

Contents

1	Nemici	2
2	PNG_Compagni	4
2.1	Kai Serenestep	4
3	La miniera perduta di Phandelver (liv 1 - 5)	4
3.1	Inizio	4
3.2	Il nascondiglio dei Cragmaw	4
3.2.1	Postazione Vedetta	5
3.2.2	Canile	5
3.2.3	Passaggio Scosceso	6
3.2.4	Passaggio Rialzato	6
3.2.5	Covo dei Goblin	7
3.2.6	Caverna delle Due Vasche	8
3.2.7	Caverna di Klarg	8
3.3	Phandalin	9
3.3.1	Descrizione Per Phandalin	9
3.3.2	PNG_PHANDALIN	10
3.3.3	Fabbro: Il Martellatore	10
3.3.4	Falegname: La sega umana	10
3.3.5	Locanda Stonehill	10
3.3.6	PROVVISTE DI BARTHEN	11
3.3.7	Frutteto Edermath	11
3.3.8	Scudo del Leone	12
3.3.9	Borsa dei minatori Di Phandalin	12
3.3.10	FATTORIA ALDERLEAF	13
3.3.11	SANTUARIO DELLA FORTUNA	13
3.3.12	IL GIGANTE ADDORMENTATO	14
3.3.13	VILLA DEL BORGOMASTRO	14
3.3.14	MANIERO TRESENDAR	15
3.3.15	MALVIVENTI DEI MARCHI ROSSI	15
3.3.16	FACCIA A FACCIA	15
3.3.17	IL NASCONDIGLIO DEI MARCHI ROSSI	16
3.4	Guest	23
3.4.1	CONYBERRY E LA TANA DI AGATHA	23
3.4.2	IL Pozzo DEL VECCHIO GUFO	25
3.4.3	IL TOR DELLA VIVERNA	26

Gruppo A (Micaela, Matteo, Paola, Marica)

Giovanni Cisternini

March 28, 2024

1 Nemici

Goblin	Lupo	Sildar	BugBear																																																
GOBLIN <i>Umanoide Piccolo (goblineide), neutrale malvagio</i> Classe Armatura 15 (armatura di cuoio, scudo) Punti Ferita 7 (2d6) Velocità 9 m <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8 (+1)</td><td>14 (+2)</td><td>10 (+0)</td><td>10 (+0)</td><td>8 (-1)</td><td>8 (-1)</td></tr> </tbody> </table> Abilità Furtività +6 Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m Linguaggi Comune, Goblin Sfida 1/4 (50 PE) Fuga Agile. Il goblin può effettuare l'azione di Disimpegno o Nascondersi come azione bonus a ogni suo turno. AZIONI Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti. Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti. 	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	8 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)	LUPO <i>Bestia Media, senza allineamento</i> Classe Armatura 13 (armatura naturale) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 12 m <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>15 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>6 (-2)</td></tr> </tbody> </table> Abilità Furtività +4, Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13 Linguaggi -- Sfida 1/4 (50 PE) Olfatto e Udito Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito. Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato. AZIONI Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)	SILDAR HALLWINTER <i>Medium humanoid (human), neutral good</i> Armor Class 16 (chain mail) Hit Points 27 (5d8 + 5) Speed 30 ft. <table border="1"> <thead> <tr> <th>STR</th><th>DEX</th><th>CON</th><th>INT</th><th>WIS</th><th>CHA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>10 (0)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (0)</td><td>11 (0)</td><td>10 (0)</td></tr> </tbody> </table> Saving Throws Con +3, Con +3 Skills Perception +2 Languages Common Challenge 1 (200 XP) ACTIONS Multiattack. Sildar makes two melee attacks. Longsword. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d8 + 1) slashing damage. Heavy Crossbow. Ranged Weapon Attack: +2 to hit, range 100 ft./400 ft., one target. Hit: 5 (1d10) piercing damage. REACTIONS Parry. When an attacker hits Sildar with a melee attack and Sildar can see the attacker, he can roll 1d6 and add the number rolled to his AC against the triggering attack, provided that he's wielding a melee weapon. MEDIUM HUMANOID CR 1 LOOT-MINE-OF-PHANDELVER	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	13 (+1)	10 (0)	12 (+1)	10 (0)	11 (0)	10 (0)	BUGBEAR <i>Umanoide Media (goblineide), caotico malvagio</i> Classe Armatura 16 (armatura di pelle, scudo) Punti Ferita 27 (5d8 + 5) Velocità 9 m <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15 (+2)</td><td>14 (+2)</td><td>13 (+1)</td><td>8 (-1)</td><td>11 (+0)</td><td>9 (-1)</td></tr> </tbody> </table> Abilità Furtività +6, Sopravvivenza +2 Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m Linguaggi Comune, Goblin Sfida 1 (200 PE) Berto. Quando il bugbear colpisce con un'arma da mischia, l'attacco inflinge un danno extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nelle statistiche sottostanti). Attacco a Sorpresa. Se il bugbear sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni extra dall'attacco. AZIONI Morning Star. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d8 + 2) danni perforanti. Gioveletto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d6 + 2) danni perforanti in mischia o 5 (1d6 + 2) danni perforanti a distanza.	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																														
8 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)																																														
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																														
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)																																														
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA																																														
13 (+1)	10 (0)	12 (+1)	10 (0)	11 (0)	10 (0)																																														
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																														
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)																																														
Marchi Rossi <i>Medium humanoid (human), neutral evil</i> REDBRAND RUFFIAN Armor Class 14 (studded leather armor) Hit Points 16 (3d8 + 3) Speed 30 ft. <table border="1"> <thead> <tr> <th>STR</th><th>DEX</th><th>CON</th><th>INT</th><th>WIS</th><th>CHA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11 (+0)</td><td>14 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>9 (-1)</td><td>9 (-1)</td><td>11 (+0)</td></tr> </tbody> </table> Skills Intimidation +2 Senses passive Perception 9 Languages Common Challenge 1/2 (100 XP) ACTIONS Multiattack. The ruffian makes two melee attacks. Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) piercing damage. Redbrand ruffians are petty thugs and ruthless enforcers skilled at intimidation and violence. They work for money and have no scruples.	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)	ORCO <i>Umanoide Media (orco), caotico malvagio</i> Classe Armatura 13 (armatura di pelle) Punti Ferita 15 (2d8 + 6) Velocità 9 m <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16 (+3)</td><td>12 (+1)</td><td>16 (+3)</td><td>7 (-2)</td><td>11 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> Abilità Intimidire +2 Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m Linguaggi Comune, Orchesco Sfida 1/2 (100 PE) Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere. AZIONI Ascia Bipenne. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d12 + 3) danni taglienti. Gioveletto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 3) danni perforanti.	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)	OGRE <i>Gigante Grande, caotico malvagio</i> Classe Armatura 11 (armatura di pelle) Punti Ferita 59 (7d10 + 21) Velocità 12 m <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>19 (+4)</td><td>8 (-1)</td><td>16 (+3)</td><td>5 (-3)</td><td>7 (-2)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m Linguaggi Comune, Gigante Sfida 2 (450 PE) AZIONI Randello Pesante. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Gioveletto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)	EVIL MAGE <i>Medium humanoid (human), laufui evil</i> Armor Class 12 Hit Points 22 (5d8) Speed 30 ft. <table border="1"> <thead> <tr> <th>STR</th><th>DEX</th><th>CON</th><th>INT</th><th>WIS</th><th>CHA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9 (-1)</td><td>14 (+2)</td><td>11 (+0)</td><td>17 (-3)</td><td>12 (+1)</td><td>11 (+0)</td></tr> </tbody> </table> Saving Throws Int +1, Wis +3 Skills Arcana +5, History +5 Senses passive Perception 11 Languages Common, Draconic, Dwarvish, Elvish Challenge 1 (200 XP) Spellingcast . The mage is a 4th-level spellcaster that uses Intelligence as its spellcasting ability (spell save DC 13; +5 to hit with spell attacks). The mage knows the following spells from the wizard's spell list: <ul style="list-style-type: none"> Cantrips (at will): light, mage hand, shocking grasp 1st Level (4 slots): charm person, magic missile 2nd Level (3 slots): hold person, misty step ACTIONS Quarterstaff. Melee Weapon Attack: +1 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d8 - 1) bludgeoning damage.	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (-3)	12 (+1)	11 (+0)
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA																																														
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)																																														
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																														
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)																																														
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																														
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)																																														
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA																																														
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (-3)	12 (+1)	11 (+0)																																														

Zombi

ZOMBI
Non morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiri Salvezza Sag +0
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

Tremore dei Non Morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invecia a 1 punto ferita.

Azioni:
Schioppo. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Iarno

EVIL MAGE

Medium humanoid (Human), lawful evil

Armor Class 12
Hit Points 22 (5d8)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (-0)

Saving Throws Int -5, Wis +3
Skills Arcana +5, History +5
Senses passive Perception 11
Languages Common, Draconic, Dwarvish, Elvish
Challenge 1 (200 XP)

Spelcasting. The mage is a 4th-level spellcaster that uses Intelligence as its spelcasting ability (spell save DC 13; +5 to hit with spell attacks). The mage knows the following spells from the wizard's spell list:

- Cantrips (at will): *light, mage hand, shocking grasp*
- 1st Level (4 slots): *charm person, magic missile*
- 2nd Level (3 slots): *hold person, misty step*

ACTIONS

Quarterstaff. Melee Weapon Attack: +1 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d8 - 1) bludgeoning damage.

Uccello Stigeo

UCCELLO STIGEO
Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 3 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

AZIONI

Risucchio di Sangue. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e l'uccello stigeo si avvinghi al bersaglio. Finché è avvinghiato, l'uccello stigeo non attacca. All'inizio di ogni turno dell'uccello stigeo, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa del dissanguamento.

L'uccello stigeo può staccarsi da solo spendendo 1,5 metri del suo movimento. Lo fa dopo aver risucchiato 10 punti ferita di sangue dal bersaglio o se il bersaglio muore. Una creatura, incluso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare l'uccello stigeo.

Nothic

NOTHIC
Aberazione Media, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR
14 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Abilità Arcano +3, Furtività +5, Intuizione +4, Percezione +2
Senso Percezione passiva 12, vista pura 36 m
Linguaggi Subcomune
Sfida 2 (450 PE)

Vista Accuta. Il nothic dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Multitacca. Il nothic effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Sguardo Morbosante. Il nothic bersaglia una creatura entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 contro questa magia, altrimenti subisce 10 (3d6) danni necrotici.

Intuizione Innaturale. Il nothic bersaglia una creatura entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare una prova di Carisma (Ingnano) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) del nothic. Se il notnic vince, apprende magicamente un fatto o un segreto relativo al bersaglio. Il bersaglio vince automaticamente se è immune alla condizione di affascinato.

Scheletro

SCHELETRO
Non morto Medio, legge malvagio

Classe Armatura 13 (frammenti di armatura)
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAC	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilità ai Danni contundenti

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

AZIONI

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

2 PNG_Compagni

2.1 Kai Serenestep

Kai è un monaco mezzelfo, orfano e addestrato fin da piccolo come monaco. I genitori sono completamente sconosciuti poiché era stato trovato in una cesta all'interno. I monaci che l'avevano trovato erano semplici eremiti non votati a nessuna vera religione, ma praticavano semplicemente la meditazione come forma di rilassamento e pace interiore per il ritrovamento dello spirito, aggiunta a produzione di vino e birra alquanto forti. L'aver vissuto con i monaci, gli ha insegnato a prendere la vita con allegria e spensieratezza, e soprattutto con molto vino. Una cosa turba profondamente Kai, i bulli, li odia fin da quando era bambino e veniva emarginato da alcuni bambini nel villaggio infondo alla valle. Si è comunque addestrato con i monaci fino all'età di 29-30 anni, finché non ha deciso di viaggiare per esplorare il mondo, l'unica cosa che sa è dove trovare alcool ma per il resto non ha la minima idea di come funzioni il mondo. Fisicamente è sul 1.80, con un fisico abbastanza scolpito, carnagione olivastra, con pantaloni invernali marroncini, delle bende alle mani, capelli rossastri, una bandana attorcigliata su se stessa legata intorno alla fronte, e un gilet di pelle con sotto una maglia abbastanza larga dello stesso colore dei pantaloni.

3 La miniera perduta di Phandelver (liv 1 - 5)

3.1 Inizio

Il giorno dopo l'entrata a far parte degli avendwarfs: Cassiopea, Thia, Atalanta e Bryseis partono sotto comando di Thorgrim, per accompagnare il carro destinato a Phandalin, e per indagare sul messaggio ricevuto, portato dal gabbiano Ciro. Affrontano un primo viaggio di 2 giorni lungo la Strada Alta fino allo svincolo per la Pista di Triboar, si imbattono in 2 cavalli pieni di frecce e non si accorgono dell'imboscata dei goblin (combat).

Dopo il combattimento:

1. Persuadono uno o più goblin oppure effettuano tiro SOPRAVVIVENZA CD 10 vanno al Il nascondiglio dei Cragmaw
2. Vanno direttamente verso Phandalin
3. Hanno perso tutto vanno verso Phandalin

3.2 Il nascondiglio dei Cragmaw

- Meno di venti goblin vivono attualmente nella tana. CD 10
- Il loro capo è un bugbear di nome Klarg, che risponde a Re Grol, il capotribù dei Cragmaw, insediato nel Castello Cragmaw. (I goblin possono fornire indicazioni generiche su come raggiungere il Castello. Si trova a circa trenta chilometri a nordest del nascondiglio dei Cragmaw, nel Bosco di Neverwinter.) CD 13
- Klarg ha ricevuto un messaggero goblin da Re Grol alcuni giorni fa. Il messaggero gli ha riferito che qualcuno che risponde al nome di Ragno Nero aveva pagato i Cragmaw per intercettare il nano Gundren Rockseeker, catturarlo e consegnare tutto ciò che portava con sé a Re Grol. Klarg ha obbedito agli ordini: ha tesò un'imboscata a Gundren e lo ha consegnato al re assieme ai suoi effetti personali, che includevano una mappa. CD 17
- Il nano e la sua mappa sono stati consegnati a Re Grol, come da istruzioni. Il compagno umano del nano è tenuto prigioniero nella "caverna dove si mangia" (l'area 6).

Tratti della caverna

1. **Soffitti** Quasi tutte le caverne e i passaggi interni hanno soffitti inclinati che creano volti ricoperte di stalattiti, altezza tra i 6 e i 9 metri
2. **Luce** Area 1 e 2 esterne. Il resto è immerso nell'oscurità, vedono se hanno scurovisione o una fonte di luce
3. **Detriti** area di roccia franata e ghiaia considerate terreno difficile
4. **Suoni** Il fiume copre i rumori, per sentire PERCEZIONE CD 15
5. **Stalagmiti** Colonne che possono fare da copertura
6. **Torrente** Profondità di 60 cm, si guada facilmente



subsubsection Ingresso della caverna SEGUENDO LA PISTA DEI GOBLIN ARRIVATE A UNA GRANDE CAVERNA CHE SI APRE SUL FIANCO DELLA COLLINA A CIRCA SETTE CHILOMETRI E MEZZO DAL PUNTO DELL'IMBOSCATA. DALL'INGRESSO DELLA CAVERNA SCORRE UN TORRENTE QUASI DEL TUTTO NASCOSTO DA FOLTI CESPUGLI DI ROVI. UN ESILE SENTIERO ASCIUTTO CHE CORRE LUNGO LA RIVA DESTRA DEL TORRENTE CONDUCE ALL'INTERNO DELLA CAVERNA.

Sviluppi

Nell'area 2 ci sono goblin, se i pg fanno tanto rumore i goblin si accorgono di loro e iniziano ad attaccare attraverso il roveto che fornisce mezza copertura +2 CA

3.2.1 Postazione Vedetta

Se non vengono beccati dai goblin e passano al lato opposto, riescono a vedere i la vedetta oltre la cortina. Se i pg non camminano con prudenza allora i goblin li notano nell'area 2 e attaccano con gli archi. Prova di FURTIVITÀ

SUL LATO EST DEL TORRENTE CHE SCORRE FUORI DALL'IMBOCCATURA DELLA CAVERNA, UNA PICCOLA AREA IN MEZZO AL ROVETO È STATA SGOMBRATA PER FORMARE UNA POSTAZIONE DI VEDETTA. UNA SERIE DI ASSI DI LEGNO È STATA STESA PER APPIATTIRE I ROVI E APRIRE UNO SPAZIO SUFFICIENTE A CONSENTIRE AI GOBLIN DI GUARDIA DI NASCONDERSI ALL'INTERNO DEL ROVETO E DI CONTROLLARE L'AREA. UNA COPPIA DI GOBLIN OCCUPA LA POSTAZIONE PROPRIO ORA!

3.2.2 Canile

i cragmaw possiedono 4 lupi

SUBITO DOPO L'IMBOCCATURA DELLA CAVERNA, ALCUNI SCALINI DI PIETRA IRREGOLARI SALGONO FINO A UNA FETIDA, PICCOLA CAMERA SUL LATO EST DEL PASSAGGIO. LA CAVERNA SI RESTRINGE FINO A DIVENTARE UNA STRETTA CREPA ALL'ESTREMITÀ PIÙ LONTANA ED È SATURA DEL FETORE DI ALCUNI ANIMALI CHE DEVONO VIVERE AL SUO INTERNO. ALLE VOSTRE ORECCHIE GIUNGONOI RINGHI E LO SFERRAGLIARE DI CATENE DI TRE LUPO INCATENATI APPENA OLTRE L'APERTURA. LA CATENA DI OGNI LUPO È LEGATA A UNA VERGA DI FERRO PIANTATA ALLA BASE DI UNA STALAGMITE.

- 3 lupi sono nell'area 3, non possono arrivare agli scalini perché sono legati, ma attaccano se un pg entra

nell'area, se i pg provocano i lupi e tentano di attirarli fuori dall'area 3, i lupi provano a strappare la verga con prova su Forza (CD 15) finché vedono almeno un PG. Al primo successo la CD scende a 10. Al secondo il lupo si Libera.

Se invece un PG tenta di calmare i lupi deve fare un tiro su ADDESTRARE ANIMLI CD 15, se offrono del cibo la CD scende a 10, se superano i lupi lasciano passare i PG.

Crepà C'è una crema in alto sul muro ad est, difronte agli scalini, che è sale di 9 metri fino all'area 8. Se provano a salire usando i detriti tiro su ATLETICA con CD 10, se la prova ha successo il personaggio può salire e scendere lungo il condotto, con risultato tra 6 e 9 resta immobile, con 5 o meno cade e si fa 1d6 di danno per ogni 3 metri di caduta, atterrando prono alla base del condotto.

3.2.3 Passaggio Scosceso

Da questo punto in avanti, i personaggi privi di scurovazione avranno bisogno di luce per vedere ciò che li circonda. IL PASSAGGIO PRINCIPALE PROVENIENTE DALL'IMBOCCATURA DELLA CAVERNA SALE RIPIDAMENTE, MENTRE IL RUSCELLO SI TUFFA VERSO IL BASSO SUL LATO OVEST, SOLLEVANDO UNA PIOGGIA DI SPRUZZI. TRA LE OMBRE, UN PASSAGGIO LATERALE CONDUCE A OVEST OLTRE LA RIVA OPPOSTA DEL RUSCELLO.

I personaggi che usano la luce o la scurovazione per scrutare lungo il passaggio notano il ponte nell'area 5. Il DM aggiunge quanto segue: TRA LE OMBRE DEL SOFFITTO A NORD, RIUSCITE A SCORGERE A MALAPENA LA SAGOMA SCURA DI UN PERICOLANTE PONTE DI LEGNOE DI CORDE CHE ATTRAVERSA IL PASSAGGIO DAVANTI A VOI. UN ALTRO PASSAGGIO SI INCROCIA CON QUESTO, A SEI METRI D'ALTEZZA DAL TERRENO. Ogni personaggio che vede il ponte nell'area 5, fa un tiro su PERCEZIONE contrapposta alla prova **Furtività** dei goblin. Il goblin nota i personaggi se hanno una fonte di luce o non usano furtività quando si avvicinano al ponte. Il goblin non attacca: tenta anzi di allontanarsi di soppiatto a est per ordinare ai suoi compagni nell'area 7 di scatenare un'inondazione. Il goblin si muove senza essere notato se la sua prova di Destrezza (Furtività) è superiore al punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di qualsiasi personaggio che potrebbe notare i suoi movimenti.

Passaggio Occidentale Questo passaggio è occluso dai detriti e da due costoni rocciosi molto ripidi. Quest'area è considerata terreno difficile (vedi "Terreno Difficile" nel regolamento). La cornice tra i due costoni è fragile. Un qualsiasi peso superiore a 50 chilogrammi fa cedere l'intera massa, che cade rovinosamente verso est. Ogni creatura situata sulla cornice quando questa crolla deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, subendo 2d6 danni contundenti in caso di fallimento o soltanto la metà di quei danni in caso di successo. Inoltre, in caso di tiro salvezza fallito, la creatura cade a terra prona.

3.2.4 Passaggio Rialzato

IL ponte nell'area 5 è a 6 metri e incrocia il tunnel principale: IL PASSAGGIO DEL TORRENTE PROSEGUE OLTRE UN'ALTRA SERIE DI SCALINI IRREGOLARI PIÙ AVANTI, CURVANDO VERSO EST. DA UNA CAVERNA PIÙ GRANDE DAVANTI A VOI GIUNGE IL RUMORE RIMBOMBANTE DI UNA CASCATA. Se non si erano accorti del ponte nell'area 4 se ne accorgono ora : UN PONTE MALRIDOTTO SI ESTENDE ATTRAVERSO IL PASSAGGIO, COLLEGANDO I DUE TUNNEL RIALZATI DI 6 METRI RISPETTO AL TORRENTE. C'è un goblin di guardia che è nascosto. Furtività Goblin VS Percezione PG. Se nessuno ha luci accessi e vanno in furtività allora il goblin non si accorge di nulla. **Ponte.** Collega 2 passaggi, situato a 6 metri, lo si può raggiungere scalando la parete rocciosa di metri, ATLETICA CD 15. il Ponte ha CA 5 e 10 PF se scende a 0 crolla e le creature tirano un TS su destrezza CD 10, se fallito 2d6 di danno, se superato si agrappa al ponte e si deve arrampicare CD 10

Inondazione

Le grosse vasche dell'area 7 sono dotate di pareti provvisorie che possono essere abbattute tramite un meccanismo per riversare un'ondata d'acqua nel passaggio principale della tana. Nel round successivo a quello in cui ricevono il segnale dalla vedetta nell'area 5, i goblin dell'area 7 iniziano a colpire i pali di sostegno. Nel round successivo, al conteggio di iniziativa dei goblin, un'ondata d'acqua si riversa dall'area 7 fino all'area 1.

NEL PASSAGGIO ECHEGGIA IMPROVVISAMENTE UN POSSENTE BOATO E UNA GIGANTESCA ONDATA D'ACQUA SI RIVERSA SU DI VOI DALL'ALTO.

L'inondazione minaccia tutte le creature nel tunnel (le creature sul ponte dell'area 5 sono fuori pericolo, come anche quei personaggi che riescono a scalare le pareti della caverna). Ogni creatura entro 3 metri dal passaggio in disuso nell'area 4 o dagli scalini che salgono fino all'area 3 può effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per evitare di essere spazzata via. Se una creatura non riesce a togliersi di mezzo, può effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15 per tentare di aggrapparsi a qualcosa. In caso di fallimento, il personaggio è buttato a terra prono e sospinto dall'acqua fino all'area 1, subendo 1d6 danni contundenti lungo il cammino. I goblin dell'area 7 possono scatenare una seconda inondazione aprendo la seconda vasca, ma non lo fanno a meno che non sia il goblin sul ponte a ordinarglielo. Il goblin sul ponte aspetta di vedere se la prima inondazione toglie di mezzo tutti gli intrusi prima di dare l'ordine di aprire la seconda.

3.2.5 Covo dei Goblin

Dormitorio dei goblin : QUESTA GRANDE CAVERNA È DIVISA IN DUE DA UN COSTONE ALTO TRE METRI. UNA RIPIDA SCALINATA DI PIETRA NATURALE SALE DALLA PARTE PIÙ BASSA ALLA CORNICE SUPERIORE. L'ARIA È DENSA DEL FUMO DI UN FUOCO DA CAMPO E DELLA PUZZA DI PELLI CONCIATE ROZZAMENTE E DI GOBLIN SPORCHI.

- 6 Goblin abitano questo covo, di cui , 5 nella parte più a nord che sono comuni, e 1, il capo, con 12 pf nella parte rialzata
- CAPO: Yeemik, tiene in ostaggio **Sildar Hallwinter** che 1 pf poiché è stato picchiato da dai goblin

Yeemik è il secondo in comando del nascondiglio, se capisce che sta per perdere la battagli, afferra Sildar e lo trascina al bordo della cornice superiore, grida : TREGUA, O QUESTO UMANO MUORE!”. Yeemik vuole spodestare Klarg e diventare il nuovo capo. Se gli avventurieri accettano di trattare, Yeemik cerca di convincerli a uccidere Klarg nell'area 8, promettendo di liberare Sildar quando la testa del bugbear gli sarà consegnata. Sildar, anche se stordito, avverte i personaggi di non fidarsi del goblin, e ha buon motivo. Se i personaggi stringono l'accordo, Yeemik cercherà di obbligarli a pagare un cospicuo riscatto per liberare Sildar, anche dopo che hanno portato a termine quanto previsto dal patto. Se i personaggi si rifiutano di trattare, Yeemik spinge Sildar giù dal costone e continua a combattere. Sildar subisce 1d6 danni contundenti dalla caduta, sufficienti a portarlo a 0 punti ferita. Se uno dei personaggi interviene in fretta, può tentare di stabilizzarlo prima che muoia.

Sildar Hallwinter Sildar Hallwinter è un maschio umano di quasi cinquant'anni, un uomo di buon cuore che occupa un posto d'onore nella famosa cavalleria dei grifoni della grande città di Waterdeep. È un agente dell'Alleanza dei Lord, un gruppo di potenze politiche alleate al fine di garantire la prosperità e la sicurezza reciproca. I membri dell'ordine garantiscono la sicurezza delle città e degli altri insediamenti eliminando le potenziali minacce in ogni modo e portando onore e gloria ai loro capi e ai territori di provenienza. Sildar ha incontrato Gundren Rockseeker a Neverwinter e ha acconsentito di riaccapagnarlo a Phandalin. Sildar desidera indagare sulla sorte di larno Albrek, un mago umano che faceva parte dell'Alleanza dei Lord e che è scomparso poco dopo essere arrivato a Phandalin. Sildar spera di scoprire cos'è accaduto a larno, di aiutare Gundren a riaprire la vecchia miniera e di incoraggiare Phandalin a tornare ad essere un centro civilitzato e prosperoso. Sildar fornisce ai personaggi quattro informazioni utili:

- I tre fratelli Rockseeker (Gundren, Tharden e Nundro) di recente avevano localizzato l'ingresso alla perduta Caverna dell'Onda Tonante, che ospitava le miniere del Patto di Phandelver. Più di cinquecento anni fa, i clan dei nani e degli gnomi stipularono un accordo noto come il Patto di Phandelver, che prevedeva la condivisione di una ricca miniera all'interno di una meravigliosa caverna nota come la Caverna dell'Onda Tonante. Oltre alle sue ricchezze minerarie, la miniera conteneva grandi poteri magici. Alcuni incantatori umani si allearono con i nani e gli gnomi per incanalare e vincolare quell'energia a una grande forgia (chiamata la Forgia degli Incantesimi), in grado di forgiare oggetti magici. Quelli erano tempi prosperosi e anche il vicino paese di Phandalin prosperava. Ma tutto finì nel disastro quando gli orchi sciamarono in tutto il Nord e rasero al suolo tutto ciò che incontrarono sul loro cammino. Una potente banda di orchi che poteva contare sul supporto di un gruppo di maghi mercenari malvagi attaccò la Caverna dell'Onda Tonante per impossessarsi delle sue ricchezze e dei suoi tesori magici. I maghi umani combatterono a fianco dei nani e degli gnomi loro alleati per difendere la Forgia degli Incantesimi, e la battaglia magica che ne seguì distrusse buona parte della caverna. Pochi sopravvissero ai crolli e alle scosse telluriche, e l'ubicazione della Caverna dell'Onda Tonante andò perduta.
- Klarg, il bugbear che guida questa banda di goblin, aveva l'ordine di tendere un'imboscata a Gundren. Sildar ha sentito dire dai goblin che il Divoratore di Luce aveva dato l'ordine che il nano gli fosse consegnato. Sildar non sa chi o cosa sia il Divoratore di Luce.
- Gundren possedeva una mappa che mostrava l'ubicazione segreta della Caverna dell'Onda Tonante, ma i goblin l'hanno portata via quando l'hanno catturato. Sildar crede che Klarg abbia inviato la mappa e il nano al capotribù dei Cragmaw in un luogo chiamato il Castello Cragmaw. Sildar non sa dove possa trovarsi, ma presume che qualcuno a Phandalin possa saperlo. (A Sildar non viene in mente immediatamente, ma anche un goblin catturato potrebbe essere persuaso a rivelare l'ubicazione del castello. Vedi il riquadro “Cosa Sanno i Goblin” a pagina 8.)
- Il contatto di Sildar a Phandalin è un mago umano di nome larno Albrek. Il mago si era recato in paese due mesi fa per fare ordine nel posto. Quando l'Alleanza dei Lord non ha ricevuto più alcuna notizia da larno, Sildar ha deciso di indagare.

Alleanza dei Lord L’Alleanza dei Lord non è una nazione in sé, beni una rete dei governatori di vari paesi e città che hanno giurato di mantenere la pace gli uni con gli altri e di condividere informazioni e risorse contro minacce comuni, come le orde degli orchi e i pirati Nordici. È una confederazione semiufficiosa di quegli insediamenti e dei loro agenti che giurano tutti fedeltà ai loro territori natii per primi e all’Alleanza dei Lord per seconda.

Sviluppi Sildar salvato si unisce al gruppo, e chiede di essere scortato a Phandalin il prima possibile. Non ha armi ma può prendere le armi dei goblin o prendere in prestito un arma di un personaggio

Tesoro Yeemik porta con sé un borsello contenente tre denti d’oro (1 mo ciascuno) e 15 ma. L’equipaggiamento di Sildar è stato portato al Castello Cragmaw assieme a Gundren Rockseeker.

3.2.6 Caverna delle Due Vasche

Se le vasche sono ‘già svuotate devo modificare il disegno con un riquadro nero sopra e modificare il testo : QUESTA CAVERNA È OCCUPATA PER METÀ DA DUE GRANDI VASCHE PIENE D’ACQUA. UNA PICCOLA CASCATA SULLA PARTE ALTA DELLA PARETE EST ALIMENTA LE VASCHE, CHE SI SVUOTANO ALL’ESTREMITÀ OPPOSTA PER FORMARE IL TORRENTE CHE POI ESCE DALL’IMBOCCATURA DELLA CAVERNA, PIÙ IN BASSO. DUE BASSI MURETTI DI PIETRE FUNGONO DA DIGHE CHE TRATTENGONO L’ACQUA. A SUD SI APRE UN’AMPIA USCITA MENTRE DUE PASSAGGI PIÙ PICCOLI CONDUCONO A OVEST. IL RUMORE DELLA CASCATA ECHEGGIA PER TUTTA LA CAVERNA E RENDE PIÙ DIFFICILE UDIRE GLI ALTRI RUMORI.

In questa caverna ci sono 3 goblin, se sono stati avvertiti precedentemente dal goblin dell’area 5 allora sono già pronti a combattere, altrimenti sono distratti. La cascata copre il rumore dei combattimenti quindi nell’area 8 non si sente nulla, ma un goblin può scappare e tentare di avvisare Klarg.

3.2.7 Caverna di Klarg

Capo dei goblinoidi che conserva il grosso delle merci rubate nella sua caverna. LUNGO LA PARETE SUD DI QUESTA VASTA CAVERNA SONO STATI ACCUMULATI I SACCHI E LE CASSE DI PROVVISTE RUBATE. A OVEST, IL PAVIMENTO SCENDE GRADUALMENTE VERSO UNA STRETTA APERTURA CHE SI INOLTRA NELL’OSCURITÀ. UN’APERTURA PIÙ GRANDE CHE CONDUCE VERSO UNA SCALINATA DI PIETRA NATURALE SI APRE A NORD. DA QUEL LATO PROVIENE IL ROMBO DI UNA CASCATA. AL CENTRO DELLA CAVERNA ARDONO LE BRACI DI QUELLO CHE UN TEMPO DOVEVA ESSERE UN GRANDE FALÒ.

Klarg bugbear, che condivide la sua caverna con un lupo Squartatore, e 2 goblin. Ha manie di grandezza e parla in terza persona.

Fossa falò, se ci passi sopra 1 danno, ci cadi dentro 1d6, è al centro della stanza **Condotto naturale** dell’area 3 **Proviste** Le casse e i sacchi impilati gli uni sugli altri possono fornire metà copertura a qualsiasi creatura che combatta o si nasconde dietro di essi. Molti sono decorati con l’immagine di un leone azzurro, il simbolo dello Scudo del Leone, una compagnia mercantile che possiede un magazzino e un avamposto commerciale a Phandalin. Tra le provviste è nascosto un forziere del tesoro che ‘apparteneva a Klarg (vedi la sezione “Tesoro”) e non è chiuso a chiave. Qualsiasi personaggio che esamini le provviste trova il forziere.

Sviluppi Se Klarg è stato avvertito, lui e il lupo si nascondono tra le stalagmiti e i goblin fra le provviste, e provano a tendere un’imboscata. Se non viene avvertito possono sorprenderli, il modo più facile è usando il condotto dell’area 3. Se il lupo viene ucciso il bugbear prova a scappare dal condotto.

Tesoro Scorte, sono molte, hanno bisogno di un carro per trasportarle. Se restituiscono le scorte allo Scudo del Leone ottengono 50 mo e l’amicizia di Linene e della sua compagnia. Klarg ha anche forziere con 600 mr, 110 ma due pozioni di guarigione e una statuetta di giada che raffigura una rana con due minuscoli globi dorati al posto degli occhi (40 mo) , può andare in tasca

Guest		
Sorella Gareale	Il Patto con le Banshee	
Daran Edermath	Problemi al Vecchi Gufo	X
Harbin Wester	Problemi con Gli orchi	
Halia Thornton	Offerta di Lavoro	

3.3 Phandalin



3.3.1 Descrizione Per Phandalin

IL SENTIERO DISSESTATO SUPERA IL FIANCO BOSCOSO DI UNA COLLINA E VI RIVELA IL PAESE DI PHANDALIN, COMPOSTO DA QUARANTA O CINQUANTA SEMPLICI EDIFICI DI LEGNO, ALCUNI DEI QUALI ERETTI SU VECCHIE FONDAMENTA DI PIETRA. ALTRE VECCHIE ROVINE (MURA DI PIETRA DIROCCATE RICOPERTE DI EDERA E ROVI) CIRCONDANO LE CASE E LE BOTTEGHE PIÙ NUOVE, A TESTIMONIANZA DEL FATTO CHE NEI SECOLI PASSATI IL PAESE DOVEVA ESSERE MOLTO PIÙ GRANDE. LA MAGGIOR PARTE DEI NUOVI EDIFICI SORGE LUNGO IL SENTIERO, CHE SI ALLARGA FINO A DIVENTARE UNA SORTA DI FANGOSA VIA PRINCIPALE E SALE VERSO UN MANIERO DIROCCATO CHE SORGE SUL FIANCO DI UNA COLLINA SUL LATO ORIENTALE DEL PAESE. QUANDO VI AVVICINATE, VEDETE DEI BAMBINI CHE GIOCANO IN UNO SPIAZZO VERDE IN MEZZO AL PAESE E ALCUNI CITTADINI INTENTI A LAVORARE O A SBRIGARE COMMISSIONI PRESSO QUALCHE BOTTEGA. MOLTI ALZANO LA TESTA AL VOSTRO ARRIVO, MA RIPRENDONO A LAVORARE AL VOSTRO PASSAGGIO. I personaggi arrivano a sera inoltrata e non potranno visitare più di uno o due luoghi prima di cercare alloggio per la notte.

Alcuni luoghi che i personaggi possono visitare sono i seguenti:

1. Provviste di Barthen. Se i personaggi sono in possesso del carro di provviste dell'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin", devono consegnarlo a questo negozio. '

- Scudo del Leone. Se i personaggi hanno recuperato le merci rubate dal nascondiglio dei Cragmaw, potrebbero decidere di restituirlle al legittimo proprietario.
- Locanda Stonehill. Se i personaggi sono accompagnati da Sildar Hallwinter, il cavaliere suggerisce loro di visitare questa locanda per trovare una sistemazione. Se cercano per altre vie un luogo dove mangiare e dormire, scoprono che la Locanda Stonehill sembra essere la migliore opzione disponibile.

3.3.2 PNG PHANDALIN

X Toblen Stonehill	Locandiere
Elmar Barthen	Proprietario di un avamposto commerciale; deve dei soldi al gruppo, se è stato usato l'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin".
Daran Edermath	Membro dell'Ordine del Guanto d'Arme. Ha una missione per il gruppo .
Linene Graywind	Gestisce un avamposto commerciale e offre una ricompensa a chi recupera le sue provviste.
Halia Thornton	Membro degli Zhentarim. Ha una missione per il gruppo.
X Qelline Alderleaf	Premurosa contadina halfling il cui figlio, Carp, conosce un passaggio segreto che conduce al nascondiglio dei Marchi Rossi.
Sorella Garaele	Elfa chierica di Tymora e agente degli Arpisti. Ha una missione per il gruppo.
Harbin Wester	Borgomastro di Phandalin. Ha una missione per il gruppo.

3.3.3 Fabbro: Il Martellatore

3.3.4 Falegname: La sega umana

3.3.5 Locanda Stonehill

Presentazione Al centro del paese si erge una grossa locanda costruita di recente, fatta di pietra e di rozze travi di legno. La sala comune è affollata di abitanti locali che sorreggono un boccale di sidro o di birra e vi osservano incuriositi.

Descrizione Questa modesta locanda è dotata di sei camere disponibili . Se i personaggi decidono di pernottare qui, vedi la tabella "Vitto e Alloggio" nel regolamento per i prezzi. (In alternativa i personaggi possono accamparsi fuori dal paese o convincere un contadino come Daran Edermath o Qelline Alderleaf a lasciarli dormire in un fienile) Il locandiere è un giovane umano basso e cordiale di nome Toblen Stonehill, che proviene dal paese di Triboar a est. È giunto a Phandalin come cercatore minerario, ma presto ha capito che era molto più abile nel gestire una locanda che una miniera. Il nuovo paese gli ha offerto una buona opportunità di sistemarsi. Toblen è irritato dal fatto che i Marchi Rossi possano terrorizzare il paese indisturbati e che Harbin Wester, il borgomastro, non abbia fatto niente per contrastarli. Tuttavia, cerca di non attirare troppo l'attenzione su di sé, nel timore che i Marchi Rossi possano scatenare una rappresaglia contro sua moglie e i suoi figli

Dicerie Passando un po' di tempo nella sala comune a chiacchierare con gli abitanti, i personaggi possono scoprire varie tracce interessanti sui luoghi da esplorare in paese e nei dintorni. I PNG presenti alla Locanda Stonehill e le dicerie che possono rivelare includono quanto segue:

- Elsa, una cameriera chiacchierona: "Daran Edermath, il custode del frutteto, è un vecchio avventuriero." (Vedi la sezione "Frutteto Edermath" per ulteriori informazioni.)[X]
- Narth, un vecchio contadino: "Sorella Garaele, che presiede il Santuario della Fortuna, di recente ha lasciato il paese per qualche giorno, poi ha fatto ritorno ferita e stremata." (Vedi la sezione "Santuario della Fortuna" per ulteriori informazioni.)[]
- Pip, il giovane figlio di Toblen: "Il figlio di Qelline Alderleaf, Carp, ha detto di avere trovato un tunnel segreto nei boschi, ma i Marchi Rossi lo hanno quasi catturato." (Vedi la sezione "Fattoria Alderleaf" per ulteriori informazioni)[X]

4. Trilena, la moglie del locandiere: "Thel Dendarar, un intagliatore di legno locale, ha tenuto testa ai Marchi Rossi una decade fa, quando si sono presentati nel suo negozio e hanno molestato sua moglie. E i malviventi allora l'hanno ucciso. Alcuni abitanti hanno visto tutto. I Marchi Rossi hanno portato via il cadavere, e ora anche sua moglie, suo figlio e sua figlia sono scomparsi." (All'insaputa di Trilena e degli altri abitanti, i Marchi Rossi hanno portato la moglie e i figli di Thel nel loro nascondiglio segreto.)[] Sera in cui rivedono Lirael
5. Freda, una tessitrice: "I Marchi Rossi molestano ogni bottega in paese, ad eccezione della Borsa dei Minatori di Phandalin. Non vogliono avere guai con Halia Thornton, che la gestisce." (Vedi la sezione "Borsa dei Minatori di Phandalin" per ulteriori informazioni).[]
6. Lanar, un minatore: "Alcuni orchi razziatori sono stati avvistati all'estremità est della Pista di Triboar. Il borgomastro cerca qualcuno che li metta in fuga." (Vedi la sezione "Villa del Borgomastro" per ulteriori informazioni.)[]

3.3.6 PROVVISTE DI BARTHEN

Quello di Barthen è il più grande avamposto commerciale di Phandalin. Sui suoi scaffali sono disponibili le merci e le provviste più comuni, dagli zaini ai giacigli, dalle corde alle razioni. Il negozio è aperto dall'alba al tramonto. Barthen non vende armi o armature, ma i personaggi possono comprare da lui tutto il resto dell'equipaggiamento d'avventura, ad eccezione degli oggetti dal costo superiore a 25 mo. (Vedi "Equipaggiamento d'Avventura" nel regolamento per i relativi prezzi.) Quei personaggi che hanno bisogno di armi o armature vengono indirizzati allo Scudo del Leone (vedi la relativa sezione). Il proprietario del negozio è **Elmar Barthen**, un umano magro e calvo, dai modi gentili, sulla cinquantina. Tiene in negozio un paio di giovani commessi (Ander e Thistle), che lo aiutano a caricare e scaricare i carri e servono i clienti quando il titolare non è in negozio.

Consegnare le Proviste Se i personaggi hanno iniziato a giocare con l'aggancio per l'avventura "Ci Vediamo a Phandalin", hanno l'ordine di consegnare il carro di provviste al negozio di Barthen. Il venditore paga la cifra concordata (10 mo a ogni personaggio) e prende possesso sia del carro che delle provviste. Se i personaggi gli parlano della cattura di Gundren Rockseeker, Barthen è rattristato dalla notizia e incoraggia il gruppo a trovare e salvare il nano. Considera Gundren un amico e aveva appreso con entusiasmo la notizia della scoperta della miniera perduta del Patto di Phandelver tra le colline circostanti. Se il gruppo non ha ancora appreso i dettagli della miniera da Sildar Hallwinter, un personaggio può superare una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 per riferire le informazioni: **Più di cinquecento anni fa, i clan dei nani e degli gnomi stipularono un accordo noto come il Patto di Phandelver, che prevedeva la condivisione di una ricca miniera all'interno di una meravigliosa caverna nota come la Caverna dell'Onda Tonante.** Oltre alle sue ricchezze minerarie, la miniera conteneva grandi poteri magici. Alcuni incantatori umani si allearono con i nani e gli gnomi per incanalare e vincolare quell'energia a una grande forgia (chiamata la Forgia degli Incantesimi), in grado di forgiare oggetti magici. Quelli erano tempi prosperosi e anche il vicino paese di Phandalin prosperava. Ma tutto finì nel disastro quando gli orchi sciamarono in tutto il Nord e rasero al suolo tutto ciò che incontrarono sul loro cammino. Una potente banda di orchi che poteva contare sul supporto di un gruppo di maghi mercenari malvagi attaccò la Caverna dell'Onda Tonante per impossessarsi delle sue ricchezze e dei suoi tesori magici. I maghi umani combatterono a fianco dei nani e degli gnomi loro alleati per difendere la Forgia degli Incantesimi, e la battaglia magica che ne seguì distrusse buona parte della caverna. **Pochi sopravvissero ai crolli e alle scosse telluriche, e l'ubicazione della Caverna dell'Onda Tonante andò perduta.** Barthen aggiunge inoltre che altri due fratelli Rockseeker, Nundro e Tharden, si sono accampati da qualche parte fuori città. Non li vede da una decade e si aspetta che tornino ormai "da un giorno all'altro" per fare rifornimento. Ciò che Barthen non sa è che Tharden è morto e Nundro è tenuto prigioniero nella miniera. Vedi nella quarta parte, la sezione "La Caverna dell'Onda Tonante" per ulteriori informazioni.

Le Notizie di Barthen Se i personaggi chiedono a Barthen come vanno gli affari, il negoziante risponde che i Marchi Rossi rendono la vita difficile a tutti, riscuotendo il pizzo dai negozi locali e facendosi beffe dell'autorità del borgomastro. Se i personaggi sembrano intenzionati a intervenire, aggiunge che i Marchi Rossi frequentano l'osteria del Gigante Addormentato

3.3.7 Frutteto Edermath

Daran Edermath è un avventuriero a riposo che vive in una casetta ai margini di un frutteto di meli. Daran, un atletico mezzelfo dai capelli d'argento più che centenario, è un guerriero che ha prestato servizio come sceriffo e araldo per molti anni nei territori della Costa del Drago, nel lontano sudest. Quando ha deciso di ritirarsi,

ha fatto ritorno alla regione di Neverwinter, la sua terra d'origine. Daran è un membro dell'Ordine del Guanto d'Arme, un gruppo di instancabili sorveglianti che ha lo scopo di proteggere il prossimo dalle aggressioni dei malfattori. L'ordine vigila costantemente, pronto a punire il male, a far rispettare la giustizia e a lanciare rappresaglie contro chiunque tenti di sottomettere o fare del male agli altri. Anche se non fa più attivamente parte dell'ordine, Daran cerca comunque di tenere d'occhio gli eventi nella zona di Phandalin. Condivide volentieri le notizie con gli altri avventurieri, specialmente se sembrano aderire ai suoi stessi principi. Daran è preoccupato per i Marchi Rossi e vorrebbe che un gruppo di avventurieri insegnasse a quei malviventi una lezione. Spiega ai personaggi che è ora che qualcuno affronti Bastone di Vetro, il capo dei Marchi Rossi. Daran sa che i Marchi Rossi frequentano l'osteria del Gigante Addormentato, ma può rivelare ai personaggi anche che il rifugio principale dei Marchi Rossi si trova sotto il Maniero Tresendar, un complesso di rovine situato ai margini orientali del paese. (Vedi la sezione "Maniero Tresendar" per ulteriori informazioni.)

Problemi al Vecchio Gufo A Daran sono giunte voci dai cercatori minerari attivi sulle colline a nordest di Phandalin: qualcuno starebbe effettuando degli scavi tra le rovine note come il Pozzo del Vecchio Gufo. Ma soprattutto, cosa più inquietante, vari cercatori avrebbero riferito di essere stati scacciati dall'area da alcune creature non morte. Daran chiede ai personaggi di visitare le rovine, un viaggio di due giorni di marcia a nordest di Phandalin, e di scoprire cosa sta succedendo. Daran sa che le rovine appartengono a una vecchia torre di guardia di un antico impero magico noto come Netheril, e teme che possano racchiudere qualche pericolosa magia latente. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi "Il Pozzo del Vecchio Gufo"

Conseguenze: UNIRSI ALL'ORDINE DEL GUANTO D'ARME Se il gruppo ha a che fare con i Marchi Rossi e indaga sul Pozzo del Vecchio Gufo, Daran Edermath contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi all'Ordine del Guanto d'Arme. Parla con quelli che a sua detta rappresentano meglio le virtù dell'ordine, come l'onore e la vigilanza. Se un personaggio accetta, Daran gli conferisce il titolo di Chevall.

3.3.8 Scudo del Leone

Descrizione Sopra la porta d'ingresso di questo modesto avamposto commerciale pende un'insegna a forma di scudo di legno su cui è stato dipinto un leone azzurro.

Missione Questo edificio è di proprietà dello Scudo del Leone, una compagnia mercantile che ha sede nella città di Yartar, oltre centocinquanta chilometri più a est. La compagnia spedisce prodotti finiti a Phandalin e ad altri piccoli insediamenti in tutta la regione, ma questo avamposto di recente è finito nelle mire dei banditi. L'ultima carovana dello Scudo del Leone che doveva arrivare a Phandalin non è mai arrivata. (È stata attaccata e il suo carico è stato catturato dai goblin Cragmaw.) La responsabile dell'avamposto di Phandalin è una donna dalla lingua tagliente, di circa trentacinque anni, di nome Linene Graywind. Sa che alcuni banditi hanno assalito le carovane dello Scudo del Leone, ma non sa chi sia il responsabile. Linene custodisce in una stanza sul retro una piccola scorta di armi e armature, disponibili per compratori interessati. (Vedi "Equipaggiamento d'Avventura" nel regolamento per i prezzi.) Linene però ha qualche scrupolo e non venderà le armi a chi considera una potenziale minaccia per il villaggio. Di conseguenza si rifiuta di fare affari con i Marchi Rossi. Mette in guardia i personaggi contro i malviventi e consiglia loro di evitare l'osteria del Gigante Addormentato.

Merci Recuperate . Se i personaggi restituiscono le merci rubate trovate nell'area 8 del nascondiglio dei Cragmaw (o se hanno lasciato le merci sul posto, ma spiegano a Linene dove trovarle), ottengono dalla donna una ricompensa di 50 mo e la promessa di aiutare gli avventurieri in ogni modo che le sia possibile.

3.3.9 Borsa dei minatori Di Phandalin

La Borsa dei Minatori è un avamposto commerciale dove i minatori locali possono far pesare, misurare e vendere i metalli estratti. In assenza di un qualsiasi nobile o autorità locale, la borsa funge anche da ufficio del catasto informale, registrando le concessioni di vari ruscelli e siti di scavo nell'area. Quella di Phandalin non può essere definita una vera e propria febbre dell'oro, ma i corsi d'acqua e le valli vicine nascondono abbastanza ricchezze da mantenere un buon numero di cercatori indipendenti. La borsa è un ottimo posto dove incontrare gente che passa molto tempo nelle campagne attorno a Phandalin. La maestra di gilda è una donna ambiziosa e calcolatrice di nome Halia Thornton. Nel tentativo di fare della Borsa dei Minatori la cosa più vicina a un'autorità governativa che il paese possa avere, si atteggi a ben più di una semplice mercante. È inoltre un'agente degli Zhentarim, una potente organizzazione segreta che cerca di ottenere il controllo sul Nord attraverso la ricchezza e l'influenza economica. Halia vuole portare gradualmente Phandalim sotto il suo controllo e può diventare una preziosa datrice di lavoro per i personaggi, se questi si dimostrano gente di parola con lei. Halia non sa dove si trovi il Castello Cragmaw, ma ha sentito dire che i Marchi Rossi tengono un goblin al loro servizio. Forse il goblin

in questione potrebbe sapere dove si trova il castello. Halia cerca di fare buon uso di questa informazione per persuadere i personaggi ad aiutarla a occuparsi dei Marchi Rossi.

Missione: L'Offerta di Lavoro di Halia. Se contattata da personaggi che crede di poter controllare, Halia spiega che i Marchi Rossi sono un problema. Racconta di come i malviventi si radunino all'osteria del Gigante Addormentato e possiedano una base sotto il Maniero Tresendar, ai confini orientali del paese. Poi offre ai personaggi 100 mo per eliminare il capo dei Marchi Rossi, quello che i fuorilegge chiamano Bastone di Vetro, e consegnarle gli eventuali carteggi che troveranno negli alloggi del capobanda. Halia non rivela che ha intenzione di mettersi personalmente al comando dei Marchi Rossi. Una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 consente a un personaggio di capire che la donna potrebbe avere ulteriori motivi per togliere di mezzo il capo dei Marchi Rossi.

UNIRSI AGLI ZHENTARIM Se il gruppo si sbarazza del capo dei Marchi Rossi, Halia Thornton contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi agli Zhentarim. Parla con quelli che condividono gli stessi obiettivi degli Zhentarim, come la ricchezza e il potere. Anche se il gruppo riuscisse a spazzare via del tutto la banda dei Marchi Rossi, Halia potrebbe comunque porgere la sua offerta, nel tentativo di ottenere degli amici (e delle spie) all'interno del gruppo. Se un personaggio accetta, Halia gli conferisce il titolo di Zanna.

3.3.10 FATTORIA ALDERLEAF

Qelline Alderleaf, una saggia halfling di quarantacinque anni, è una pragmatica contadina che sembra sapere tutto di tutti in paese. È una padrona di casa ospitale ed è disposta a far pernottare i personaggi nel suo fienile, se non desiderano alloggiare alla Locanda Stonehill.

La Storia di Carp. figlio di Qelline, Carp, è uno scatenato e precoce ragazzino halfling di dieci anni. Sogna di diventare ‘un avventuriero e racconta che un giorno, giocando nei boschi attorno al Maniero Tresendar, trovò un tunnel segreto in mezzo agli arbusti. Un paio di “banditi brutti, grandi e grossi” uscì dal tunnel proprio mentre lui era da quelle parti e si incontrarono con un paio di Marchi Rossi. Nessuno lo vide, ma solo per un soffio. Carp crede che la tana segreta dei banditi si trovi sotto il vecchio maniero. Può guidare i personaggi fino al tunnel o fornire loro indicazioni sufficienti a trovarlo. Il tunnel conduce all’area 8 del nascondiglio dei Marchi Rossi.

Missione: Reidoth il Druido. Qelline è un’amica di vecchia data di un druido di nome Reidoth. Se viene a sapere che i personaggi vanno in cerca di alcuni luoghi specifici della zona, come il Castello Cragmaw o la Caverna dell’Onda Tonante, suggerisce loro di fare visita a Reidoth e di chiedergli aiuto: “Conosce ogni singolo centimetro di questo territorio.” Spiega ai personaggi che Reidoth di recente è partito per le rovine di un paese chiamato Thundertree, appena a ovest del Bosco di Neverwinter. Le rovine si trovano a circa settantacinque chilometri a nordovest di Phandalin, e grazie alle indicazioni fornite da Qelline, i personaggi potranno facilmente trovare il luogo. Se il gruppo si dedica a questa missione, vedi “Le Rovine di Thundertree”.

3.3.11 SANTUARIO DELLA FORTUNA

L’unico tempio di Phandalin è un piccolo santuario fatto di pietre recuperate dalle rovine vicine. È dedicato a Tymora, la dea della fortuna e della buona sorte. Una dotta accolita chiamata Sorella Garaele, una zelante giovane elfa che teme di non riuscire a liberare Phandalin dai Marchi Rossi, si prende cura del santuario. Sorella Garaele fa parte degli Arpisti, una vasta rete di avventurieri e spie che difendono l’uguaglianza e si oppongono in segreto agli abusi del potere. Gli Arpisti raccolgono informazioni in tutto il territorio per spodestare i tiranni e qualsiasi capo, governo o gruppo che accumuli troppo potere. Aiutano i deboli, i poveri e gli oppressi. Sorella Garaele fa regolarmente rapporto ai suoi superiori sugli eventi della zona di Phandalin.

Missione: Il Patto con la Banshee. Di recente, Garaele ha ricevuto dai suoi superiori l’incarico di intraprendere una missione delicata. Deve persuadere una banshee di nome Agatha a rispondere a una domanda relativa a un libro di incantesimi. Garaele si è messa in cerca di Agatha e ha trovato la sua tana, ma la creatura non è apparsa. Garaele cerca un intermediario che possa consegnare ad Agatha un dono appropriato (un pettine d’argento incastonato di gioielli) e persuadere la creatura a rivelare ciò che sa sull’ubicazione di un libro di incantesimi appartenuto a un leggendario mago di nome Bowgentle. Sorella Garaele crede che un personaggio in grado di sollecitare la vanità di Agatha possa ottenere una risposta in cambio del pettine. Assegna la missione ai personaggi e offre loro come pagamento tre pozioni di guarigione in cambio della loro collaborazione. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi “Conyberry e la Tana di Agatha” .

Conseguenze: UNIRSI AGLI ARPISTI Se il gruppo aiuta Garaele a rintracciare il libro degli incantesimi di Bowgentle, l'elfa contatta alcuni membri del gruppo e li invita a unirsi agli Arpisti. Parla con quelli che condividono gli ideali della sua organizzazione e desiderano stimolare i cambiamenti in positivo tramite le informazioni e la segretezza. Se un personaggio accetta, Sorella Garaele gli conferisce il titolo di Osservatore

3.3.12 IL GIGANTE ADDORMENTATO

Questa fatiscente osteria è una bettola sporca e pericolosa, situata alla fine della via principale di Phandalin. È frequentata dai malviventi dei Marchi Rossi e gestita da una cinica ostessa nanica di nome Grista. **Simbolo di Sindri:** CD 12 Percezione/Indagare: Si trova sotto lo spigolo di un bancone. **Arrivo informatore:** se chiedono di Gundren l'informatore di ritira in cerca di informazioni der un d4 di gironi e fa un d4 di tentativi con un d20, CD informazione 11

1. 4 successi: Sa dove si trova Gundren e dove il castello di Cragmaw (Li avvisa che è un luogo molto pericoloso)
2. 3 successi: Sa solo che Gundren si trova nel castello Cragmaw (li avvisa che è molto pericoloso)
3. 2 successi: Sa solo che devono andare nel bosco di Neverwinter, a nord Phandalin e cerca più o meno all'ingresso del bosco una struttura molto grande
4. 1 successi: Non è certo di nulla, ma potrebbe trovarsi prigionero in una qualche castello
5. 0 successi: Non trova nulla

Quanti sono i marchi rossi nel maniero e punti deboli N. Marchi Rossi: 3 Nella Zona 2 + 2 Nella Zona 6 + 4 Zona 10 Successi: 2

1. 4 successi : Gli rivela la presenza del Zona 8 Nothic, dei 3 zona 9 bugbear. il numero di marchi rossi e dove sono posizionati, e la presenza di un topo un po' strano e di un mago, ed e' riuscita a procurarsi una mappa.
2. 3 successi : Gli rivela la presenza dei marchi rossi, il loro numero , dove sono posizionati e il bugbear, ha uno schema della mappa, con solo le posizioni, ma non conosce il resto
3. 2 successi: sa il numero di marchi rossi e il numero di bugbear.
4. 1 successo: sa solo il numero di marchi rossi
5. 0 successo: non è riuscita ad entrare nel maniero

Dopo 1 giorno di attesa arriva Lirael Shadowstep, riceve gli ordini da Bryseis, e dopo 2 giorni si ripresenta alla locanda (4 successi) e da informazioni al gruppo. "Malviventi dei Marchi Rossi".

3.3.13 VILLA DEL BORGOMASTRO

Descrizione La villa del borgomastro ha solide pareti di pietra, un tetto spiovente in legno e un campanile situato sul retro. Su un pannello di legno accanto alla porta d'ingresso è stato appeso un annuncio scritto in Comune, che recita: "RICOMPENSA—Orchi avvistati nei pressi del Tor della Viverna! Chiunque sia disposto ad affrontare la minaccia degli orchi chieda informazioni all'interno." L'annuncio porta il sigillo del paese e una firma indecifrabile.

Indizi A Phandalin non esiste una struttura di governo vera e propria, ma gli abitanti eleggono ogni anno un borgomastro, che funge da giudice in caso di dispute minori e annota i dati e gli eventi che hanno bisogno di essere annotati. L'attuale borgomastro è un banchiere umano di nome Harbin Wester, un vecchio sciocco, grasso e pomposo. È stato completamente soggiogato dai Marchi Rossi e afferma che "sono solo una gilda di mercenari, in realtà non causano nessun grosso problema". La villa del borgomastro è dotata di una piccola ma funzionale prigione nelle cantine. La prigione è costituita da due celle, le cui chiavi sono in possesso di Harbin.

Missione: Problemi con gli Orchi. Harbin cerca qualcuno disposto a dirigersi a est, lungo la Pista di Triboar, dove alcuni viaggiatori hanno riferito di una banda di orchi in fermento nei pressi del Tor della Viverna. Il borgomastro offre 100 mo a chiunque riesca a risolvere questo problema. Se il gruppo intraprende questa missione, vedi "Il Tor della Viverna"

3.3.14 MANIERO TRESENDAR

Il Maniero Tresendar, più simile a un castello che a un'abitazione, si erge ai confini orientali del paese, lungo il fianco di una bassa collina, in mezzo a un fitto bosco. L'antico maniero è abbandonato da tempo, ma i suoi sotterranei sono stati riadattati e utilizzati come roccaforte dei Marchi Rossi. Se i personaggi esplorano questo luogo, trovano l'ingresso al nascondiglio dei Marchi Rossi.

3.3.15 MALVIVENTI DEI MARCHI ROSSI

Dopo circa un giorno dall'arrivo degli avventurieri a Phandalin, uno scontro con i Marchi Rossi diventa inevitabile. Questo può accadere in molti modi diversi:

1. Dopo avere parlato con vari PNG in paese, i personaggi decidono di affrontare i Marchi Rossi all'osteria del Gigante Addormentato(FACCIA A FACCIA).
2. I personaggi decidono di indagare al Maniero Tresendar. In questo caso il DM salta l'incontro e passa direttamente a "Il Nascondiglio dei Marchi Rossi".
3. Se i personaggi non mostrano nessun interesse nei confronti dei Marchi Rossi, una banda di malviventi va a cercarli e dà il via a uno scontro per la strada. Il DM può condurre questo incontro quando i personaggi escono da uno dei luoghi del paese.

3.3.16 FACCIA A FACCIA

1. Se c'è Marica: Leandra, dopo aver ricevuto alcune informazioni da Thorgrim su dove si trovasse Cassiopea. Lei era arrivata a Neverwinter il giorno dopo la partenza della carrozza e aveva ricevuto informazioni su questa mezzorchessa. Venne indirizzata a Phandalin dopo da Thorgrim dopo essere stata convinta ad entrare negli Avendwarfs. Arriva a Phandalin esattamente mentre gli altri erano dai Edermath. Si era diretta alla Locanda del Gigante Addormentato proprio per cercare informazioni. Poco prima che gli avventurieri arrivino alla locanda, 2 dei marchi rossi iniziano ad infastidire il personaggio Leandra "Ehi ehi che abbiamo qui? Una principessa che si è persa ""Già", i due si posizionano uno a destra e uno sinistra" e proprio mentre stanno discutendo entra Kai Serenestep dalla porta con un gran sorriso "Buongiorno a tutti brava gente, vorrei della buona birra" cammina verso la sedia affianco a quella di Leandra, incurante della rissa che si sta per scatenare.
2. Se Marica non c'è: Poco prima che i boys arrivino alla locanda entra Kai Serenestep che entra solo per bere e 2 tipi lo circondano per derubarlo. Quando arrivano i boys poco prima di iniziare a combattere uno dei malviventi viene proiettato fuori e Kai esce fuori con l'altro tizio sotto braccio esclamando "Ehi non avevo finito di parlare con te".

Se i personaggi affrontano i Marchi Rossi al Gigante Addormentato, il DM legge: IL GIGANTE ADDORMENTATO È UNA FATISCENTE OSTERIA SITUATA AI CONFINI ORIENTALI DEL PAESE. QUATTRO MALVIVENTI UMANI SE NE STANNO A OZIARE SOTTO IL PORTICO, SEDUTI SU BARILI DI BIRRA VUOTI O APPOGGIATI ALLA PARETE. OGUNO DI LORO INDOSSA UN SUDICIO MANTELLO SCARLATTO E TIENE GLI OCCHI FISSI SU DI VOI QUANDO VI AVVICINATE. UNO DEI BANDITI SPUTA A TERRA. "BENE BENE", RINGHIA. "È ARRIVATO UN NUOVO BRANCO DI CUCCIOLI IN PAESE. CHE VOLETE, CUCCIOLI? SIETE VENUTI QUI A GUAIRE?"

Il DM può continuare a insultare e provocare i personaggi fin quando vuole. Se nel giro di un round o due i personaggi non hanno attaccato, sono i Marchi Rossi a farlo. Nessuno dei due lati è sorpreso, in quanto è evidente che un combattimento è imminente. Il gruppo è composto da quattro malviventi dei Marchi Rossi. Quando almeno tre malviventi sono sconfitti, il quarto fugge verso il Maniero Tresendar.

Sviluppi Quei Marchi Rossi che sono stati catturati o affascinati dai personaggi possono fornire qualche informazione utile. (Vedi il riquadro "Cosa Sanno i Marchi Rossi" a pagina 20.) Il borgomastro Harbin Wester non accetta di tenere i Marchi Rossi in prigione finché non apprende che tutta la banda è stata sconfitta, ma i personaggi possono facilmente persuaderlo o intimidirlo affinché tenga sotto chiave i prigionieri da loro catturati almeno per qualche giorno. Se i personaggi uccidono i malviventi, si guadagnano la gratitudine della maggior parte degli abitanti di Phandalin, con l'eccezione del borgomastro, che teme ritorsioni da parte dei Marchi Rossi. Harbin non punisce i personaggi, ma li avverte di non combinare altri guai.

I Giocatori Hanno Bisogno DI INDICAZIONI? Dopo l'incontro “Malviventi dei Marchi Rossi”, i giocatori dovrebbero decidere che è giunta l'ora di occuparsi del resto della banda. Se non pensano che esplorare il nascondiglio dei Marchi Rossi debba essere la loro prossima mossa, uno dei PNG che hanno già incontrato in paese suggerirà questa mossa direttamente e li indirizzerà verso il Maniero Tresendar. Se i giocatori preferiscono seguire altre tracce nell'area, è possibile passare alla terza parte dell'avventura e mettere da parte i malviventi. La prossima volta che i personaggi tornano a Phandalin, tuttavia, il DM sottolineerà che i Marchi Rossi stanno causando ancora più problemi e che è necessario affrontarli.

Cosa sanno i marchi rossi Se i personaggi affascinano o interrogano con successo uno o più membri dei Marchi Rossi, vengono a sapere dell'esistenza del loro nascondiglio sotto il Maniero Tresendar, assieme alle informazioni utili seguenti:

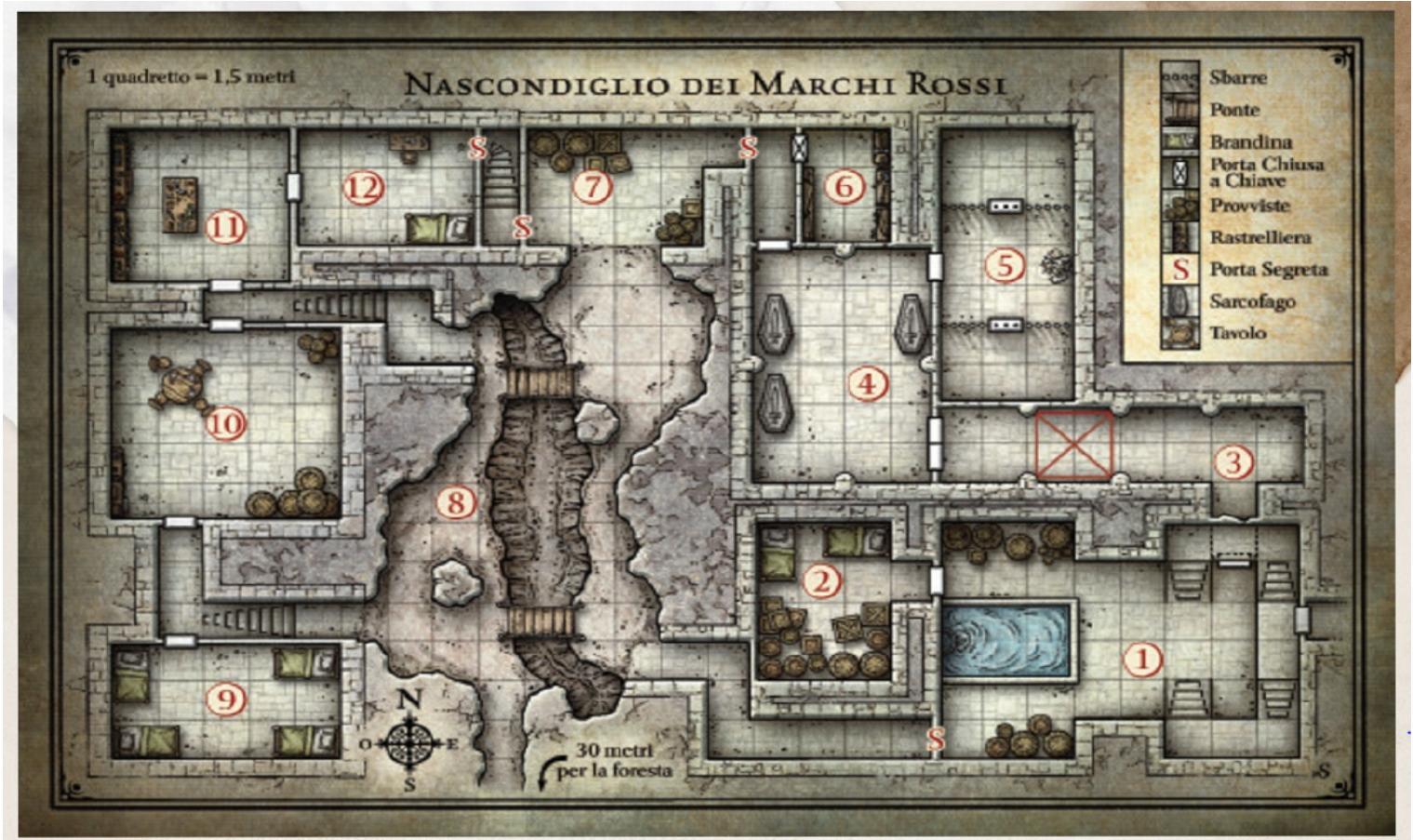
- Il capo dei Marchi Rossi è un mago umano noto come Bastone di Vetro, così soprannominato per il suo bastone magico fatto di vetro. (Soltanto Iarno Albrek e Il Divoratore di Luce conoscono il vero nome di Bastone di Vetro.) — suoi alloggi si trovano all'estremità ovest della roccaforte (vedi le aree 11 e 12).
- Una misteriosa figura chiamata Il Divoratore di Luce ha ingaggiato i Marchi Rossi per scacciare gli avventurieri e intimidire gli abitanti del luogo, per motivi ignoti. Il Divoratore di Luce ha inviato alcuni bugbear di rinforzo ai Marchi Rossi, mettendo a disposizione della banda un po' di forza bruta aggiuntiva (vedi l'area 9). La parte inferiore del complesso è sorvegliata da un orrendo “mostro dell'occhio” (vedi l'area 8).
- — Marchi Rossi hanno rinchiuso un gruppo di prigionieri in un'area “accanto alle vecchie cripte”, che sono sorvegliate dagli scheletri (vedi le aree 4 e 5).

3.3.17 IL NASCONDIGLIO DEI MARCHI ROSSI

La base dei Marchi Rossi a Phandalin è costituita da un dungeon situato sotto il Maniero Tresendar. Prima che il maniero cadesse in rovina, le sue cantine servivano a custodire ampie riserve di cibo e acqua nell'eventualità che l'edificio fosse attaccato, mentre una cripta adiacente veniva usata come luogo di sepoltura per i defunti della famiglia Tresendar. Da allora i Marchi Rossi hanno ampliato le cantine e le hanno adattate ai loro scopi, aggiungendo recinti degli schiavi, laboratori e dormitori. Se i personaggi iniziano la loro ricerca al Maniero Tresendar, entrano nel dungeon nell'area 1. Se invece seguono Carp Alderleaf fino al tunnel segreto che il ragazzo ha scoperto, entrano nel dungeon dall'area 8.

Tratti Generali Il nascondiglio è composto da una serie di camere di dungeon di solida costruzione, dai pavimenti in pietra lastricata e dalle pareti di blocchi di pietra lavorata. L'estremità ovest del complesso è più bassa dell'estremità est. Una fila di scale condurrà gli esploratori verso il basso.

1. **Soffitti** I corridoi e le camere hanno soffitti alti 3 metri, salvo dove specificato diversamente.
2. **Porte** Tutte le porte sono fatte di legno e hanno maniglie, cardini e serrature incorporate di ferro. Le porte non sono chiuse a chiave, salvo dove specificato diversamente. Iarno Albrek (area 12) e un bugbear di nome Mosk (area 9) hanno ‘una chiave di ferro a testa che può aprire o chiudere ogni porta del complesso. Una porta chiusa a chiave può essere scassinata usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Una porta può anche essere abbattuta superando una prova di Forza con CD 20.
3. **Porte Segrete** Una “S” sulla mappa del Nascondiglio dei Marchi Rossi indica l'ubicazione di una porta segreta. Le porte segrete sono fatte di pietra e si mimetizzano con le pareti circostanti. Per notare una porta segreta da una distanza inferiore a 3 metri senza cercarla attivamente è richiesto un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di 15 o superiore. In alternativa, se un personaggio dedica del tempo a esaminare la parete, può trovare la porta segreta effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. Le porte segrete si aprono girando su cardini di ferro nascosti e non sono chiuse a chiave.
4. **Luce** Quasi tutte le aree sono aree di luce intensa, proiettata da lampade a olio appese agli appositi sostegni sulle pareti e rifornite ogni tre o quattro ore in base alle necessità.
1. **Cantina** Un'esplorazione del maniero rivela che l'edificio è deserto, ma ci sono numerose tracce che conducono a una scalinata di pietra situata accanto alle rovine di una grossa cucina. In fondo alla scala è visibile una porta che si affaccia su una cantina. La porta non è chiusa a chiave. Quando i personaggi la aprono, il DM legge il brano seguente:



- Descrizione** LA PORTA SI APRE SU UN PIANEROTTOLO LARGO UN METRO E MEZZO CHE SI AFFACCIA SU UNA GROSSA CANTINA AD ALMENO QUATTRO METRI E MEZZO DI ALTEZZA, CON DUE BREVI RAMPE DI SCALINI DI PIETRA CHE SCENDONO FINO AL PAVIMENTO. UN’ALTRA PORTA È SITUATA SOTTO LE SCALE A NORD. UNA GROSSA CISTERNA DI PIETRA OCCUPA LA PARTE OCCIDENTALE DELLA STANZA, LUNGO LE CUI PARETI SONO ALLINEATI BARILI E BARILOTTI.
- Questa stanza sembra essere una grande cantina sotterranea, esattamente come quella che ci si aspetterebbe di trovare sotto un vecchio maniero. I Marchi Rossi vogliono tenere nascosto il loro quartier generale, quindi ad eccezione dei barili pieni di provviste fresche, nulla in questa stanza tradisce la loro presenza. I barili contengono maiale e manzo salato, farina, zucchero, mele e birra. Spostare i barili per esaminarli meticolosamente è un’attività rumorosa che attira l’attenzione dei Marchi Rossi nell’area 2.
- (a) **Cisterna** Questa riserva rettangolare è pulita e piena di acqua fredda potabile. È profonda 3 metri e ha un bordo rialzato di 60 centimetri rispetto al resto del pavimento (quindi il fondo della cisterna si trova a 2,4 metri di profondità rispetto al pavimento). I tubi di scolo che partono dal tetto del vecchio maniero riforniscono la cisterna di acqua. Una sacca impermeabile è appesa a una corda sommersa attaccata alla parete sud della cisterna, a circa 60 centimetri sotto la superficie dell’acqua. Da fuori dall’acqua non è visibile, ma può essere trovata effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 o automaticamente se un personaggio sonda la cisterna con un’asta o vi salta dentro. La sacca contiene alcuni oggetti preziosi (vedi la sezione “Tesoro”).
- (b) **Porta Segreta** Una porta segreta è situata all’angolo sudovest della stanza. Vedi la sezione “Tratti Generali” per ulteriori informazioni sulle porte segrete.
- Sviluppi** Nessun mostro o nemico è presente in quest’area, ma i malviventi dell’area 2 si accorgeranno della presenza dei personaggi, se questi fanno molto rumore quaggiù. I malviventi entrano nella stanza di soppiatto e beneficiano di sorpresa se i personaggi non li sentono (vedi “Sorpresa” nel regolamento). Se i malviventi combattono in quest’area e due di loro vengono sconfitti, l’ultimo potrebbe rivelare la presenza della porta segreta fuggendo in quella direzione.
- Tesoro** La sacca nascosta nella cisterna è impermeabile e contiene una pozione di guarigione, una pozione di invisibilità, 50 mo e semplici abiti da viaggio puliti. Si tratta di un kit di fuga che Tarno ha nascosto quaggiù in caso di emergenza.

2. **Dormitorio** Buona parte dei membri umani dei Marchi Rossi alloggia aa Phandalin. Questo dormitorio è un buon posto dove far calmare le acque dopo un'incursione ai danni dei minatori e dei mercanti di pellicce locali. Tre malviventi dei Marchi Rossi riposano in questa stanza. Se sentono molto rumore nell'area 1 (come qualcuno che parla a voce alta o un barile che viene fatto rotolare), si preparano a combattere e tentano di sorprendere gli intrusi. I barili di questa stanza contengono scorte simili a quelle dell'area 1.

Descrizione Area 2 Questo sembra essere un magazzino riadattato ad alloggio temporaneo. Due letti a castello sono stati sistemati lungo la parete accanto alla porta, mentre la parte sud della camera è occupata da casse e barili. **Tesoro** Ognuno dei tre Marchi Rossi porta alla cintura una borsa che contiene un piccolo tesoro. Il primo possiede 16 ma e 7 mo, il secondo 12 ma e 5 mo e il terzo 15 me e due granati (10 mo ciascuno). Inoltre, tre sporchi mantelli scarlatti sono appesi ai letti.

3. **Corridoio con Trappola** Quest'area faceva parte delle cantine originali del Maniero Tresendar. I Marchi Rossi hanno scavato e rimosso il terriccio sotto il pavimento di pietra, creando una fossa nascosta che usano come trappola. La fossa nascosta al centro del corridoio è celata sotto un falso pavimento fatto di pietre lastricate non cementate disposte su una fila di fragili assi di legno. Le pietre e le assi crollano sotto un peso pari o superiore a 50 chilogrammi. Se un personaggio cerca trappole nel corridoio, riesce a notare la fossa nascosta superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Una prova effettuata con successo rivela anche degli esili cornicioni che corrono sul lato sud e sul lato nord della fossa. Una creatura può tentare di sgusciare oltre la fossa passando su uno di quei cornicioni ed effettuando con successo una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10. Se una creatura innesca la trappola o fallisce la prova di Destrezza per sgusciare lungo il bordo della fossa, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per ‘aggrapparsi al bordo’. In caso di fallimento, la creatura cade per 6 metri sul pavimento di terriccio della fossa, subisce 2d6 danni contundenti e atterra prona.

Descrizione area 3 Un fitto strato di polvere ricopre le pietre lastricate di questo cupo corridoio. Le pareti sono decorate con finte colonne disposte a intervalli di tre metri e la doppia porta all'estremità ovest del corridoio è rivestita di una placcatura in rame che col passare del tempo è diventata verde. La porta è decorata con un bassorilievo che raffigura un angelo piangente. (100 PE per la trappola)

4. Cripte Di Tresendar Gli antenati della famiglia Tresendar, ormai scomparsa da tempo, venivano un tempo sepolti in questo mausoleo. I tre scheletri sono animati e attaccano qualsiasi creatura che giunga entro 3 metri dalla porta che conduce all'area 5 0 quella che conduce all'area 6, a meno che quella creatura non indossi il mantello scarlatto dei Marchi Rossi o non pronunci la parola d'ordine “Illefarn” (il nome di un'antica nazione elfica che un tempo occupava buona parte della Costa della Spada). Il coperchio di pietra di ogni sarcofago è scolpito in modo da raffigurare il defunto all'interno (due maschi umani e una femmina umana, tutti di portamento nobiliare). Se aperte, le tombe rivelano soltanto un cumulo di ossa ammuffite e alcuni brandelli di abiti, ma vedi la sezione “Tesoro”.

Descrizione Questa cripta polverosa ospita tre grossi sarcofagi di pietra, su ognuno dei quali poggia uno scheletro umano vestito di frammenti arrugginiti di una cotta di maglia. Le finte colonne lungo le pareti sono scolpite per assomigliare a querce dai rami protesi verso il soffitto. La doppia porta nell'angolo sudest è rivestita di una consunta placcatura in rame.

Sviluppi Un combattimento in questa stanza mette in allarme i Marchi Rossi nell'area 5.

Tesoro Tra le ossa di ogni sarcofago è nascosto un anello con sigillo in platino (50 mo).

5. **Recinti Degli Schiavi** Negli ultimi due mesi i Marchi Rossi hanno catturato vari viaggiatori che attraversavano l'area e li hanno rinchiusi in questi recinti, in attesa di poterli vendere come schiavi. Due malviventi dei Marchi Rossi nei loro mantelli scarlatti montano la guardia in quest'area, anche se passano buona parte del loro tempo a tormentare i prigionieri inermi (vedi la sezione “Prigionieri”). Se sentono combattere nell'area 4, prendono posizione contro la parete accanto alla porta, nel tentativo di sorprendere gli intrusi. I prigionieri sono troppo intimoriti per lanciare un grido di avvertimento o chiedere aiuto. Gli abiti accumulati su un lato appartenevano ai vari prigionieri che sono stati rinchiusi quaggiù nel giro degli ultimi due mesi (almeno una dozzina di persone, a giudicare dalle dimensioni del cumulo).

Porte Delle Celle Le porte delle celle sono dotate di serrature semplici che possono essere scassinate usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10. Le porte possono anche essere sfondate usando la forza bruta, superando una prova di Forza con CD 22.

Descrizione Questa lunga stanza è suddivisa in tre aree ed è delimitata a norde a sud da una fila di sbarre di ferro. Il pavimento delle celle è ricoperto da un lercio strato di paglia e le porte montate su cardini sono bloccate da catene e lucchetti. Due donne dall'aspetto esausto sono rinchiuse nella cella a sud, mentre un ragazzino umano occupa la cella a nord. Tutti i prigionieri indossano semplici tuniche grigie e portano un collare di ferro al collo. Alcuni abiti scartati sono stati accumulati alla rinfusa contro la parete di fondo.

Prigionieri I tre popolani umani imprigionati quaggiù sono Mirna Dendar e i suoi due figli, Nars di tredici anni e Nilsa di diciotto anni. Alcuni giorni fa i Marchi Rossi hanno assassinato il marito di Mirna, Thel, che aveva osato tenere testa ai malviventi. (Il suo cadavere si trova nell'area 8.) Quella notte la banda ha fatto ritorno in paese e ha rapito la famiglia dalla sua abitazione di Phandalin, con l'intenzione di venderla in schiavitù. I Dendar sono grati ai personaggi per il salvataggio, ma non hanno molte informazioni da fornire sul nascondiglio dei Marchi Rossi. Sanno solo che il loro capo è un mago (anche se non l'hanno mai incontrato e non conoscono il suo nome) e che tiene alcuni "mostri alti e pelosi dalle grandi orecchie" (i bugbear) al suo servizio.

Missione Secondaria: Il Cimelio di Mirna. Anche se la sua famiglia non ha niente da offrire come ricompensa, Mirna rivela ai personaggi che potrebbe sapere dove è custodito un prezioso cimelio. Quando era ancora una ragazzina, la sua famiglia fuggì da Thundertree a causa dell'invasione dei non morti. La sua famiglia possedeva una bottega di erbe e alchimia, e nel negozio c'era una custodia che conteneva una collana di smeraldo, nascosta dietro uno scaffale del magazzino. Non ha mai avuto il coraggio di tornare laggiù per recuperarla. Il negozio si trovava nella zona sudest di Thundertree. Se i personaggi decidono di esplorare le rovine di Thundertree, vedi la terza parte dell'avventura.

6. **Armeria** La porta di questa stanza è chiusa a chiave dall'esterno. Di fronte alla porta chiusa c'è una porta segreta che conduce all'area 7. Per ulteriori informazioni sulle porte chiuse e sulle porte segrete, vedi la sezione "Tratti Generali". I Marchi Rossi sono ambiziosi e intendono ampliare le loro attività nell'immediato futuro, quindi hanno iniziato ad accumulare armi e armature. Le rastrelliere per armi contengono dodici lance, sei spade corte, quattro spade lunghe, sei balestre leggere e otto faretre contenenti venti quadrelli da balestra ciascuna.

Descrizione Lungo le pareti di questa camera sono appoggiate varie rastrelliere cariche di armi come lance, spade, balestre e quadrelli. Su un attaccapanni accanto alla porta sono appesi circa una dozzina di sporchi mantelli rossi.

7. **Magazzino e Officina** I Marchi Rossi hanno accumulato in questa camera le merci che hanno rubato. Da qui le spediscono a sud attraverso le caverne o le imballano per custodirle nella roccaforte. Questa stanza contiene due porte segrete, una che conduce all'area 6 e l'altra all'area 12. Vedi la sezione "Tratti Generali" (pagina 20) per ulteriori informazioni sulle porte segrete.

Descrizione Quest'area è costituita dalla parte nord di una grossa caverna naturale, rifinita con pareti in pietra lavorata e un pavimento lastricato. Lungo le pareti sono stati impilati vari barili, assieme a numerose casse vuote, cumuli di paglia da imballaggio, martelli, piedi di porco e chiodi. La caverna prosegue per una certa distanza verso sud. Riuscite a distinguere vari passaggi che si aprono lungo il tratto più ampio della caverna e quella che sembra una profonda fossa o un crepaccio che si apre sul pavimento.

Tesoro Buona parte delle scorte e delle merci custodite in questa stanza non è di grande valore, ma in mezzo alle scorte ci sono trenta pellicce di castoro (2 mo ciascuna) saccheggiate da una carovana che procedeva lungo la Pista di Triboar alcuni giorni fa.

8. **Crepaccio** I personaggi possono arrivare qui da tre direzioni diverse: dal tunnel dall'area 1, dal magazzino dall'area 7 o dal passaggio in pietra grezza a sud, che continua oltre la mappa per circa trenta metri fino a sfociare nei boschi a sud del Maniero Tresendar. Il passaggio è un modo eccellente per contrabbandare persone o merci dentro e fuori da Phandalin senza essere visti ed è una risorsa perfetta per una banda di ladri e schiavisti. Il guardiano della caverna è un nothic, un folle mostro sotterraneo affamato di carne. La creatura, attrattata da un debole effetto magico emanato dal crepaccio, occupava l'area fin da prima che i Marchi Rossi si stabilissero sul posto. Iarno è riuscito a stringere un accordo con il mostro, convincendolo a sorvegliare la roccaforte in cambio di tesori e di qualche dose di carne fresca di tanto in tanto. Tuttavia, del nothic non ci si può fidare. Il nothic si annida nei pressi delle estremità ovest dei due ponti. Se nota degli intrusi nella caverna, si nasconde dietro una delle due grosse colonne di pietra e li osserva, tentando

di usare la sua Intuizione Innaturale (vedi la scheda delle statistiche della creatura) per discernere i segreti dei personaggi. Il nothic comunica telepaticamente. Se viene scoperto, preferisce negoziare e non si fa troppi scrupoli a tradire i Marchi Rossi di fronte a un incentivo giusto, come una promessa di cibo. Interpretando il nothic, il DM dovrebbe parlare sussurrando e alternando alle parole qualche folle risatina e frase senza senso. Dovrà inoltre spiegare che la creatura non sta parlando: i suoi folli mormorii e le sue richieste di cibo echeggiano direttamente nella testa dei personaggi. Il nothic sa tutto ciò che sanno i Marchi Rossi; vedi il riquadro “Cosa Sanno i Marchi Rossi”.

I segreti dei PG D10 per scegliere di chi scopre i segreti (1-2 Thia, 3-4 Bryseis, 5-6 Leandra, 7-8 Atalanta, 9 - 10 Kai)

- (a) Thia: membro di un'importante famiglia elfica di Evermeet
- (b) Bryseis:
 - i. Se non hanno ancora parlato di Cassiopea: Odio verso gli umani (La stuzzica dicendo che la sua razza dovrebbe essere sterminata)
 - ii. Se ne hanno parlato e non ha ancora ammesso che è colpa sua, rivela la sua colpa
- (c) Leandra: se non ha già parlato di Cassiopea, rivela che è sua sorella
- (d) Atalanta: la tortura sul fatto di essere stata abbandonata
- (e) Kai: parla del suo odio represso

Descrizione Ponti Questi ponti sono fatti di assi di legno e sono privi di ringhiera. Il ponte sud è manomesso in modo da crollare se una creatura di peso superiore ai 25 chilogrammi lo attraversa. Un personaggio accanto al ponte può capire che la costruzione è difettosa superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15. Una creatura può usare un'azione per scalzare un supporto all'estremità di un ponte, facendolo precipitare nel crepaccio.

Crepaccio Questo crepaccio dalle pareti ripide è largo dagli 1,5 ai 3 metri ed è profondo 6 metri. Le sue pareti rocciose irregolari possono facilmente essere scalate senza dover effettuare alcuna prova di caratteristica. Se una creatura cade nel crepaccio, subisce 2d46 danni contundenti e atterra prona su uno strato di detriti considerato terreno difficile (vedi “Terreno Difficile” nel regolamento). Il fondo del crepaccio emana un freddo innaturale. Se esaminata attraverso un incantesimo individuazione del magico, l'area emana una debole aura necromantica. La magia rallenta l'invecchiamento e la decomposizione di tutta la materia organica a metà della velocità normale. Sul fondo del crepaccio, in mezzo a uno strato di ossa spolpate e rosicchiate, giace il cadavere semisbranato di Thel Dendar, l'intagliatore ucciso dai Marchi Rossi. I fuorilegge hanno gettato quaggiù il cadavere affinché il nothic potesse cibarsene.

Tesoro Il nothic custodisce il suo tesoro in un malconco forziere di legno nascosto in un cunicolo in fondo al crepaccio, sotto il ponte nord. Il forziere non è visibile dai bordi del crepaccio, ma risulta evidente a qualsiasi personaggio che scenda sul fondo. Il forziere contiene 160 ma, 120 mo, cinque malachiti (gemme da 15 mo ciascuna), due pozioni di guarigione e una pergamena di presagio. Il forziere contiene anche una spada lunga +1 custodita in un fodero filigranato d'argento. Sulla spada è inciso il nome “Artiglio” e la sua impugnatura ha la forma di un rapace dalle ali spiegate. Un tempo apparteneva a un grande cavaliere di nome Aldith Tressendar, noto come il Falco Nero. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15, riconosce la spada e ricorda la sua storia. Sir Aldith morì combattendo gli orchi che attaccarono il maniero sfruttando le caverne sotterranee. Artiglio andò perduta in quell'occasione, finché non fu ritrovata dal nothic.

Punti I personaggi si dividono equamente 450 PE se sconfiggono il nothic o negoziano con lui una tregua.

9. **Dormitorio delle guardie** Se un personaggio origlia a questa porta ed effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, sente alcune voci rauche che impartiscono dei comandi degradanti nel linguaggio dei Goblin, come per esempio “Lecca il pavimento!” e “Rotolati come un cane!” I bugbear in questa stanza si divertono a maltrattare il loro schiavo goblin. In quest'area sono presenti tre bugbear e un goblin. Il goblin, Droop, sviene non appena vede il gruppo, ma un'altra creatura può usare un'azione per risvegliarlo. Altrimenti, Droop resta privo di sensi per 1d10 minuti. I bugbear lavorano per il Divoratore di Luce e sono stati inviati quaggiù per aiutare l'arno a tenere in riga i Marchi Rossi e gli abitanti di Phandalin. Il capo dei bugbear si chiama Mosk e su un occhio porta una benda ingioiellata, anche se lo fa semplicemente perché gli piace, non certo per necessità. I bugbear evitano i membri umani dei Marchi

Rossi. Se i personaggi indossano i mantelli scarlatti che hanno trovato in qualche altra area, i bugbear presumono che siano al servizio di Iarno. I personaggi più astuti potrebbero perfino persuadere i bugbear a occuparsi dei “traditori” o degli “impostori” che si trovano in un’altra parte del dungeon. Se il DM ritiene che i giocatori non se la stiano cavando troppo bene a mettere in scena questo inganno, può chiedere al personaggio che ha parlato più degli altri di effettuare una prova di Carisma (Inganno) con CD 15 per convincere i bugbear a fare ciò che il gruppo vuole.

Descrizione Questo dormitorio contiene quattro brandine di legno rozzamente costruite, circondate da cumuli di coperte e piatti sporchi sparsi in giro per la stanza. Laria è satira della puzza di corpi sporchi e di carne putrefatta. Tre umanoidi alti e pelosi se ne stanno seduti in mezzo al disordine, urlando ordini a un triste e piccolo goblin che si umilia per divertirli. Alla vostra improvvisa apparizione, il goblin sviene.

Droop Il goblin Droop non è una minaccia per il gruppo. I bugbear fanno i prepotenti con lui e lo costringono a obbedire ai loro ordini, almeno finché non si fa avanti qualcuno di più forte. Se riprende conoscenza durante il combattimento, Droop si nasconde ed evita lo scontro. È talmente codardo che se gli viene ordinato di combattere, lo fa subendo svantaggio (come spiegato nel regolamento). Droop conosce la disposizione generale delle stanze nel nascondiglio dei Marchi Rossi, nonché l’ubicazione delle trappole e delle porte segrete. Non pensa di sua iniziativa a fornire queste informazioni, ma se gli viene chiesto, rivela tutto ciò che riesce a ricordare nel tentativo di essere utile al gruppo. Alcuni dettagli, tuttavia, potrebbero risultare confusi o mescolati. Dopotutto è pur sempre un goblin. Se i bugbear vengono eliminati, Droop tenta di entrare nelle grazie del gruppo. Non ricorda la strada per il Castello Cragmaw, ma sa che si trova a nord, in una foresta. Sa anche che i goblin Cragmaw pattugliano i dintorni di Phandalin e suggerisce ai personaggi di catturare una pattuglia per ottenere più informazioni sul castello. I personaggi potrebbero decidere di tenere Droop con loro per un po’. Vedi il riquadro “PNG Membri del Gruppo” (pagina 11) per alcuni consigli su come gestire Droop facendone un membro del gruppo.

Sviluppi I bugbear sono gli unici nel nascondiglio dei Marchi Rossi a sapere dove si trova la Caverna dell’Onda Tonante. Non divulgheranno questa informazione, dal momento che temono L’Oscuro ben più dei personaggi. I bugbear sanno anche dove si trova il Castello Cragmaw, ma non condivideranno questa informazione volontariamente. Se un personaggio interroga un bugbear catturato, può strappargli queste informazioni effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15. Mosk porta alla cintura una borsa che contiene 33 ma e indossa una benda per l’occhio fatta di cuoio nero e incastonata di gemme semipreziose (50 mo). Possiede inoltre una chiave di ferro che può aprire e chiudere tutte le porte del nascondiglio dei Marchi Rossi.

Tesoro Mosk porta alla cintura una borsa che contiene 33 ma e indossa una benda per l’occhio fatta di cuoio nero e incastonata di gemme semipreziose (50 mo). Possiede inoltre una chiave di ferro che può aprire e chiudere tutte le porte del nascondiglio dei Marchi Rossi.

10. **Sala Comune** Quest’area funge da quartier generale e sala riunioni dei Marchi Rossi. Quando non c’è alcuna questione ufficiale da discutere, funge anche da sala comune dove le guardie della roccaforte possono rilassarsi nelle ore in cui non sono in servizio. Se un personaggio origlia alla porta effettuando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, sente chei nemici all’interno sono impegnati in una partita di aliossi. Questo genera un misterioso rumore tamburellante, seguito da varie grida e gemiti e da un improvviso brusio di voci che parlano di scommesse da pagare. Se i personaggi fanno irruzione nella stanza, sorprendono automaticamente i suoi occupanti. Quattro malviventi dei Marchi Rossi bevono e giocano ad aliossi quando i personaggi entrano. La partita è in procinto di degenerare, come capita spesso. I dadi sono truccati e il malvivente che li possiede, naturalmente, sta vincendo. Tutti e quattro hanno bevuto parecchio e sono considerati avvelenati (vedi l’appendice del regolamento per gli effetti della condizione di avvelenato). I Marchi Rossi riconoscono immediatamente come impostori gli eventuali personaggi che indossano un mantello scarlatto. Tuttavia, un personaggio con una buona parlantina potrebbe riuscire a spacciare lui e i suoi compagni per “nuove reclute”, specialmente se si offre di unirsi alla partita. Se il DM ritiene che i giocatori non se la stiano cavando troppo bene a interpretare l’inganno, può chiedere al personaggio che ha parlato di più di effettuare una prova di Carisma (Inganno) con CD 10 per imbrogliare i Marchi Rossi.

Descrizione Alcuni vecchi tavoli e sedie sono sparagliati in giro per questa vasta stanza. Lungo le pareti, decorate da tende rosse e marroni, sono state allineate alcune panche di legno e vari barilotti di birra sono stati piazzati su un tavolo e dotati di una spina. Quattro combattenti umani di solida stazza

che indossano mantelli scarlatti siedono attorno a uno dei tavoli. Un cumulo di monete e di monili è visibile al centro del tavolo.

Tesore Le ricchezze di questa stanza sono tutte visibili sul tavolo, dal momento che sono state usate come posta della partita. (Rovesciare il tavolo o mescolare il bottino dei nemici è un ottimo modo per distrarli temporaneamente.) Il totale ammonta a 75 mr, 55 ma, 22 me, 15 mo e un paio di orecchini d'oro con un minuscolo rubino incastonato (30 mo).

11. **Laboratorio del mago** Da oltre le porte di questa stanza è possibile sentire il rumore di qualcosa che bolle e che gocciola effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Tarno ha lasciato qui il suo topo famiglio a fare la guardia in caso di intrusi. Il topo condivide un legame telepatico con il padrone e invia un breve messaggio d'avvertimento a Iarno non appena vede gli intrusi. Il topo si muove a una velocità di 6 metri e ha CA 10, 1 punto ferita e nessun attacco efficace. Se il topo viene ucciso, scompare. Se i personaggi lo lasciano stare, il topo li segue per il resto del dungeon, come se fosse curioso o affamato. Potrebbe perfino fingere di provare affetto per un personaggio che gli dia da mangiare, ma in realtà resta fedele fino in fondo a Jarno.

Libri e Appunti larno sta cercando di apprendere l'arte di mescere pozioni e fabbricare misture alchemiche. I libri e gli appunti sparpagliati per la stanza sono testi di alchimia elementare. Qualsiasi personaggio competente in Arcano può capire che l'apparecchiatura di larno sembra predisposta per mescere pozioni di invisibilità... anche se finora non sembra esserci riuscito. Tra i libri c'è un tomo scritto in Nanico: si tratta del diario di un avventuriero di nome Urmon e narra la storia della Miniera Perduta di Phandelver e della Forgia degli Incantesimi. (Il DM condivide con i giocatori le informazioni del primo e del secondo paragrafo della sezione "Background", se non lo ha già fatto.) Inoltre, Urmon parla di una mazza magica chiamata Portatrice di Luce, commissionata dai sacerdoti di Lathander, il dio dell'alba, ai maghi che lavoravano assieme agli gnomi e ai nani del Patto di Phandelver. La mazza andò perduta quando la Caverna dell'Onda Tonante e la sua miniera scomparvero dalla storia. (I personaggi potrebbero ritrovare la mazza nella quarta parte, "La Caverna dell'Onda Tonante".)

Descrizione Questa stanza sembra essere il laboratorio di un mago. Un topo zampetta sul pavimento per rifugiarsi sotto un grosso tavolo da lavoro carico di storte, alambicchi, serpentine da distillazione e altri strumenti alchemici, tutti pieni di sostanze messe a scaldare che gorgogliano costantemente. Le mensole sono piene di rotoli di pergamene e di tomi dall'aspetto strano.

Sviluppi Dal momento che Iarno e il suo topo famiglio condividono un legame telepatico, il mago (nell'area 12) sa che i personaggi stanno arrivando e ha tempo di prepararsi ad affrontarli.

Tesoro La maggior parte del materiale contenuto in questa stanza è privo di valore, ma tre bottigliette contengono dei reagenti rari: mercurio, bile di drago e belladonna in polvere. Ognuna vale 25 mo se venduta a uno speziale o a un alchimista.

12. **Alloggi di Bastone di vetro** Se i personaggi raggiungono questa stanza dal passaggio segreto dell'area 7, possono cogliere di sorpresa il capo dei Marchi Rossi, Iarno "Bastone di Vetro" Albrek. Altrimenti il suo topo famiglio lo avverte di chiunque passi attraverso l'area 11 e il mago fugge prima che i personaggi arrivino.

Descrizione LE PARETI DI QUESTA CAMERA DA LETTO SONO RICOPERTE DI DRAPPI SCARLATTI. LA MOBILIA INCLUDE UNA PICCOLA SCRIVANIA, UNA SEDIA, UN COMODO LETTO E UN FORZIERE DI LEGNO AI PIEDI DEL LETTO. *Se Iarno è stato sorpreso, il DM aggiunge il paragrafo seguente.* UN BASSO UMANO DALLA BARBA NERA E VESTITO CON UN'AMPIA TUNICA SIEDE ALLA SCRIVANIA, INTENTO A STUDIARE UN TOMO. INDOSSA UNO SFARZOSO MANTELLO DI ERMELLINO. TIENE A PORTATA DI MANO UN MAGNIFICO BASTONE DI VETRO APPOGGIATO ALLA SEDIA. Se il topo nell'area 11 avverte il mago malvagio che ci sono guai in arrivo, larno prende il suo bastone di difesa (vedi l'appendice A) e le pergamene nel suo forziere (vedi la sezione "Tesoro"), per poi fuggire attraverso la porta segreta situata nell'angolo nordest della stanza. Nella fretta, Jarno dimentica nella stanza una lettera del Ragno Nero (vedi la sezione "Sviluppi") e non richiude completamente la porta segreta. I personaggi dispongono di vantaggio alle prove di caratteristica effettuate per notare la porta segreta leggermente socchiusa (vedi "Vantaggio e Svantaggio" nel regolamento). Per ulteriori informazioni sulle porte segrete, vedi la sezione "Tratti Generali" (pagina 20). Se riesce a fuggire, Iarno raggiunge l'area 1 (attraverso le aree 7 e 8) e afferra la sacca nascosta nella cisterna di quell'area. Se il nothic dell'area 8 è ancora vivo, Iarno gli ordina di intercettare gli inseguitori. Se i personaggi lo raggiungono, larno beve la pozione di invisibilità nascosta

nella sacca e fugge dal nascondiglio. A discrezione del DM, potrebbe ricomparire successivamente nel corso dell'avventura.

Iarno Iarno è un ex-membro dell'Alleanza dei Lord che, una volta giunto a Phandalin, ha colto un'opportunità per arricchirsi. In origine il mago aveva l'incarico di fondare una forza di vigilanza, ma decise invece di radunare un gruppo di fuorilegge e di malviventi locali per assicurarsi una posizione privilegiata in paese. Iarno sapeva dell'esistenza del Ragno Nero grazie ai suoi contatti nell'Alleanza dei Lord e ottenne un incontro con lui. Il drow promise di condividere i segreti e le ricchezze della Forgia degli Incantesimi con il mago in cambio del suo aiuto e della sua lealtà. Tarno mantiene un atteggiamento elegante e cortese, rivolgendosi ai malviventi con l'appellativo di "miei cari signori" e riferendosi agli atti più sordidi come i rapimenti e gli incendi definendoli "quello spiacevole piccolo affare" o "quella sfortunata tragedia". Si rivolge ai personaggi chiamandoli "ospiti" e si scusa per non aver fornito loro un intrattenimento adatto in occasione di questa visita. Dietro questa facciata di cortesia, tuttavia, Iarno è spietato e arrogante esattamente quanto i fuorilegge dei Marchi Rossi. Se minacciato, Iarno usa il suo bastone di difesa per lanciare armatura magica su se stesso, poi lancia alcuni incantesimi offensivi sui nemici che è in grado di vedere. La scheda delle statistiche di Iarno contiene la lista degli incantesimi che ha preparato. Per le descrizioni e gli effetti di quegli incantesimi, vedi il regolamento. Iarno usa il potere scudo del suo bastone per incrementare le sue protezioni. Se scende a 8 punti ferita o meno e non gli resta nessuna via di fuga, Iarno si arrende. Considera la sua vita più preziosa di qualsiasi cosa e si comporta da prigioniero modello, nella speranza che L'Oscuro venga a sapere in qualche modo della sua situazione e "organizzi la sua liberazione". Se interrogato mentre è prigioniero, Iarno rivela le informazioni seguenti, che sono tutte vere:

- Il Divoratore di Luce è un drow (un elfo oscuro).
- Il Divoratore di Luce ha inviato tre bugbear per aiutare Iarno a tenere la popolazione di Phandalin sotto controllo, ma i Marchi Rossi se la sono cavata anche senza di loro. I bugbear conoscono la strada che porta alla Caverna dell'Onda Tonante, mentre Iarno non la conosce.
- Il Divoratore di Luce è alla ricerca della Caverna dell'Onda Tonante per impadronirsi della Forgia degli Incantesimi. I nani e gli gnomi del Patto di Phandelver usavano la forgia magica per fabbricare potenti oggetti magici.
- Nessun altro membro dell'Alleanza dei Lord è al corrente del tradimento di Tarno.

Sviluppi Vari documenti e appunti sono impilati ordinatamente sulla scrivania. Si tratta per buona parte di ordini scritti che Iarno intende spedire agli speziali e agli alchimisti degli insediamenti vicini per ulteriori materiali da aggiungere al suo laboratorio. I personaggi trovano anche una lettera firmata con il simbolo del Ragno Nero. **LETTERA LORD ALBREK, LE MIE SPIE A NEVERWINTER MI INFORMANO CHE PRESTO ARRIVERANNO ALCUNI STRANIERI A PHANDALIN. POTREBBERO LAVORARE PERI NANI. CATTURALI SE PUOI, UCCIDLILI SE DEVI, MA NON PERMETTERE CHE INTERFERISCANO NEI NOSTRI PIANI. ASSICURATI CHE OGNI EVENTUALE MAPPA NANICA IN LORO POSSESSO MI SIA CONSEGNATA RAPIDAMENTE. CONTO SU DI TE, LARNO. NON DELUDERMI.** Se Iarno viene messo sotto custodia, Sildar Hallwinter fa in modo che il mago sia incarcerato nella villa del borgomastro finché non potrà essere trasferito senza rischi a Neverwinter. Se Iarno affronta o meno il processo per i suoi crimini è qualcosa che va oltre la portata di questa avventura. Il Ragno Nero ha troppo da fare per interferire nel destino del mago.

Tesoro AI piedi del letto di Iarno c'è un solido forziere di legno che non è chiuso a chiave e che contiene le parti migliori dei bottini che i Marchi Rossi hanno accumulato negli ultimi due mesi. Il forziere contiene 180 ma, 130 mo e un sacchetto di seta contenente cinque cornioli (10 mo ciascuno), due peridotiti (15 mo ciascuna) e una perla (100 mo). Contiene anche due oggetti magici che Iarno ha portato con sé da Neverwinter: una pergamena di charme su persone e una pergamena di palla di fuoco. Iarno possiede inoltre un bastone di difesa (vedi l'appendice A).

3.4 Guest

3.4.1 CONYBERRY E LA TANA DI AGATHA

Viaggio

1. Giorni di Viaggio: 3

2. Giorno 1

- (a) Tiro Nemici Diurni: 5 (Nessun nemico)
- (b) Tiro Nemici Notturni: 10 (Nessun nemico)

3. Giorno 2

- (a) Tiro Nemici Diurni: 7 (Nessun nemico)
- (b) Tiro Nemici Notturni: 14 (Nessun nemico)

4. Giorno 3

- (a) Tiro Nemici Diurni: 3 (Nessun nemico)
- (b) Tiro Nemici Notturni: 15 (Nessun nemico)

Descrizione per Agatha Il paese di Conyberry fu saccheggiato dai barbari molti anni fa e ora giace in rovina. La Pista di Triboar passa proprio attraverso il paese abbandonato e costituisce un facile punto di riferimento per individuare la tana della banshee Agatha. Dalle rovine di Conyberry parte un vecchio sentiero che si dirige a nordovest, addentrandosi nel Bosco di Neverwinter. La tana di Agatha si trova ad alcuni chilometri fuori città. IL SENTIERO SI ADDENTRA NEL FITTO DEGLI ALBERI E LA FORESTA SI FA PIÙ BUIA E IMPERVIA. RAMPICANTI AGGROVIGLIATI E FOLTI STRATI DI MUSCHIO PENDONO DAI RAMI E L'ARIA È PALESEMENTE PIÙ FREDDA RISPETTO AL VILLAGGIO IN ROVINA. DOPO UNA CURVA LUNGO IL SENTIERO, NOTATE UNA BARRIERA FATTA DI RAMI DEFORMI E FUSI ASSIEME FINO A CREARE UN RIPARO A FORMA DI CUPOLA IMMERSO NELL'OSCURITÀ. UNA PICCOLA PORTA CONSENTE DI ACCEDERE ALL'INTERNO. Se i personaggi si muovono con prudenza e ricordano perché sono venuti, saranno in grado di parlare con la banshee. Quando i personaggi entrano nel rifugio, il DM legge il brano seguente: UN'ABITAZIONE DI QUALCHE TIPO È STATA ALLESTITA ALL'INTERNO DELLA CUPOLA DI RAMI INTRECCIATI. È ARREDATA CON ALCUNI BAULI, MENSOLE, UN TAVOLO E UNA POLTRONA RECLINATA. TUTTI I MOBILI SEMBRANO MOLTO VECCHI E DI FATTURA ELFICA. Agatha percepisce l'intrusione dei personaggi e si manifesta poco dopo il loro ingresso in casa sua. VARIA SI FA GELIDA E SIETE COLTI DA UN'IMPROVVISA SENSAZIONE DI TERRORE. UNA LUCE FREDDA E PALLIDA COMPARÈ TREMOLANDO NELL'ARIA E ASSUME RAPIDAMENTE LA FORMA DI UN'ELFA LA CUI LUNGA CHIOMA E LA TUNICA SONO AGITATE DA UN VENTO SPETTRALE. FORSE UN TEMPO ERA DI SPLENDIDO ASPETTO, MA ORA I SUOI LINEAMENTI SONO DEFORMATI DA UN'ESPRESSONE DI ODISSEA. "STOLTI MORTALI", RINGHIA. "COSA VI HA PORTATO QUI? NON SAPETE CHE CERCARMI EQUIVALE ALLA MORTE?"

Comportamento dei personaggi

- Se i personaggi si comportano in modo scortese, irrispettoso o minaccioso, Agatha si rabbuia e scompare. Non li attacca, ma non fa ritorno nemmeno se i personaggi la chiamano a lungo.
- Se i personaggi sono rispettosi e cortesi, Agatha può essere persuasa ad aiutarli effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. Sarà il personaggio che ha condotto principalmente le trattative a effettuare la prova. Se il suo giocatore ha interpretato bene l'incontro, il DM può consentirgli di effettuare la prova con vantaggio. Se un personaggio è in possesso del pettine d'argento di Sorella Garaele e lo offre in dono ad Agatha, la prova ha successo automaticamente. LA FIGURA SPETTRALE SORRIDE SPREZZANTE E SEMBRA QUASI DIVERTITA. "MOLTO BENE", RISPONDE. "SO CHE CERCATE MOLTE COSE. PONETEMI UNA SINGOLA DOMANDA E IO VI DARÒ UNA RISPOSTA." Se i personaggi le chiedono del libro degli incantesimi di Bowgentle, Agatha risponde di avere ceduto il libro a un necromante di nome Tsernoth, proveniente dalla città di Iriaebor oltre cento anni fa. Non sa che fine abbia fatto poi il libro. La sua risposta è sincera ed è sufficiente a Sorella Garaele per consentire agli Arpisti di riprendere le loro ricerche. I personaggi potrebbero invece decidere di porre ad Agatha altre domande, come per esempio l'ubicazione del Castello Cragmaw, l'ubicazione della Caverna dell'Onda Tonante, l'identità del Ragno Nero o la domanda di Hamun Kost riguardo al Pozzo del Vecchio Gufo (vedi quella sezione). Agatha è bene informata ed è un'abile divinatrice, quindi può rispondere praticamente a una qualsiasi domanda relativa all'avventura che i personaggi decidano di porle. Tuttavia, la banshee risponderà a una sola domanda, quindi i personaggi dovranno scegliere saggiamente.

PE I personaggi guadagnano punti esperienza se riescono a convincere Agatha a rispondere a una domanda. In quel caso si dividono equamente 200 PE.

3.4.2 IL Pozzo DEL VECCHIO GUFO

Viaggio

1. Giorni di Viaggio: 3
2. Giorno 1
 - (a) Tiro Nemici Diurni: 10 (Nessun nemico)
 - (b) Tiro Nemici Notturni: 9 (Nessun nemico)
3. Giorno 2
 - (a) Tiro Nemici Diurni: 1 (Nessun nemico)
 - (b) Tiro Nemici Notturni: 15 (Nessun nemico)
4. Giorno 3
 - (a) Tiro Nemici Diurni: 6 (Nessun nemico)
 - (b) Tiro Nemici Notturni: 19 (Nemici: 4 Uccelli Stigei)

Descrizione Il Pozzo del Vecchio Gufo, costruito migliaia di anni fa da un impero scomparso da tempo, è una torre di guardia in rovina costituita da poco più di alcune mura di cinta diroccate e dal troncone infranto di una torre. Nel cortile della torre c'è un vecchio pozzo che fornisce ancora oggi acqua fresca e pulita. Il Pozzo del Vecchio Gufo si trova sulle colline scoscese e selvagge a sud della Pista di Triboar. È un'area relativamente facile da trovare e qualsiasi PNG di Phandalin può fornire ai personaggi le indicazioni necessarie per raggiungere le rovine. Di recente alcuni cercatori minerari nell'area hanno notato che qualcuno ha allestito un accampamento al Pozzo del Vecchio Gufo e che alcuni guardiani non morti sono comparsi con il compito di tenere alla larga gli intrusi. UNA VOLTA SUPERATO UN BASSO CRINALE, AVVISTATE LE ROVINE DI UNA VECCHIA TORRE DI GUARDIA CHE SI ERGE TRA LE COLLINE SCOSCESE. È UN LUOGO TALMENTE ANTICO CHE LE MURA DI CINTA ORMAI SONO SOLTANTO CUMULI DI DETRITI CHE CIRCONDANO UNA SPECIE DI CORTILE ADIACENTE AL TRONCONE DIROCCATO DI UNA VECCHIA TORRE. UNA TENDA DAI COLORI SGARGIANTI È STATA MONTATA IN MEZZO AL CORTILE, MA NON C'È NESSUNO IN VISTA. a setacciare l'area nella speranza di recuperare conoscenze arcane appartenenti ai suoi antichi costruttori. I personaggi possono entrare nel complesso di rovine da qualsiasi direzione, seguendo i vecchi sentieri o arrampicandosi sul pendio e trovando un varco tra il muro di detriti che lo circonda. Dodici zombi si annidano tra le rovine della vecchia torre di guardia e non sono visibili dall'esterno. Tuttavia, qualsiasi personaggio con un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di 10 o superiore percepisce un odore di putrefazione che proviene dalla torre. Quando i personaggi si avvicinano alla torre o alla tenda, gli zombi escono dalla torre a passo strascicato. Se ha inizio un combattimento, Hamun Kost, il mago malvagio, esce dalla sua tenda e chiede: "Ma che significa tutto questo?" Kost è un individuo robusto che indossa una veste rossa. Ha la pelle olivastra, il cranio rasato e un tatuaggio sulla fronte. Se un personaggio effettua con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10 riconosce il tatuaggio di Kost come un simbolo necromantico. Una prova di Intelligenza (Storia) con CD 10 effettuata con successo rivela che le sue vesti sono le tipiche vesti del Thay, una terra del lontano est dove i maghi si coprono la pelle di tatuaggi. Il tatuaggio sulla fronte rappresenta la scuola di magia a cui un mago appartiene, che nel caso di Kost è la scuola di necromanzia. Se un personaggio tenta di parlare con Kost, anche invocando una tregua o rispondendo alle sue domande durante il combattimento, Kost richiama temporaneamente i suoi zombi. Il Mago Rosso non è particolarmente aggressivo ed è disposto a stringere un accordo che torni a suo vantaggio e che sia d'aiuto anche ai personaggi. Kost tiene la bocca chiusa riguardo al motivo della sua presenza nella regione, ma è disposto a fornire qualche informazione di cui il gruppo ha bisogno, se in cambio ottiene un favore. Se i personaggi forniscono a Kost qualche indicazione su ciò che cercano, il mago condivide una o entrambe le seguenti richieste:

- Vuole che gli orchi al Tor della Viverna siano tolti di mezzo, dal momento che hanno già avvistato il suo accampamento e sembrano intenzionati a creare guai.
- Vuole porre una domanda ad Agatha la banshee: "Come si chiama il mago che costruì la torre del Pozzo del Vecchio Gufo?" Kost non vuole rischiare di suscitare la collera della banshee, ma i personaggi potrebbero porre la domanda in sua vece. (Agatha conosce la risposta: Arthindol.)

Se sconfiggono Kost e gli zombie possono entrare nella tenda e trovano : La tenda di Hamun Kost è arredata con una comoda attrezzatura da viaggio che include una brandina, una sedia, una scrivania, varie provviste e un forziere pieno di abiti. Il forziere contiene anche un sacchetto di cuoio con 35 ma, 20 me, 20 mo, 5 mp, una perla (100 mo), una pozione di guarigione, una pergamena di oscurità in una custodia d'osso e un minuscolo scrigno ingioiellato (25 mo) contenente un anello di protezione risalente all'antico Netheril, la scoperta più interessante che il Mago Rosso abbia fatto finora.

PE 200 PE da dividere se trattano con Kost e riescono a riferire dell'incontro a Daran.

3.4.3 IL TOR DELLA VIVERNA

Viaggio

1. Giorni di Viaggio: 3.5
2. Giorno 1
 - (a) Tiro Nemici Diurni: 6 (Nessun nemico)
 - (b) Tiro Nemici Notturni: 16 (Nessun nemico)
3. Giorno 2
 - (a) Tiro Nemici Diurni: 11 (Nessun nemico)
 - (b) Tiro Nemici Notturni: 19 (Nemici: 3 orchi)
4. Giorno 3
 - (a) Tiro Nemici Diurni: 7 (Nessun nemico)
 - (b) Tiro Nemici Notturni: 11 (Nemici: 4 Uccelli Stigei)
5. Giorno 3.5
 - (a) Tiro Nemici Diurni: 9 (Nessun nemico)
 - (b) Tiro Nemici Notturni: 3 (Nessun nemico)

Questa rupe scoscesa è un prominente elemento del territorio nella regione collinosa a nordest delle Montagne della Spada ed è facilmente visibile da una trentina di chilometri di distanza. I viaggiatori che seguono la Pista di Triboar nelle vicinanze di Conyberry intravedono da più punti il Tor della Viverna a sud durante il loro viaggio. Un tempo il tor era la casa di un vasto e pericoloso nido di viverne, ma una banda di audaci avventurieri si occupò di quei mostri anni fa. Anche se le viverne non fecero mai più ritorno, altre creature hanno fatto la tana nella zona successivamente. Gli attuali occupanti abusivi del Tor della Viverna sono una banda di orchi e l'ogre loro alleato. Gli orchi sono esploratori della Tribù delle Molte Frecce. Questi orchi spesso si aggirano nelle aree più civilizzate del Nord per spiare gli insediamenti degli umani, aggredire i viaggiatori e saccheggiare tutto ciò su cui hanno l'opportunità di mettere le mani. Le storie dei nuovi coloni nei pressi di Phandalin e di un traffico più fitto sulla vecchia Pista di Triboar ha attirato questa banda nella zona. Il loro capo è Brughor Mordi-Ascia, un feroce selvaggio più interessato a uccidere e razziare che non a esplorare.

Accampamento degli orchi Il Tor della Viverna è una collina molto vasta, le cui fiancate e pendici occupano vari chilometri di terreno scosceso. La ricerca dell'accampamento nascosto degli orchi porta via tempo. Il gruppo può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 o una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 10 ogni ora per trovare l'accampamento. È il personaggio che guida il gruppo a effettuare la prova. Quando i personaggi trovano l'accampamento, il DM legge il brano seguente: SENTITE ALEGGIARE NELL'ARIA UN VAGO ODORE DI FUMO MENTRE SALITE LUNGO UN CRINALE SCOSCESO SITUATO SU UNA FIANCATA DELLA COLLINA. A CIRCA UNA QUARANTINA DI METRI, L'IMBOCCATURA DI UNA CAVERNA SI APRE IN FONDO A UNA GOLA. RANNICCHIATO ACCANTO A UN MACIGNO, A UNA VENTINA DI METRI FUORI DALLA CAVERNA, NOTATE UN ORCO SOLITARIO CHE MONTA LA GUARDIA. Se i personaggi riescono a togliere di mezzo l'orco solitario con discrezione e rapidità, hanno un'opportunità di sorprendere gli orchi all'interno della caverna. Se l'orco di sentinella avvista i personaggi che si avvicinano di soppiatto o se non viene ridotto al silenzio durante il round di sorpresa, l'orco si ritira nella caverna per avvertire gli altri. I predoni in questa caverna includono Brughor Mordi-Ascia (un orco con 30 punti ferita), sei orchi comuni e uno sporco ogre di nome Gog. Gog combatte fino alla morte, mentre gli orchi combattono finché Brughor non viene ucciso, nel qual caso gli orchi rimasti fuggono.

Tesoro La banda di Brughor ha saccheggiato varie fattorie più a nord, prima di scendere verso il Tor della Viverna. All'interno della caverna c'è un forziere non chiuso a chiave che contiene 750 mr, 180 ma, 62 me, 30 mo e tre fiale di profumo (10 mo ciascuna).

PE 1250 PE da dividere se riescono ad uccidere Ogre e Orchi.