante per bocca del cultista dragoanima che guida l'attacco. Che gli aggressori stiano vincendo o perdendo, nel corso del combattimento i cultisti urlano frasi come: "L'ascesa dei draghi è vicina" e "Nessuno può fermarci!" A un certo punto, il capo si lascia sfuggire alcune informazioni importanti: "Le Maschere sono state riunite, il richiamo è stato lanciato! Presto le Porte dei Nove Inferi si spalancheranno e Lei farà ritorno!"

Come nel caso del primo assalto contro gli avventurieri, il DM dovrà cercare di assicurarsi che anche in caso di sconfitta degli attaccanti, almeno un avversario riesca a fuggire per riferire l'esito della battaglia. Il più adatto a tale scopo è il drago, che può facilmente fuggire in volo, se lo scontro volge al peggio.

Gli yugoloth sono stati convocati dai Maghi Rossi e pagati dal culto per uccidere gli avventurieri, ma non sono legati da alcun voto di fedeltà ai loro benefattori. Se uno yugoloth subisce da un singolo attacco un ammontare di danni superiore alla metà dei punti ferita che gli rimangono, si ritira dal combattimento nel turno successivo. Se non ha già tentato di evocare un altro yugoloth, lo fa immediatamente. Se ha già usato quel potere, si limita a fuggire con l'intenzione di ricongiungersi agli altri sopravvissuti successivamente.

Poiché gli yugoloth sono mercenari, i personaggi possono tentare di interrompere il loro attacco facendo loro un'offerta migliore: una che non solo sia superiore a ciò che il culto offre, ma che li ripaghi anche del danno alla reputazione che subirebbero passando dall'altra parte della barricata nel bel mezzo di un combattimento. Una buona cifra di partenza può essere 10.000 mo (o 2.000 mo per yugoloth, se ce ne sono più di cinque che partecipano al combattimento).

Oltre a ferire i passanti, questo incontro può facilmente distruggere edifici o monumenti importanti. Un assalto di questa portata renderà l'idea del grado di distruzione che attende la Costa della Spada, se i piani del Culto del Drago avranno successo.

CONCLUSIONE

Gli attaccanti potrebbero vincere questo scontro e uccidere tutti i personaggi. Tuttavia, questo non significa che l'avventura sia finita. I guaritori al servizio dell'Ordine del Guanto d'Arme, degli Arpisti e dell'Enclave di Smeraldo possono riportare in vita i personaggi affinché tornino a combattere in nome delle forze del bene. In un certo senso, morire in questa battaglia potrebbe perfino tornare a vantaggio dei personaggi. Quando gli aggressori riferiranno a Severin che gli avventurieri ficanaso sono finalmente morti, il capo del culto smetterà di considerarli una minaccia. Se i personaggi riportati in vita riescono a tenersi lontani dalle spie del culto, il prossimo colpo che sferreranno contro il culto potrebbe avere l'effetto di un fulmine a ciel sereno.

I personaggi acquisiscono un livello alla fine di questo evento.

TERZO ATTACCO

Il secondo attacco doveva togliere di mezzo gli eroi una volta per tutte. Se un terzo attacco si rivela necessario, il culto porta lo scontro al livello estremo.

Il secondo attacco dovrebbe quanto meno aver fatto capire ai personaggi che il primo non era un bluff o un evento casuale. Sulle loro teste è stata messa una taglia. Inoltre, la potenza del secondo attacco dovrebbe far comprendere ai personaggi che se viene lanciato un terzo attacco ancora più potente del secondo, le loro speranze di sopravvivere sono esigue. Se i giocatori non pensano a intraprendere delle misure protettive per i personaggi, un PNG preoccupato potrebbe far loro notare il pericolo che corrono.

LUOGO E TEMPO

Questo attacco può verificarsi in un qualsiasi insediamento che i personaggi stiano attraversando o in cui si siano fermati. L'ideale sarebbe usare un luogo che ospita la dimora o la famiglia di un personaggio.

Dopo il secondo attacco del culto, il DM consente ai personaggi di completare uno o due episodi dell'avventura prima che il culto sferrì un ultimo attacco per eliminarli. Poiché questo attacco è un assalto in piena regola, i personaggi dovranno avere accesso completo alle loro risorse, incantesimi e forme di guarigione comprese.

FORZE DEL CULTO

Al richiamo del *Draakhorn* ha risposto un numero di draghi cromatici sufficiente a garantire che un intero stormo di draghi rossi giovani possa essere inviato ad affrontare gli eroi una volta per tutte. In questo assalto finale, il culto schiera i suoi draghi rossi, una manciata di cultisti, mezzodraghi e Maghi Rossi appartenenti alla setta separatista di Rath Modar. I cultisti e i Maghi Rossi arrivano in sella ai draghi rossi.

Il DM dovrà rendere questo incontro letale, ma non soltanto nel senso della difficoltà descritta nella *Dungeon Master's Guide*. Ormai il culto sa come combattono i personaggi e lo stesso vale per il DM. A volte i giocatori possono trasformare un gruppo di personaggi in un osso più duro di quanto le loro semplici statistiche di gioco lascino credere. Se è così anche per il gruppo che sta giocando quest'avventura, il DM dovrà tenerne conto al momento di selezionare la forza d'attacco.

FORZE DEL CULTO NEL TERZO ATTACCO

Creatura	Valore in PE
Dragoala	450
Dragozanna	1.100
Mezzodrago rosso gladiatore*	2.300
Mago (vedi il <i>Monster Manual</i>)	2.300
Mezzodrago verde assassino **	3.900
Drago rosso giovane	5.900

* Si usano le statistiche di un **gladiatore**, ma si aggiunge la resistenza ai danni da fuoco e l'arma a soffio di un drago rosso cucciolo. Questi cambiamenti aumentano di 1 il grado di sfida del gladiatore e il suo valore in PE di conseguenza.

** Si usano le statistiche dell'**assassino**, ma si aggiunge l'arma a soffio di un drago verde cucciolo. Questo cambiamento non influenza il grado di sfida dell'assassino.

PIANO DI ATTACCO

Questo incontro deve risultare impegnativo sotto ogni aspetto per gli avventurieri. I personaggi dovrebbero avere difficoltà a tenere testa agli aggressori e la ritirata o la fuga dovrebbero apparire come le loro migliori possibilità di sopravvivenza. Tuttavia, a meno che non abbiano preparato un piano di fuga anzitempo, gli aggressori hanno intrapreso alcune contromisure per bloccare la loro ritirata. I dettagli di queste contromisure sono lasciati alla discrezione del DM, ma dovrebbero essere basati sugli elementi più evidenti dell'area dell'incontro. Le vie di fuga più ovvie, come le porte sul retro e le entrate alle fognature, saranno sorvegliate e le tattiche già usate in precedenza dai personaggi saranno tenute in debito conto. Soltanto una via di fuga veramente speciale (per esempio, un passaggio segreto noto solo ai più fidati servitori di palazzo) dovrebbe risultare una sorpresa per i cultisti e i Maghi Rossi.

Assalto Frontale. Poiché gli stratagemmi e le imboscate degli attacchi precedenti hanno fallito, il culto decide di schierare una forza soverchiante per il terzo assalto. I draghi attaccano i personaggi dal cielo, tentando di attirarli all'aperto se si trovano al chiuso. Quando finalmente gli aggressori affrontano gli avventurieri, combattono per uccidere. Se i personaggi cercano di rimanere al chiuso e sotto copertura, i draghi attaccano il loro riparo e lo danno alle fiamme. I mezzodraghi, i cultisti e i maghi sorvegliano tutte le uscite conosciute, incluse quelle sotterranee, per impedire ai personaggi di fuggire.

SVILUPPI

Questa battaglia sarà probabilmente molto impegnativa da condurre. È concepita per fungere da punto emotivo più basso dell'avventura, un momento in cui la sconfitta globale delle forze del bene appare perfettamente possibile. La morte dei personaggi, anche se temporanea, può essere un duro rospo da inghiottire per i giocatori.

Per questo motivo, la battaglia non deve essere un lento e inesorabile scivolare verso la morte. Gli avventurieri dovrebbero avere l'opportunità di salvare i cittadini innocenti in procinto di essere massacrati e di allontanare i draghi dalla folla impaurita. Possono aiutare a evacuare gli edifici in fiamme, usare la magia per estinguere le fiamme o salvare i morenti e farsi avanti per difendere chi non è in grado di difendersi da solo. Il loro sacrificio durante questo scontro dovrebbe comunque avere un significato.

CONCLUSIONE

I più grandi eroi si rialzano dopo ogni caduta per tornare a combattere per la causa in cui credono con maggiore determinazione. Grazie a *rianimare morti*, una battaglia perduta è solo un contrattacco, ma mai una sconfitta. È uno schiaffo in faccia a quei giocatori che danno per scontato che la vittoria dei personaggi sia garantita. Il Culto del Drago è determinato a raggiungere il suo obiettivo e non si fermerà di fronte a nulla pur di ottenerlo. I personaggi devono dimostrarsi altrettanto dediti alla loro causa.

I personaggi acquisiscono un livello alla fine di questo evento.

SEQUENZA DEGLI EVENTI

Il DM è libero di alterare le forze e le tattiche del secondo e del terzo incontro come preferisce, in base agli sviluppi dell'avventura. Potrebbe, per esempio, trattenere gli yugoloth per usarli soltanto nel terzo attacco oppure far comparire i Maghi Rossi nel secondo attacco, anziché nel terzo.

CULTISTA DEL DRAGO





EPISODIO 6: DRAGHI METALLICI ALLA RISCOSSA

Quando il Culto del Drago ha suonato il *Draakhorn*, il suo tremito è stato percepito in tutto il Nord. Molti draghi metallici hanno iniziato a indagare su cosa quel suono potesse significare e a raccogliere tutte le informazioni che potevano sul culto, tramite le culture umanoidi a loro vicine.

Uno di quei draghi, un antico drago d'oro di nome Protanther, ha invocato un antico diritto draconico e ha indetto un consiglio, convocando gli ambasciatori di tutti i tipi di draghi metallici. Il consiglio, radunatosi sulle Montagne Inferiori, ha il compito di decidere in che modo i draghi metallici dovranno reagire alla minaccia incombente di Tiamat.

Il consiglio è composto dai rappresentanti di tutte e cinque le razze dei draghi metallici, che penseranno poi a diffondere la decisione presa presso tutti i loro fratelli. La questione più importante per le fazioni di Waterdeep è scoprire se i draghi aiuteranno le razze civilizzate degli umanoidi nella lotta contro il culto o se decideranno di agire da soli.

Nel corso del consiglio, gli avventurieri avranno la possibilità di interagire e di discutere con alcune delle creature più sagge e potenti di Faerûn. Dovranno convincere i draghi che la causa dei popoli umanoidi della Costa della Spada è meritevole e che i draghi e le altre razze devono fare fronte comune in questo conflitto.

Per stipulare un'alleanza di questo tipo, i personaggi dovranno essere in grado di promettere delle concessioni a nome di varie fazioni (che abbiano o meno ottenuto da quelle fazioni il permesso di farlo). Se gli avventurieri hanno successo, otterranno non solo il sostegno di tutti i draghi metallici, ma anche i favori specifici di alcuni consiglieri, nonché preziosi oggetti magici provenienti dai tesori dei draghi stessi.

AMBASCIATORI IMPROBABILI

Come previsto dalle antiche tradizioni, il consiglio draconico include anche degli ambasciatori delle minuscole razze umanoidi. Il drago d'argento Otaaryliakkarnos, in forma dell'umana Elia, si presenta al Consiglio di Waterdeep per porgere l'invito a presenziare al consiglio draconico. I delegati discutono allora su chi inviare come ambasciatori delle fazioni umanoidi della Costa della Spada. Visto che non è apertamente alleato a nessuna fazione o causa specifica, il gruppo degli avventurieri è ritenuto la scelta migliore.

VIAGGIO FINO ALLE MONTAGNE INFERIORI

Più di novecento chilometri separano Waterdeep dalle Montagne Inferiori. Otaaryliakkarnos è disposta a concedere ai personaggi un dono speciale e a trasportarli laggiù in volo sul suo dorso in soli due giorni, ma fa loro questa offerta soltanto se gli avventurieri partiranno con lei direttamente dal consiglio, senza prima fermarsi a sbrigare altri affari.

Il viaggio porta i personaggi ad attraversare alcune aree soggette agli attacchi del culto. Che i personaggi le attraversino a cavallo o in volo, notano le rovine di vari insediamenti isolati e colonne di fumo che salgono all'orizzonte. Se viaggiano via terra, potrebbero passare direttamente attraverso alcuni di quegli insediamenti in rovina o incontrare predoni del culto, briganti, profughi e draghi cromatici assetati di distruzione. Il DM può decidere a sua discrezione quanti incontri di combattimento includere nel corso del viaggio.

IL CONSIGLIO DEI DRAGHI

Cinque draghi antichi compongono questo consiglio, con il compito di decidere quale dovrà essere la reazione dei loro fratelli metallici ai piani del culto. Anche se non sono necessariamente gli esemplari più saggi o più potenti di tutti i draghi, godono tutti e cinque di grande rispetto. Qualsiasi decisione presa da questi consiglieri draconici sarà accettata da tutti i draghi metallici.

I draghi non hanno bisogno di valutare le varie fazioni della Costa della Spada: sanno già da tempo chi sono e cosa fanno. A tutti gli effetti, gli atteggiamenti dei draghi nei confronti delle fazioni sono immutabili. Tuttavia, sanno anche che presso le razze umanoidi, spesso sono i capi a determinare il carattere delle società. Pur sapendo che gli avventurieri non sono i capi ufficiali di alcuna fazione, sanno anche che le azioni degli eroi hanno aperto la strada alla battaglia delle fazioni contro Tiamat. Di conseguenza, se i draghi si schiereranno con gli umanoidi, lo faranno come atto di fede personale nel gruppo... e nella capacità del gruppo di radunare tutte le fazioni in un fronte unificato contro il nemico.

Atteggiamenti. Ogni drago consigliere assume uno dei quattro atteggiamenti seguenti in questo episodio: **maldisposto, cauto, neutrale e amichevole.** Per assicurarsi la collaborazione di tutti i draghi metallici, il gruppo deve concludere l'episodio con almeno tre draghi consiglieri di atteggiamento amichevole e nessuno che sia maldisposto. Se i personaggi fanno una promessa o compiono un atto mirato a favorire un drago specifico, migliorano di due gradi l'atteggiamento di quel drago (per esempio, da maldisposto a neutrale oppure da cauto ad amichevole). Una concessione generica concede ai personaggi di migliorare di un grado l'atteggiamento di un drago a loro scelta.

I draghi metallici sono creature di grande saggezza, ma a volte hanno difficoltà a distinguere i singoli umanoidi gli uni dagli altri. Di conseguenza, l'atteggiamento iniziale di ogni drago dipende dalla composizione razziale del gruppo (nonché dalle interazioni passate e dai torti subiti).

Vedi l'episodio "Il Consiglio di Waterdeep" per ulteriori informazioni sugli effetti delle concessioni offerte dagli avventurieri per garantirsi l'appoggio dei draghi metallici.

PROTANTHER

Drago d'Oro

Protanther è il capo del consiglio. Era un tempo un Re della Giustizia (un titolo reale presso i draghi d'oro) e non si cura degli umanoidi, specialmente se si tratta di umani ed elfi. Anche se riesce a vedere sia il bene che il male nelle razze minori, crede che la loro capacità di conseguire grandi poteri nonostante i loro limiti fisici li renda pericolosi. Malgrado tutto il loro potenziale, gli umanoidi hanno poco tempo a disposizione per sviluppare la saggezza adatta a gestire quel potenziale.

Il drago d'oro sa che molte delle creature più scellerate di questo mondo ebbero origine da quegli umani che stipularono un patto con le forze delle tenebre in cambio di potere, come gli yuan-ti e i tiefling. Considera il ciclo di civiltà umane fallimentari che si sono avvicinate in Faerûn come un segno della quintessenziale fallacia della natura umana. Inoltre, non manca mai di far notare che è sempre dagli umani che proviene la maggior parte degli arcimaghi malvagi e dei lich, come Sammaster, il fondatore del Culto del Drago, e Szass Tam, il sovrano dei Maghi Rossi. Perfino l'attuale capo del Culto del Drago, Severin, e buona parte dei membri di quell'organizzazione sono umani.

Protanther si consola pensando che i crimini delle razze umanoidi siano solitamente rivolti contro altre razze umanoidi. Sa che a causa della loro breve vita, molti umanoidi non si rendono nemmeno conto del male che infliggono. Gli elfi, d'altro canto, vivono molto a lungo e sono dotati di grandi conoscenze... ma hanno usato quelle conoscenze a discapito della razza draconica in passato. Furono gli elfi a dare forma alla magia del *mythal dell'Ira dei Draghi*, seminando la pazzia tra tutti i draghi di Faerûn. Convincere Protanther a fidarsi delle fazioni umanoidi che includono gli elfi è un'impresa difficile.

Desiderio. Protanther preferirebbe che i draghi unissero le forze tra loro, senza curarsi delle fazioni umanoidi, e colpissero immediatamente e con determinazione, prima che il culto e i draghi cromatici suoi alleati radunino tutte le forze a loro disposizione. Se questo mette gli umanoidi a rischio, così sia.

Atteggiamento. Neutrale. Se nel gruppo sono presenti umani o tiefling, invece è cauto. Se ci sono degli elfi, è maldisposto.

Concessione. Protanther vuole una scusa formale da un portavoce del popolo elfico per l'abominio che fu il *mythal dell'Ira dei Draghi*. È disposto a credere che gli avventurieri possano ottenere una scusa formale di questo tipo da Re Melandrach del consiglio di Waterdeep.

ILEUTHRA

Drago d'Ottone

Ileuthra è un antico drago d'ottone che viaggia tra i piani in cerca di conoscenze perdute e di sfide impegnative. Stando alle leggende, vivrebbe nella dimora di Oghma, il dio della conoscenza, ma il drago tiene la bocca cucita al riguardo.

Ritiene che il bene e il male siano presenti in egual misura in tutte le razze minori e crede che per decidere se aiutare gli umanoidi non sia essenziale determinare se essi siano o non siano meritevoli di questo aiuto, bensì se questi avventurieri ambasciatori in particolare siano figure affidabili e capaci di guidare come si deve le fazioni umanoidi.

Desiderio. Ileuthra non ha alcun preconcetto riguardo a quello che potrebbe essere il piano d'azione migliore ed è disposto ad ascoltare tutti i punti di vista della discussione.

Atteggiamento. Neutrale. Ileuthra ha osservato le razze minori per molti secoli dagli altri piani e sa che ogni

singolo umanoide racchiude in sé sia il potenziale per il bene che per il male. È genuinamente indeciso sul da farsi e valuterà attentamente tutte le possibili opzioni per agire contro il culto.

Concessione. Ileuthra crede che le maschere del drago siano troppo pericolose per rimanere nel mondo, se le razze umanoidi sanno dove si trovano. Se i personaggi accettano che tutte le maschere dei draghi siano consegnate ai draghi metallici non appena saranno recuperate (incluse le eventuali maschere ritrovate dopo la battaglia finale), il suo atteggiamento può essere migliorato.

OTAARYLIAKKARNOS

Drago d'Argento Femmina

La rappresentante dei draghi d'argento crede che nei membri delle razze minori né il bene né il male siano mai assoluti. Gli umanoidi hanno bisogno di protezione e di guida, di qualcuno che mostri loro la retta via di Bahamut invece di essere ignorati e trattati come bambini. Se i draghi si rifiutano di aiutare gli umanoidi e pensano soltanto a evolversi, gli umanoidi continueranno a ripetere gli stessi errori per sempre.

Tuttavia, la fede di Otaaryliakkarnos nel potenziale degli umanoidi vacilla quando entrano in gioco i nani. Detesta i nani per le Cerche dei Draghi dei tempi antichi, grandi battute di caccia in cui i clan univano le forze per porre fine alla minaccia percepita di uno specifico drago. Alcuni secoli fa, sua nipote fu uccisa in una Cerca dei Draghi e Otaaryliakkarnos ritiene tutti i nani responsabili, soprattutto in considerazione della memoria ancestrale dei draghi metallici.

Desiderio. Otaaryliakkarnos vorrebbe che i draghi metallici colpissero ora, come suggerisce Protanther, ma non sa se da soli potranno avere successo. Un'alleanza ridurrebbe le vittime di tutte le parti coinvolte, ma i draghi devono essere sicuri delle intenzioni delle fazioni e dei loro capi.

Atteggiamento. Neutrale. Se nel gruppo è presente almeno un nano, Otaaryliakkarnos sarà invece maldisposta.

Concessione. Otaaryliakkarnos sa che dalla pelle della sua nipote uccisa fu ricavata l'armatura del signore dei nani che la uccise. Esige che le sia restituita e che l'Ambasciatore Brawnnavil ponga delle scuse ufficiali a nome di tutti i nani per le morti ingiuste che le Cerche dei Draghi provocarono.

NYMMURH

Drago di Bronzo

Tra tutti i draghi del consiglio, Nymmurh è quello che si trova più in disaccordo con Protanther. Sa che i draghi metallici sono stati creati a immagine e somiglianza di Bahamut e non hanno scelta nelle questioni che riguardano il bene e il male. Quindi, quanto è più forte e prezioso il bene quando viene liberamente scelto dagli umanoidi, che devono invece voltare le spalle volontariamente alla malvagità?

La fede di Nymmurh nel potenziale degli umanoidi è in parte dovuta all'affetto e al suo desiderio di proteggere i Silmerhelve, una famiglia nobile umana di Waterdeep (di cui fa parte anche Dala Silmerhelve; vedi l'episodio "Il Consiglio di Waterdeep").

Desiderio. Nymmurh vuole aiutare le fazioni e considera gli Arpisti e l'Ordine del Guanto d'Arme le incarnazioni dei tratti migliori dello spirito umanoide.

Atteggiamento. Se il gruppo non ha tenuto un comportamento problematico in sua presenza (o in un luogo dove lo verrebbe a sapere), Nymmurh è amichevole. Sa che i personaggi si sono presentati al consiglio su raccomandazione di coloro che ama e rispetta.

Concessione. Nymmurh non ha bisogno di alcuna concessione, a meno che i personaggi non lo abbiano offeso in qualche modo. In quel caso, gli avventurieri dovranno dimostrare il loro valore e la loro bontà nel modo in cui il DM riterrà più opportuno.

TAZMIKELLA

Drago di Rame Femmina

A Tazmikella piacciono gli umani: ha trascorso molto tempo in mezzo a loro, ma ha dei dubbi sul fatto di offrire il suo sostegno alle fazioni. La sua tana e il suo tesoro sono stati presi di mira da scaltri ladri e truffatori dalla parlantina sciolta in varie occasioni e ritiene che il tradimento sia un tratto insito nella natura degli umanoidi. Ha paura di cosa potrebbe accadere, se una o più fazioni



IL DRAAKHORN

BRYAN SYME

voltassero le spalle ai draghi metallici per schierarsi al fianco di Tiamat.

Essa ritiene inoltre che le interazioni incontrollate tra gli umanoidi e i draghi siano state disastrose per entrambe le razze. Il *mythal dell'Ira dei Draghi* funge da cupo monito dell'animosità che spesso ha rovinato i rapporti tra le due razze.

Desiderio. Tazmikella è dello stesso parere di Protanther: i draghi metallici dovrebbero intervenire in prima persona contro i draghi cromatici. Tuttavia, non è sicura del fatto che siano in grado di vincere e la presenza degli alleati umanoidi al loro fianco potrebbe ridurre le vittime di entrambi gli schieramenti.

Atteggiamento. Neutrale. Se tra i personaggi è presente un dragonide, Tazmikella è invece cauta. Se il gruppo include un personaggio la cui reputazione sia macchiata da attività poco pulite (specialmente nel caso di un ladro o di un bardo), il suo atteggiamento è maldisposto.

Concessione. Il DM sceglie un oggetto magico di proprietà di un membro del gruppo, recuperato nel corso di un'avventura precedente. I personaggi scoprono che quell'oggetto un tempo apparteneva a Tazmikella e proveniva dal tesoro sottratto a un antico drago nero da lei sconfitto (*conoscenza delle leggende* o altre magie simili usate sull'oggetto possono confermare la cosa). L'oggetto ha per lei un valore sentimentale... o meglio, ce l'aveva finché un ladro non lo ha sottratto dal suo tesoro. Restituendo l'oggetto e porgendo a Tazmikella le scuse per l'accaduto, il suo atteggiamento migliora.

NON CI SIAMO GIÀ INCONTRATI?

I draghi del consiglio hanno vissuto per molti secoli. Considerata la velocità con cui gli umanoidi si riproducono, è possibile che uno dei draghi abbia incontrato gli antenati di un personaggio in particolare e riconosca quel personaggio dall'odore. Forse il nano che ha ucciso la parente di Otaaryliakkarnos era il prozio dimenticato da tempo del nano chierico del gruppo. O forse l'oggetto magico rubato a Tazmikella non è al momento in possesso di uno degli avventurieri: magari il bardo imbroglione che lo rubò molte generazioni fa potrebbe essere l'antenato di un membro del gruppo. Il personaggio potrebbe riconoscere nell'oggetto un cimelio della sua famiglia e organizzare la sua restituzione.

CONCESSIONI GENERALI

Il gruppo può fare varie concessioni ai draghi in generale per accontentarli collettivamente, anziché fare delle concessioni personali ai singoli membri. Una concessione generale migliora di un grado l'atteggiamento di un singolo drago a scelta dei giocatori.

Ricchezza. Anche i draghi buoni adorano i tesori e concedere loro una parte del tesoro che il culto ha ammassato per Tiamat è un ottimo modo per migliorare gli atteggiamenti dei draghi del consiglio. Il gruppo può a tutti gli effetti considerare i draghi un'altra delle fazioni che riceveranno una parte uguale del tesoro, concedendo loro tale parte e dividendo il tesoro totale tra undici fazioni. In questo modo, migliorano di un grado l'atteggiamento di un singolo drago. Per ogni parte aggiuntiva promessa ai draghi (due parti tra dodici fazioni, tre tra tredici fazioni e così via), il gruppo migliora di un grado l'atteggiamento di un altro drago.

L'atteggiamento dei draghi viene migliorato dalla ricchezza nell'ordine seguente: Tazmikella, Otaaryliakkarnos, Ileuthra, Protanther e Nymmurh. Promettere un terzo del tesoro (cinque parti tra quindici fazioni) o più migliora l'atteggiamento di tutti e cinque i draghi.

Altre Promesse. Da parte loro, i draghi non fanno richieste al gruppo, ma i personaggi possono teoricamente convincerli tramite altre offerte. Il DM dovrà ricompensare l'ingegno dimostrato dai giocatori facendo offerte di questo tipo:

- La promessa di consegnare ai draghi Severin come prigioniero, se sarà catturato, o il suo cadavere, se sarà ucciso.
- Consacrare a Bahamut un tempio o un monastero importante.
- Dichiarare un territorio dal ricco passato storico di proprietà dei draghi.

UNA RELIQUIA PER L'OCCASIONE GIUSTA

Si dice che i draghi metallici a volte concedano magie e oggetti provenienti dai loro tesori per aiutare gli eroi. Se i personaggi riescono a fare colpo sui draghi in modo eccellente (per esempio, portando tutti e cinque i draghi al grado di amichevole) o se interpretano l'incontro in modo convincente, il consiglio dei draghi potrebbe concedere a uno o più personaggi un segno della loro stima, probabilmente un set di 3 *freccette assassine dei draghi* o un'*armatura completa della resistenza ai fulmini*. Entrambi i doni si riveleranno utili contro il culto, specialmente se i personaggi devono ancora giocare l'episodio "La Torre di Xonthal". Tazmikella potrebbe perfino restituire l'oggetto che i personaggi le hanno ceduto come concessione (non ambisce a restarne in possesso quando potrebbe fare del bene in altri modi, ma detestava il pensiero che le fosse stato rubato).

CONCLUSIONE

Una volta che i personaggi hanno raggiunto un accordo soddisfacente con i draghi, Otaaryliakkarnos si offre di riportarli a Waterdeep per informare il consiglio. I dettagli e i termini di tale accordo (incluse le concessioni fatte dai personaggi) potranno essere discussi nella seduta successiva del consiglio. Se i personaggi non hanno raggiunto un accordo, perché non hanno potuto o non hanno voluto soddisfare le richieste dei draghi, Otaaryliakkarnos li riporta a Waterdeep in volo, ma poi lascia la città immediatamente.



EPISODIO 7: LA TORRE DI XONTHAL

Anche se Severin esercita un forte controllo sul Culto del Drago, all'interno dell'organizzazione persistono elementi tradizionalisti che preferirebbero il ritorno alle antiche usanze, quando il culto venerava i dracolich. La maggior parte di questi elementi è composta da studiosi e accademici le cui conoscenze e ricerche sono state rese irrilevanti dalle nuove priorità del culto. Altri credono che Severin sia stato raggirato dai diavoli e che Tiamat lo consideri un povero sciocco, un parere non troppo lontano dalla verità.

Due dei principali tradizionalisti dei dracolich, un dragoanima di nome Jorgen Pawl e il suo fidato braccio destro Iskander, hanno espresso con convinzione le loro obiezioni. Man mano che l'ora del rituale di evocazione si avvicina, Severin sa che non può rischiare di perdere truppe fedeli a causa di lotte intestine e insurrezioni, perciò ha acconsentito a cedere a Jorgen Pawl e ai suoi seguaci una maschera del drago da esaminare, affinché possano accertarsi che le sue convinzioni sul potere delle maschere siano fondate. Se Severin si sbaglia, scoprirà il suo errore prima di rischiare ogni cosa in un azzardo mortale. Se invece ha ragione, i tradizionalisti forniranno il loro sostegno al suo piano.

Ciò che Jorgen ignora è che Severin ha chiesto ai Maghi Rossi suoi alleati di creare una maschera falsa e ha fornito allo studioso una riproduzione della *Maschera del Drago Blu*, che a un primo esame sembra potente e imperscrutabile, ma che all'atto pratico racchiude ben poca

magia. Severin sa che gli studiosi prima o poi scopriranno l'inganno, ma spera che la maschera falsa tenga i tradizionalisti occupati finché il suo piano non giungerà a compimento.

Di recente il Culto del Drago ha preso il controllo della Torre di Xonthal, la dimora di un mago antico e misterioso, situata sulle pendici meridionali del Monte Hlim. Anche se non tutti i membri del culto presenti alla Torre di Xonthal sono tradizionalisti dei dracolich, Jorgen Pawl e Iskander hanno il comando della postazione e hanno radunato in quel luogo molti membri che la pensano come loro.

ISKANDER

Magò umano neutrale malvagio

Il giovane secondo in comando della Torre di Xonthal è una figura imponente, alta più di 1 metro e 90. Iskander non è soltanto coraggioso, ma è anche un buon osservatore. Non gli è sfuggito il fatto che molti dei membri più promettenti del Culto del Drago facciano una fine misteriosa prima di sviluppare fino in fondo il loro potenziale. Sospetta che alcuni cultisti attuino la pratica dell'"avanzamento tramite eliminazione" o uccidano i sottoposti più ambiziosi per proteggere le loro posizioni, un timore che ultimamente grava come un macigno sulla sua mente.

Circa quattro decenni fa, Iskander ha contratto dei crampi allo stomaco che lo hanno gravemente indebolito. Durante la malattia, i suoi sospetti sono degenerati in una paranoia

vera e propria. È convinto che qualcuno alla Torre di Xonthal lo abbia avvelenato e ora non si fida di nessuno. Per salvarsi, Iskander ha deciso di tradire il culto e vuole tentare di mettersi in salvo altrove. Essendogli giunta voce delle prodezze degli avventurieri, ha deciso che i nemici più irriducibili del culto sono i migliori alleati che possa sperare di trovare... e che una maschera del drago è un trofeo più che sufficiente ad attirare la loro attenzione.

UN MESSAGGIO INASPETTATO

Il messaggio di Iskander può giungere al gruppo nella maniera che il DM preferisce, per esempio tramite alcuni contatti degli Zhenarim. Può arrivare direttamente ai personaggi o a un PNG nel Consiglio di Waterdeep, in forma di un biglietto scritto in tutta fretta, di un accorto appello riferito da un messaggero sottoposto a vincolo magico o di una supplica sussurrata in un corridoio oscuro.

“Voi non mi conoscete, ma possiamo esserci molto utili a vicenda. Mi chiamo Iskander e ho fatto il terribile errore di unirmi al Culto del Drago. I piani terrificanti del culto ci porteranno tutti alla rovina, ma forse posso sventarli col vostro aiuto. Salvatemi dalle grinfie del culto e vi consegnerò il più ambito dei trofei: la *Maschera del Drago Blu*. Senza di essa, Severin dovrà affrontare difficoltà insormontabili nel tentativo di evocare Tiamat nel nostro mondo. La maschera è custodita qui, nella Torre di Xonthal, studiata e sorvegliata soltanto da una manciata di maghi, me compreso.”

“Il rischio che il mio tradimento venga scoperto cresce di giorno in giorno e, se dovesse accadere, sarò sicuramente ucciso. Vi prego, fate presto, per il bene di tutti e di tutto ciò che vi è caro.”

Gli avventurieri probabilmente sospettano di Iskander e intuiscono che la sua offerta è dettata più dalle preoccupazioni per la sua sopravvivenza che da un genuino interesse nei confronti del mondo. Se qualcuno usa degli incantesimi di divinazione per valutare la situazione, i personaggi avranno la forte impressione che Iskander dica il vero e che la *Maschera del Drago Blu* sia in suo possesso.

Se i personaggi chiedono un parere al Consiglio di Waterdeep, le opinioni dei PNG sono unanimi: il rischio è enorme, ma la potenziale ricompensa è perfino superiore. La perdita di una delle cinque maschere dei draghi sarebbe un colpo devastante ai piani di Severin.

LA TORRE DI XONTHAL

La Torre di Xonthal è leggendaria presso i maghi e i cantastorie di Faerûn per le sue insolite difese magiche, che includono un labirinto magico di siepi. I cultisti evitano il labirinto di siepi usando un portale situato all'interno della torre che consente loro di entrare e uscire a piacimento.

Il mago Xonthal fu una figura straordinaria. Esordì come umile avventuriero e viaggiò per tutto Faerûn e oltre, fino alle remote terre di Zakhara, di Kara-Tur e perfino di Maztica. Era specializzato nelle magie di evocazione e invocazione elementale, quindi era spesso accompagnato da geni e creature elementali.

Xonthal amava la solitudine, così costruì la torre e il labirinto di siepi attorno ad essa per scoraggiare gli intrusi e i visitatori indesiderati. Oltre un secolo fa, il mago buttò fuori a calci i suoi apprendisti e sigillò la torre. Nessuno sa cosa Xonthal abbia fatto nei decenni che seguirono, o addirittura se sia ancora vivo. Alcuni pensano

che sia diventato un lich, mentre altri credono che sia semplicemente morto. Ciò che è certo è che il labirinto di siepi rimane un ostacolo frustrante e che gli incantesimi e le interdizioni a protezione della torre restano più potenti che mai.

IL VILLAGGIO

Ai margini del labirinto di siepi sorge un villaggio che porta a sua volta il nome di Torre di Xonthal. L'insediamento nacque come gruppo di dimore personali dei molti apprendisti di Xonthal. Col passare degli anni, altri coloni si insediarono nell'area, essendosi sparsa la voce che il mago e i suoi apprendisti offrivano un'ottima protezione dalle scorrerie degli orchi e dei mostri. Ora il villaggio è più piccolo di quanto fosse nei giorni di gloria della torre, ma è ancora popolato da circa trecento persone.

Gli abitanti del luogo sono relativamente amichevoli, ma diffidano degli stranieri che fanno troppe domande sulla torre. Tutto è rimasto tranquillo per molto tempo, ma da circa un anno a questa parte, gli abitanti del villaggio hanno visto delle luci alle finestre della torre di notte e hanno udito dei rumori terrificanti. Alcuni sono sicuri di avere avvistato un drago blu che solca i cieli sopra la torre. Altri bollano questi avvistamenti come una sciocchezza, ma tutti sono concordi nell'affermare che la torre è di nuovo abitata.

Una volta che gli abitanti del villaggio si sono assicurati che gli avventurieri non sono venuti a demolire la torre (certi che una battaglia in piena regola finirebbe per distruggere anche il villaggio), non sono granché interessati a discutere di cosa potrebbe trovarsi all'interno. Stando alle teorie più popolari, Xonthal sarebbe tornato o si sarebbe risvegliato come lich, oppure uno dei geni e degli elementali che il mago aveva intrappolato ora si sarebbe liberato dalle sue costrizioni, ma rimarrebbe comunque confinato nella torre.

Gli abitanti del villaggio avvertono i personaggi che entrare nel labirinto è molto pericoloso. Quasi nessuno di quelli che lo hanno fatto ne è mai uscito e chi ce l'ha fatta ne è uscito in pessime condizioni. Perfino gli animali e gli uccelli si tengono alla larga dal labirinto.

La torre e il labirinto sono protetti da alcuni incantesimi *desiderio* che Xonthal ha brillantemente formulato. La torre respinge ogni tentativo di scrutamento e di divinazione ed è invulnerabile a ogni forma di attacco e di alterazione. Raggiungerla attraverso il labirinto e risolvere gli enigmi concepiti da Xonthal è l'unico modo per entrare.

IL LABIRINTO

Il labirinto di siepi che circonda la torre centrale è una stupefacente costruzione magica. Sotto molti aspetti, è un'opera ancora più straordinaria della torre stessa, considerate le sue potenti capacità di alterazione dello spazio.

Un sentiero serpeggiante parte dai margini del villaggio e conduce fino al labirinto. Gli abitanti hanno piazzato un cancelletto all'entrata per evitare che i bambini e gli animali vi entrino per sbaglio. La paura del labirinto è una sensazione ben radicata in ognuno di loro fin da quando raggiungono un'età sufficiente a capirne i pericoli e tutti se ne tengono a debita distanza.

Visto dall'alto (per esempio, da un personaggio in volo o dai tetti vicini), il labirinto sembra essere un groviglio di vegetazione in cui i sentieri discernibili non sono mai più lunghi di una decina di metri. È esattamente ciò che sembra: un labirinto di siepi abbandonato all'incuria per

oltre un secolo, dove la vegetazione è cresciuta fino a formare un ammasso quasi solido di arbusti e di spine.

Visto da terra, tuttavia, il labirinto appare un piacevole giardino circondato da siepi che non sembra affatto nascondere un labirinto. Gli abitanti, tuttavia, si affrettano a far notare questa anomalia, per dimostrare ai personaggi che il labirinto non va preso alla leggera. La vista dall'alto rivela il labirinto per come esiste nel mondo reale. La vista dal sentiero a terra mostra lo spazio extradimensionale che Xonthal ha innalzato come una barriera attorno alla sua dimora.

L'entrata della torre esiste soltanto all'interno di questo spazio extradimensionale. Entrare nel labirinto in qualsiasi altro modo che non sia percorrendo il sentiero principale conduce molto presto i personaggi in un groviglio di vegetazione praticamente impenetrabile, privo di qualsiasi collegamento con l'entrata della torre. I personaggi che abbattano la vegetazione per farsi strada verso la torre, la sorvolano o scavano sotto il labirinto dall'esterno raggiungono soltanto una barriera di pietra liscia e continua che non può essere oltrepassata in alcun modo. Il piano più alto della torre è dotato di un balcone, ma è circondato da una barriera invisibile e impenetrabile che devia qualsiasi oggetto o effetto. L'unico modo per raggiungere l'entrata della torre è percorrere il labirinto extradimensionale di Xonthal.

TRATTI GENERALI

Dal momento che il labirinto non esiste nello spazio normale, non è possibile tracciarne una mappa nel modo tradizionale. Viene invece raffigurato come una serie di sette nodi dove si verificano gli incontri. Per passare da un nodo all'altro servono 2d6 round, sia che i personaggi camminino, sia che decidano di correre. I personaggi percepiscono questo movimento come se stessero camminando lungo un sentiero ben curato di un giardino di siepi. I sentieri sono curvi, in modo da non permettere ai personaggi di vedere a più di 4,5 metri davanti a loro, come se si trovassero in un giardino circolare composto da sentieri concentrici. Tagliare attraverso le siepi non ha alcun effetto sul tempo impiegato dai personaggi per passare da un nodo all'altro. Se i personaggi tornano sui loro passi in cerca di un punto dove si erano aperti un varco tra le siepi, non lo troveranno mai.

I muri di siepi sono alti 2,4 metri e consentono ai giocatori di vedere la torre soprastante da quasi ogni punto del labirinto, anche se la sua vista non è più utile di tanto ai fini dell'orientamento. Chi avvista la torre a sinistra in un momento potrebbe avvistarla a destra, dietro di sé, più vicina o più lontana un momento dopo. Quando i personaggi cercano di concentrarsi sulla nuova posizione della torre, scoprono di non ricordare più quella vecchia, o si chiedono se sia mai stata nel punto in cui si trova attualmente.

Se un personaggio che è entrato nel labirinto extradimensionale lungo il sentiero cerca di alzarsi in volo una volta all'interno, la torre svanisce immediatamente e la vista dall'alto gli rivela soltanto una serie di sentieri delimitati dalle siepi che si diramano in ogni direzione fino all'orizzonte. In alternativa, un personaggio che si alza in volo al di sopra del labirinto viene espulso nel mondo reale e ricompare al di sopra del groviglio di vegetazione, senza alcuna traccia dei suoi compagni. L'unico modo che avrà per ricongiungersi al gruppo sarà rientrare nel labirinto e percorrerlo di nuovo, affrontando tutti gli incontri lungo il cammino (il DM dovrà usare questa opzione con prudenza se non ama dividere il gruppo).

Se i personaggi entrano nel labirinto di notte, un cielo limpido e stellato fornisce illuminazione sufficiente a orientarsi (e abbastanza intensa da consentire alla meridiana dell'area 1 di proiettare un'ombra). Tuttavia, chiunque abbia un minimo di familiarità con il cielo notturno noterà che le costellazioni sono completamente diverse.

L'area 1 è il cuore del labirinto e i personaggi vi faranno ritorno molte volte nel tentativo di raggiungere l'entrata alla torre. Se fanno le cose in modo corretto, non dovranno affrontare alcuno dei pericoli del labirinto, ma questo è alquanto improbabile.

Sebbene arrivare in fondo al labirinto sia diabolicamente difficile, andarsene è molto più facile. I personaggi non devono fare altro che esprimere il desiderio di uscire quando si trovano nell'area 1: qualsiasi percorso intraprendano da lì li riporterà all'entrata e al sentiero ai confini del villaggio. Se tornano indietro e decidono di rientrare, finiranno nell'area 1, all'inizio del labirinto.

MISSIONE DI SALVATAGGIO

Se i personaggi non hanno intrapreso misure estreme per nascondersi quando si avvicinano al labirinto, vengono avvistati dai cultisti nella torre (che tengono d'occhio il villaggio e notano subito il fermento provocato dall'arrivo degli avventurieri). I cultisti non sanno quale sia il piano degli avventurieri, ma con la *Maschera del Drago Blu* a portata di mano, non intendono correre rischi. I loro preparativi mettono in allarme Iskander, che vede in pericolo la sua unica opportunità di fuga. In preda al panico, il rinnegato afferra la *Maschera del Drago Blu* e si dirige di corsa al balcone della torre.

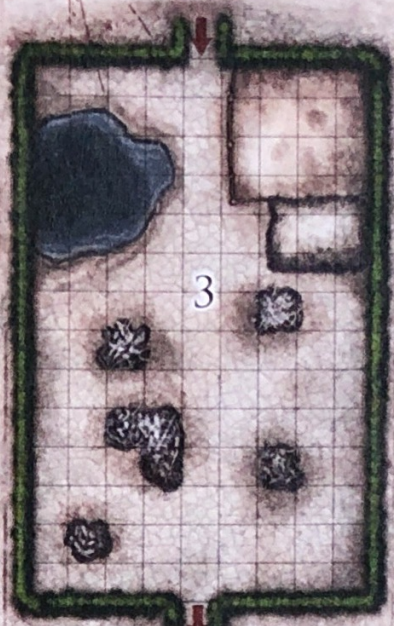
Quando i personaggi si preparano a entrare nel labirinto per la prima volta, o se perdono troppo tempo al villaggio, il DM legge il brano seguente.

Quando state per muovere i primi passi sul sentiero del giardino, notate del movimento in cima alla torre. Un umano vestito di nero è in piedi sul balcone e agita qualcosa sopra la testa. È difficile cogliere i dettagli a questa distanza, ma potrebbe essere una maschera blu.

"Eroi," grida la figura, "vi hanno visti al villaggio! Ho preso io la maschera, ma da un momento all'altro si accorgeranno che manca! Cercatemi nei sotterranei della torre, è l'unico posto dove posso nascondermi. Questa è la chiave che vi permetterà di teletrasportarvi nel dungeon." Mentre parla, la figura alza il braccio per mostrare un secondo oggetto, una sorta di clessidra bianca e luccicante. "La lascerò dietro di me dopo averla usata, ma altri potrebbero trovarla prima di voi."

L'uomo si guarda alle spalle e intravede un'altra figura che esce di scatto sul balcone. Ne segue una rapida colluttazione di lame e di lampi magici. Poi, la figura che ha parlato riesce a spingere l'aggressore oltre la ringhiera del balcone e torna all'interno in tutta fretta.

LA TORRE DI XONTHAL



□ EQUIVALE A 3 METRI



1. LA MERIDIANA

Questa è la prima area in cui i personaggi arrivano, dopo avere percorso il sentiero di entrata del labirinto, entrando dal sentiero E.

Siete giunti a un incrocio dove otto sentieri convergono simmetricamente. Vedete la Torre di Xonthal dritta davanti a voi, al di sopra del muro di siepi, ma a giudicare da come si incurvano i sentieri, è impossibile dire quale sia la strada giusta.

Una meridiana si erge al centro dell'incrocio e l'ombra del suo gnomone punta dritta verso la torre... il che è strano, in quanto il sole non è alle vostre spalle. Le vostre ombre puntano nella direzione giusta, mentre l'ombra della meridiana punta davanti a voi.

La meridiana è ancorata al terreno e non può essere mossa o girata. Gli otto sentieri che conducono fuori da quest'area sono identici. Se i personaggi cercano di porre dei segni di riconoscimento sul terreno o di lasciare degli oggetti nell'area, i segni e gli oggetti sono spariti la volta successiva in cui fanno ritorno in questo posto. Gli avventurieri non sapranno se sono tornati ogni volta nello stesso posto o se esistono più incroci identici dotati di meridiane all'interno del labirinto.

L'ombra della meridiana indica il percorso giusto. Se i personaggi seguono uno dei sentieri non indicati dalla meridiana, arrivano in una delle altre aree del labirinto (a scelta del DM). Non si può tornare indietro da un sentiero sbagliato. Una volta che l'ultimo personaggio ha perso di vista la meridiana (4,5 metri lungo il sentiero curvo), invertire la direzione di marcia conduce i personaggi nella stessa area che avrebbero raggiunto proseguendo sul sentiero.

Se i personaggi prendono il sentiero giusto, tornano nell'area 1 dopo 2d6 round. Ogni volta che tornano, la meridiana indica un sentiero diverso, nell'ordine indicato di seguito. Tuttavia, ogni volta che i personaggi entrano in quest'area dopo la prima, lo gnomone proietta più di un'ombra. Gli avventurieri devono dedurre il sentiero esatto scegliendo tra le varie ombre, ma le soluzioni non sono né evidenti, né coerenti. Xonthal cercava di tenere lontani i nemici e i curiosi, non semplicemente di offrire loro una piacevole sfida mentale.

OMBRE DELLA MERIDIANA

Meridiana	Sentieri Indicati	Sentiero Giusto
1	A	A
2	A, C	B
3	A, D, F	E
4	B, D, F, H	Meridiana
5	A-H	Bordo della siepe

Le **prime tre meridiane** sono semplici, anche se le soluzioni non sono sempre immediate.

La **quarta meridiana** proietta quattro ombre a forma di "X". Man mano che i personaggi le esaminano, le ombre iniziano lentamente a ruotare sulla superficie della meridiana, acquistando sempre più velocità finché non si ritraggono nello gnomone e la meridiana non mostra più alcuna ombra. Il sentiero giusto in questo caso è la meridiana stessa. Se un personaggio salta sulla meridiana o si arrampica su di essa, viene attirato all'interno della sua superficie di pietra, poi all'improvviso cade dal cielo senza farsi male e atterra accanto alla meridiana 5.

La **quinta meridiana** proietta otto ombre che indicano ogni sentiero possibile. Nessuno però è quello giusto. Per dividere in due le ombre nel modo giusto, i personaggi devono muoversi tra due sentieri, puntando direttamente verso un muro di siepi. Se un personaggio cammina, corre o si tuffa verso un muro di siepi, esce sano e salvo davanti all'entrata della torre.

Ogni volta che i personaggi scelgono un sentiero sbagliato, arrivano in una delle altre aree del labirinto descritte di seguito, che il DM può usare nell'ordine che preferisce. Se i personaggi fanno la scelta sbagliata per più di sei volte, il DM può riutilizzare alcune aree, usarne altre di sua creazione o lasciare che i personaggi vaghino per un sentiero molto più lungo del solito prima di imbattersi di nuovo nella meridiana.

I personaggi fanno sempre ritorno allo stesso enigma della meridiana che hanno lasciato più recentemente (tra la meridiana 1 e la 5), quindi non devono ripercorrere tutto il labirinto da capo ogni volta che prendono la strada sbagliata. Tuttavia, non hanno modo di sapere se sono tornati alla stessa specifica meridiana, come descritto più sopra.

COMPLETARE IL LABIRINTO

Quando i personaggi completano il labirinto entrando nelle siepi alla quinta meridiana, arrivano nei pressi di un cerchio di teletrasporto ai piedi della torre. A terra è visibile il cadavere di un cultista (quello che Iskander ha buttato giù dal balcone poco prima). Alle loro spalle, i personaggi vedono un sentiero dritto che riconduce all'incrocio della meridiana. Un altro sentiero si dirama per meno di trenta metri oltre la meridiana e conduce all'uscita, nei pressi del villaggio.

Alcuni secondi dopo che il primo personaggio è entrato nel cerchio, tutte le creature all'interno del cerchio vengono teletrasportate nell'area 8 della torre. In alternativa, i personaggi possono uscire dal giardino direttamente dalla base della torre senza subire alcuna deviazione o difficoltà. Tuttavia, le eventuali gemme che hanno raccolto nel labirinto (vedi sotto) scompariranno misteriosamente.

DIVIDERE IL GRUPPO

Alcuni gruppi potrebbero decidere di separarsi nella speranza di superare il labirinto con l'ingegno. Per quanto i personaggi tentino di farlo, finiscono sempre per incontrarsi. Se i gruppi prendono sentieri separati, si incontrano alla stessa destinazione. Se un personaggio rimane alla meridiana mentre gli altri si incamminano lungo un sentiero, quel sentiero li riporta alla meridiana dove quel personaggio sta aspettando. Inoltre, quel personaggio giurerà che gli altri sono stati via per 1d6 ore: abbastanza a lungo da ottenere i benefici di un riposo breve (completare un riposo lungo è impossibile nel labirinto). Come sempre, gli eventuali segni di identificazione nell'area svaniscono nel corso di quelle ore senza che nessuno se ne accorga.

2. VASCA DEI CHUUL

Al centro di questo cortile quadrato con lato di 24 metri si trova una vasca circolare piena d'acqua del diametro di 18 metri. L'acqua è scura e torbida e non lascia intravedere niente a più di 30 cm di profondità. Un granato fluttua nell'aria a 30 cm d'altezza al centro della vasca. Un altro sentiero parte dal muro di siepi sul lato opposto della vasca, in direzione diametralmente opposta a quella da cui siete arrivati.

Quattro **chuul** si nascondono nelle acque torbide. Rimangono nascosti finché i personaggi rimangono nel cortile, ma attaccano qualsiasi creatura che entri nella vasca o tocchi la gemma. Quando i chuul attaccano, cercano di paralizzare i personaggi per poi trascinarli o gettarli nella vasca profonda 15 metri per annegarli. Tuttavia, sono affascinati dalla magia e, se un oggetto magico viene gettato nella vasca, i chuul si distraggono per 5 round. Non attaccheranno per quel periodo e, se stavano già attaccando, si fermano e si tuffano sul fondo della vasca per esaminare il loro nuovo tesoro.

Se i personaggi tentano di andarsene dall'area senza recuperare il granato, entrambi i sentieri si incurvano e li riportano in quest'area dopo un breve tratto. Se i personaggi lasciano un qualsiasi segno, oggetto o compagno dietro di loro in quest'area, si applicano le stesse condizioni descritte per l'area 1.

Se il granato viene portato fuori da quest'area, entrambi i sentieri riconducono i personaggi alla meridiana.

TESORO

Sul fondo della vasca giace un tesoro composto dagli oggetti gettati dai vari visitatori: sei *pozioni di guarigione*, una *pozione di crescita*, una *pozione del soffio di fuoco*, una *bacchetta della paura* (3 cariche), tre *pugnali +1*, un *globo fluttuante* e una *gemma elementale* (zaffiro blu/elementale dell'aria).

3. PASCOLO DEI CICLOPI

Il sentiero vi conduce in un'area molto più vasta di qualsiasi area a cielo aperto che vi aspettereste di trovare all'interno del labirinto di siepi. Questo spazio rettangolare deve essere largo almeno 27 metri, mentre il lato opposto dista quasi 45 metri. Sembra un pascolo disseminato di macigni: su uno dei lati è visibile un grosso stagno e sull'altro un orto recintato e una capanna di dimensioni gigantesche. Varie pecore sono visibili qua e là per il pascolo, sorvegliate da un paio di ciclopi, ma nessuno si muove: la scena sembra cristallizzata nel tempo.

Non appena un qualsiasi personaggio entra in quest'area, le creature al suo interno prendono vita: le pecore pascolano e i ciclopi si mettono a chiacchierare del più e del meno tra loro. Quando i ciclopi notano i personaggi, si scambiano alcune parole incomprensibili, poi giocano rapidamente una mano di un gioco simile a sasso/carta/forbice. Uno dei due perde ed entrambi i ciclopi si avvicinano ai personaggi. Non sembrano essere armati.

Quando i ciclopi si trovano entro 6 metri dai personaggi, quello che ha perso la partita solleva un piccolo macigno dal terreno e fa un gesto verso il gruppo. Poi guarda il pascolo e scaglia il macigno a una trentina di metri. Il macigno rimbalza a terra e rotola per altri 6 metri, poi

entrambi i ciclopi si voltano a guardare i personaggi aspettandosi qualcosa.

I macigni su questo lato del campo hanno tutti un diametro di almeno 60 cm e pesano dai 250 kg in su.

I ciclopi parlano solo il Gigante. Se un qualsiasi personaggio si rivolge a loro in quel linguaggio, ignorano qualsiasi domanda ma spiegano le regole del gioco: il macigno dei personaggi deve volare oltre quello dei ciclopi. In che modo sia ottenuto questo risultato non ha importanza per i ciclopi, ma il macigno non può essere trascinato o trasportato, deve volare per almeno una parte della distanza.

I personaggi possono vincere questa sfida in vari modi. La soluzione più immediata è ridurre il macigno con un incantesimo *ingrandire/ridurre*, per poi usare lo stesso incantesimo per ingrandire un personaggio robusto che lo scagli. Altre soluzioni potrebbero prevedere il lancio di *levitazione* sulla roccia per poi spingerla, scavare una trincea per poi far rotolare la roccia lungo il campo o sospingerla con la magia in altri modi. I ciclopi accetteranno qualsiasi soluzione attuata dai personaggi, purché il macigno sia sospinto più lontano di quello scagliato dai ciclopi.

Se attaccato, ogni **ciclope** si difende, ma ucciderli non cambia nulla. I personaggi dovranno comunque sospingere un macigno più lontano di quello dei ciclopi per tornare alla meridiana.

Quando i personaggi vincono la sfida, la pietra scagliata dai ciclopi si spacca in due e rivela al suo interno un topazio. Se il topazio viene portato fuori da quest'area, entrambi i sentieri riconducono i personaggi alla meridiana.

Se i personaggi tentano di andarsene dall'area senza vincere la gara, entrambi i sentieri si incurvano e li riportano quaggiù dopo un breve tratto. Se i personaggi lasciano un qualsiasi segno, oggetto o compagno dietro di loro in quest'area, si applicano le stesse condizioni descritte per l'area 1.

4. GIARDINO CARNIVORO

Vedete davanti a voi una fontana zampillante che occupa buona parte del sentiero. Su entrambi i lati della fontana crescono dei grossi fiori dai colori sgargianti, i cui germogli luccicano sotto la luce. In quest'area l'aria sembra particolarmente fresca e fragrante.

Due grossi fiori crescono sul lato nord e sul lato sud di ogni quadretto della mappa ad eccezione del quadretto con la fontana. Quando i personaggi si avvicinano, notano che il luccichio dei fiori è dovuto a una grossa perla contenuta in ogni germoglio. Tuttavia, se uno qualsiasi di questi fiori carnivori viene attaccato o se un personaggio cerca di rimuovere una perla da un fiore, tutti i dodici fiori attaccano ogni nemico alla loro portata. Per rappresentare ogni fiore si usano le statistiche di un **otyugh**, che però è dotato di velocità 0 e appartiene al tipo vegetale.

Quando un fiore viene ucciso, la sua perla può essere rimossa. Se una perla viene trasportata fuori da quest'area, entrambi i sentieri riconducono i personaggi alla meridiana.

Se i personaggi tentano di lasciare l'area senza una perla, entrambi i sentieri si incurvano e li riportano quaggiù dopo un breve tratto. Se i personaggi lasciano un qualsiasi segno, oggetto o compagno dietro di loro in quest'area, si applicano le stesse condizioni descritte per l'area 1.

5. PAGODA

Un placido stagno occupa la parte centrale di questo spazio aperto. Un'elegante pagoda sorge in cima a un enorme macigno che emerge dall'acqua al centro dello stagno come se fosse un'isola. Un ponte arcuato parte dalla riva dello stagno e raggiunge la pagoda, il cui tetto rosso è sorretto da sei solide colonne e sormontato da immagini incise di vari pesci. Un umano avvolto in una veste di seta gialla decorata con i ricami di pesci rossi e dorati vi attende all'interno della pagoda. Sentite echeggiare una musica esotica suonata con uno strumento a corde.

Quando i personaggi arrivano, la figura incappucciata fa un inchino nella loro direzione, entra nella pagoda e si siede sul macigno che sporge dal pavimento della pagoda, poi attende pazientemente che i personaggi lo raggiungano. Attorno al macigno, il pavimento della pagoda non è fatto di legno, bensì di rocce decorative e sabbia finissima che compongono un giardino di pietra. Accanto al macigno su cui si è seduto l'uomo, all'interno di una piccola buca, arduo dei tizzoni.

Il padrone della pagoda non parla e attende per tutto il tempo che serve agli avventurieri per raggiungerlo. Quando i personaggi entrano nella pagoda, l'uomo sorride e porge loro dei cuscini di seta. Poi fa un cenno e una teiera di ferro emerge dai tizzoni. Sulla teiera sembra comparire un volto corrucciato dai lineamenti marcati e, se un personaggio la studia effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Arcano) con CD 12, può capire che il volto raffigurato su di essa è quello di un dao. L'uomo versa l'acqua pura contenuta in una brocca d'argilla nella teiera e vi aggiunge una manciata di foglie di tè. Poi fa un inchino alla teiera, dimostrando una profonda reverenza nei confronti di quel contenitore, e china la testa per entrare in meditazione. Presto dalla teiera si leva un getto di vapore.

Il mescitore di tè è un **dao** travestito magicamente da umano e nella teiera non c'è del tè, bensì un micidiale gas velenoso. La teiera è anche la *giara magica* del dao (descritta successivamente).

Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, capisce che è stata una capacità innata a sollevare la teiera dai carboni (*muovere il terreno* usato su una piccola colonna di argilla). I personaggi che osservano le foglie entrare nella teiera possono effettuare una prova di Intelligenza (Natura) o Saggezza (Medicina) con CD 13. Un successo indica che il personaggio riconosce la dracontea, una pianta potenzialmente letale.

Se i personaggi non fanno nulla, le esalazioni di dracontea riempiono la pagoda di vapori velenosi e il dao rinchioda la pagoda all'interno di un *muro di pietra* (incluso il tetto), intrappolando sia il veleno che i personaggi all'interno. Usa poi Scivolare nella Terra per scomparire all'interno del macigno. Quando il suo corpo è al sicuro sottoterra, la sua anima si trasferisce nella teiera e da lì tiene d'occhio i tentativi di fuga dei personaggi, godendosi le loro sofferenze. Per i 3 minuti successivi (30 round), ogni creatura all'interno della pagoda (ad eccezione del dao nella sua *giara magica*) deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 contro il veleno all'inizio di ogni suo turno; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Superare tre tiri salvezza consecutivi conferisce immunità al veleno.

I personaggi intrappolati hanno varie opzioni di fuga:

- Le pareti di pietra sono spesse 15 cm, possiedono CA 5 e 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore (per un totale di 90 pf). Se insistono, i personaggi possono aprire dei fori per l'aria sulle pareti.
- Rovesciare la teiera nel fuoco riduce i danni a 7 (2d6) danni da veleno, in caso di tiro salvezza fallito, o a metà di quei danni, in caso di tiro salvezza riuscito. Il fumo della dracontea bruciata è meno pericoloso dei suoi vapori.
- Tappare il becco della teiera o spegnere il fuoco riduce a 8 la CD del tiro salvezza.
- Se i personaggi infliggono danni alla teiera, il dao è costretto a tornare nella pagoda. Quando l'anima del dao è contenuta nella teiera, il volto su di essa si anima leggermente. Chiunque tocchi la teiera nota che gli occhi del volto in rilievo guizzano a destra e a sinistra per esaminare la pagoda. La teiera possiede CA 5 e 20 punti ferita. Se subisce più di 10 danni, il dao torna nel suo corpo, esce dalla pietra, abbassa il *muro di pietra* (nemmeno lui può respirare il veleno) e attacca.

Se i personaggi attaccano il dao prima che la trappola scatti, la creatura contrattacca, sfruttando al meglio le sue capacità, tra cui *invisibilità* e *muovere il terreno*. Cerca di volgere lo scontro a suo favore uccidendo per primi i personaggi più deboli. Il dao combatte finché gli restano almeno 45 punti ferita, poi si rifugia nella terra.

Una gemma di giada è custodita all'interno della teiera. Se portata fuori da quest'area, entrambi i sentieri riconducono i personaggi alla meridiana.

Se i personaggi lasciano l'area senza la gemma di giada, entrambi i sentieri si incurvano e li riportano quaggiù dopo un breve tratto. Se i personaggi lasciano un qualsiasi segno, oggetto o compagno dietro di loro in quest'area, si applicano le stesse condizioni descritte per l'area 1.

6. GALLERIA DELLE STATUE

Sei armature complete finemente decorate si ergono in quest'area come se la sorvegliassero. Vari pezzi ammaccati e spaccati di armi e armature giacciono sul tappeto steso davanti a loro. Le armature sono ricoperte di muschio e licheni, ma sembrano immuni alla ruggine. Un altro sentiero parte dal lato opposto di quest'area.

Quando i personaggi iniziano a esplorare l'area, due **armature animate** entrano in azione e attaccano. Ogni volta che un'armatura viene distrutta, se ne animano altre due. Quando non ci sono altre armature da attivare, quelle distrutte si ricompongono dai pezzi che giacciono a terra, fintanto che almeno un personaggio rimane in quest'area.

Ogni volta che un'armatura viene distrutta, il DM tira un d6. Con un risultato di 6, una grossa eliotropia esce dall'armatura e rotola a terra assieme ai pezzi di metallo. Se l'eliotropia viene portata fuori da quest'area, entrambi i sentieri riconducono i personaggi alla meridiana.

Se i personaggi lasciano l'area senza un'eliotropia, entrambi i sentieri si incurvano e li riportano quaggiù dopo un breve tratto. Se i personaggi lasciano un qualsiasi segno, oggetto o compagno dietro di loro in quest'area, si applicano le stesse condizioni descritte per l'area 1.

7. LABIRINTO DELLA GORGONE

Seguendo il sentiero, i personaggi giungono in un più piccolo labirinto contenuto nel labirinto principale del giardino magico.

Il sentiero curvo che seguite compie una brusca svolta e rivela un vero e proprio labirinto ricavato dalle siepi che vi circondano. Qualche istante dopo, sentite risuonare dei pesanti zoccoli sul terreno e dalla vegetazione emerge una gorgone che si dirige in carica verso di voi.

Quest'area è delimitata da un muro di siepi ininterrotto che rende impossibile ogni tentativo di fuga. I personaggi non lo sapranno finché non avranno esplorato l'area nella sua interezza e non avranno tempo di farlo con una **gorgone** scatenata che dà loro la caccia.

Il labirinto consente alla gorgone di muoversi liberamente tra le siepi quando usa l'attacco di Carica Travolgente. Quando insegue gli avventurieri, attacca con il Soffio Pietrificante il più possibile. Ogni volta che lo fa, un diamante si materializza dal suo soffio e cade a terra. Un personaggio può notare la gemma effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Un personaggio può raccogliere il diamante prima che inizi il turno successivo della gorgone, ma se la gemma non viene raccolta, si dissolve nel nulla.

Quando un personaggio raccoglie il diamante, un sentiero si apre al centro di ognuno dei quattro lati di quest'area. Ognuno di questi sentieri riconduce i personaggi alla meridiana.

La gorgone non segue i personaggi fuori da questo labirinto. Se viene uccisa, un'altra gorgone si materializza in un altro punto dell'area 1 minuto dopo.

LA TORRE

Dopo essersi fatti strada oltre i pericoli del labirinto di siepi, gli avventurieri possono entrare nella Torre di Xonthal. Una volta all'interno, scoprono che i cultisti hanno scoperto il tradimento di Iskander e stanno cercando di ucciderlo. I personaggi devono capire come funziona il sistema di teletrasporto magico della torre e sconfiggere sia i cultisti che parte delle difese originali di Xonthal per salvare Iskander e impossessarsi della maschera del drago che è stata loro promessa. Prima di andarsene, tuttavia, dovranno affrontare il drago blu evocato per proteggere la maschera.

Sebbene la torre appaia quadrata dall'esterno, le sue camere e le sue pareti sono circolari se viste dall'interno. Questa strana incongruenza è un'altra manifestazione della capacità di Xonthal di manipolare lo spazio.

TRATTI GENERALI

Luce. Le aree dalla 8 alla 13 beneficiano di luce intensa grazie alle strette finestre e alle lampade magiche.

Soffitti. I soffitti delle camere della torre sono alti 3 metri.

Suoni. La struttura della torre attutisce i suoni da un livello all'altro. Soltanto un grido a pieni polmoni o un rumore molto forte può essere udito da un livello adiacente, e nulla al di fuori di un'esplosione o di un incantesimo *onda tonante* può essere udito a più di un livello di distanza.

Cerchi di Teletrasporto. I livelli di superficie della Torre di Xonthal sono privi di scale. L'unico modo per passare da un livello all'altro è usare i cerchi di teletrasporto contenuti nella torre (indicati con una "T" sulla mappa). Poiché non ci sono scale da salire o scendere, i personaggi non hanno modo di sapere su quale livello si trovano dopo essersi teletrasportati, se non guardando fuori dalle finestre. Le finestre della torre sono alte e strette e nessuna creatura più larga di pochi centimetri può attraversarle.

Sulla parete dietro ogni cerchio di teletrasporto è stato installato un pannello di metallo con una serie di simboli incisi. Se un simbolo viene toccato, inizia a emanare un debole bagliore. Pochi secondi dopo, tutte le creature situate all'interno del cerchio si teletrasportano nell'area selezionata dal simbolo.

SIMBOLI DI TELETRASPORTO

Simbolo	Destinazione
Sedia	Sala delle udienze (area 8)
Due sedie*	Balconi della sala delle udienze
"L" capovolta	Camere chiuse (area 9)
Rettangolo	Santuario (area 10)
Fiamma	Salone (area 11)
Stella	Osservatorio (area 12)
Quadrato	Camera da letto (area 13)
Clessidra	Teletrasporto del dungeon (chiuso a chiave—area 14)
Triangolo rettangolo	Area della meridiana nel labirinto di siepi (area 1; non accessibile dal dungeon)

*Compare solo nella sala delle udienze (area 8). Il balcone specifico è determinato dalla sedia toccata.

I personaggi che toccano il triangolo rettangolo tornano alla meridiana visibile ai piedi della torre. Da lì possono tornare alla torre lungo il sentiero dritto o uscire dal labirinto per tornare al villaggio (vedi "Completare il Labirinto", più sopra).

Per teletrasportarsi al livello del dungeon, il simbolo deve essere toccato con la chiave a forma di clessidra che Iskander ha mostrato dal balcone. Xonthal conduceva molti esperimenti pericolosi nei dungeon e non voleva che nessuno entrasse in quel livello (o che ne uscisse) senza la sua approvazione.

La chiave è una riproduzione di una clessidra fatta d'avorio e di cristallo. Iskander ha usato la chiave per fuggire dall'osservatorio al dungeon, ma prima di teletrasportarsi ha gettato la chiave nella stanza, in modo che gli avventurieri potessero seguirlo. Jorgen Pawl ha trovato la chiave e se ne è impossessato. I personaggi dovranno sottrarre a lui la chiave, se vogliono raggiungere il livello del dungeon.

8. SALA DELLE UDIENZE

Le pareti di questa sala sono decorate con motivi geometrici che vanno a comporre le immagini di piume, aquile e serpenti, tutti realizzati in uno stile che non avete mai visto prima. Su un lato della stanza, una umana che indossa le vesti di alto rango del Culto del Drago giace riversa a faccia in giù in una pozza di sangue.

La cultista defunta è stata uccisa da Iskander. Dopo un'accesa discussione, la cultista si è voltata per raggiungere il cerchio di teletrasporto e Iskander l'ha pugnalata prima di entrare a sua volta nel teletrasporto.

Se un personaggio esamina il cadavere ed effettua con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10, determina che la cultista è stata uccisa con un *pugnale zanna di drago*.

I balconi si trovano a 2,4 metri di altezza dal pavimento e possono essere raggiunti facilmente scalando. Sul pavimento di ogni balcone è presente un cerchio di teletrasporto simile a quelli presenti all'interno della torre. I comandi sono situati sotto la ringhiera del balcone e possono essere trovati tramite una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 8. Questi comandi possono riportare i personaggi soltanto nel cerchio principale di quest'area.

Le decorazioni di questa sala ricordano uno stile architettonico di Maztica. Xonthal aveva studiato a lungo la cultura di Maztica e aveva incluso molti elementi decorativi mazticiani nella sua dimora.

9. CAMERE CHIUSE

Non è dato sapere in che modo Xonthal utilizzasse queste camere. Quando i cultisti sono arrivati, erano già vuote e sono state rapidamente riciclate come dormitori. A giudicare dai giacigli sparpagliati sul pavimento, dai quattro ai sei cultisti occupano ogni camera.

Il teletrasporto di questo livello è situato all'interno di una camera circolare con una porta chiusa. La porta e le pareti della camera sono fatte di una sottile lamina di acciaio grezzo. La porta si apre verso l'esterno facendo scorrere un semplice chiavistello.

Quando i personaggi arrivano, un **cultista fanatico** e quattro **cultisti** stanno ispezionando questo piano alla ricerca di Iskander. I cultisti capiscono molto presto che non possono sconfiggere gli avventurieri e si affrettano a raggiungere la camera del teletrasporto. Cercano di fuggire verso il salone (area 11), dove si aspettano di trovare dei rinforzi.

10. SANTUARIO

Quando Xonthal viveva nella torre, questo santuario era dedicato a Oghma. I tradizionalisti del culto hanno trasformato questa camera in un laboratorio dove condurre i loro studi.

Le pareti di questa camera sono state decorate con le immagini dipinte di vari dracolich e su un altare di pietra al centro della stanza sono esibiti gli arti e gli artigli scheletrici di un drago. Sette cultisti trasaliscono al vostro arrivo e vi guardano stupefatti.

Le zampe anteriori scheletriche di un drago nero sono state montate sull'altare e incantate con un incantesimo *animare oggetti* permanente. Quando i personaggi entrano, non risulta evidente che gli arti sono collegati all'altare o possono essere animati. Ogni arto possiede CA 10 e 50 punti ferita e può effettuare un attacco in mischia per round contro una creatura situata entro 1,5 metri da esso: +4 al tiro per colpire; 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

La camera è occupata da due **maghi** (per le statistiche consultare il *Monster Manual*) e cinque **cultisti fanatici** che attaccano al primo segno della presenza di intrusi. Con un'azione, uno dei maghi grida la parola d'ordine che attiva gli arti di drago scheletrici. Se il cultista che ha attivato gli arti viene ucciso, gli arti smettono di attaccare, ma entrambi i maghi conoscono la parola d'ordine. Tutti i cultisti combattono fino alla morte.

Questa stanza contiene molti documenti e pergamene sui dracolich, ma nulla di valore.

11. SALONE

Xonthal usava questa camera come soggiorno, ufficio e rifugio: era qui che studiava, si riposava e scriveva.

Quando i cultisti si sono impossessati della torre, hanno trasformato la sala in un altro laboratorio sui dracolich.

Al centro della stanza è acceso un camino che riscalda e rende accogliente l'ambiente e il cui fumo viene disperso all'esterno magicamente. Sul pavimento giace lo scheletro di un drago adulto, ricostruito per circa due terzi e disposto attorno al camino. Prima che possiate esaminare meglio la scena, tuttavia, una mezza dozzina di figure vestite di nero e incappucciate si fanno avanti per attaccarvi.

I sei **cultisti fanatici** in questa stanza intervengono non appena qualcuno compare nel cerchio di teletrasporto. Se possono, i cultisti cercano di raggiungere il cerchio di teletrasporto e di attivarlo mentre uno o più personaggi si trovano ancora al suo interno. Il cerchio di teletrasporto si attiva nel giro di pochi secondi, quindi chi si trova al suo interno non potrà muoversi se non ha la possibilità di farlo come reazione. I cultisti scelgono il livello del santuario come destinazione degli avventurieri.

Quando i personaggi hanno il tempo di esaminare lo scheletro (che apparteneva a un drago nero), notano che le ossa non sono collegate tra loro e sono state disposte in maniera sommaria; inoltre, la creatura è priva delle zampe anteriori. A giudicare da vari segni, i cultisti usano questa zona anche per cucinare: lungo la parete nord sono state ammassate varie stoviglie, assieme a sacchi di patate, rape, carne essiccata e farina.

Oltre allo scheletro meticolosamente tirato a lucido e a vari appunti che uno studioso potrebbe trovare interessanti, questo livello non contiene niente di valore.

12. OSSERVATORIO

Jorgen Pawl (**magico**, per le statistiche consultare il *Monster Manual*) e 3 **cultisti fanatici** si trovano sul balcone al di fuori di questa camera quando i personaggi si teletrasportano all'interno. Tutti e quattro aspettano di tendere un'imboscata al primo personaggio che esce sul balcone. Se i personaggi esplorano l'osservatorio prima di ispezionare il balcone, i cultisti fanno irruzione nella stanza nella speranza di attaccare beneficiando di sorpresa.

Questa camera è palesemente il laboratorio di un mago. Due voluminosi tomi di astronomia e astrologia sono stati lasciati aperti su un tavolo. Un gigantesco telescopio di ottone, cristallo e mogano levigato poggia su un elaborato piedistallo al centro della stanza. Lungo una parete è appoggiata una scala a pioli e una gigantesca lente di cristallo è incastonata nel soffitto.

Xonthal usava questa camera per osservare il cielo stellato. La scala a pioli serve a raggiungere la lente montata sul soffitto, che permette di scrutare il cielo dalla torre. Di giorno lascia vedere ben poco, ma di notte la lente funge da telescopio e consente di esaminare l'intero cielo stellato da un lato all'altro dell'orizzonte.

Jorgen Pawl è in possesso della chiave a forma di clessidra che consente di accedere al livello del dungeon della torre. Toccando con la chiave il simbolo della clessidra su un qualsiasi pannello di comando dei cerchi di teletrasporto, si attiva il cerchio per essere trasferiti al cerchio di teletrasporto dell'area 14.

13. CAMERA DA LETTO

Jorgen Pawl e Iskander condividono questa camera da letto, al momento vuota. Un tempo la stanza poteva essere lussuosa, ma ormai ha ceduto all'usura del tempo. Un tavolo ricavato da alcune assi stese su due barili è ricoperto di appunti e pergamene che parlano esclusivamente di dracolith e non riguardano in alcun modo la crisi attuale.

DUNGEON

Anche se i cultisti hanno rivendicato i livelli superiori della Torre di Xonthal, non hanno alcun controllo sul dungeon sotterraneo. I segreti e gli antichi guardiani di quell'area restano un mistero anche per loro. Xonthal conduceva la maggior parte dei suoi esperimenti laggiù e il dungeon un tempo includeva numerosi spazi extradimensionali accessibili dal corridoio principale (area 17).

Quando i primi due gruppi di cultisti inviati quaggiù a esplorare sono stati uccisi dagli elementali nell'area 15, Jorgen Pawl ha immediatamente proibito l'accesso al dungeon. Iskander sa che corre un grosso rischio a rifugiarsi quaggiù, ma sa anche che è l'unico posto in cui i fanatici seguaci di Jorgen esiteranno a inseguirlo.

TRATTI GENERALI

Luce. Tranne dove specificato diversamente nella descrizione, le aree dalla 14 alla 23 sono prive di illuminazione finché una creatura non entra nella stanza. In quel momento le lampade magiche si attivano e proiettano luce intensa.

Soffitti. I soffitti delle camere del dungeon sono alti 3 metri, tranne dove specificato diversamente.

Suoni. I suoni si diffondono bene nelle camere e nei corridoi di quest'area. Il frastuono di un combattimento o altri rumori forti in un'area possono essere sentiti in un'area adiacente anche attraverso una porta chiusa.

14. TELETRASPORTO DEL DUNGEON

In quest'area giacciono i cadaveri di tre cultisti. Una prova di Saggiezza (Medicina) con CD 13 effettuata con successo determina che due di essi sono stati uccisi da un dardo di energia magica (opera di Iskander). Non serve alcuna prova per capire che il terzo è stato pugnalato: una scia di sangue corre dall'area 15 fino a questa stanza.

Iskander aspettava in questa camera che i suoi inseguitori comparissero. Ne ha uccisi due immediatamente, ma il terzo lo ha inseguito nell'area 15, dove gli elementali hanno attaccato entrambi.

Il teletrasporto in quest'area è collegato a qualsiasi cerchio di teletrasporto nella torre soprastante, ma i suoi comandi non consentono ai personaggi di tornare alla meridiana.

15. POSTAZIONE DEGLI ELEMENTALI

Il pavimento di quest'area è sporco di sangue: oltre alla striscia che conduce alla camera del teletrasporto, c'è anche una seconda fila di impronte di stivali insanguinate che si dirige verso il corridoio a nord. Al centro di questa macabra scena si ergono tre figure umanoidi: due sembrano statue di argilla e di pietra deformi e una ha l'aspetto di un umanoide fatto di fiamme.

Le creature sono 2 **elementali della terra** e un **elementale del fuoco** che Xonthal aveva richiamato per vigilare sui

suoi laboratori. In essenza di nuovi ordini, gli elementali eseguono in eterno l'ultimo comando ricevuto da Xonthal, quello di uccidere tutti gli intrusi. Quando un qualsiasi personaggio entra nella stanza, gli elementali attaccano. Combattono finché non vengono distrutti o finché il gruppo non si rifugia di nuovo nell'area 14 o si inoltra nel resto del dungeon. Gli elementali non inseguono gli intrusi fuori da quest'area, a meno che non vengano attaccati a distanza.

Una grossa tavola rotonda con quattro sedie è stata collocata in un angolo della stanza e lungo le pareti sono stati disposti alcuni scaffali e banconi da lavoro. Sul tavolo sono visibili vari libri e documenti sparpagliati, assieme a un forziere di legno chiuso a chiave e grande circa quanto una scatola da scarpe. Per aprire la serratura è necessario usare gli arnesi da scasso ed effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15. Una prova fallita fa scattare una trappola magica di *glifo di interdizione* che innesca un incantesimo *lentezza* su tutte le creature entro l'area, ad eccezione degli elementali. Le creature influenzate dall'incantesimo possono ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni loro turno. Altrimenti, l'effetto termina dopo 1 minuto.

Il forziere contiene tre pergamene: due *pergamene di protezione dagli elementali del fuoco* e una *pergamena di protezione dagli elementali della terra*. Se i personaggi si impossessano di queste pergamene, possono usarle per oltrepassare gli elementali senza correre rischi, purché si tengano molto vicini gli uni agli altri in modo da



rientrare nel raggio di 1,5 metri dall'incantatore previsto dall'effetto. Avendo soltanto una *pergamena di protezione dagli elementali della terra*, i personaggi saranno probabilmente costretti ad affrontare gli elementali della terra almeno una volta.

I contenuti dei documenti e dei libri di questa stanza sono diventati illeggibili e la carta è diventata talmente friabile a causa del calore dell'elementale del fuoco che si sbriciola al contatto.

16. LABORATORIO

Risulta subito evidente che quest'area un tempo doveva essere il laboratorio di un mago. I tavoli di lavoro sono pieni di appunti, alambicchi, provette alchemiche, bracieri e altri apparati arcani. Ma ancora più sorprendente è il vortice che occupa il centro della stanza, largo tre metri e talmente alto da arrivare a sfiorare il soffitto. Turbina senza tregua, rivelando varie gemme scintillanti al suo interno.

Il vortice non è una creatura, bensì uno degli esperimenti di Xonthal. Le gemme che turbinano al suo interno sono *gemme elementali*. Se una mano o un qualsiasi oggetto materiale viene spinto nel vortice, disturba l'equilibrio perfetto del flusso dell'aria, una *gemma elementale* sfreccia fuori dal vortice e si schianta sul pavimento, evocando un **elementale** infuriato. Il DM può scegliere il tipo di elementale liberamente o determinarlo casualmente. Il vortice contiene otto gemme, due per ogni tipo di elementale. Ogni volta che il vortice viene disturbato, un'altra gemma viene espulsa e si rompe.

L'equipaggiamento che si trova qui ora è inutile e tutti i reagenti o componenti sono evaporati, andati a male o hanno perduto la loro potenza da molto tempo. Se un personaggio dedica una giornata a esaminare gli appunti, può effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 per capire che Xonthal aveva preso parte a un elaborato tentativo di creare degli elementali in cui si fondessero i tratti migliori di terra, aria, fuoco e acqua.

17. CORRIDOIO COSMICO

Una scalinata scende fino a una passerella che sembra estendersi su uno spazio infinito. Migliaia di stelle luccicanti formano costellazioni sconosciute e qualche meteora sfreccia nella vastità del cosmo al di sopra e al di sotto del sentiero. In fondo alle scale, una porta incorniciata dal nulla si erge dal sentiero. Dopo una quindicina di metri, il sentiero giunge a un'intersezione con un'altra porta proprio davanti a voi.

Questo corridoio è ciò che resta degli esperimenti condotti da Xonthal sugli spazi extradimensionali. Il sentiero è composto dal pavimento del corridoio, che è perfettamente solido e sicuro nonostante sembri estendersi nel vuoto. Sporgendosi oltre il margine della passerella è possibile constatare l'assenza di pareti o soffitti. L'atmosfera è fredda e rarefatta, ma non al punto di risultare dannosa.

Nel momento meno opportuno, quando uno o più personaggi avanzano lungo il sentiero, uno sciame di minuscole meteore sfreccia oltre di essi, minacciando di farli cadere dalla passerella. Tutte le creature lungo il sentiero devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per schivare le meteore. In caso di fallimento, una

creatura è colpita, subisce 9 (2d8) danni contundenti e cade dalla passerella.

Una creatura che cade dalla passerella sembra precipitare nel vuoto infinito: se non è in grado di volare o di teletrasportarsi di nuovo sul sentiero, scompare rapidamente dalla vista. Il DM tira 1d4 + 17; il risultato ottenuto è il numero della stanza in cui il personaggio si materializza, sbattendo sul pavimento nel round successivo e subendo 14 (4d6) danni contundenti dalla caduta.

Anche se la caduta di un personaggio dalla passerella è pericolosa (e potenzialmente divertente da giocare), sarà utile per evitare che gli avventurieri si facciano ingannare troppo facilmente dall'efreeti nell'area 22.

18. STUDIO

Questa stanza circolare è chiaramente una biblioteca o uno studio di qualche tipo: le pareti sono occupate da scaffali che vanno dal pavimento al punto in cui il soffitto a volta inizia a incurvarsi, sei metri più in alto. Una scala a pioli dotata di rotelle è collegata a un binario che corre lungo la parete curva, per consentire di accedere agli scaffali più alti. Una scrivania elegantemente decorata è stata piazzata al centro della stanza, circondata da pile di fogli di carta bianchi. Sulla scrivania è stesa una grossa mappa, i cui angoli sono tenuti bloccati da quattro pietre.

Le due porte segrete in quest'area sono nascoste dietro una fila di scaffali girevoli; ognuna di esse può essere trovata effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. La porta dello studio dei libri di incantesimi (area 20) può essere aperta facendo scattare un meccanismo nascosto in un libro al livello del pavimento. La porta della sala di osservazione (area 19) è situata a 3 metri d'altezza dal pavimento. Può essere aperta spostando la scala a rotelle davanti alla porta e spingendo lo scaffale che si trova a 4,5 metri d'altezza dal pavimento.

Se qualcuno che non sia Xonthal apre una delle due porte segrete, i fogli impilati nella stanza iniziano a svolazzare come se una leggera brezza soffiasse nell'area. Migliaia di spessi fogli di carta si alzano in volo e formano un vortice che tenta di dilaniare qualsiasi creatura presente nell'area. Una tempesta di fogli di carta si forma attorno a ogni personaggio nel primo round. A ogni round successivo, si formano altri due cicloni, fino a un massimo di tre per ogni personaggio.

Questi vortici di carta sono considerati equivalenti a **sciame di corvi**, ma sono costruiti anziché bestie e possiedono vulnerabilità al fuoco. Quando gli sciame di carta si formano, rimangono a guardia dello studio per 30 minuti, poi crollano a terra e si ricompongono in pile ordinate. Non inseguono i personaggi nel corridoio, ma seguiranno quelli che si rifugiano nelle due stanze adiacenti.

TESORO

I contenuti della biblioteca di Xonthal sono preziosi quanto voluminosi. La collezione del mago include circa cinquemila libri, opuscoli, libri in folio, pagine in quarto, pergamene e tavolette di un peso complessivo superiore alla tonnellata. L'intera collezione avrebbe un valore di 50.000 mo se potesse essere spostata. In alternativa, i personaggi possono portare via solo qualche volume particolarmente prezioso.

Un personaggio competente in una delle abilità seguenti può effettuare una prova per cercare nella biblioteca un'opera relativa a quell'argomento: Addestrare

Animali, Arcano, Atletica, Intrattenere, Medicina, Natura, Persuasione, Rapidità di Mano, Religione, Storia. Moltiplicando il totale della prova per 10 si ottiene il valore in mo del singolo volume più prezioso che un personaggio può trovare su quell'argomento. Ogni prova di abilità richiede 10 minuti, ma più personaggi possono cercare i libri contemporaneamente. Se un personaggio cerca più libri da solo, subisce una penalità cumulativa di -10 alle prove successive.

La mappa mostra la regione del Piano Elementale del Fuoco nei pressi della leggendaria Città d'Ottone. La mappa non può essere danneggiata dal fuoco e vale 500 mo se venduta a uno studioso o a un esploratore planare.

19. SALA DI OSSERVAZIONE

Il pavimento di questa stanza è rialzato di 3 metri rispetto a quello dell'area 18.

Un pannello di cristallo circolare del diametro di tre metri pende verticalmente in questa stanza, ancorato al soffitto, alle pareti e al pavimento tramite una serie di catene. All'interno del pannello è possibile intravedere una distesa di fiamme rombanti. Sul pavimento davanti al cristallo è stata installata una verga elegantemente decorata.

Il cristallo di scrutamento consentiva a Xonthal di osservare gli altri piani e attualmente è regolato per osservare il Piano Elementale del Fuoco. La visuale è controllata dalla verga installata sul pavimento: muovendola, la scena osservata cambia, ma manovrarla in modo appropriato non è facile. Un personaggio può effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 20 per muovere la verga. Un successo indica che il cristallo mostra fuggacemente una stupefacente vista dei dintorni della Città d'Ottone. Un fallimento indica che il cristallo mostra soltanto fiamme.

20. STUDIO DEI LIBRI DI INCANTESIMI

Una grossa e semplice scrivania dotata di vari calamai e pennini e una singola sedia sono collocate nell'area centrale di questa stanza peraltro vuota.

Xonthal usava questa stanza per scrivere i suoi libri degli incantesimi, ma ha portato tutti quei libri con sé quando è scomparso. I calamai sono ormai essiccati, ma qualsiasi personaggio competente in Arcano riconoscerà il tipo specifico di inchiostro usato per le scritture magiche. I pennini sono di squisita fattura e sono ancora utilizzabili.

21. RIPOSTIGLIO

Le pareti di quest'area sono occupate da una serie di scaffali carichi di componenti e reagenti comuni ed esotici usati da Xonthal nei suoi esperimenti. Molte di queste scorte sono evaporate, si sono solidificate o sono andate a male col passare degli anni, ma gli eventuali incantatori tra i personaggi possono trovare materiali utilizzabili sufficienti a rifornire le loro componenti materiali, se necessario.

22. TARAZ LO SPLENDIDO

Il corridoio torna ad avere l'aspetto di un corridoio di pietra nel punto in cui inizia a curvare verso nord-est.

Davanti a voi risplende una luce intensa nel punto in cui il corridoio si affaccia in una stanza comodamente ammobiliata, anche se i mobili sembrano di dimensioni esagerate. Al centro della stanza, è visibile una creatura dalla pelle rossa che indossa un'armatura infuocata fatta di bronzo e pietre vulcaniche. Sta seduta a gambe incrociate sul pavimento ed esamina una scacchiera.

La creatura è un **efreeti** di nome Taraz lo Splendido, un soprannome che non ha niente a che fare con il suo senso etico o la sua generosità, ma si riferisce unicamente alle tonalità lucenti della sua chioma infuocata. Xonthal aveva intrappolato Taraz quaggiù e stava cercando un modo per soggiogare l'efreeti o metterlo al suo servizio con l'inganno quando è scomparso. La creatura intrappolata ha avuto oltre un secolo di solitudine per rimpiangere la propria sorte.

Taraz è trattenuto in quest'area da una sottile linea di sale magico. Il sale, in cui Xonthal infuse tutte le sue più potenti interdizioni, corre lungo la base di tutte e quattro le pareti e si estende oltre la soglia della porta, anche nei solchi tra una pietra lastricata e l'altra. Un personaggio con una Percezione passiva pari o superiore a 18 nota il sale automaticamente. Altrimenti, un personaggio che osserva attentamente la scena nota il sale effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano o Indagare) con CD 12.

Taraz accoglie gli avventurieri con un sorriso fiammeggiante. Presume, a ragione, che l'arrivo dei personaggi subito dopo la comparsa di Iskander non sia una coincidenza e sfrutta il mago scomparso come merce di scambio per negoziare. A Taraz interessa soltanto fuggire e farà qualsiasi cosa pur di conquistare la libertà.

La conversazione di Taraz con gli avventurieri tocca gli argomenti seguenti (in molti casi si tratta di spudorate menzogne concepite per guadagnarsi la fiducia dei personaggi):

- Xonthal ha privato Taraz del potere di esaudire desideri quando ha intrappolato l'efreeti quaggiù, per impedirgli di fuggire. Recupererà quei poteri soltanto quando sarà liberato (entrambe le cose sono false).
- Xonthal ha posto le sue interdizioni su questa camera per evitare che l'efreeti facesse del male a qualcuno, affinché il mago e il genio potessero giocare a scacchi. Xonthal aveva promesso di liberare Taraz non appena avesse vinto una partita (falso su tutti i fronti: Xonthal non è mai entrato in quest'area perché Taraz può fare del male alle creature nella stanza e lo farà).
- I personaggi sono perfettamente al sicuro nel corridoio (vero, fintanto che Taraz è confinato nell'area 22).
- Taraz non ha alcuna intenzione di fare del male ai personaggi, e non potrebbe farlo nemmeno se volesse, grazie alle magie protettive di Xonthal (falso: le interdizioni di Xonthal confinano l'efreeti e la sua magia nell'area 22, ma non proteggono le altre creature che si trovano in quell'area).
- Taraz ha visto un umano (Iskander) correre giù per il corridoio, poco prima dell'arrivo degli avventurieri. Portava una maschera a forma di muso di drago e sembrava gravemente ferito (entrambe le cose sono vere).
- Iskander è inciampato ed è caduto dalla passerella assieme alla maschera nello spazio infinito sottostante e sicuramente sta ancora cadendo. Per salvarlo e recuperare la maschera, i personaggi avranno bisogno

dell'aiuto di Taraz, perché l'unico modo per recuperare la maschera dal pozzo cosmico attraversato dalla passerella è tramite un desiderio. L'efreeti concederà questa potente magia al gruppo in cambio della sua libertà (falso su tutti i fronti, inclusa la capacità dell'efreeti di concedere un desiderio).

- Per liberare Taraz è sufficiente spezzare la linea di sale tracciata attraverso la soglia della porta (vero).

Alla fine della conversazione, Taraz vuole disperatamente fuggire dal dungeon e prometterà praticamente di tutto (ad eccezione della servitù eterna) per ottenere la libertà. Ma se i termini dell'accordo non sono stringenti, l'efreeti cercherà un modo per svincolarsi dal patto una volta liberato e attaccherà i personaggi come atto di pura malizia. Dal momento che può volare, Taraz non ha paura di cadere dalla passerella; anzi, tenterà di spingere giù i personaggi.

23. CAMERA DEL TEMPO

Questa camera dalla forma irregolare è occupata da due gigantesche clessidre. I loro globi di vetro sono larghi circa 4,5 metri e ogni clessidra arriva quasi a sfiorare il soffitto, alto nove metri. Ogni clessidra è collegata a una serie di catene, carrucole e ingranaggi in modo da poter essere capovolta facilmente per far scorrere la sabbia.

Contro la parete all'estremità più lontana della stanza giace riverso il cultista che vi aveva chiamato dal balcone della torre. Le sue vesti nere sono dilaniate e bruciate e le mani sporche di sangue stringono ancora la maschera del drago blu.

In aggiunta alla sua maestria nelle magie spaziali, Xonthal aveva iniziato a trafficare con le manipolazioni temporali. Queste clessidre facevano parte del suo tentativo di controllare lo scorrere del tempo, anche se abbandonò quella ricerca. Le clessidre possono essere ruotate tirando le catene, ma l'unico effetto che producono è un fastidioso e orrendo stridore metallico. La sabbia al loro interno riprende a scorrere, ma la magia che racchiudevano si è dissipata da tempo.

Lanciando un incantesimo *individuazione del magico* è possibile rivelare deboli aure magiche di trasmutazione nella sabbia di ogni clessidra. Una clessidra possiede CA 5, 25 punti ferita e vulnerabilità ai danni contundenti e da tuono. Una clessidra che scende a 0 punti ferita si frantuma e la sabbia si riversa sul pavimento. Frugando nella sabbia è possibile trovare 1d4 + 2 minuscoli diamanti del valore di 100 mo ciascuno. Un personaggio in possesso di un diamante può usare un'azione bonus per teletrasportarsi in uno spazio entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere; fatto questo, il diamante scompare.

Iskander è morto poco dopo essere giunto in quest'area, ucciso dalle ferite inflitte dagli elementali. La (falsa) *Maschera del Drago Blu* è insanguinata, ma intatta.

USCIRE DALLA TORRE DI XONTHAL

Il cerchio di teletrasporto nell'area 14 può riportare i personaggi su qualsiasi livello della torre (nelle aree dalla 8 alla 13). I cerchi di teletrasporto di quelle aree possono riportarli alla meridiana e da lì possono uscire dal labirinto. Ma i personaggi non sono ancora fuori dai guai.

Per quanto Jorgen Pawl si opponesse a Severin, rimaneva comunque fedele al Culto del Drago. Non appena ha capito che il traditore Iskander era in qualche modo in combutta con gli avventurieri, ha usato *inviare* per richiamare un **drago blu adulto** dalla sua tana nei paraggi, raccontandogli del furto della maschera del drago da parte di Iskander.

Quando i personaggi si teletrasportano alla meridiana, sono accolti dalle urla terrorizzate degli abitanti del villaggio, dal ruggito di un drago e dal boato dei fulmini che mandano in mille pezzi le abitazioni. Quando arrivano ai confini del giardino, vedono il drago planare sul villaggio e gli abitanti terrorizzati fuggire in ogni direzione. Un personaggio con una Percezione passiva pari o superiore a 14 riconosce quel drago come Lennithon, il drago blu adulto che il gruppo ha affrontato in *Il Tesoro della Regina dei Draghi*.

Come tutti gli avversari scaltri, Lennithon cerca di combattere secondo i suoi termini e non secondo quelli del nemico. Rimane in aria e sfrutta la sua arma a soffio al meglio delle sue capacità. Se i personaggi si rifiutano di affrontarlo, Lennithon non esita a demolire l'intero villaggio e a uccidere gli innocenti nel tentativo di fare uscire gli eroi allo scoperto.

Quando i personaggi affrontano il drago, il DM legge il brano seguente.

"La maschera, stolti! La maschera è ciò per cui sono venuto. Datemela e lascerò che queste miserabili formiche restino in vita. La Regina sta per tornare! Chi siete voi per sperare di fermarla? Datemi la maschera!"

Questo drago è fedele al culto, ma non ha intenzione di farsi uccidere prima del glorioso ritorno di Tiamat. Combatte finché non scende a 75 punti ferita, poi vola via per recuperare le forze.

CONCLUSIONE

Se qualcuno dei cultisti nella torre è rimasto in vita per essere interrogato o se i personaggi usano *parlare con i morti* per interrogare Jorgen Pawl o Iskander, non apprendono niente di nuovo sui piani di Severin. I cultisti di questo avamposto perseguivano quasi esclusivamente i loro interessi personali.

Il fatto che la *Maschera del Drago Blu* sia un falso viene presto scoperto dagli esperti di Waterdeep. La cosa diventa argomento di accanite discussioni tra i membri del consiglio e alcuni ritengono che sia un indizio sulla presenza di potenziali spie del culto all'interno del consiglio stesso. *Parlare con i morti* usato per contattare Iskander o Jorgen Pawl può fare parzialmente luce sul perché una falsa maschera sia stata inviata ai cultisti della Torre di Xonthal, diversamente il caso della falsa maschera rimarrà un mistero inquietante.

I personaggi acquisiscono un livello alla fine di questo episodio.



EPISODIO 8: MISSIONE NEL THAY

All'inizio della sua ascesa al potere, Severin si assicurò l'aiuto di un gruppo di esuli Thayan per delineare il piano che avrebbe riportato Tiamat nel mondo. Ha bisogno della sapienza dei Maghi Rossi per celebrare i rituali che apriranno il portale tra la dimora di Tiamat su Avernus e il Pozzo dei Draghi. Senza i Maghi Rossi, il piano di Severin non può funzionare.

I Maghi Rossi arruolati da Severin sono alcuni tra i molti Thayan che sono fuggiti dal dominio di Szass Tam, il signore dei lich che governa il Thay assieme al suo consiglio di zulkir non morti. Tale è la collera del signore dei lich nei confronti di questi esuli che su ognuno di loro pende una condanna a morte. Il capo dei Maghi Rossi esuli che si sono alleati con Severin si chiama Rath Modar ed è un illusionista umano.

Anche se non vanta alcun legame particolare con i draghi, Rath Modar crede che quando Tiamat farà ritorno, sarà disposta a concedere i suoi favori a coloro che l'hanno sostenuta. In confronto ai deboli membri del Culto del Drago, che le offrono la loro fedeltà ma ben poco altro, i Maghi Rossi che hanno aperto per lei il portale possono esercitare un grande potere magico in suo nome. Tutto ciò che Modar intende chiedere in cambio è l'aiuto della Regina dei Draghi per spodestare l'odiato Szass Tam e riportare il Thay alla gloria di un tempo. Rath Modar e la sua setta separatista definiscono il loro movimento come "la Resurrezione di Thay".

IL NEMICO DEL MIO NEMICO

All'inizio di questo episodio, i personaggi vengono convocati a un incontro segreto da qualcuno di cui si fidano nel Consiglio di Waterdeep. All'incontro apprendono che il consiglio è stato contattato da una Maga Rossa di Thay di nome Nyh Ilmichh, che ha invitato il consiglio a mandare un emissario nel Thay per discutere in che modo il Thay e la Costa della Spada potrebbero aiutarsi a vicenda nel corso della crisi attuale. È stato esplicitamente richiesto che siano gli avventurieri a rappresentare la Costa della Spada a questo incontro; saranno ricondotti a Waterdeep sani e salvi alla sua conclusione.

La visita all'ambasciata durerà solo qualche giorno, ma il luogo dell'incontro non è negoziabile. I doveri della tharchion (il titolo di governatore del Thay) che i personaggi incontreranno le impediscono di lasciare il suo posto. Il contatto del consiglio conferma ai personaggi che Ilmichh è stata meticolosamente interrogata e sottoposta a una *zona di verità* e che tutto ciò che ha detto è stato confermato.

I personaggi dovrebbero capire che senza i Maghi Rossi, i piani di Severin saranno seriamente compromessi. Inoltre, è risaputo che Szass Tam vuole che tutti i Maghi Rossi in esilio muoiano nel peggiore dei modi possibili. Nonostante le riserve di alcuni membri del consiglio, molti credono che valga la pena di accettare l'invito, dal momento che le fazioni e Szass Tam hanno a tutti gli effetti un obiettivo in comune.

La decisione finale spetta ai personaggi, naturalmente. Nessuno li obbligherà a recarsi nel Thay. Ma stando alla valutazione del consiglio, la possibilità di ritardare o addirittura di sventare il piano di Severin con un singolo colpo è troppo allettante per essere ignorata.

UNA TERRA OSCURA E OPPRIMENTE

Il Thay è un arido e isolato altopiano spazzato dal vento, situato a poco meno di quattromila chilometri a est di Waterdeep. I suoi cieli sono costantemente oscurati da esalazioni vulcaniche di cenere e le sue terre pullulano di non morti di ogni genere che si aggirano indisturbati entro i suoi confini. Il signore supremo di Thay è il lich Szass Tam, che presiede un circolo di consiglieri, gli zulkir, composto a sua volta da potenti lich. Tutte le figure importanti del Thay sono incantatori, tra cui i necromanti sono i più comuni. I servitori non morti sono visibili ovunque e molti comandanti degli eserciti del Thay sono soldati non morti dotati di libero arbitrio (si usano le statistiche dei **wight**).

Chi si reca in visita a questa terra deve tenere ben presente le sue oscure politiche (la paranoia dilaga, vige una mentalità da stato di polizia e i necromanti siedono ai vertici dell'ordine sociale) e le minacce costituite dai non morti e dai Maghi Rossi locali. Il Thay è un luogo che pullula di pericoli soprannaturali.

PREPARATIVI E PARTENZA

Gli Arpisti tengono d'occhio da vicino la situazione nel Thay e i suoi sviluppi: sono loro la fonte migliore a cui i personaggi possono rivolgersi per avere informazioni aggiornate su quella terra. Se i personaggi non chiedono l'aiuto degli Arpisti, sarà Leosin Erlanther a contattarli.

Oltre a fornire ai personaggi le informazioni soprastanti sul Thay, Erlanther procura loro dei mandati con sigillo in cui si dichiara che agiscono in nome dei Lord di Waterdeep e dell'Alleanza dei Lord. Il gruppo è sotto la protezione di entrambe queste fazioni, anche se tali mandati non garantiranno loro l'incolumità una volta giunti nel Thay. Erlanther suggerisce ai personaggi di rivolgersi a tutte le figure importanti con deferenza e usando il titolo appropriato, e mai chiamandole solamente per nome. Inoltre, quei personaggi che conoscono qualche magia necromantica potranno farne sfoggio liberamente.

Quando gli avventurieri sono pronti a partire, Nyh Ilmichh si teletrasporta assieme a loro fino alla Fortezza Nethwatch, nel Tharch di Lapendrar, poco oltre la frontiera Thayan.

ACCOGLIENZA E UDIENZA

La Fortezza Nethwatch è comandata dalla Tharchion Eseldra Yeth, che detiene il titolo di tharchion di Lapendrar da quasi un secolo: quanto basta per ricordare in prima persona i giorni della passata ribellione.

Giunti alla fortezza, ai personaggi vengono assegnate lussuose camere singole, le cui porte sono però prive di serrature. Nyh Ilmichh risponde a chiunque faccia domande che all'interno della fortezza della tharchion devono sentirsi perfettamente al sicuro. Gli avventurieri non incontrano nessun'altra creatura vivente fino all'ora della loro udienza con Eseldra Yeth. Tutti i servitori e i membri del personale sono non morti, ma il cibo e le comodità della fortezza sono di qualità impeccabile e completamente sicuri.

La Tharchion Eseldra Yeth è una **vampira** incantatrice umana. Nella sala delle udienze che ospita l'incontro è accompagnata da 10 Maghi Rossi (se necessario, si usano le statistiche del **mago** che si trovano alla fine del *Monster*

Manual) e 5 **wight**. Eseldra Yeth esamina rapidamente i mandati dei personaggi, poi recita un messaggio preparato.

"Ci ritroviamo uniti in una causa comune contro lo stesso nemico. Coloro che nei secoli passati cercarono di distruggerci ora cercano di distruggere voi. La nostra sete di vendetta è forte, così come lo è il vostro desiderio di continuare a vivere."

"Il nostro nemico è diventato il vostro nemico. Conosciamo le loro debolezze e i modi per distruggerli per sempre, senza distruggere la loro utilità. Voi avete l'opportunità di scoprire il loro nascondiglio nel corso della lotta contro i loro alleati del culto. Assieme, possiamo rimuovere quella che costituisce una minaccia per entrambi."

"La nostra agente, Nyh Ilmichh, tornerà con voi alla città di Waterdeep, dove fungerà da nostra rappresentante presso il vostro consiglio. Ciò che apprenderete sul nemico ci sarà riferito da lei, tramite i nostri mezzi. Voi dovete solo trovare il nemico. Noi ci occuperemo di lui come sappiamo fare."

"Sono autorizzata dal nostro eterno padrone Szass Tam a dichiarare tutto questo, poiché agisco in suo nome."

La tharchion attende la risposta dei personaggi e conversa con loro, discutendo di ciò che è noto del piano per liberare Tiamat e dei Maghi Rossi che collaborano a quel piano. Le sue domande sono dirette e intelligenti e non lasciano molto spazio alle risposte sfuggenti o argute. Se un personaggio non sembra essere completamente sincero, Eseldra Yeth lo sonda per ottenere ulteriori informazioni. Si rivolge sempre a un personaggio specifico e mai al gruppo in generale. Se individua una bugia (vedi sotto), non si rivolge mai più a quel personaggio.

Verso la fine dell'udienza, ogni personaggio deve effettuare una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20 (per mantenere l'atmosfera minacciosa, il DM chiederà di effettuare la prova senza rivelare la CD). Alla prova si applicano i modificatori seguenti:

- Gli incantatori arcani ottengono un bonus di +6.
- I personaggi che venerano apertamente una divinità associata alla morte ottengono un bonus di +4.
- I chierici e i paladini delle divinità di allineamento buono subiscono una penalità di -6.
- Gli altri personaggi che indossano visibilmente un simbolo della loro fede verso una divinità di allineamento buono subiscono una penalità di -4.
- Un personaggio subisce una penalità di -4 ogni volta che si rivolge a Eseldra Yeth senza usare il suo titolo di tharchion.
- Ogni personaggio che mente a Eseldra Yeth subisce una penalità di -8, a meno che non superi una prova di Carisma (Inganno) con CD 18 per ogni menzogna (il DM non rivelerà la CD di questa prova).

Il DM può liberamente introdurre altri modificatori basandosi sulle discussioni specifiche in cui si cimentano i personaggi e sul loro comportamento in generale. Un apprezzamento sincero (o quanto meno convincente) nei confronti della necromanzia e del perverso ordine sociale del Thay potrebbe fornire un bonus di +2 o +4. Un apprezzamento falso, una lusinga sfacciata o una dichiarazione apertamente ostile comporteranno invece una penalità.

Il DM annota quali personaggi hanno superato il tiro salvezza e quali lo hanno fallito. L'esito determina cosa succede a ogni personaggio quella notte.

Alla fine dell'udienza, i personaggi vengono congedati. Prima di tornare nelle loro stanze, dove trovano ad attenderli una cena sontuosa, Nyh Ilmichh li informa che ci sarà un nuovo incontro il mattino dopo.

SOGNI E INCUBI

Quella notte, ognuno degli avventurieri è bersagliato da una versione personalizzata dell'incantesimo *sogno*, ideata e lanciata dagli illusionisti dei Maghi Rossi. A ogni personaggio compare in sogno un pallido Mago Rosso che annuncia: "Abbiamo altre domande da farti." Gli elfi e le altre creature che non dormono non sono soggetti a questo effetto.

Ogni personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Saggiamente con CD 18 subendo svantaggio. Se lo supera, al mattino ricorda soltanto di avere fatto dei vaghi sogni inquietanti, ma non subisce nessun altro effetto.

Ogni personaggio che fallisce il tiro salvezza è soggetto allo stesso incubo: si ritrova paralizzato e magicamente vincolato all'interno di un calderone mistico, in mezzo a un groviglio di catene animate e di tentacoli. È placidamente osservato da una dozzina di Maghi Rossi, mentre altri tre Maghi Rossi lo sottopongono a una serie di atroci torture. Il personaggio viene interrogato sul perché il gruppo è venuto nel Thay, sui piani di Severin, sul ruolo di Rath Modar, sul suo passato personale, sulle vite degli altri avventurieri, sull'atteggiamento del gruppo nei confronti di Szass Tam e su tutto ciò che al DM può venire in mente.

Ogni risposta fornita dal personaggio deve essere accompagnata da una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15, se il personaggio risponde onestamente, o da una prova di Carisma (Inganno) con CD 15, se la risposta è anche solo parzialmente falsa. Se un personaggio ha superato la prova di Carisma (Persuasione) effettuata durante l'udienza, dispone di vantaggio a ognuna di queste prove. A ogni prova fallita, il personaggio subisce dolori atroci e un Mago Rosso enuncia il numero di risposte sbagliate da lui fornite. Rifiutarsi di rispondere equivale a fallire la prova.

Se un personaggio cerca di liberarsi dalle costrizioni, cerca di lanciare un incantesimo o di usare qualche altra capacità che non sia ostacolata da costrizioni fisiche, è colto da uno spasmo di dolore talmente intenso da fargli perdere i sensi per qualche minuto. La prova di Carisma successiva effettuata dal personaggio nel corso del sogno subisce una penalità di -2.

L'incubo termina quando un personaggio ha risposto con successo a cinque domande o a un totale di otto domande. Se risponde con successo all'ultima domanda, il personaggio dorme placidamente per il resto della notte. Se risponde fallendo all'ultima domanda, il personaggio si sveglia urlando e fradicio di sudore. Le sue lenzuola sono sporche di sangue, anche se sul suo corpo non è visibile alcuna ferita. Il personaggio subisce inoltre 10 (3d6) danni psichici e non ottiene il beneficio di un riposo lungo per la notte di sonno.

Al mattino, ogni personaggio che è stato sottoposto a questo trattamento appare pallido e ha il volto segnato da profonde occhiaie. Il suo aspetto tornerà normale non appena completerà un riposo lungo.

ESITO

Al mattino, dopo un altro pasto delizioso, i personaggi sono di nuovo condotti nella sala delle udienze. Eseldra Yeth non è presente. Vengono invece ricevuti da Nyh Ilmichh e da uno dei Maghi Rossi presenti all'udienza del giorno prima. Nyh Ilmichh è l'unica a parlare.

Ciò che dice dipende dal numero di personaggi che hanno risposto con successo a cinque domande nel corso del sogno. Se quel numero è superiore alla metà del gruppo, a esclusione degli elfi (vale a dire che gli elfi non contano al fine di determinare il totale del gruppo, dal momento che non subiscono gli effetti dell'incantesimo *sogno* dei Maghi Rossi), Nyh Ilmichh informa i personaggi che i Maghi Rossi hanno accettato di aiutare le fazioni della Costa della Spada e che li accompagnerà al consiglio in qualità di ambasciatrice del Thay. Una volta che i personaggi hanno recuperato i loro effetti personali, la Maga Rossa si teletrasporta assieme a loro a Waterdeep.

Se il conteggio è pari o inferiore alla metà dei personaggi del gruppo (sempre escludendo gli elfi), Nyh Ilmichh dichiara che la Tharchion Yeth li ringrazia per le loro informazioni, ma che l'attenzione del Thay deve concentrarsi sulle questioni interne e che i Maghi Rossi non possono offrire il loro aiuto. Prima che i personaggi possano reagire, l'altro Mago Rosso fa un cenno con la mano e un cerchio magico in precedenza invisibile si illumina sul pavimento attorno ai personaggi. Un istante dopo, gli avventurieri si trovano in una fattoria abbandonata e diroccata a un chilometro e mezzo a nord di Waterdeep. La sagoma a malapena visibile di un cerchio di teletrasporto Thayan svanisce attorno a loro e ai loro bagagli meticolosamente impacchettati.

CONCLUSIONE

Se la missione nel Thay ha avuto successo, torna a beneficio delle fazioni nel corso dell'episodio "Il Ritorno di Tiamat". Inoltre, ogni personaggio trova nascosto in uno zaino o in una tasca l'osso di un dito umano attorno a cui è stato legato un budello essiccato. Ogni osso funge da *pergamena di protezione dai non morti* che può essere attivato e speso spezzandolo in due.

Se il DM lo desidera, i personaggi acquisiscono un livello alla fine di questo episodio. Vedi la sezione "Avanzamento" nell'introduzione.



EPISODIO 9: IL RITORNO DI TIAMAT

L'Ascesa di Tiamat giunge alla sua conclusione al Pozzo dei Draghi, dove draghi, giganti, incantatori ed eserciti si affrontano in una spettacolare battaglia di fronte al riemerso Tempio di Tiamat. Nel corso della battaglia, gli avventurieri riceveranno il cruciale incarico di infiltrarsi nel tempio e di sferrare un ultimo colpo ai servitori della Regina dei Draghi e alla loro oscura divinità.

Lo sconvolgente finale de *L'Ascesa di Tiamat* deve essere giocato soltanto dopo che tutti gli altri episodi dell'avventura sono stati completati e i personaggi sono arrivati al 14° o al 15° livello. Negli episodi precedenti, sia gli Arpisti che gli Zhentarim hanno piazzato delle spie all'interno del Culto del Drago, quindi entrambe le organizzazioni sono in grado di riferire che i preparativi del culto sono ormai prossimi al termine. Queste informazioni possono anche essere fornite da qualche prigioniero interrogato direttamente dai personaggi durante gli incidenti de "Il Culto Colpisce Ancora".

Vada come vada, nel momento in cui questo episodio prende il via, gli eventi degenerano rapidamente. Da questo punto in poi non si torna più indietro e i personaggi che esitano rischiano di perdere tutto.

LA BATTAGLIA FINALE

La battaglia tra le fazioni della Costa della Spada e il Culto del Drago è rappresentata da un gigantesco scontro tra gli eserciti e le forze mostruose dei due schieramenti. L'andamento di questa battaglia dipende dall'esito dell'episodio "Il Consiglio di Waterdeep" e dal grado di successo ottenuto dai personaggi nel convincere le varie fazioni a collaborare. Vedi "Nemici e Alleati", più sotto in questa sezione, per ulteriori informazioni.

Prima o durante la battaglia finale, gli avventurieri hanno l'opportunità di condurre una ricognizione nel Pozzo dei Draghi e di infiltrarsi di soppiatto nel rifugio del culto e nel Tempio di Tiamat.

IL DRAAKHORN

Fin da quando ha iniziato a suonare, il lugubre suono del *Draakhorn* è stato un monito costante della minaccia che attanaglia la Costa della Spada. Quando il piano di Severin giunge finalmente alla sua fase conclusiva, il richiamo del *Draakhorn* cessa di essere un fremito appena percettibile e diventa un suono lontano ma nitido, un presagio di rovina incombente per tutti coloro che lo sentono.

Vedi l'area 8 nella sezione "Il Pozzo dei Draghi" per ulteriori informazioni sul *Draakhorn*.

IL TRIONFO DI SEVERIN

Il piano di Severin per riportare Tiamat nel mondo è composto da cinque fasi diverse:

- Ammassare un tesoro degno di Tiamat.
- Radunare un esercito di draghi e altre creature malvagie che possano proteggere il Pozzo dei Draghi da qualsiasi interferenza.
- Catturare centinaia di prigionieri le cui anime alimentino la magia che attirerà Tiamat in Faerûn.
- Celebrare il rituale che farà emergere il Tempio di Tiamat nel cratere del Pozzo dei Draghi.
- Sacrificare i prigionieri nel corso del rituale che guiderà Tiamat dai Nove Inferi fino al mondo.

Le prime tre fasi del piano di Severin sono complete. La fase 4 sarà completata quando i personaggi arriveranno al Pozzo dei Draghi. La fase 5 inizia poco dopo che gli eroi e le fazioni loro alleate arrivano e diventa il fulcro della battaglia finale contro il culto.

FERMARE SEVERIN

L'obiettivo degli eroi è sventare i piani di Severin e impedire a Tiamat di lasciare i Nove Inferi per fare il suo ingresso in Faerûn. I risultati ottenuti dai personaggi fino ad ora hanno ostacolato Severin e rallentato i suoi piani. Ma l'unica cosa che può veramente fermarlo ora è interrompere il rituale celebrato dai Maghi Rossi alleati del culto all'interno del Tempio di Tiamat.

L'ARRIVO AL POZZO

Quando i personaggi e le forze comandate dalle fazioni del Consiglio di Waterdeep arrivano al Pozzo dei Draghi, non hanno alcun dubbio sul fatto che si stanno addentrando nel cuore del territorio nemico. Per oltre centocinquanta chilometri in ogni direzione, le terre circostanti sono un cupo monito di ciò che diventerebbe il mondo intero sotto il dominio di Tiamat.

Dei territori che circondano il Pozzo dei Draghi rimane ben poco. Il costante richiamo del *Draakhorn* ha costretto gli animali della zona alla fuga o li ha fatti impazzire, quei pochi villaggi che sorgevano nell'area sono un cumulo di rovine spettrali e insanguinate e ogni fattoria è stata data alle fiamme. I pochi sopravvissuti che incontrate fuggono nella direzione opposta alla vostra e tutti tengono d'occhio il cielo nel timore di scorgere l'allarmante sagoma di un drago ad ali spiegate.

I draghi cromatici pattugliano l'area di giorno e di notte. Il DM può richiedere delle prove di Intelligenza (Natura) o Saggezza (Sopravvivenza) con CD 12 per determinare se i personaggi trovano riparo o riescono a mimetizzarsi in tempo per evitare un drago di passaggio. In alternativa, il DM può semplicemente chiedere quali precauzioni i personaggi prendono per non essere avvistati e giudicare se saranno al sicuro o meno affidandosi al buon senso. Rimanere nelle aree boschive, spostarsi lungo le gole, trascorrere meno tempo possibile in campo aperto e perfino vestirsi come cultisti sono tutti stratagemmi che possono tornare utili.

Volare fino al Pozzo dei Draghi è problematico. Sia che procedano in sella ai draghi metallici, sia che volino con mezzi propri, i personaggi saranno attaccati dai draghi cromatici ben prima di giungere a destinazione.

IL POZZO DEI DRAGHI

Il Pozzo dei Draghi è il cratere di un vulcano spento, situato all'estremità settentrionale delle Montagne del Tramonto. Per qualche motivo che nessun mortale è in grado di

capire, molti draghi, una volta giunti ai loro ultimi giorni di vita, si recano al Pozzo dei Draghi a morire, una pratica che vige da millenni.

Il cratere di un vulcano spento da tempo si innalza al centro della pianura di cenere davanti a voi. Lungo i ripidi pendii del cono di cenere, migliaia di creature si aggirano senza una meta o sono disposte in ordinati ranghi di fanteria. Nel cielo sopra al cratere, dozzine di draghi cromatici turbinano e stridono come uno stormo di corvi giganteschi, in attesa dalla battaglia imminente e della carneficina che ne seguirà.

Il Culto del Drago scoprì il Pozzo dei Draghi molto tempo fa. I canali di lava che serpeggiavano sotto il vulcano ora spento formarono dei corridoi naturali che collegano tra loro le varie caverne. Il culto ha ingrandito quelle caverne per utilizzarle ai propri scopi. All'interno del cratere centrale hanno istituito uno spazio rialzato destinato al rituale di creazione dei dracolich dai draghi attirati in questo luogo sapendo che moriranno presto. Sotto la guida di Severin, il cratere e le catacombe sottostanti sono stati riadattati per accogliere il grande Tempio di Tiamat che emergerà quando il nuovo regno della Regina dei Draghi avrà inizio. Il fondo del cratere è ricoperto di ossa di drago, ammassate in giganteschi cumuli.

Il cratere del Pozzo dei Draghi ha una forma vagamente ovale e le pareti sono alte e ripide. Fortunatamente, i draghi in volo sopra al cratere non fanno la guardia per stanare i potenziali infiltrati: sono impegnati a discutere e a pavoneggiarsi tra loro prima della battaglia.

In passato, il numero dei cultisti al Pozzo dei Draghi raramente superava il centinaio. Ora che la vittoria finale è imminente, i loro numeri sono cresciuti a dismisura. Soltanto i cultisti vivono e lavorano nei cunicoli sotto il cratere. Le migliaia di mercenari, giganti, diavoli e mostri al servizio del culto sono accampati per buona parte lungo i pendii orientali e settentrionali.

IL TEMPIO DI TIAMAT

La mappa del cratere mostra la sagoma di dove comparirà il Tempio di Tiamat quando la magia dei Maghi Rossi lo farà emergere, un compito che sarà già terminato quando i personaggi e i loro alleati giungeranno per muovere battaglia al culto.

Il cratere è ricoperto dalle ossa di centinaia di draghi morti, ma non è quella la vista più terrificante. Una struttura architettonica sconcertante è emersa dalla distesa di ossa e ora torreggia sul vulcano. Sembra fatta in parte di cenere vulcanica fusa alle ossa dei draghi e in parte di pietra infusa della magia nera dei Nove Inferi: è il Tempio di Tiamat, un ammasso caotico di angoli aspri e di contrafforti sporgenti. All'interno di quel groviglio di cornici e linee spigolose, distinguete cinque torri asimmetriche, sormontate da altrettante guglie contorte.

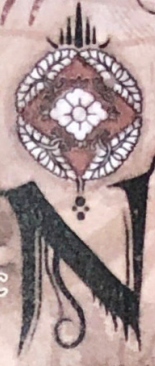
CANALI DI LAVA E CUNICOLI

I canali di lava hanno formato dei sentieri naturali che si snodano sotto il cratere del vulcano estinto. Nei decenni in cui il Culto del Drago ha preso il controllo del Pozzo dei Draghi, i cultisti hanno ingrandito le caverne naturali collegate dai canali di lava e ne hanno scavate delle altre.

Molte entrate ai canali di lava sono contrassegnate da sentieri visibili lungo i pendii del vulcano. L'entrata 2A è



□ EQUIVALE A 6 METRI



Vertical column of stylized symbols or characters on the right side of the map.



IL POZZO DEI DRAGHI

BLANDO



poco utilizzata, quindi i personaggi potrebbero non notarla, se non esaminano l'area attentamente. L'entrata 3 non viene mai usata; il culto crede che il tunnel sia ancora ostruito dopo uno smottamento avvenuto sessant'anni fa.

TRATTI GENERALI

Corridoi. I canali di lava hanno un diametro che varia dai 4,5 ai 7,5 metri. Sono abbastanza grandi da consentire ai dracolich e ai draghi di percorrerli facilmente.

Luce. I corridoi dei canali di lava sono illuminati da luce fioca, proiettata da lampade o torce appese alle pareti a lunghi intervalli. Le camere all'interno del Pozzo dei Draghi sono illuminate da luce intensa proiettata dalle lampade, tranne dove specificato diversamente.

Suoni. Il sommesso suono del *Draakhorn* proveniente dall'area 8 è una presenza remota ma costante all'interno del Pozzo dei Draghi. Unitamente alle attività del culto al di sopra e all'interno delle caverne, genera un brusio pulsante di sottofondo che si trasmette anche attraverso la pietra. Il rumore di un combattimento passa inosservato se lo scontro dura 3 round o meno, o se il combattimento è più lontano di 60 metri dalle creature che potrebbero sentirlo. I rumori particolarmente forti, come l'incantesimo *onda tonante*, sono uditi facilmente.

ALL'INTERNO DEL POZZO DEI DRAGHI

Man mano che il momento del rituale si avvicina, il Pozzo dei Draghi si riempie sempre di più di cultisti e dei loro alleati. Che scelgano di intrufolarsi di soppiatto o che si travestano da cultisti, i personaggi possono sorvegliare facilmente le entrate ai canali di lava o il tempio emerso dal bordo del cratere. Tuttavia, una volta che gli avventurieri sono entrati nel Pozzo dei Draghi, i travestimenti si riveleranno inefficaci. I cultisti che lavorano nelle caverne o che le pattugliano sono al massimo grado di allerta e usano un complicato sistema di controlli e parole d'ordine per stanare le spie e gli agenti nemici.

Poiché il rituale è giunto nella sua fase avanzata, a tutti i cultisti è stato ordinato di pattugliare l'area o di tenersi pronti alla battaglia. Se i personaggi si trattengono troppo a lungo in un posto o vagano senza una meta per il Pozzo dei Draghi, il DM può aggiungere ulteriori pattuglie di guardie basandosi sugli incontri esistenti.

1A, 1B, 1C. ENTRATE NORD

L'entrata 1A è quella usata più di frequente tra tutte le entrate ai tunnel lungo il lato nord del cratere. Tutti i tesori portati al Pozzo dei Draghi passano per quell'entrata per essere consegnati alle aree 6 e 7. Ognuna di queste entrate è sorvegliata da 3 **dragoala**, 3 **dragoartiglio** e 2 **drachi guardiani** (vedi l'appendice A per queste creature).

Le entrate 1B e 1C sono a portata di vista l'una dall'altra, ma la 1A è nascosta dalle altre due dal fianco della montagna.

2A, 2B, 2C. ENTRATE EST

Tra le entrate ai tunnel sul lato est del cratere, soltanto la 2C è usata regolarmente. Tutti i prigionieri rinchiusi nei cunicoli vengono portati fuori da quel tunnel e consegnati alle aree 16, 17 o 18. L'entrata 2A è usata raramente. L'entrata 2B è usata dai cultisti che vivono nelle aree 12 e 13, ma da nessun altro.

Sia l'entrata 2A che quella 2B sono sorvegliate da 1 **dragoala** e 3 **dragoartiglio**. L'entrata 2C è sorvegliata da 1 **dragozanna**, 3 **dragoala**, 5 **dragoartiglio** e 3 **drachi guardiani**. Vedi l'appendice A per le statistiche di queste creature.

3. ENTRATA DIMENTICATA

Nessun cultista ha usato questa entrata fin da quando il tunnel è crollato in corrispondenza di un trivio, circa sessant'anni fa, rendendo il passaggio inutilizzabile. Di recente un *umber hulk*, passando per caso in questi tunnel, ha scavato tra i detriti e ha riaperto il passaggio in tutte e tre le direzioni. Di conseguenza questo tunnel offre un'entrata non sorvegliata al cratere e ai cunicoli.

Se un personaggio esplora la montagna prima di partire alla carica, nota questa entrata effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) con CD 12. Ogni tentativo di esplorazione all'entrata rivela che è popolata da pipistrelli, ma non mostra segni di attività recenti da parte del culto.

Una sottile parete di detriti ancora in piedi a est del trivio fa credere ai cultisti che il passaggio sia ancora completamente ostruito. Tuttavia, la parete può essere abbattuta senza fare troppo rumore per consentire di transitare anche in quella direzione. I personaggi nei pressi del trivio possono sentire uno spostamento d'aria lungo il lato nord del tunnel, il che significa che dall'altro lato deve esserci uno spazio aperto.

4. CAMERA DI NAERGOOTH BLADELORD

Prima che Severin prendesse il controllo del Culto del Drago, il Pozzo dei Draghi veniva usato per trasformare i draghi morenti in dracolich. **Naergoth Bladelord** (vedi l'appendice A) è il wight che ha comandato questo luogo per secoli in nome del Culto del Drago. Dopo avere dedicato molte vite a servire stoicamente il culto, ora è stato messo da parte per lasciare spazio al nuovo ordine. Anche se la sua fedeltà rimane incrollabile, Naergoth teme che se Severin avrà successo nei suoi piani, Tiamat non farà altro che distruggere il culto che l'ha liberata.

Essendo un wight, Naergoth non ha bisogno di un alloggio vero e proprio, ma ha usato gli oggetti che erano di sua proprietà in vita per assicurarsi un angolo piacevole. Questa camera appare come l'alloggio di un nobile cavaliere abbandonato secoli fa: i suoi contenuti sono ricoperti di polvere, ragnatele e nostalgia.

Gli intrusi che si aggirano per i cunicoli possono imbattersi in Naergoth in qualsiasi area. Il DM può usarlo per un incontro di interpretazione o aggiungerlo a una battaglia che sta andando troppo bene per il gruppo, in un momento a sua scelta.

5. CAMERA INUTILIZZATA

Qualunque funzione potesse avere questa camera vuota negli anni dei dracolich, ormai giace abbandonata da tempo.

6. SALA DEL TESORO PRINCIPALE

L'entrata di questa camera mostra ampi segni di utilizzo ed è sorvegliata da 1 **dragozanna** (vedi l'appendice A) che ha il comando di 2 **golem di carne**.

Le ricchezze che il culto ha sottratto da tutti gli insediamenti della Costa della Spada per formare il tesoro della Regina dei Draghi sono state ammassate in questa stanza, a comporre una vista che va oltre i sogni più sfrenati del più avido dei personaggi.



Davanti a voi si innalzano delle vere e proprie montagne di monete d'oro. E in mezzo alle monete, gioielli... perle... argenteria e specchi dorati... spade ingioiellate e armature degne di un re... scrigni, forzieri e barili traboccanti di tesori provenienti da ogni angolo della Costa della Spada, stipati in una caverna delle dimensioni di una cattedrale e ammassati in cumuli alti quanto un gigante! Alcuni sentieri si snodano attorno ai cumuli di ricchezze, la cui luce riflessa abbaglia i vostri occhi, come un milione di stelle scintillanti tanto vicine da poter essere toccate.

4 **drachi guardiani** (vedi l'appendice A) si aggirano per gli stretti sentieri tra un cumulo di tesori e l'altro. Sanno che i sotterranei non sono frequentati (i cultisti di basso rango non sono ammessi quaggiù) e attaccano gli intrusi a vista o si spostano immediatamente verso l'entrata per unirsi a un eventuale combattimento in quell'area.

Questa caverna contiene una quantità innumerevole di tesori. Se i personaggi sono in cerca di un particolare oggetto e possono dedicare alcune ore a ispezionare la sala, probabilmente riescono a trovarlo. Gli incantesimi *individuazione del magico* sono bloccati dal metallo delle monete, quindi è possibile trovare con facilità soltanto gli oggetti in superficie. Il DM può collocare sulla superficie dei cumuli di monete qualsiasi oggetto magico comune o

non comune desideri, mentre per trovare qualcosa di più raro sarà necessaria una lunga e rumorosa ricerca.

7. SALA DEL TESORO SECONDARIA

Gli oggetti d'arte, i libri preziosi, le sete pregiate, i cristalli e gli oggetti magici più fragili sono custoditi quaggiù, accuratamente impilati su scaffali e tavoli in modo meno disordinato rispetto all'area 6.

8. IL DRAAKHORN

Mentre i personaggi avanzano lungo il canale di lava che conduce a questa camera, il suono del *Draakhorn* si fa progressivamente più forte. Entro 15 metri dall'entrata all'area 8, l'aria stessa inizia a luccicare a causa del suono. Ogni personaggio entro 6 metri dalla soglia deve superare una prova di Forza con CD 12 per continuare ad avanzare nonostante la pressione del suono. Un fallimento indica che il personaggio non riesce ad avanzare ulteriormente verso l'area 8.

Ogni personaggio che entra nell'area 8 nota che i suoni scompaiono per lasciare posto al silenzio... semplicemente perché ogni creatura che entra nella camera è temporaneamente assordata e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12. Un successo indica che la sordità finisce 2 minuti dopo che il *Draakhorn* smette di suonare. Un fallimento indica che il personaggio rimane assordato per 1 ora dopo che il *Draakhorn* smette di suonare.

Dopo il frastuono incessante del tunnel, questa camera risulta stranamente silenziosa... finché non capite che siete diventati completamente sordi in presenza del temibile *Draakhorn*. Questo strumento, ricavato dal corno gigantesco di un antico drago rosso, pende dal soffitto della camera sorretto da una serie di catene. È placcato da una serie di spesse bande di bronzo e il fuoco lo ha annerito fino a conferirgli una tonalità scura simile all'ebano. Le rune draconiche incise sulla superficie risplendono di un mistico bagliore violaceo infuocato.

A suonare il corno è un **elementale dell'aria** con il suo fiato infinito. L'elementale è sorvegliato da un **golem di pietra**. Se i personaggi interferiscono con il corno o l'elementale dell'aria, il golem e l'elementale attaccano.

Il *Draakhorn* è appeso nella metà nord della sala ed è orientato verso l'angolo sudovest. Quando il corno suona, una creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 la prima volta nel turno in cui entra in un cono di 45 metri davanti al corno o quando inizia il suo turno in quell'area. Se lo fallisce, la creatura subisce 27 (6d8) danni da tuono e cade a terra prona. Se lo supera, subisce soltanto metà danni e non cade a terra prona. Il corno non può essere orientato o puntato contro un soggetto specifico.

Se il corno smette di suonare per più di 1 minuto, 1 **dragoanima**, 1 **dragozanna** e 4 **dragoala** arrivano per indagare. Vedi l'appendice A per le statistiche di questi cultisti.

9. SALA DI PIANIFICAZIONE

Severin incontra la sua cerchia interna e gli altri capi del culto in questa sala, al moment vuota, per tracciare i piani delle sue operazioni e per impartire gli ordini. La sala è occupata da un lungo tavolo affiancato da varie panche e sedie e da alcuni tavolini secondari lungo le pareti, usati dagli scribi per prendere appunti.

10. ALLOGGI DEI CAPI DEL CULTO

Questo dormitorio ben arredato è riservato alle Vesti Purpuree più importanti durante il loro soggiorno al Pozzo dei Draghi. Lunghe file di letti sono state allineate accanto alle pareti nord ed est, mentre lungo il muro ovest è visibile una fila di armadietti dove riporre l'equipaggiamento comune. Man mano che le attività al Pozzo dei Draghi giungono al culmine, questa camera resta vuota.

11. ALLOGGI DI SEVERIN

Questa camera funge da alloggio personale di Severin. È dotata di un letto, un baule che contiene vari effetti personali, un armadio dove sono riposte le tuniche e i paramenti, una grossa scrivania e un piedistallo in legno e ferro su cui sono esibite le maschere dei draghi. Il piedistallo è costruito per ospitare ogni maschera separatamente o la *Maschera della Regina dei Draghi* dall'unione delle singole maschere. Quest'ultima è attualmente in possesso di Severin.

12, 13. CAMERE DEI CULTISTI DI ALTO RANGO

I cultisti del rango di dragoanima e dragozanna stanziati nei cunicoli utilizzano questi alloggi. Le camere sono arredate come dei dormitori, con brandine dove dormire e bauli dove riporre gli effetti personali. Ora che il Pozzo dei Draghi pullula di stranieri, i cultisti che usano queste camere hanno messo 4 **drachi guardiani** (vedi l'appendice A) a sorvegliare l'area.

14. EFFETTI PERSONALI DEI PRIGIONIERI

Gli effetti personali sequestrati ai prigionieri vengono gettati in questa stanza. In mezzo agli oggetti comuni più disparati non c'è niente di valore, ma vari pugnali, dardi e spade corte possono essere utilizzati per armare i prigionieri ancora in grado di combattere.

15. CAMERA DEI CULTISTI DI BASSO RANGO

I cultisti che sorvegliano i prigionieri delle aree dalla 16 alla 18 dormono qui. La camera contiene solo dei pagliericci sparpagliati per il pavimento, alcuni tavoli fatti di assi appoggiate su barili e delle panche costruite rozzamente. Quando i personaggi entrano, la camera è occupata da 3 **dragoala** e 9 **dragoartiglio** che stanno consumando rapidamente un pasto prima della battaglia. Vedi l'appendice A per le statistiche di questi cultisti.

16, 17, 18. RECINTI DEI PRIGIONIERI

I prigionieri catturati dal culto sono stati rinchiusi in queste camere buie e sporche, in attesa del giorno del rituale in cui verranno sacrificati. Due gruppi di guardie pattugliano queste aree mentre i prigionieri si trovano ancora qui. Ogni gruppo è composto da 1 **dragoala**, 2 **dragoartiglio** e 1 **draco guardiano**. Vedi l'appendice A per queste creature.

Se i personaggi passano in quest'area mentre i sacrifici sono in corso, notano che l'area 16 è vuota, ad eccezione di una dozzina di cadaveri, quelli dei prigionieri che sono morti di fame. Un umano smagrito di quindici anni, di nome Stirleng, si è però nascosto in mezzo ai cadaveri. Stirleng può dire ai personaggi che i cultisti hanno iniziato

a trasferire i prigionieri verso il cratere qualche ora fa, ma non sa altro.

Una volta svuotata l'area 16, una scorta composta da 5 **dragoartiglio** ha iniziato a trasferire i prigionieri dall'area 17 al tempio. Inoltre, 1 **dragozanna**, 5 **dragoartiglio** e 2 **drachi guardiani** al lavoro nelle vicinanze arrivano nel giro di 2 round, se si verifica qualche interferenza (vedi l'appendice A per queste creature). I prigionieri non sono né incatenati né legati tra loro con le corde, ma molti sono indeboliti dalle privazioni e dalla fame. Dieci **popolani** umani possono combattere al fianco dei personaggi, se qualcuno fornisce loro delle armi. I personaggi possono usare questi alleati nel modo che ritengono più opportuno, ma risulta evidente che, se inviati a combattere, periranno quasi immediatamente.

19. RECINTI DEI DRACHI

I drachi che pattugliano i tunnel di lava sono custoditi nei canili di questa camera, che puzza di sangue e di carne marcia. Quando i personaggi esplorano questa camera, sono presenti 4 **drachi guardiani** (vedi l'appendice A) che si stanno contendendo dei brandelli di carne sulla cui provenienza è meglio non indagare. Le ossa rosicchiate di vari umanoidi giacciono sparpagliate a terra, assieme a fibbie di cinture, stivali fatti a pezzi e brandelli di stoffa intrisi di sangue.

20, 21. ALLOGGI DEI MAGHI ROSSI

I Maghi Rossi, la cui magia ha eretto il Tempio di Tiamat all'interno del cratere e che celebreranno il rituale per portare la Regina dei Draghi in questo mondo, sono alloggiati in queste due caverne. Entrambe le aree sono sfarzosamente arredate, ma i Maghi Rossi custodiscono tutti i loro effetti personali in alcuni bauli, pronti per essere teletrasportati via in un batter d'occhio. L'area 20, ancora più grande e più lussuosa, è la residenza di Rath Modar. Tutti i Maghi Rossi si trovano attualmente al Tempio di Tiamat.

22. DOLINA

Questa parte del cratere copriva una cavità sotterranea. Alcuni secoli fa il terreno ha ceduto, creando una grossa dolina. L'unico membro del Culto del Drago al corrente di una diramazione di un tunnel di lava che sfocia nella dolina è il wight Naergoth Bladelord (area 4), che crede che il tunnel sia ancora bloccato.

La dolina è profonda 9 metri. I fianchi sono ripidi, ma essendo fatti di roccia vulcanica, scalarli non è troppo difficile. Il fondo della fossa è ricoperto di ossa di drago per una profondità di 1,5 metri, cosa che lo rende terreno difficile. I cultisti non si recano mai alla dolina; le uniche creature che potrebbero avvistare degli infiltrati in quest'area sono i draghi in volo.

23. USCITE NORD

Le ossa di drago che ricoprono il cratere sono state sgombrate da queste uscite per creare una lugubre piazza a cielo aperto che collega entrambe le uscite dei tunnel all'entrata del tempio. Questo spazio si estende per 75 metri da est a ovest e 30 metri da nord all'entrata del tempio ed è il palcoscenico dove si compie l'orrenda carneficina sacrificale prevista dal rituale. I prigionieri vengono spinti fuori dal tempio e nella piazza, dove cinque draghi (uno per ogni colore, delle categorie di età che il DM preferisce) attendono di farli a pezzi con zanne e artigli.

LIVELLO 1



□ EQUIVALE A 3 METRI

LIVELLO 3



LIVELLO 2



**IL TEMPIO DI
TIAMAT**

Anche se queste uscite normalmente non sono sorvegliate durante i sacrifici dei prigionieri, ogni tunnel è bloccato da 2 **diavoli uncinati** e 4 **drachi guardiani** (vedi l'appendice A). I diavoli sono distratti da quanto accade nella piazza e non si curano di ciò che accade nei tunnel o di quello che fanno i drachi guardiani. Questi ultimi potrebbero notare i personaggi in arrivo prima che lo facciano i diavoli, ma attaccano soltanto se ricevono l'ordine di farlo dagli immondi, quindi il gruppo potrebbe cogliere le guardie alla sprovvista.

Per quei personaggi che aggirano la piazza sgombra o che si avvicinano a quest'area dalla dolina, i cumuli di ossa sono terreno difficile.

24. USCITA DEL TEMPIO

Il tunnel di lava principale dei cunicoli sud sfocia nella cappella nera (area 5) del tempio di Tiamat. I prigionieri destinati a essere sacrificati vengono portati nella cappella nera, fatti marciare fino all'entrata del tempio e poi spinti nella piazza, dove i draghi attendono di sbranarli. Questa uscita non è sorvegliata.

IL TEMPIO DI TIAMAT

Il tempio nel cratere del Pozzo dei Draghi è lo stesso tempio che sorge al centro del regno di Tiamat su Avernus. Il rituale dei Maghi Rossi lo ha portato nel cratere affinché funga da testa di ponte e da faro per la Regina dei Draghi, fondendolo con il fondo del cratere nel corso della procedura. L'entrata principale nell'area 1 (la cappella blu) è l'unica entrata apparente, ma il corridoio di un canale di lava proveniente dai cunicoli sotterranei del culto sfocia nell'area 5 (la cappella nera).

Quando il rituale ha inizio, il tempio è il fulcro delle attività del culto e i Maghi Rossi alleati di Severin (per essi si usano le statistiche del **mago** alla fine del *Monster Manual*) sono al centro dell'azione. Le anime dei prigionieri sacrificati vengono inviate su Avernus per fornire il potere magico che tratterà un sentiero tra i Nove Inferi e il Piano Materiale. I Maghi Rossi guideranno allora Tiamat che, passo dopo passo, si farà strada fino al reame dei mortali.

PLANIMETRIA DEL TEMPIO

L'interno del tempio è un unico spazio aperto. Anche se suddiviso in aree separate, lo spazio interno è simile a quello di una cattedrale, privo di pareti interne o di piani superiori. Cinque cappelle sono dedicate a ognuno dei cinque aspetti di Tiamat e al tipo corrispondente dei draghi cromatici, e circondano tutte un'abside centrale. L'abside e le cinque cappelle si innalzano in guglie separate, che culminano nel santuario all'apice della guglia centrale. Il livello 2 raffigurato sulla mappa è una zona a 15 metri di altezza dal terreno; il livello 3 è una zona a 30 metri dal terreno; entrambi possono essere raggiunti soltanto in volo.

Una volta che i vostri occhi si adattano all'abbacinante caos del Tempio di Tiamat, vedete che l'interno è composto da un unico, gigantesco spazio simile a quello di una cattedrale, che svetta sopra le vostre teste. Cinque cappelle separate si affacciano sulla galleria centrale. Anche se il colore dominante della struttura è un grigio spento e cinereo, ognuna delle cappelle laterali risplende fiocamente di blu, di verde, di rosso, di bianco o di nero: le tonalità dei draghi malvagi e della loro regina, impaziente di divorare il mondo intero.

In ognuna delle cinque cappelle, scorgete i Maghi Rossi che intonano un canto e incanalano un flusso di energia magica verso l'abside centrale. Laggiù, un turbine caleidoscopico di energia arcana si innalza dal pavimento annerito e sale fino ai recessi contorti della guglia centrale del tempio.

Le aree numerate sulla mappa sono identificate nella tabella sottostante, che indica anche dove si trovano i PNG principali durante il rituale che condurrà Tiamat al Pozzo dei Draghi.

LEGENDA DEL TEMPIO DI TIAMAT

#	Nome	Occupante e Attività durante il Rituale
1	Entrata/cappella blu	Mago Rosso che celebra il rituale
2	Abside inferiore	
3	Cappella bianca	Mago Rosso che celebra il rituale
4	Cappella verde	Mago Rosso che celebra il rituale
5	Cappella nera	Mago Rosso che celebra il rituale; uscita dai cunicoli
6	Cappella rossa	Rath Modar che celebra il rituale
7	Abside superiore	Portale da cui Tiamat emerge da Avernus
8	Guglia blu	Mago Rosso (in volo) che celebra il rituale
9	Guglia bianca	Mago Rosso (in volo) che celebra il rituale
10	Guglia verde	Mago Rosso (in volo) che celebra il rituale
11	Guglia nera	Mago Rosso (in volo) che celebra il rituale
12	Guglia rossa	Mago Rosso (in volo) che celebra il rituale
13	Santuario	Severin (in levitazione) che indossa la <i>Maschera della Regina dei Draghi</i>

Se il DM lo desidera, gli eventuali portavoce dei draghi con cui i personaggi hanno interagito in precedenza e che sono ancora in circolazione possono essere presenti nelle loro rispettive cappelle del tempio, ma la loro presenza non è necessaria. I portavoce dei draghi che non si trovano qui sono all'esterno, a comandare le forze di difesa del Pozzo dei Draghi.

CELEBRARE IL RITUALE

Per liberare Tiamat dai Nove Inferi e riportarla nel mondo, i Maghi Rossi devono riuscire a concentrarsi sul rituale di evocazione per 10 round dopo che gli avventurieri sono entrati nel Tempio di Tiamat. A ogni round, almeno cinque Maghi Rossi devono usare un'azione per celebrare il rituale affinché la concentrazione sia mantenuta in quel round e Tiamat possa essere guidata attraverso i piani.

Alla fine del turno dei Maghi Rossi, se meno di cinque Maghi Rossi hanno usato un'azione per celebrare il rituale, il portale sospeso nell'abside superiore (area 7) vacilla e il rituale non fa progressi. Se meno di cinque Maghi Rossi celebrano il rituale per 2 round consecutivi, il portale si sfalda e il conteggio dei round di concentrazione mantenuta riparte da 0.

La *Maschera della Regina dei Draghi* è essenziale per il rituale e Severin non può lasciare il santuario. Il suo incantesimo *levitazione* dura per tutta la durata del rituale e lo mantiene sospeso a mezz'aria nel santuario, anche se dovesse perdere i sensi o essere ucciso. Severin può attaccare e difendersi fintanto che indossa la *Maschera della Regina dei Draghi*. Non è nemmeno necessario che sia vivo affinché il rituale prosegua, purché il suo corpo indossi la maschera e resti nel santuario.

NEMICI E ALLEATI

Consultando la scheda compilata durante le quattro sedute del Consiglio di Waterdeep (vedi l'appendice C), il DM può valutare l'entità delle forze schierate in campo contro il Culto del Drago. Le alleanze stipulate dai personaggi nel corso dell'avventura sono essenziali per fermare il culto.

La tabella "Forze della Battaglia Finale" elenca le creature e le forze che combattono per i due schieramenti. La voce "Forze delle Fazioni" include le principali alleanze che potrebbero essere state strette nel corso dell'avventura, ma il DM può modificare la lista come ritiene più necessario, in base agli sviluppi degli eventi nella sua campagna.

ASSEGNARE LE FORZE

Una volta annotate le forze che combattono il culto, è tempo di decidere in che modo quelle forze combatteranno in nome del bene. I personaggi sono figure di spicco tra le forze alleate che marciano verso il Pozzo dei Draghi e le loro voci hanno un grosso peso. Di conseguenza, il DM dovrà far capire chiaramente ai giocatori che il loro ruolo nella pianificazione della battaglia è essenziale.

L'approccio più semplice consiste nell'abbinare le forze contrapposte una a una. I giocatori hanno carta bianca nell'abbinamento delle forze, ma il DM dovrà valutare se certi piani specifici hanno un senso. Per esempio, i giocatori potrebbero assegnare agli assassini inviati dagli Zhentarim il compito di contrastare il sacrificio dei prigionieri infiltrandosi nel complesso del culto e scortando quei prigionieri in libertà. In quel caso, il DM può ricordare ai giocatori che gli esperti assassini della Rete Nera possono essere sfruttati meglio se schierati contro i capi del culto e la cerchia interna di Severin, mentre gli agenti degli Arpisti o le forze dell'Alleanza dei Lord contribuiscono a risolvere la situazione nei tunnel sotterranei del cratere.

Certi abbinamenti sono evidenti. I draghi metallici sono nemici per natura dei draghi cromatici e si presume che queste due forze si tengano occupate a vicenda nel corso della battaglia. Ma ciò che è ancora più importante è che i draghi metallici impediranno ai draghi cromatici di interferire con i piani degli avventurieri.

FORZE DELLA BATTAGLIA FINALE

Forze del Culto	Forze delle Fazioni
Severin	Ordine del Guanto d'Arme
Rath Modar	Enclave di Smeraldo
Capi del culto*	Assassini Zhentarim
Truppe dei cultisti	Agenti degli Arpisti
Draghi cromatici	Draghi metallici
Diavoli	Diavoli
Giganti	Giganti
Mercenari malvagi	Esercito dell'Alleanza dei Lord
Tempio di Tiamat	Castello Skyreach**
Maghi Rossi	Confraternita Arcana
<i>Maschera della Regina dei Draghi</i>	

* Inclusi gli eventuali portavoce dei draghi con cui gli avventurieri hanno interagito.

** Se è sopravvissuto all'avventura precedente ed è rimasto sotto il controllo dei personaggi giocanti o è stato restituito ai giganti.

FORZE DEL CULTO

Severin. Il capo supremo del culto rimane nel santuario del tempio (area 13) e indossa la *Maschera della Regina dei Draghi* mentre i Maghi Rossi intonano le loro magie. Può combattere in modo difensivo o offensivo come necessario e i cultisti di basso rango combattono fino alla morte finché sanno che Severin è in vita. Vedi l'appendice A per le statistiche di Severin.

Rath Modar. Rath Modar presiede il rituale di guida, ma qualsiasi Mago Rosso può svolgere quel ruolo. Quando il tempio viene attaccato, cede questo compito a qualcun altro e guida l'attacco contro gli avventurieri. Vedi l'appendice A per le statistiche di Rath Modar.

Capi del Culto. Le Vesti Purpuree sono figure venerate dai cultisti e molte di loro hanno fama di essere anche dei potenti combattenti.

Truppe dei Cultisti. Il Culto del Drago ha radunato migliaia di combattenti al Pozzo dei Draghi, tutti armati e pronti a combattere per la gloria della Regina dei Draghi.

Draghi Cromatici. Il numero esatto di draghi cromatici presenti al Pozzo dei Draghi dipende dal DM: può variare da poche dozzine a più di cento.

Diavoli. Anche i diavoli che combattono per il culto sono stati evocati dai Maghi Rossi e servono quei padroni immondi che desiderano che Tiamat se ne vada da Avernus.

Giganti. I pochi giganti che combattono per il culto credono che il ritorno di Tiamat sia inevitabile, ma sono scontenti e poco disposti a collaborare. Combattono finché la vittoria sembra a portata di mano, ma si ritirano al primo sentore di sconfitta.

Mercenari Malvagi. Le compagnie di mercenari compongono la spina dorsale dell'esercito del culto. Vantano un addestramento migliore rispetto a quello dei cultisti e sono in grado di tenere testa ai migliori combattenti di Faerûn.

Tempio di Tiamat. Il tempio è il luogo dove il rituale deve necessariamente essere celebrato. Danneggiare il tempio può indebolire Tiamat, qualora il rituale dovesse avere successo.

Maghi Rossi. Quei Maghi Rossi che non celebrano il rituale sono stati assegnati alle unità mercenarie e alle truppe dei cultisti armati per fornire loro una potenza di fuoco aggiuntiva.

Maschera della Regina dei Draghi. La magia della maschera è essenziale per il successo del rituale. Se viene

sottratta o distrutta, il rituale fallisce, ma Severin usa tutto il potere della maschera per mantenerne il possesso.

FORZE DELLE FAZIONI

Ordine del Guanto d'Arme. Le truppe dell'Ordine del Guanto d'Arme riuniscono molti dei più tenaci e valorosi soldati della Costa della Spada. Oltre a prestare servizio nelle loro unità, forniscono alcune figure di comando alle altre truppe per migliorarne l'efficacia.

Enclave di Smeraldo. I druidi e i ranger dell'Enclave di Smeraldo rispondono alla chiamata alle armi portando assieme a loro i treant e i grifoni loro alleati radunati dalle foreste e dalle montagne della Costa della Spada.

Assassini Zhentarim. Questi killer silenziosi seguono ed eliminano i capi e i messaggeri del nemico. Anche se allo scontro partecipa soltanto una manciata di assassini Zhentarim, queste figure possono paralizzare un'unità nemica in un momento decisivo o impedire che un ordine cruciale giunga a destinazione.

Agenti degli Arpisti. Intercettare le informazioni durante una battaglia è una specialità degli Arpisti. I loro agenti possono fornire informazioni essenziali sui piani e sulle manovre di schieramento del culto. I loro arcieri, truppe di fanteria e incantatori possono inoltre avere un'enorme influenza sulla battaglia.

Draghi Metallici. I draghi metallici sono numericamente inferiori ai loro cugini cromatici, ma collaborano con i loro alleati più efficacemente di quanto riescano a fare i draghi malvagi, esercitando un maggiore impatto sul campo di battaglia.

Diavoli. Alcuni potenti diavoli non vogliono che Tiamat si scateni in Faerûn, ben sapendo che il loro potere risulterebbe compromesso in un mondo non più dominato dagli umanoidi. Gli agenti dei Nove Inferi combattono con ferocia, ma la loro presenza alla battaglia mette a disagio gli altri soldati.

Giganti. Se le fazioni di Waterdeep si sono assicurate la fedeltà dei giganti, queste creature combattono con entusiasmo contro i draghi cromatici. Potrebbero tuttavia nascere degli attriti tra i giganti e i draghi metallici, se i due contingenti non ricevono incarichi di pari importanza e non vengono tenuti separati.

Esercito dell'Alleanza dei Lord. Le forze radunate dai vari membri dell'Alleanza dei Lord sono seconde solo a quelle dell'Ordine del Guanto d'Arme, in termini di potenza militare, e di gran lunga più numerose. Costituiscono la spina dorsale della forza d'attacco.

Castello Skyreach. Se disponibile, il castello volante potrebbe rivelarsi una grande risorsa in battaglia. Skyreach sarà attaccato dai draghi cromatici nel momento in cui compare al di sopra del Pozzo dei Draghi, attirando su di sé quei potenti combattenti e lasciando scoperte le difese del cratere.

Confraternita Arcana. I membri della Confraternita Arcana possono tenere testa ai Maghi Rossi che combattono per il culto. Tuttavia, gli incantatori della Confraternita prendono ordini soltanto da altri potenti incantatori... vale a dire, quasi sicuramente, da un altro membro della Confraternita Arcana.

OSTACOLARE LA REGINA DEI DRAGHI

La procedura per evocare Tiamat richiede quattro componenti essenziali: il tesoro ammassato dal culto, la *Maschera della Regina dei Draghi*, il sacrificio dei prigionieri e il rituale che segnerà il culmine di tutti i folli piani di Severin. La caduta o la cattura del Castello Skyreach ha già rallentato il culto nel suo obiettivo di radunare un tesoro adeguato alla Regina dei Draghi,

quindi le altre tre fasi della procedura diventano ancora più importanti.

Le maschere, i sacrifici e il rituale sono tutti bersagli che i personaggi possono prendere di mira. Se lo fanno, potrebbero effettivamente porre fine al rituale e impedire che Tiamat faccia ritorno. Ma anche nel caso in cui gli eroi non riuscissero a sventare la minaccia prima del suo arrivo, interferendo in qualsiasi parte del rituale possono indebolire la Regina dei Draghi.

AFFRONTARE TIAMAT

Quando le forze del bene sono state schierate e la battaglia ha inizio, i personaggi intraprendono la missione più importante, quella di assaltare il Tempio di Tiamat. Facendosi strada attraverso le caverne al di sotto del cratere, avranno varie opzioni per raggiungere il tempio.

I personaggi possono combattere direttamente contro Tiamat o impedire che il rituale giunga a compimento: tutto dipende dalle loro azioni durante la battaglia finale. Ma quando vedranno le teste di Tiamat che si fanno strada oltre il portale dei Maghi Rossi, capiranno che quello che hanno davanti non è un semplice mostro. Come dovrebbe risultare chiaro dalle sue statistiche nell'appendice A, **Tiamat** è una divinità. Se si manifesta oltre il portale al pieno della sua potenza, può distruggere vari gruppi di 15° livello senza il minimo sforzo. Una gigantesca battaglia contro Tiamat in persona mentre il tempio attorno a lei si sfalda in frammenti di ossa e di cenere è un modo memorabile per concludere la campagna... ma i personaggi potrebbero sopravvivere all'esperienza solo nel ricordo dei loro alleati.

Durante la battaglia nel tempio, il DM legge il testo seguente dopo che cinque o più Maghi Rossi sono riusciti a mantenere la concentrazione per 10 round del rituale di evocazione.

Il vortice di magia che infuria nell'abside centrale del tempio si spacca improvvisamente in due con un rombo di tuono. Le teste mastodontiche di cinque draghi iniziano a farsi strada ringhiando e agitando fuori dalla fossa di fiamme delimitata da un cerchio di rune che si è formata al posto del vortice. Tiamat, la Regina dei Draghi, sta per liberarsi dalla sua prigionia nei Nove Inferi per fare il suo ingresso nel mondo in carne ed ossa.

LA COMPARSA DI TIAMAT

Le teste di Tiamat entrano in battaglia a partire dal secondo round dopo il completamento del rituale, nell'ordine seguente: bianca, nera, verde, blu e rossa. La comparsa della testa rossa annuncia il completo arrivo della Regina dei Draghi, nel sesto round dopo il completamento del rituale. Fino a quel round, Tiamat può sferrare soltanto attacchi con il morso e le armi a soffio. Questo offre ai personaggi un'ultima possibilità di indebolire la Regina dei Draghi prima che compaia.

Una volta che Tiamat è comparsa per intero, dedica tutti i round che servono a divorare con gusto i suoi inermi servitori, cinque alla volta, iniziando da Rath Modar, gli eventuali Maghi Rossi rimanenti e Severin (o perfino il suo cadavere, purché indossi ancora la *Maschera della Regina dei Draghi*). Nel round successivo, rivolge la sua collera contro gli avventurieri.

INDEBOLIRE LA REGINA DEI DRAGHI

Le azioni compiute dagli eroi durante e prima della battaglia finale possono ridurre i poteri di Tiamat prima della sua comparsa. Il DM deve annotare gli eventi seguenti, qualora si verificano:

- Il conteggio dei round in cui è stata mantenuta la concentrazione del rituale è tornato a 0 perché il rituale è stato interrotto per due round successivi.
- La *Maschera della Regina dei Draghi* è distrutta o rimossa dal corpo di Severin e allontanata dal santuario del tempio (area 13).
- I personaggi sono in possesso di una o più maschere dei draghi oppure possono impedire che una o più maschere siano usate nel rituale (la *Maschera del Drago Nero* potrebbe essere stata rivendicata dai personaggi nell'avventura precedente).
- Il Tempio di Tiamat ha subito danni ingenti, ad esempio, tramite un incantesimo *terremoto*.
- Il sacrificio dei prigionieri davanti al tempio viene interrotto. Questo potrebbe essere stato compiuto in precedenza attaccando i draghi o interrompendo l'arrivo dei prigionieri nell'area.

Quando uno qualsiasi degli eventi precedenti si verifica, a Tiamat vengono applicate le penalità seguenti, in quest'ordine:

- I danni degli attacchi e delle armi a soffio di Tiamat sono ridotti di 15 e i suoi punti ferita sono ridotti di 75.
- Tiamat perde il suo tratto Rigenerazione, il suo massimo dei punti ferita è ridotto di 75 e la sua immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche diventa invece resistenza.
- Tiamat perde Immunità agli Incantesimi Limitata e il suo massimo dei punti ferita è ridotto di 75.
- Tiamat subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire, alle CD dei tiri salvezza e alla sua CA e il suo massimo dei punti ferita è ridotto di 75.
- Tiamat può effettuare soltanto tre azioni leggendarie e il suo massimo dei punti ferita è ridotto di 75.

Se tutte le penalità soprastanti sono state applicate con successo, Tiamat diventa a tutti gli effetti un avversario con grado di sfida 18... ma si tratta pur sempre di uno scontro letale per quattro personaggi di 15° livello. Senza tutte e cinque le riduzioni, i personaggi hanno poche speranze di sopravvivere a una battaglia contro la Regina dei Draghi e ancora meno di vincerla.

Esiliare Tiamat. Se i personaggi riducono Tiamat a 0 punti ferita, il suo tratto Disincarnazione si innesca. Il portale si sfalda, la Regina dei Draghi si disintegra urlando ed è trascinata di nuovo ad Avernus. Rimarrà intrappolata laggiù finché qualcun altro non riuscirà a ricreare le condizioni del rituale per tentare nuovamente di liberarla.

Gioco Spietato e Posta Elevata. Fatta eccezione per quanto elencato più sopra, Tiamat non dovrebbe essere arbitrariamente indebolita al fine di rendere lo scontro equilibrato. Presentare la Regina dei Draghi come qualcosa di inferiore a una divinità sminuirebbe tutta l'avventura. I personaggi che affrontano Tiamat in combattimento devono essere consapevoli del fatto che questo sarà lo scontro più importante della loro vita.

La sopravvivenza di nessun singolo individuo ha importanza di fronte all'obiettivo di impedire il ritorno della Regina dei Draghi e a volte gli eroi muoiono in nome di un bene superiore. Sicuramente i personaggi caduti potranno essere rianimati se Tiamat viene sconfitta. E se non viene sconfitta, la morte potrebbe non essere la peggiore delle sorti.

VITTORIA O SCONFITTA

Il destino del mondo dipende dall'esito di questa battaglia finale. Che gli eroi e i loro alleati vincano o perdano, le ripercussioni dell'accaduto segneranno tutto Faerûn.

L'ORRORE DELLA SCONFITTA

La vittoria del Culto del Drago è perfettamente possibile in questa avventura e avrebbe conseguenze catastrofiche per Faerûn. Con l'ascesa di Tiamat, l'era dei mortali giunge al termine e ha inizio l'era dei draghi. Le nazioni e i regni crollano, la civiltà si sfalda in una serie interminabile di guerre sanguinose e il caos regna incontrastato.

Nessuno degli agenti mortali della Regina dei Draghi riceve le ricompense che sperava. I Maghi Rossi che l'hanno liberata vengono divorati o messi in fuga, braccati dalle forze di Szass Tam. Ai cultisti che hanno orchestrato il ritorno di Tiamat non andrà meglio: la Regina dei Draghi non fa distinzioni tra i mortali che i suoi sudditi draconici possono cacciare, divorare o schiavizzare. Il glorioso regno dei draghi che Severin sperava di instaurare e di presiedere diventa un mondo brutale dove i draghi malvagi dominano ogni cosa.

Un'epoca buia come questa non deve necessariamente segnare la fine della campagna. I personaggi hanno perso una battaglia cruciale, ma potrebbero sopravvivere per continuare la guerra. Il loro nuovo obiettivo sarà trovare un modo per esiliare o distruggere Tiamat una volta per tutte e riportare la pace nel mondo ancora una volta.

CONSEGUENZE DELLA VITTORIA

La minaccia di Tiamat ha termine quando la dea viene ricacciata nei Nove Inferi, ma anche la vittoria può avere delle conseguenze che i personaggi devono affrontare, come, ad esempio, aiutare le centinaia di prigionieri rimasti nel Pozzo dei Draghi. La caduta di Severin lascia anche centinaia di irriducibili cultisti in circolazione per il mondo, tutti assetati di potere e di vendetta alla luce del loro recente fallimento.

Inoltre, buona parte delle ricchezze della Costa della Spada giace ancora nelle viscere del Pozzo dei Draghi. Oltre a occuparsi dei cultisti in cerca di vendetta, i personaggi potrebbero svolgere un ruolo importante nelle procedure di restituzione del tesoro ai legittimi proprietari o ai loro parenti, vedendosi con artisti della truffa, ladri e cacciatori di tesori pronti a trarre profitto da quello che improvvisamente è diventato il dungeon più ricco di tutto Faerûn.

Tra gli alleati del culto, i vendicativi draghi cromatici si disperdono e tornano alle loro tane, ma solo dopo avere tentato di impossessarsi delle parti più allettanti del tesoro, portando via con loro barili traboccanti d'oro e di gemme ammassati dal culto. Infuriati per la sconfitta della loro regina, i draghi cromatici potrebbero scatenare una serie di rappresaglie distruttive come Faerûn non vedeva da secoli.

Anche se vittoriosi, gli eserciti delle forze del bene hanno comunque pagato un costo crudele nella lotta contro Tiamat. Oltre ai soldati, numerosi condottieri appartenenti ai casati nobiliari di molte regioni sono caduti sul campo. La situazione, però, non è disperata. Nell'oscurità risplendono molti esempi di generosità e collaborazione: tra questi il più luminoso è quello costituito dalla leggenda degli avventurieri. Per molte generazioni, i popoli trarranno ispirazione dalle imprese e dai sacrifici degli eroi per ricostruire le loro vite e nell'attesa di giorni migliori.

APPENDICE A: MOSTRI

DRACO GUARDIANO

Draco Medio, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Abilità Percezione +2
Resistenze ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce il Draconico ma non lo parla
Sfida 2 (450 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il draco attacca due volte, una con il morso e una con la coda.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

DRAGOALA

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza Sag +2
Abilità Furtività +5, Inganno +3
Resistenze ai Danni uno dei seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Fanatico dei Draghi. Il dragoala dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato. Finché il dragoala può vedere un drago o un membro di rango superiore del Culto del Drago a lui amico, il dragoala ignora gli effetti delle condizioni di affascinato o spaventato.

Vantaggio del Fanatico. Una volta per turno, se il dragoala effettua un attacco con arma disponendo di vantaggio al tiro per colpire e colpisce, infligge 7 (2d6) danni extra.

Volo Limitato. Il dragoala può usare un'azione bonus per ottenere una velocità di volo di 9 metri fino alla fine del suo turno.

Tattiche del Branco. Il dragoala dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del dragoala si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Multiattacco. Il dragoala attacca due volte con la scimitarra.

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglianti più 3 (1d6) danni del tipo di resistenza ai danni posseduta dal dragoala.

DRAGOANIMA

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 16 (cuoio borchiato)
Punti Ferita 110 (17d8 + 34)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza Sag +4

Abilità Furtività +7, Inganno +6

Resistenze ai Danni uno dei seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Comune, Draconico, Infernale

Sfida 7 (2.900 PE)

Fanatico dei Draghi. Il dragoanima dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato. Finché il dragoanima può vedere un drago o un membro di rango superiore del Culto del Drago a lui amico, il dragoanima ignora gli effetti delle condizioni di affascinato o spaventato.

Vantaggio del Fanatico. Una volta per turno, se il dragoanima effettua un attacco con arma disponendo di vantaggio al tiro per colpire e colpisce, infligge 10 (3d6) danni extra.

Volo Limitato. Il dragoanima può usare un'azione bonus per ottenere una velocità di volo di 9 metri fino alla fine del suo turno.

Tattiche del Branco. Il dragoanima dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del dragoanima si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Multiattacco. Il dragoanima attacca due volte con la spada corta.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 10 (3d6) danni del tipo di resistenza ai danni posseduta dal dragoanima.

Globo del Soffio del Drago (3/Giorno). Attacco con Incantesimo a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 27 m, un bersaglio. Colpito: 27 (6d8) danni del tipo di resistenza ai danni posseduta dal dragoanima.

DRAGOARTIGLIO

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Sag +2

Abilità Furtività +5, Inganno +3

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 1 (200 PE)

Fanatico dei Draghi. Il dragoartiglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato. Finché il dragoartiglio può vedere un drago o un membro di rango superiore del Culto del Drago a lui amico, il dragoartiglio ignora gli effetti delle condizioni di affascinato o spaventato.

Vantaggio del Fanatico. Una volta per turno, se il dragoartiglio effettua un attacco con arma disponendo di vantaggio al tiro per colpire e colpisce, infligge 7 (2d6) danni extra.

Tattiche del Branco. Il dragoartiglio dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del dragoartiglio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Multiattacco. Il dragoartiglio attacca due volte con la scimitarra.

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

DRAGOZANNA

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (cuoio borchiato)

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Sag +3

Abilità Furtività +5, Inganno +4

Resistenze ai Danni uno dei seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Comune, Draconico, Infernale

Sfida 5 (1.800 PE)

Fanatico dei Draghi. Il dragozanna dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato. Finché il dragozanna può vedere un drago o un membro di rango superiore del Culto del Drago a lui amico, il dragozanna ignora gli effetti delle condizioni di affascinato o spaventato.

Vantaggio del Fanatico. Una volta per turno, se il dragozanna effettua un attacco con arma disponendo di vantaggio al tiro per colpire e colpisce, infligge 10 (3d6) danni extra.

Volo Limitato. Il dragozanna può usare un'azione bonus per ottenere una velocità di volo di 9 metri fino alla fine del suo turno.

Tattiche del Branco. Il dragozanna dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del dragozanna si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Multiattacco. Il dragozanna attacca due volte con la spada corta.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni del tipo di resistenza ai danni posseduta dal dragozanna.

Globo del Soffio del Drago (2/Giorno). Attacco con Incantesimo a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 27 m, un bersaglio. Colpito: 22 (5d8) danni del tipo di resistenza ai danni posseduta dal dragozanna.

NAERGOth BLADELORD

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 135 (18d8 + 54)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +5, Sag +6

Abilità Furtività +5, Percezione +6

Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 11 (7.200 PE)

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, Naergoth subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Multiattacco. Naergoth effettua tre attacchi con la spada lunga o con l'arco lungo. Può usare Risucchio di Vita al posto di un attacco con la spada lunga.

Risucchio di Vita. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 20 (5d6 + 3) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Un umanoide ucciso da questo attacco si anima 24 ore dopo come zombi sotto il controllo di Naergoth, a meno che l'umanoide non sia riportato in vita o il suo corpo non sia distrutto. Naergoth non può controllare più di dodici zombi simultaneamente.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d8 + 5) danni taglienti, o 10 (1d10 + 5) danni taglienti se usata a due mani, più 10 (3d6) danni necrotici.

Arco Lungo. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti più 10 (3d6) danni necrotici.

NERONVAIN

Umanoide Medio (elfo), neutrale malvagio

Classe Armatura 17

Punti Ferita 117 (18d8 + 36)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)

Tiri Salvezza Cos +6, Sag +5

Abilità Arcano +7, Percezione +5

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Infernale

Sfida 9 (5.000 PE)

Maestà Draconica. Neronvain aggiunge il suo bonus di Carisma alla sua CA (già incluso).

Retaggio Fatato. Neronvain non può essere addormentato tramite la magia.

AZIONI

Multiattacco. Neronvain effettua due attacchi con la spada corta o con Freccia Occulta.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 13 (3d8) danni da veleno.

Freccia Occulta. Attacco con Incantesimo a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d10) danni da forza più 9 (2d8) danni da veleno.

Nube Velenosa (2/Giorno). Un gas velenoso riempie una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto situato entro 15 metri da Neronvain e che egli sia in grado di vedere. Il gas si diffonde oltre gli angoli e permane fino all'inizio del turno successivo di Neronvain. Ogni creatura che inizia il proprio turno nel gas deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti diventa avvelenata per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, in caso di successo, l'effetto per lei termina.

RATH MODAR

Umanoide Medio (umano), legale malvagio

Classe Armatura 13 (16 con armatura magica)

Punti Ferita 71 (11d8 + 22)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Tiri Salvezza Int +7, Sag +5

Abilità Arcano +7, Furtività +6, Inganno +3, Intuizione +5

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Draconico, Infernale, Primordiale, Thayan

Sfida 6 (2.300 PE)

Equipaggiamento Speciale. Rath possiede un bastone del fuoco e pergamene di caduta morbida, palla di fuoco e porta dimensionale.

Incantesimi. Rath è un incantatore di 11° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista del mago:

Trucchetti (a volontà): dardo di fuoco, illusione minore, prestidigitazione, stretta folgorante

1° livello (4 slot): armatura magica, dardo incantato, globo cromatico, spruzzo colorato

2° livello (3 slot): allucinazione di forza, immagine speculare, individuazione dei pensieri

3° livello (3 slot): controincantesimo, immagine maggiore, palla di fuoco

4° livello (3 slot): confusione, invisibilità superiore

5° livello (2 slot): fuorviare, sembrare

6° livello (1 slot): globo di invulnerabilità

AZIONI

Bastone Ferrato. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d6) danni contundenti o 4 (1d8) danni contundenti, se usato a due mani.

REAZIONI

Sosia Illusorio (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Quando una creatura che Rath è in grado di vedere effettua un tiro per colpire contro di lui, Rath può frapporre un duplicato illusorio tra sé e l'attaccante. L'attacco manca automaticamente Rath, poi l'illusione svanisce.

ROSPO DEI GHIACCI

Mostruosità Media, neutrale

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Abilità Percezione +2

Immunità ai Danni freddo

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Rospo dei Ghiacci

Sfida 1 (200 PE)

Anfibio. Il rospo può respirare in aria e in acqua.

Aura di Freddo. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro 1,5 metri dal rospo subisce 3 (1d6) danni da freddo.

Balzo da Fermo. Il rospo può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 11 per sfuggire). Finché afferra il bersaglio, il rospo non può mordere un altro bersaglio.

SEVERIN

Umanoide Medio (umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 16
Punti Ferita 150 (20d8 + 60)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	20 (+5)

Tiri Salvezza Des +5, Sag +5
Abilità Arcano +7, Religione +7
Immunità ai Danni* fuoco
Resistenze ai Danni* acido, freddo, fulmine, veleno;
contundente, perforante e tagliente da armi non magiche
Immunità alle Condizioni* affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m*
Linguaggi Comune, Draconico, Infernale
Sfida 11 (7.200 PE)

*Severin possiede questi privilegi fintanto che indossa la
Maschera della Regina dei Draghi.

Equipaggiamento Speciale. Severin possiede la *Maschera della Regina dei Draghi*.

Maestà Draconica. Severin aggiunge il suo bonus di Carisma alla sua CA (già incluso).

Incendiare Nemico. Se Severin infligge danni da fuoco a una creatura mentre indossa la *Maschera della Regina dei Draghi*, il bersaglio prende fuoco. All'inizio di ogni suo turno, il bersaglio incandesce 5 (1d10) danni da fuoco. Una creatura entro portata dalle fiamme può usare un'azione per estinguerle.

Resistenza Leggendaria (5/Giorno). Se Severin fallisce un tiro salvezza mentre indossa la *Maschera della Regina dei Draghi*, può scegliere invece di superarlo.

AZIONI

Tocco Bruciante. Attacco con *Incantesimo in Mischia*: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 18 (4d8) danni da fuoco.

Globo Fiammeggiante. Attacco con *Incantesimo a Distanza*: +5 al tiro per colpire, gittata 27 m, un bersaglio. *Colpito*: 40 (9d8) danni da fuoco.

Esplosione Rovente. Severin sceglie un punto entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura entro 1,5 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

AZIONI LEGGENDARIE

Se Severin indossa la *Maschera della Regina dei Draghi*, può effettuare 3 azioni leggendarie, scegliendole tra le opzioni sottostanti. Può usare soltanto un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Severin recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del suo turno.

Attacco. Severin effettua un attacco.

Teletrasporto Infuocato (Costa 2 Azioni). Severin, insieme a ogni oggetto da lui indossato o trasportato, si teletrasporta fino a 18 metri in uno spazio libero che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura entro 1,5 metri da Severin prima che quest'ultimo si teletrasporti subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Catene Infernali (Costa 3 Azioni). Severin bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio è avvolto da catene magiche fatte di fuoco ed è trattenuto. Il bersaglio trattenuto subisce 21 (6d6) danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 17 e, in caso di successo, l'effetto per lui termina.

TIAMAT

Immondo Mastodontico, caotico malvagio

Classe Armatura 25 (armatura naturale)
Punti Ferita 615 (30d20 + 300)
Velocità 18 m, volare 36 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Tiri Salvezza For +19, Des +9, Sag +17
Abilità Arcano +17, Percezione +26, Religione +17
Immunità ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, veleno;
contundente, perforante e tagliente da armi non magiche
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato,
avvelenato, spaventato, stordito
Sensi Percezione passiva 36, scurovisione 72 m,
vista pura 36 m
Linguaggi Comune, Draconico, Infernale
Sfida 30 (155.000 PE)

Disincarnazione. Quando Tiamat scende a 0 punti ferita o muore, il suo corpo è distrutto, ma la sua essenza torna nel suo dominio nei Nove Inferi e non potrà riassumere forma fisica per lungo tempo.

Incantesimi Innati (3/Giorno). Tiamat può lanciare *parola divina* (tiro salvezza degli incantesimi CD 26) come incantesimo innato. La sua caratteristica da incantatore è Carisma.

Resistenza Leggendaria (5/Giorno). Se Tiamat fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Immunità agli Incantesimi Limitata. Tiamat è immune agli incantesimi di 6° livello o inferiore, a meno che non desideri esserne influenzata. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Tiamat sono magici.

Teste Multiple. Tiamat può effettuare una reazione ogni turno, anziché soltanto una per round. Dispone inoltre di vantaggio ai tiri salvezza per non diventare priva di sensi. Se fallisce un tiro salvezza contro un effetto che stordirebbe una creatura, viene spesa una delle sue azioni leggendarie non spese.

Rigenerazione. Tiamat recupera 30 punti ferita all'inizio del suo turno.

NELVIK LO PSEUDODRAGO

Severin ha come compagno uno pseudodrago malvagio neutrale di nome Nelvik. Lo pseudodrago non si allontana mai dal suo padrone. Durante il rituale per evocare Tiamat, Nelvik si rifugia su una sporgenza della guglia centrale del tempio della Regina dei Draghi. Se Severin muore, Nelvik tenta di fare amicizia con i suoi uccisori, nell'attesa del momento opportuno per reclamare vendetta.

AZIONI

Multiattacco. Tiamat può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con la coda.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +19 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. Colpito: 24 (4d6 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +19 al tiro per colpire, portata 7,5 m, un bersaglio. Colpito: 28 (4d8 + 10) danni perforanti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta di Tiamat situata entro 72 metri da essa e che sia consapevole della sua presenza deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 26, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, in caso di successo, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante di Tiamat per le 24 ore successive.

AZIONI LEGGENDARIE

Tiamat può effettuare 5 azioni leggendarie, scegliendole tra le opzioni sottostanti. Può usare soltanto un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Tiamat recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del suo turno.

Le opzioni di azioni leggendarie di Tiamat sono associate alle sue cinque teste di drago (un morso e un'arma a soffio per ognuna). Una volta che Tiamat ha scelto un'opzione di azione leggendaria per una delle sue teste, non può sceglierne un'altra associata a quella testa fino all'inizio del suo turno successivo.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +19 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. Colpito: 32 (4d10 + 10) danni taglienti più 14 (4d6) danni da freddo (testa di drago bianco), danni da fulmine (testa di drago blu), danni da acido (testa di drago nero), danni da fuoco (testa di drago rosso) o danni da veleno (testa di drago verde).

Testa di Drago Bianco: Soffio di Freddo (Costa 2 Azioni).

Tiamat esala una folata gelida in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 27; se lo fallisce, subisce 72 (16d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Testa di Drago Blu: Soffio di Fulmini (Costa 2 Azioni).

Tiamat esala una linea di fulmini lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 27; se lo fallisce, subisce 88 (16d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Testa di Drago Nero: Soffio di Acido (Costa 2 Azioni).

Tiamat esala una linea di acido lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 27; se lo fallisce, subisce 67 (15d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Testa di Drago Rosso: Soffio di Fuoco (Costa 2 Azioni).

Tiamat esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 27; se lo fallisce, subisce 91 (26d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Testa di Drago Verde: Soffio di Veleno (Costa 2 Azioni).

Tiamat esala gas velenoso in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 27; se lo fallisce, subisce 77 (22d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

APPENDICE B: OGGETTI MAGICI

DRAAKHORN

Oggetto meraviglioso, unico

Il *Draakhorn* fu un dono elargito da Tiamat nel corso della guerra tra draghi e giganti. Un tempo era il corno del drago rosso antico suo consorte, Ephelomon, e fu donato alla stirpe dei draghi per aiutarli nella loro guerra contro i giganti. Il *Draakhorn* è uno strumento di segnalazione, ma è talmente grande che sono richieste due creature Medie (o una di taglia Grande o superiore) che lo sorreggano mentre una terza lo suona, facendo tremare la terra ogni volta. Il fuoco lo ha annerito fino a conferirgli una tonalità scura simile all'ebano ed è placcato da una serie di spesse bande di bronzo. Le rune draconiche incise sulla sua superficie risplendono di un mistico bagliore violaceo infuocato.

Il basso ronzio gemente del *Draakhorn* innervosisce i normali animali nel giro di pochi chilometri e mette in allarme tutti i draghi entro tremila chilometri, avvertendoli di riscuotersi e di stare in guardia, perché un grave pericolo incombe. Un tempo, tramite una serie di suoni codificati, era possibile inviare dei messaggi specifici, ma la conoscenza di quei codici è andata perduta da secoli.

Chi conosce la storia del *Draakhorn* sa che fu costruito inizialmente per inviare segnali di pericolo ai draghi cromatici, una funzione che il Culto del Drago ha corrotto per richiamare i draghi cromatici di tutto il Nord al Pozzo dei Draghi.

Vedi l'area 8, "Il *Draakhorn*", per gli effetti di gioco dell'oggetto.

PUGNALE ZANNA DI DRAGO

Arma, rara

Questo pugnale è stato letteralmente ricavato dalla zanna di un drago. Sebbene la lama sia palesemente un dente o una zanna di un predatore, l'impugnatura è fatta di strisce di cuoio avvolte attorno alla radice del dente. Il pugnale è privo di guardia crociata.

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma. Se colpito da quest'arma, il bersaglio subisce 1d6 danni da acido extra.

Potenza Draconica. Contro i nemici del Culto del Drago, il bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni del pugnale aumenta a +2 e i danni da acido extra a 2d6.



PUGNALE ZANNA DI DRAGO

BYRON SYME

MASCHERA DELLA REGINA DEI DRAGHI

Oggetto meraviglioso, unico, richiede sintonia

Singolarmente, ognuna delle cinque maschere dei draghi assomiglia al drago da cui trae il nome. Quando due o più maschere dei draghi si fondono assieme, si trasformano magicamente nella *Maschera della Regina dei Draghi*. Ogni maschera si rimpicciolisce fino a diventare la scultura in miniatura di una testa di drago cromatico nell'atto di lanciare un ruggito di devozione a Tiamat; una volta riunite tutte assieme, le teste formano una sorta di corona sulla testa di chi le indossa e una nuova maschera di forma draconica compare sotto di esse per conferire protezione al volto, al collo e alle spalle.

Finché il personaggio è in sintonia con questa maschera e la indossa, può sfruttare le proprietà di una maschera qualsiasi. Ottiene inoltre l'Assorbimento dei Danni di ognuna delle cinque maschere dei draghi e cinque usi della proprietà Resistenza Leggendaria.

La scheda delle statistiche di Severin include le proprietà della *Maschera della Regina dei Draghi*. Di seguito sono presentate le statistiche delle cinque maschere dei draghi.

LE MASCHERE DEI DRAGHI

Ogni *maschera del drago* conferisce notevole potere a chi la indossa grazie alle benedizioni di Tiamat.

PROPRIETÀ DELLE MASCHERE DEI DRAGHI

Ogni *maschera del drago* è un oggetto meraviglioso leggendario che si altera per adattarsi al volto e alla testa di chi la indossa ed entra in sintonia con essa, facendogli così guadagnare i seguenti benefici.

Assorbimento dei Danni. Il personaggio possiede resistenza al tipo di danni della maschera. Se possedeva già resistenza a quel tipo di danni da un'altra fonte, ottiene invece immunità a quel tipo di danni. Se possedeva già immunità a quel tipo di danni da un'altra fonte, ogni volta che è soggetto a danni di quel tipo, non subisce quei danni e recupera invece un numero di punti ferita pari alla metà dei danni inflitti di quel tipo.

Lingua del Drago. Il personaggio può parlare e capire il Draconico. Dispone inoltre di vantaggio a qualsiasi prova di Carisma effettuata contro i draghi che condividono il colore della maschera.

Maestà Draconica. Finché non indossa alcuna armatura, il personaggio può aggiungere il suo bonus di Carisma alla sua Classe Armatura.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se il personaggio fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Soffio del Drago. Se il personaggio possiede un'arma a soffio che richiede un riposo per ricaricarsi, quell'arma a soffio ottiene ricarica 6.

Vista del Drago. Il personaggio ottiene scurovisione entro un raggio di 18 metri, o 18 metri aggiuntivi, se già possedeva quel senso. Una volta al giorno, può ottenere vista cieca entro un raggio di 9 metri per 5 minuti.

MASCHERA DEL DRAGO BIANCO

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Questa maschera di un bianco scintillante ha chiazze celesti e una cresta spinata sulla testa. Finché il personaggio indossa la maschera, ottiene i benefici seguenti, oltre a quelli condivisi da tutte le maschere dei draghi.

Tipo di Danni. Il tipo di danni della maschera è freddo.

Furia dell'Inverno. Il personaggio infligge 1d8 danni da freddo extra con i suoi attacchi in mischia, finché i suoi punti ferita attuali sono pari o inferiori alla metà del suo massimo dei punti ferita.

MASCHERA DELLA
REGINA DEI DRAGHI



BRYAN
SYME

MASCHERA DEL DRAGO BLU

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Questa maschera color azzurro lucido è dotata di spuntoni intorno ai bordi e di un corno increspato al centro. Finché il personaggio indossa la maschera, ottiene i benefici seguenti, oltre a quelli condivisi da tutte le maschere dei draghi.

Tipo di Danni. Il tipo di danni della maschera è fulmine.

Folgore Persistente. Se il personaggio infligge danni da fulmine a una creatura, essa non può compiere reazioni fino al suo prossimo turno.

MASCHERA DEL DRAGO NERO

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Questa maschera di ebano lucido è dotata di corna e scolpita a forma di teschio. Finché il personaggio indossa la maschera, ottiene i benefici seguenti, oltre a quelli condivisi da tutte le maschere dei draghi.

Tipo di Danni. Il tipo di danni della maschera è acido.

Respirare Sott'Acqua. Il personaggio può respirare sott'acqua.

MASCHERA DEL DRAGO ROSSO

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Questa maschera di un lucido cremisi è dotata di corna ripiegate all'indietro e di aulei ai lati del volto. Finché il personaggio indossa la maschera, ottiene i benefici seguenti, oltre a quelli condivisi da tutte le maschere dei draghi.

Tipo di Danni. Il tipo di danni della maschera è fuoco.

Fuoco Draconico. Se il personaggio infligge danni da fuoco a una creatura o a un oggetto infiammabile, il bersaglio si incendia. All'inizio di ogni suo turno, un bersaglio in fiamme per questo motivo subisce 1d6 danni da fuoco. Una creatura in grado di raggiungere il bersaglio incendiato può usare un'azione per estinguere le fiamme.

MASCHERA DEL DRAGO VERDE

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Questa maschera verde screziata è sormontata da una cresta a ventaglio e lungo la mascella ha coriacee placche appuntite. Finché il personaggio indossa la maschera, ottiene i benefici seguenti, oltre a quelli condivisi da tutte le maschere dei draghi.

Tipo di Danni. Il tipo di danni della maschera è veleno.

Respirare Sott'Acqua. Il personaggio può respirare sott'acqua.

APPENDICE C: SCHEDA DEL CONSIGLIO

	Quarta Seduta					Terza Seduta					Seconda Seduta			Prima Seduta (Tesoro della Regina dei Draghi)										
5	+	+	+	-	+/-	+	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+	+	+/-	Arpisti
7	+	+	+	-/-	-/-	+	+	+/-	+	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+/-	Ordine del Quanto d'Arme
5	+	+	-	-	-	+	+	+/-	+	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+	Enclave di Smeraldo
7	+	+	-	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Lady Laeral Silverhand
5	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+/-	Dagult Neverember
7	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+/-	+	+	+	+	+	+	-	+	+	-	Connerad Brawnnavil
6	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+/-	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+	Re Melandrach
7	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+/-	Ulder Ravengard
6	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Taern Hornblade
6	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Sir Isteval
	Subtotale dopo la Quarta Seduta					Subtotale dopo la Terza Seduta					Subtotale dopo la Seconda Seduta			Subtotale dopo la Prima Seduta										
	Conteggio Finale					Cultisti sconfitti alla Torre di Xonthal					Varram ucciso			Possesso del Castello Skyreach mantenuto										
	Punteggio Richiesto per il Sostegno					Torre di Xonthal donata a una fazione					Varram catturato			Castello Skyreach restituito ai giganti										
						Torre di Xonthal venduta agli Zhentarium					La Confraternita Arcana si unisce all'alleanza			Ontharr Frume sostiene i personaggi*										
						Thay presente al tavolo del consiglio					Arauthator ucciso o scacciato dalla tana			Leosin Erhanthar sostiene i personaggi*										
						Nessun aiuto draconico alla seconda seduta					Draghi metallici aiutano territori delle fazioni			Nido dei draghi distrutto*										
						Sostegno di Laeral Silverhand					Subtotale dopo la Seconda Seduta			Nido dei draghi lasciato intatto										
						Sostegno di Laeral Silverhand					Nerovain ucciso			Rezmur uccisa*										
						Sostegno di Laeral Silverhand					Nerovain catturato			Rezmur catturata										
						Sostegno di Laeral Silverhand					Chuth ucciso o scacciato dalla tana			Rath Modar ucciso										
						Sostegno di Laeral Silverhand					Draghi metallici riuniti			Rath Modar catturato										
						Sostegno di Laeral Silverhand					Concessioni fatte ai draghi metallici													
						Sostegno di Laeral Silverhand					Draghi metallici aiutano territori delle fazioni													



ORA COSA SUCCEDA?

VIVI O MORTI, AVETE COMPLETATO LA VOSTRA storia. Che ne dite di iniziarne un'altra? Unitevi alle sessioni regolari di D&D presso il vostro negozio di fiducia, per scoprire altre avventure della linea narrativa La Tirannia dei Draghi. Controllate il localizzatore di negozi ed eventi su **DungeonsandDragons.com** per trovare il negozio più vicino a voi.

Vivacizzate le vostre sessioni di gioco di ruolo con le miniature, le mappe in vinile e gli Schermi del Dungeon Master de La Tirannia dei Draghi. E perché fermarsi qui? Aggiungete al vostro guardaroba i nuovi abiti a tema draconico. Troverete i dettagli di tutti questi prodotti e altri ancora sul sito web di D&D.

AVETE COMBATTUTO DAVANTI
AL PORTALE DI FUOCO E
AVETE AFFRONTATO LE
FORZE UNIFICATE DEL CULTO
DEL DRAGO E DEI MAGHI
ROSSI DI THAY.
TIAMAT, LA REGINA DEI DRAGHI
MALVAGI, NON DIMENTICHERÀ
TANTO PRESTO IL VOSTRO RUOLO
IN QUESTO SCONTRO.

SCONFIGGETE LA REGINA DEI DRAGHI MALVAGI

La campagna sacrilega del Culto del Drago per riportare Tiamat nei Forgotten Realms giunge al culmine. Una frenetica corsa contro forze malvagie porta gli eroi da Waterdeep al Mare del Ghiaccio Mobile fino al Thay e la situazione si fa più pericolosa a ogni istante che passa.

Gli eroi devono trionfare, altrimenti Faerûn soccomberà alla tirannia dei draghi. Alla conclusione della battaglia, il mondo non sarà mai più lo stesso.

Un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS per personaggi di livello dall'8° al 15°, che prosegue gli eventi de *Il Tesoro della Regina dei Draghi*.

Da usare con la quinta edizione del *Player's Handbook*, del *Monster Manual* e della *Dungeon Master's Guide*.

La TIRANNIA dei DRAGHI



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN: 942-0-0202-4151-0



9 420020 241510

Codice prodotto: 73611-I
Stampato in Lituania

30,00 €

