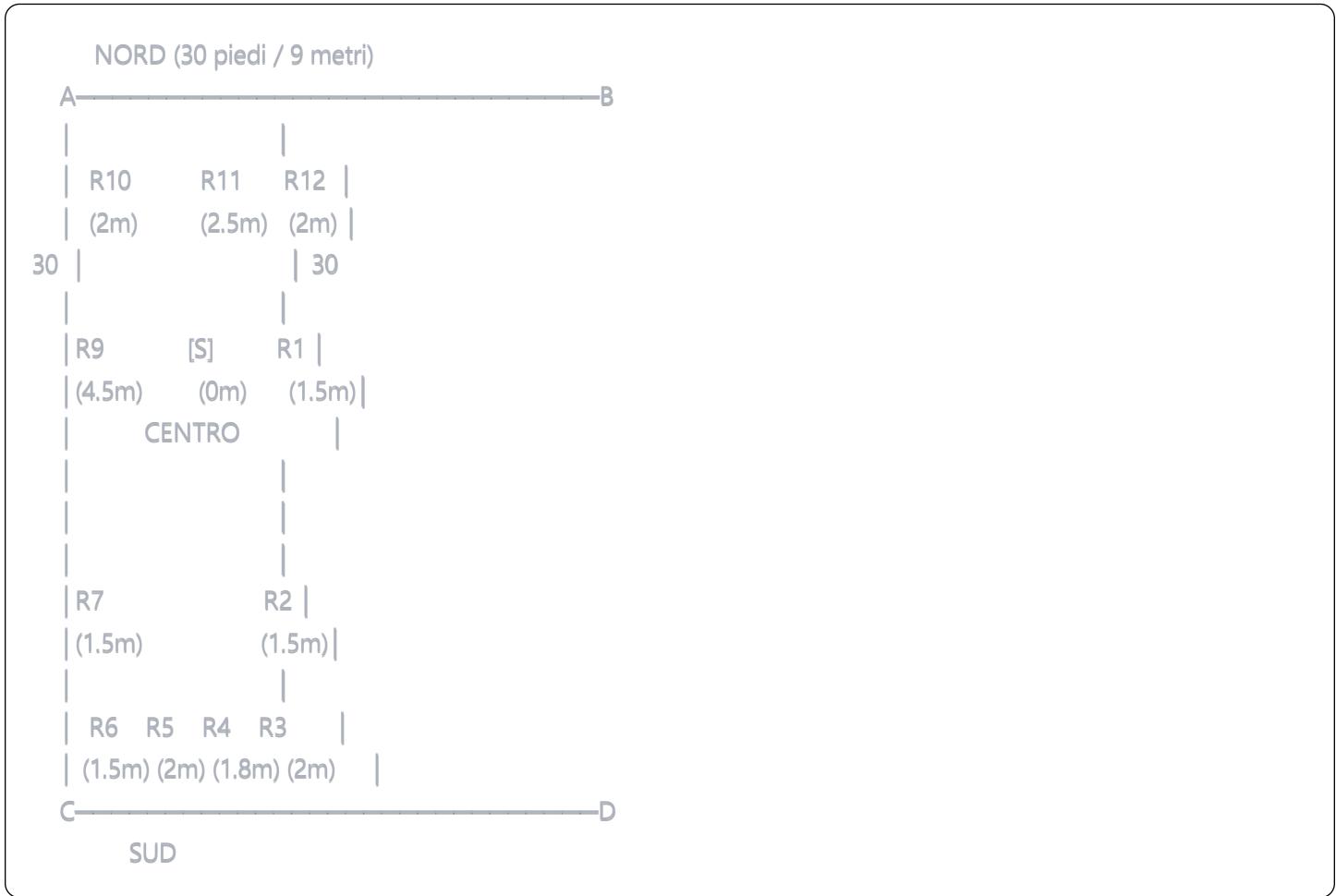


Mappa della Stanza delle Rune

Dimensioni: 30x30 piedi (9x9 metri), Altezza: 15 piedi (4.5m) → 4.5 piedi (1.35m) quando sigillata

Layout della Stanza - Vista dall'Alto



Legenda:

- **[S]** = Posizione Sarcofago (scompare, sostituito dal Vortice)
- **R1-R12** = Rune con altezza dal pavimento tra parentesi
- **A,B,C,D** = Angoli della stanza

Posizionamento Tridimensionale Dettagliato

COORDINATE PRECISE (X, Y, Altezza)

Origine: Angolo Sud-Ovest (C), Sistema Metrico

PARETI VERTICALI (8 Rune):

PARETE NORD (da Ovest a Est):

- **R10** - Runa di Khazad (Forgia)
 - *Posizione:* (1.5m, 9m, 2m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Nord, incisa profondamente nella pietra
- **R11** - Runa di Ysgard (Equilibrio) **[NASCOSTA]**
 - *Posizione:* (4.5m, 9m, 2.5m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Nord, coperta da zurkhwood e muschio
- **R12** - Runa di Barazinbar (Fiamme)
 - *Posizione:* (7.5m, 9m, 2m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Nord, vicino angolo est

PARETE EST (da Nord a Sud):

- **R1** - Runa di Zirakzigil (Picco d'Argento)
 - *Posizione:* (9m, 6m, 1.5m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Est, lato nord
- **R2** - Runa di Durin (Stirpe)
 - *Posizione:* (9m, 3m, 1.5m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Est, lato sud

PARETE SUD (da Est a Ovest):

- **R3** - Runa di Moria (Regni)
 - *Posizione:* (7.5m, 0m, 2m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Sud, angolo est
- **R4** - Runa di Erebor (Montagna)
 - *Posizione:* (4.5m, 0m, 1.8m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Sud, centro
- **R5** - Runa di Kazad-dûm (Profondità)
 - *Posizione:* (1.5m, 0m, 2m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Sud, angolo ovest

PARETE OVEST (da Sud a Nord):

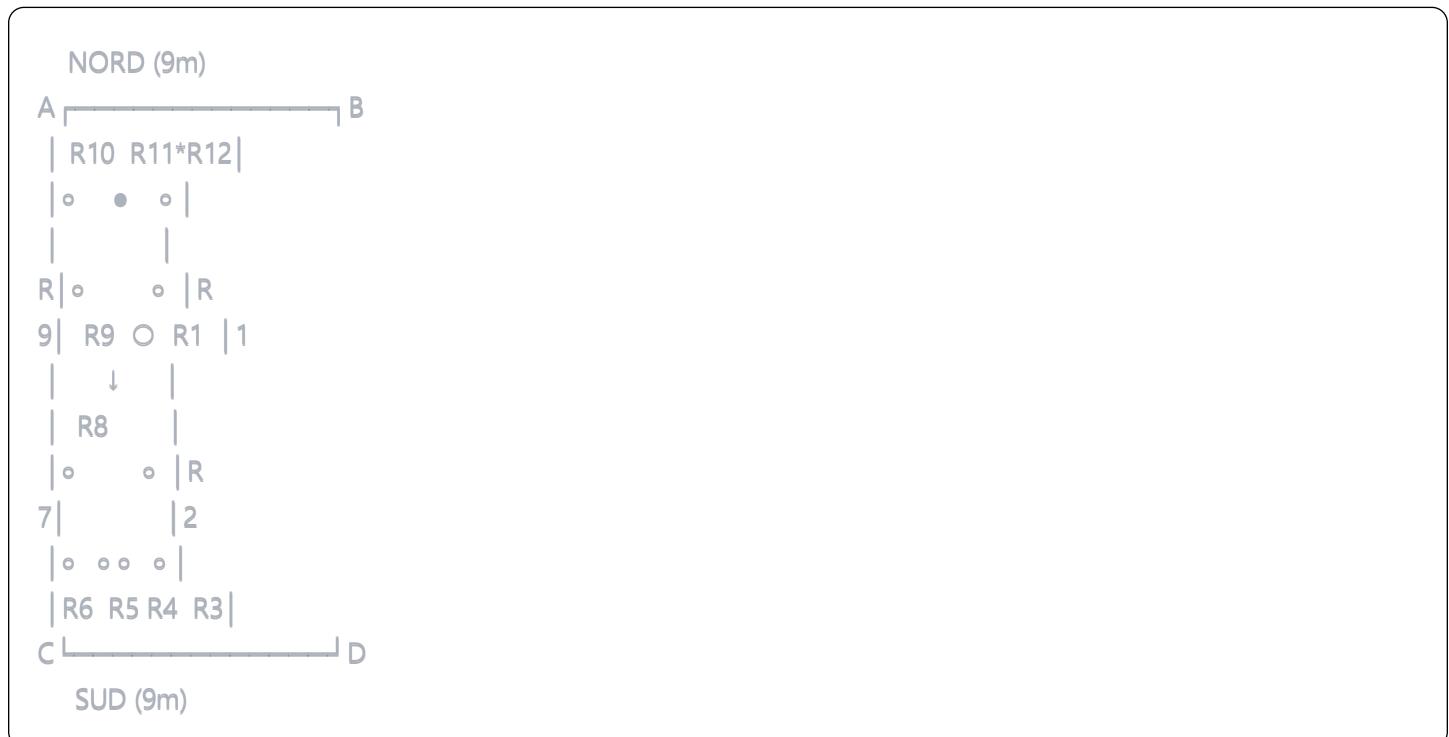
- **R6** - Runa di Gabilgathol (Grande Città)
 - *Posizione:* (0m, 3m, 1.5m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Ovest, lato sud
- **R7** - Runa di Tumunzahar (Vuoto Profondo)
 - *Posizione:* (0m, 6m, 1.5m dal pavimento)
 - *Superficie:* Parete Ovest, lato nord

SOFFITTO (4 Rune - 2 visibili + 2 attivate)

RUNE PERMANENTI:

- **R8** - Runa di Moradin (Padre Creatore)
 - *Posizione:* (4.5m, 4.5m, soffitto - centro)
 - *Superficie:* Soffitto, direttamente sopra dove era il sarcofago
- **R9** - Runa di Berronar (Madre Protettrice)
 - *Posizione:* (0m, 4.5m, soffitto - ovest)
 - *Superficie:* Soffitto, sopra parete ovest

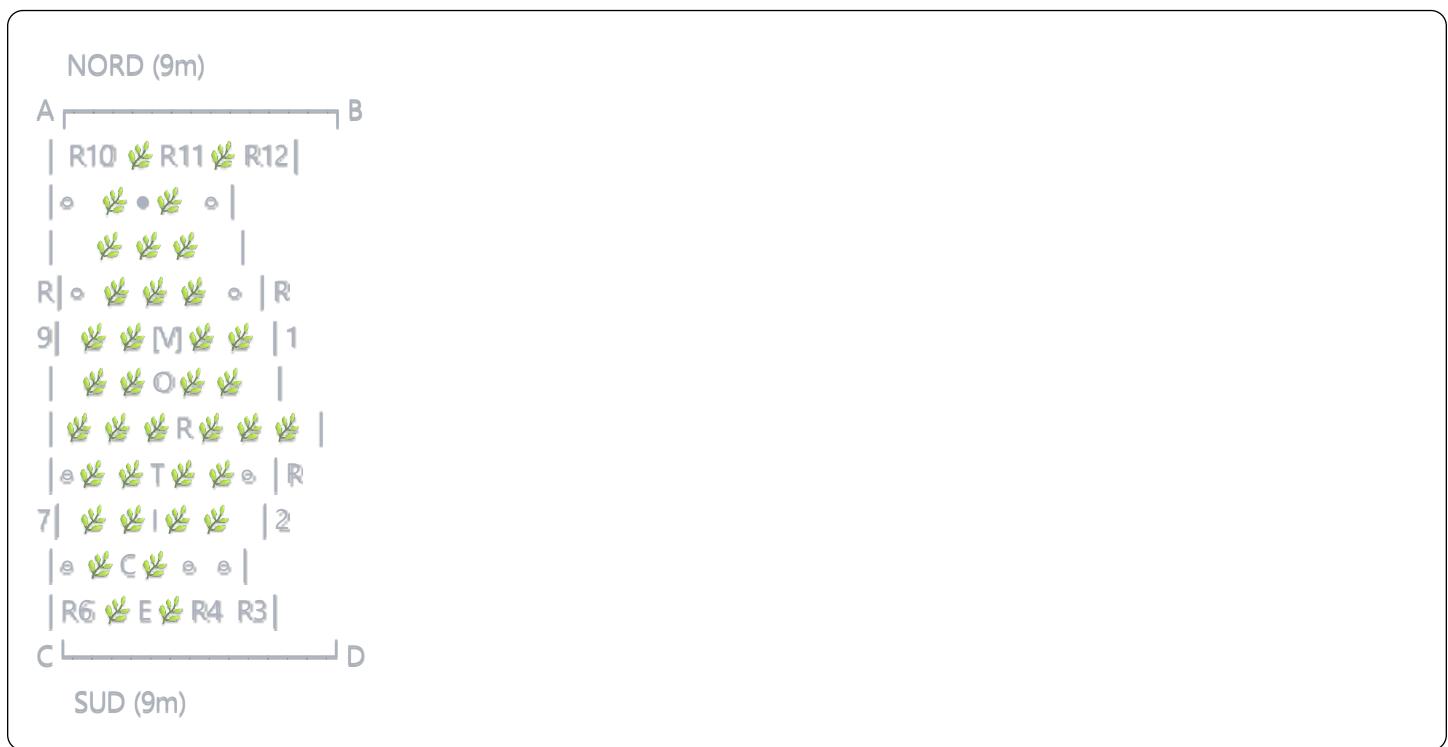
Mappa Tattica - Fase Iniziale (Round 1-2)



Legenda Simboli:

- ○ = Runa visibile (normale)
- ● = Runa nascosta da funghi (R11)
- ○ = Posizione Sarcofago (poi Vortice)
- **R8,R9** = Rune del soffitto (invisibili in vista dall'alto)

Mappa Tattica - Con Funghi Attivati (Round 3+)



Legenda Copertura Funghi:

- = Copertura funghi (+2 CA, -2 Osservare)
- [VORTICE] = Vortice di Energia Negativa (sostituisce sarcofago)

Zone di Copertura Funghi:

- Zona Nord:** Attorno alla Runa nascosta R11 (3x3m)
- Zona Centrale:** Anello attorno al vortice (raggio 3m)
- Zona Sud:** Corridoio verso R4 (1.5x3m)

Progressione del Vortice per Round

Round 1-2: Formazione

Centro: [V] = Vortice 1.5m diametro

Dove era il sarcofago (4.5m, 4.5m)

Round 3-4: Espansione



Round 5-6: Dominanza



Round 7+: Massima Espansione



Altezze Critiche per Combattimento

Accessibilità delle Rune per Altezza:

1.5m dal pavimento (Facilmente raggiungibili):

- R1, R2, R6, R7

1.8-2m dal pavimento (Richiedono salto o scala):

- R3, R4, R5, R10, R12

2.5m dal pavimento (Runa nascosta, richiede arrampicata):

- R11 (CD 15 Scalare)

Soffitto (4.5m → 1.35m finale):

- R8, R9 (Richiedono volo o salto estremo +20)

Soffitto che Scende - Fasi:

- **Round 1-5:** 4.5m (combattimento normale)
 - **Round 6-10:** 3m (penalità -2 ai tiri per colpire per armi lunghe)
 - **Round 11-15:** 1.8m (combattimento carponi, velocità dimezzata)
 - **Round 16+:** 1.35m (solo movimento prono, -4 CA)
-

Note Tattiche per il DM

Movimento e Posizionamento:

- **Funghi:** Forniscono copertura ma rallentano movimento (terreno difficile)
- **Vortice:** Zona di danno crescente + terreno difficile
- **Angoli:** Posizioni più sicure ma meno accessibili alle rune centrali

Priorità Rune per Effetti:

1. **R11** (Nascosta): Stabilizza tutto per 10 round
2. **R8, R9** (Soffitto): Fermano discesa soffitto
3. **R10, R12** (Forgia/Fuoco): Riducono danni vortice
4. **R1-R7** (Cerchio): Effetti cumulativi di contenimento