**INCIPIT**

Il giorno dopo la festa tutti riprendono la loro vita e il fabbro appende un annuncio davanti al suo negozio in cui dice: “Cercasi avventurieri coraggiosi. Molti tesori da arraffare. Fornisco equipaggiamento”. Quando qualcuno si avvicinerà alla bottega del fabbro, vedrà che un abitante del villaggio di Estalas esce dicendo: ”Tu sei pazzo… non andrò a morire per te per qualche pezzo di metallo”. E quando entrerà vedrà che dentro c’è già chi lo sta aspettando (Altro/altri PG che non sono nati a Greyhawk, se ce ne sono). Una volta entrati tutti nella bottega gli dirò tutto quello che devono sapere:

* Trovare un materiale speciale, un acciaio più forte e resistente del normale (Acciao puro Solarian, Durezza 11, PF armi acciaio x4; Libro delle imprese eroiche pag. 38).
* Si trova in una vecchia cava risalente alla Guerra
* Forse ci sono delle creature che la abitano (secondo lui predoni)
* Ci sono molte ricchezze e se le possono tenere
* Lui fornisce l’equipaggiamento necessario 150 MO massimo.,
* Devono riportare indietro un po' di quel materiale per provarlo e liberare la zona affinchè possa mandare delle persone ad estrarlo.

Date le informazioni per raggiungere la cava:

* Seguire il fiume e passare la collina
* Seguire la collina fino alla montagna
* Ai piedi della montagna c’è la cava
* 1 giorno di cammino (indicato dal fabbro). 1 giorno e mezzo di cammino (reale) 12 ore.

Dopo 7 ore di cammino c’è un incontro casuale. L’ultima ora di viaggio è tranquilla.

Durante la notte non succede niente.

Resto del viaggio senza incontri (lanciato anche 1 ora extra).

1. **LA GROTTA**

I PG che arrivino sul posto di giorno disporranno di una buona visuale sulla grotta. Se arrivassero di notte vedranno solo quello che le loro fonti di illuminazione o capacità speciali consentiranno loro, con la possibilità di essere scoperti.

Se arrivano di giorno leggere quanto segue:

*Una grossa montagna si erge davanti a voi, la cima non sembra visibile da questa distanza, una grossa grotta si presenta dinnanzi i vostri occhi e la vostra attenzione viene catturata da 6 figure umanoidi che sembrano pattugliare la zona circostante, ma sembrano non avervi notato. Nel frattempo sentite dei rumori avvicinarsi sul margine opposto della foresta e di li a poco vedete spuntare un grosso cavallo che traina un pesante carro, guidato da un piccolo goblin e al suo seguito ci sono altri 5 goblin e un’ umanoide simile ad un goblin ma di taglia più grande.*

**Creature** (**LI 1):** Tre elfi ed un umano fanno da sentinelle lungo il perimetro, 1 hobgoblin e 6 goblin stanno tornando da una caccia, se i PG non fanno altro i predatori rientrano e si distribuiscono nelle varie stanze.

Se arrivano di notte invece:

*Una grossa montagna si erge davanti a voi, riuscite a vederne solo una piccola parte e intravedete una grossa fessura nella stessa, la vostra attenzione viene catturata da un falò vicino l’entrata della grotta e da 4 goblin che stanno facendo la guardia al perimetro ma sembrano non avervi notato.*

**Creature (LI 1):** 4 goblin fanno la guardia notturna e si comportano nello stesso modo delle guardie diurne.

**Tattiche:** In caso provino ad attaccarli o a parlarci 1 delle guardie andrà subito a suonare l’allarme mentre le altre si prepareranno allo scontro, una volta suonato l’allarme tornerà a dare man forte al gruppo. Dopo 5 round arrivano 2 nani dall’area 1, CD 17 Ascoltare per sentirli arrivare, dopo 3 round di combattimento.

*La grotta si apre in un’ampia sporgenza, rocce smussate e lavorate come a creare un arco si presenta dinnanzi i vostri occhi. La poca luce che riesce ad entrare illumina una piccola parte dell’entrata, e una brezza fresca ma stagnante arriva da dentro e fa capire che la strada di li a poco scenderà nelle profondità della montagna. Le pareti così come il pavimento sono scavate nella nuda roccia e sorrette da assi di legno massiccio che nonostante l’età sembrano ancora reggere bene, funghi selvatici e muschio umido si estendono lungo tutte le pareti della grotta*

Questa stanza è stata scavata dalla nuda roccia e non sembra esserci molto all’interno. Sul lato destro, poggiata su un fianco potete scorgere una clessidra che porta inesorabile i segni del tempo trascorso. Non c’ è più sabbia né nella clessidra, ne tantomeno dentro la stanza, probabilmente è stata spazzata via tempo fa. Al centro della stanza ci sono 3 sedie color bianco grigiastro, ma non a causa del tempo trascorso (Frassino), e disposte in semicerchio e nelle cui vicinanze potete scorgere della cenere, proveniente da delle pipe probabilmente. Subito dietro, appoggiato al muro un ferro per marchiare cattura la vostra attenzione (Sul ferro è inciso un simbolo, con conoscenze Storia CD 25, scoprono che risale al tempo del re e veniva usato per marchiare gli schiavi al lavoro nella miniera).

**2.**

Le massicce pareti in muratura di questa stanza, larga 8 metri, si sono conservate in maniera tutt’altro che buona, ma l’estremità più lontana versa in condizioni pessime, dal momento che è quasi completamente collassata su se stessa riempiendo di macerie la sezione a nord della stanza. Anche qui giace a terra una clessidra segnata dal tempo, un gancio è appeso sul muro a est ed una maracas giace ai suoi piedi. Vicino al muro ovest invece vicino un gruppo di sedie c’è un’ ampolla piena.

**4.**

Porta di pietra chiusa. CD 28 Sfondare, CD 21 Cercare. Contenuto: 1 tripode (treppiedi) ed un baule (30 MO; 1 Scudo di legno pesante perfetto 157 MO).

**5.**

Questa stanza è molto umida, permeata da un tanfo alquanto sgradevole, un sottile strato di muschio ricopre le pareti a nord ed est. Un sacco logoro giace in terra sulla parete ovest accanto ad una bottiglia piena per metà di liquido trasparente. Una lanterna è appoggiata sul muro est della stanza.

**8.**

Un falò sulla parete nord della stanza, pare essere spento da diverse ore una piccola insenatura sul soffitto vi fa intuire che è da li che va via il fumo, ma questo non toglie che all’ interno ci sia un’ odore di carne arrosto misto a fumo. Sullo spiedo è rimasto quello che sembra essere l’avanzo di una cena precedente. Alcuni mobili sono disposti lungo le pareti e un grosso tavolo con delle sedie tutto intorno si ergono al centro della stanza. Sulla parete ovest potete intravedere una porta e accanto al falò una fontana.

**9.**

**10.**

**11.**

**12.**

**13.**

**14.**