


# DRAGHI DELL'ISOLA DELLE TEMPESTE

**Condurre l'avventura** ..... 2
Panoramica ..... 2
Preparazione ..... 2
Forgotten Realms ..... 2
Numero di giocatori ..... 2
Background dell'avventura ..... 2
Schema dell'avventura ..... 3
Mappe dell'avventura ..... 3
Il Dungeon Master ..... 3
Suggerimenti per il DM ..... 3

**Capitolo 1: Sonno del drago** ..... 6
Benvenuti a Sonno del drago ..... 6
Marinai annegati ..... 7
Incontrare gli abitanti ..... 7
Luoghi di Sonno del drago ..... 10
Missioni del chiostro ..... 11
Esplorare l'isola ..... 13
Incontri aggiuntivi ..... 13

**Capitolo 2: Grotte di Micosina** ..... 16
Panoramica delle grotte ..... 16
Privilegi delle Grotte di Micosina ..... 16
Condurre questo capitolo ..... 17
Arrivo dal livello del mare ..... 17
Arrivo dall'alto ..... 17
Entrata nelle grotte ..... 17
Interagire con i miconidi ..... 17
Luoghi delle Grotte di Micosina ..... 18
Concludere il capitolo ..... 21
Ottenere un livello ..... 21

**Capitolo 3: Relitto maledetto** ..... 22
Panoramica del relitto ..... 22
Privilegi del relitto ..... 23
Condurre questo capitolo ..... 23
Luoghi del relitto ..... 23
Il ritorno dell'arpia ..... 27
Concludere il capitolo ..... 27
Ottenere un livello ..... 27

**Capitolo 4: Osservatorio della scogliera** ..... 28
Panoramica dell'osservatorio ..... 28
Caratteristiche dell'osservatorio ..... 29
Condurre questo capitolo ..... 29
Avvicinarsi via terra ..... 29
Avvicinarsi via mare ..... 29
Gli alleati coboldi di Fondifaville ..... 29
Luoghi dell'osservatorio ..... 30
Rituale di Fondifaville ..... 34
Concludere l'avventura ..... 35

**Appendice A: Oggetti magici** ..... 36
Usare un oggetto magico ..... 36
Descrizione degli oggetti ..... 36

**Appendice B: Creature** ..... 37
Schede delle statistiche delle creature ..... 37
Descrizioni delle creature ..... 39

## Riconoscimenti

**Direzione creativa:** James Wyatt
**Design:** Sydney Adams, Makenzie De Armas, Dan Dillon
**Sviluppo regole:** Jeremy Crawford, Ben Petrisor
**Direzione artistica:** Kate Irwin
**Illustrazione copertina:** Karl Kopinski
**Illustrazioni interne:** Olivier Bernard, Christopher Burdett, Conceptopolis, Caroline Gariba, Ilse Gort, Suzanne Helmigh, Daniel Landerman, Linda Lithén, Brynn Metheney, David Auden Nash, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Jenn Ravenna, Alex Stone
**Cartografia:** Mike Schley
**Design grafico:** Bob Jordan

**Editing:** Judy Bauer, Michele Carter
**Gestione prodotto:** Natalie Egan
**Produzione:** Rob Hawkey

## Localizzazione

**Wizards of the Coast**
**Direzione artistica:** Emi Tanji
**Specialista localizzazione:** José Teixeira
**Produzione:** Andy Smith
**Gestione prodotto:** Hilary Ross

**Alpha CRC**
**Gestione progetto:** Felippe Montez
**Traduzione:** Beatrice Prandini, Federica Pambianchi, Sebastiano Inama, Tobia Pandimiglio
**Revisione:** Francesca Pezzoli, Riccardo Lausdei
**Design e impaginazione:** Jevgenija Kovaltshuk, Julija Aleksandrjuk

TM & © 2022 Wizards. 4498C6242026006

# Condurre l'avventura

Questo manuale è destinato al Dungeon Master. Contiene un'avventura completa di Dungeons & Dragons, oltre alle descrizioni degli oggetti magici e delle creature che vi compaiono. Inoltre, ti insegnerà a condurre una partita di D&D.

Il regolamento che accompagna questo manuale contiene le regole per gestire le situazioni che possono verificarsi durante l'avventura.

## Panoramica

Un'avventura di D&D è un insieme di luoghi, missioni e sfide che ispirano la narrazione di una storia. L'epilogo di tale storia è determinato dalle azioni e dalle decisioni degli avventurieri, oltre che da ciò che stabiliscono i dadi.

*Draghi dell'Isola delle Tempeste* trascina i personaggi nel bel mezzo di un'antica guerra tra draghi, mentre esplorano un'isola che è stata a lungo un campo di battaglia di tale conflitto. Ecco una panoramica di ciò che troverai in questo manuale:

**Condurre l'avventura.** Il manuale si apre con una panoramica dell'avventura, quindi esamina il ruolo del Dungeon Master in una partita di D&D e fornisce alcuni suggerimenti per aiutarti a svolgere al meglio questo ruolo.

**Luoghi dell'avventura.** I quattro capitoli dell'avventura descrivono i luoghi dell'Isola delle Tempeste in cui i personaggi possono esplorare, interagire con varie creature e perseguire i propri obiettivi. Il primo luogo, Sonno del drago, funge da base per i personaggi durante l'avventura: qui possono riposare e fare provviste tra un'esplorazione e l'altra.

**Mostri e oggetti magici.** Due appendici descrivono le regole riguardanti gli oggetti magici e i mostri che i personaggi potrebbero incontrare nel corso dell'avventura.

## Preparazione

Per iniziare, chiedi a ogni giocatore di scegliere un personaggio da interpretare. Nella confezione sono inclusi cinque personaggi stampati su fogli separati. Di' ai giocatori di leggere la scheda del loro personaggio, di dargli un nome e definirne la personalità e l'aspetto. Incoraggia i giocatori a scrivere sulle schede dei personaggi per farli propri.

## Forgotten Realms

Forgotten Realms è uno dei tanti mondi fantastici del vasto multiverso del gioco di D&D ed è popolato da elfi, nani, halfling, umani e altre creature. In questi territori, i combattenti si avventurano nelle cripte degli antichi re nani di Delzoun in cerca di gloria e tesori. I ladri si aggirano per i vicoli bui delle città più popolose come Verdinverno e Soglia di Baldur. I chierici al servizio degli dèi brandiscono mazze e magie per intraprendere eroiche missioni di difesa contro le terrificanti potenze che minacciano le loro terre. I maghi saccheggiano le rovine del decaduto Impero Netherese, riportando alla luce sinistri segreti mai sfiorati dalla luce del sole.

Le strade e i fiumi dei regni sono percorsi da menestrelli e mendicanti, mercanti e guardie, soldati e marinai. Intrepidi avventurieri inseguono storie di luoghi insoliti, gloriosi e remoti. Una valida mappa e una pista da seguire possono portare un giovane inesperto e desideroso di gloria fino ai luoghi più remoti del mondo, ma queste strade non sono mai del tutto sicure. Chi viaggia tra i regni dovrà affrontare mostri magici e letali. Perfino le fattorie e le masserie a meno di una giornata di cammino da una città possono cadere preda dei mostri e nessun luogo può dirsi veramente al sicuro dalla collera di un drago.

Questa avventura si svolge sull'Isola delle Tempeste, una piccola isola in una regione chiamata Costa della Spada. È una regione avventurosa dove i più temerari si fanno strada tra le rovine di antiche roccaforti ed esplorano i resti di culture scomparse da secoli. Le sue terre selvagge sono una distesa di erti picchi montani ricoperti di neve e foreste alpine dove non vige nessuna legge e i mostri imperversano. I più famosi bastioni della civiltà sono situati lungo la costa e includono la città costiera di Verdinverno, che si erge ai piedi del fumante vulcano conosciuto con il nome di Monte Pietrarsa.

## Background dell'avventura

Secondo la leggenda, nei primissimi giorni della creazione del mondo nacquero due famiglie di draghi. Bahamut, il nobile drago di platino, creò i draghi metallici: oro, argento, bronzo, ottone e rame. La crudele Tiamat a cinque

### Numero di giocatori

L'avventura *Draghi dell'Isola delle Tempeste* è adatta da uno a cinque giocatori. Se hai quattro o cinque amici pronti a giocare con te, ognuno può impersonare uno dei personaggi forniti nella confezione. Cinque giocatori troveranno gli incontri un po' più facili rispetto a quattro giocatori, ma l'avventura funziona bene per gruppi di quattro o cinque giocatori.

Se hai meno di quattro giocatori, puoi far assumere ad alcuni giocatori il ruolo di due personaggi in modo che il gruppo abbia almeno quattro personaggi. Un giocatore con due personaggi dovrebbe trattare uno di essi come il personaggio principale e l'altro come un seguace che si trova lì per dare una mano ma probabilmente non partecipa a molti dialoghi.

teste creò invece i draghi cromatici: rossi, blu, verdi, neri e bianchi. I draghi metallici e cromatici condividono una reciproca animosità che ha origine nell'inimicizia tra Bahamut e Tiamat.

L'origine di Sonno del drago è radicata in quell'animosità. Molti secoli or sono, una draghessa rossa sputafuoco chiamata Sharruth imperversava lungo tutta la Costa della Spada. Tre draghi metallici unirono le forze per combatterla, riuscendo a imprigionarla sotto il fondale oceanico: scelsero quel luogo convinti che l'acqua di mare avrebbe spento il suo fuoco e l'avrebbe tenuta incatenata per sempre. Ma la furia di Sharruth, dice la leggenda, fu proprio ciò che causò l'attività vulcanica sottomarina che portò alla luce l'Isola delle Tempeste.

Con ogni probabilità, Sharruth è morta da tempo e rimane sepolta sotto l'isola, ma tra i draghi cromatici corre voce che sia ancora viva e che un giorno riuscirà a evadere dalla sua prigione. Tuttavia, un fatto è innegabile: la potente magia di un drago così antico ha lasciato un segno indelebile sull'Isola delle Tempeste, attirando altri draghi sull'isola e rendendola un campo di battaglia ricorrente nel conflitto tra draghi cromatici e metallici. Molti di questi draghi sono morti lì e ognuno ha lasciato una cicatrice spirituale che provoca effetti magici imprevedibili.

Cent'anni fa, un drago blu cercò di sfruttare questa magia distruttiva, ma una draghessa di bronzo chiamata Runara lo implorò di rinunciare ai suoi piani. Il drago blu rifiutò e Runara lo uccise, aggiungendo un'altra tomba draconica all'isola.

Runara si è stancata di combattere e le ferite dell'Isola delle Tempeste le ricordano costantemente il costo di tale conflitto. Dedicandosi alla pace e alla riconciliazione, ha creato il chiostro di Sonno del drago perché fosse un rifugio sicuro lontano dalla violenza. Runara ora ha assunto sembianze umane ed è a capo di un piccolo gruppo di eremiti e asceti.

Ma il perenne conflitto tra draghi cromatici e metallici minaccia di porre fine alla serenità di Sonno del drago, ed è proprio qui che inizia l'avventura!

### Schema dell'avventura

In *Draghi dell'Isola delle Tempeste*, i personaggi vedranno con i loro occhi le cicatrici magiche lasciate dalla morte dei draghi. Di fronte ai piani malvagi di un drago e alla giusta rabbia di un altro, avranno la possibilità di scoprire se sarà possibile porre fine all'animosità tra le due famiglie draconiche o se, invece, sarà necessario ricorrere alla violenza per risolvere il conflitto su quest'isola.

Questa avventura ha quattro capitoli:

Il **capitolo 1**, "Sonno del drago", presenta il chiostro di Runara e i suoi abitanti, e offre ai personaggi l'opportunità di scoprire i problemi che l'isola deve affrontare. Descrive anche incontri aggiuntivi che puoi usare nel corso dell'avventura, inclusa una magica sorgente termale protetta da misteriosi guardiani che si erge sul luogo della morte di un drago di ottone.

Il **capitolo 2**, "Grotte di Micosina", descrive in che modo la tomba di Sharruth generi connessioni magiche con il Piano Elementale del Fuoco che minacciano una comunità di miconidi simili a funghi.

Il **capitolo 3**, "Relitto maledetto", descrive una nave che è naufragata vicino alle ossa di un drago d'oro e l'orribile maledizione abbattutasi su di essa.

Il **capitolo 4**, "Osservatorio della scogliera", porta i personaggi nel luogo in cui Runara ha ucciso un drago blu e in cui il nipote di quel drago ha stabilito la sua tana. Lì troveranno anche un cucciolo di drago di bronzo che ha rifiutato gli insegnamenti di pace di Runara e che ora è tenuto prigioniero nella tana del drago blu.

### Mappe dell'avventura

Solo il DM può vedere le mappe contenute in questo manuale. Queste mappe indicano l'ubicazione di porte segrete e altri elementi che i giocatori non devono vedere.

Quando i personaggi raggiungono un luogo indicato su una mappa, descrivi loro lo scenario affidandoti alle parole. Puoi anche disegnare ciò che vedono su carta, copiando ciò che è sulla tua mappa ma omettendo i dettagli segreti. Non è necessario che la mappa che disegni a mano riproduca perfettamente l'originale. Prova a riprodurne la forma e le dimensioni nella maniera più fedele possibile: l'immaginazione dei giocatori farà il resto.

## Il Dungeon Master

Il Dungeon Master ricopre un ruolo speciale nelle partite di D&D.

Il DM è un **narratore**. Il DM introduce le sfide e gli incontri con cui i giocatori sono chiamati a confrontarsi. Il DM funge da tramite tra i giocatori e il mondo di D&D: è colui che legge (e a volte scrive) l'avventura e che illustra le conseguenze delle azioni dei personaggi.

Il DM è un **arbitro**. In caso di dubbi sullo sviluppo degli eventi, il DM decide come applicare le regole per far proseguire l'avventura.

Il DM è un **giocatore di ruolo**. Il DM veste i panni dei mostri che compaiono nell'avventura, determinando le loro azioni e tirando i loro dadi nel corso degli attacchi. Inoltre, il DM interpreta tutti gli altri personaggi in cui si imbattono gli avventurieri, compresi quelli amichevoli.

### Suggerimenti per il DM

La cosa più importante per essere un buon DM è assicurarsi che tutti i partecipanti si divertano. Tieni a mente questi suggerimenti per far sì che l'avventura si svolga senza intoppi:

**La storia è condivisa.** L'elemento chiave di D&D è la storia di gruppo, quindi permetti ai giocatori di contribuire allo sviluppo degli eventi sia a parole che tramite le azioni dei loro personaggi. Se alcuni giocatori sono restii a condividere la propria opinione, chiedi cosa stanno facendo i loro personaggi.

**Non è una competizione.** Il DM non è in competizione con i personaggi dei giocatori. Il tuo compito consiste nel far rispettare le regole, controllare i mostri e far proseguire la storia.

**Correttezza e flessibilità sono fondamentali.** Dimostrati sempre imparziale ed equo nei confronti dei giocatori. Le regole ti aiutano a farlo, ma puoi prendere le tue decisioni per assicurarti che tutti si divertano.

**Modifica l'avventura a tuo piacimento.** Non esiste un epilogo prestabilito per la tua avventura. Puoi modificare qualunque incontro affinché risulti più interessante o divertente per i tuoi giocatori.

**Tieni un taccuino a portata di mano.** Usalo per tenere traccia di dettagli come l'ordine di iniziativa dei personaggi e dei mostri.

## Condividere le informazioni

In qualità di Dungeon Master, uno dei tuoi compiti più importanti è capire quanto dire ai giocatori e quando. Dovrai comunicare loro tutte le informazioni di cui hanno bisogno per fare delle scelte. Entro le regole del gioco e i limiti delle conoscenze e dei sensi dei personaggi, racconta ai giocatori tutto ciò che devono sapere.

> I testi presenti in riquadri come questo sono pensati per essere letti ai giocatori quando i loro personaggi arrivano in un luogo o in circostanze specifiche, come indicato dal testo. Di solito descrivono luoghi o dialoghi, in modo che i giocatori sappiano cosa sta succedendo e abbiano un'idea delle opzioni dei loro personaggi.

Non è necessario rivelare ogni aspetto di una situazione o di un pericolo in un unico momento. I testi nei riquadri, in genere, descrivono tutto ciò che i personaggi vedono, sentono o annusano immediatamente. Man mano che i personaggi esaminano le stanze, effettuano prove di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare), aprono cassetti e bauli o, più in generale, guardano le cose più da vicino, fornisci ai giocatori maggiori dettagli su ciò che trovano i loro personaggi.

***Schede delle Statistiche delle Creature.*** Ogni volta che il nome di una creatura appare in **grassetto** nel testo dell'avventura, significa che la sua scheda delle statistiche è disponibile nell'appendice B. Le schede delle statistiche qui contenute devono essere consultate solo dal DM. Tuttavia, mentre i personaggi combattono i mostri, puoi rivelare determinate informazioni per aiutarli a fare scelte intelligenti in combattimento:

**Punti Ferita.** Puoi dare ai giocatori un'idea di quanto i loro attacchi siano efficaci contro una creatura descrivendo, in termini narrativi, quanto è ferita la creatura. Ad esempio, se la creatura ha meno della metà dei suoi Punti Ferita rimanenti, puoi descriverla come gravemente ferita. Tali informazioni fanno in modo che i giocatori percepiscano che l'azione sta procedendo e potrebbero decidere di intensificare gli attacchi. Al contrario, se i personaggi non stanno infliggendo molti danni alla creatura, di' ai giocatori che la creatura sembra ancora piuttosto in forma. Ciò potrebbe incoraggiare i giocatori a cambiare il loro piano.

**Abilità, punti di forza e debolezze.** Mentre combattono, i personaggi dovrebbero imparare di più sulle abilità della creatura che stanno affrontando. Condividi le informazioni con i giocatori man mano che diventano rilevanti. Per esempio, se un mago lancia *sfera infuocata* (un incantesimo che infligge danni da fuoco) contro un serpente di fuoco (una creatura immune ai danni da fuoco), fai sapere al giocatore del mago che l'incantesimo non sembra avere alcun effetto sulla creatura. I giocatori potrebbero correttamente supporre che un serpente di fuoco probabilmente non può venire danneggiato dal fuoco; sentiti libero di confermare (non troppo esplicitamente) le loro ipotesi, magari sorridendo e dicendo "Sembra ragionevole".

***Informazioni sulla storia.*** La descrizione di un luogo potrebbe includere informazioni importanti non contenute in un riquadro. Spesso devi rivelare tali informazioni quando i personaggi esaminano aree particolari o interagiscono con le creature.

In qualità di DM, interpreti le creature che i personaggi incontrano. L'avventura ti offre un supporto per aiutarti a decidere cosa sanno queste creature e quanto sono disposte a condividere informazioni con i personaggi. Oltre a ciò, improvvisa e dai vita a queste creature nel miglior modo possibile. Per esempio, l'avventura descrive Runara (la draghessa di bronzo dall'aspetto umano che guida il chiostro di Sonno del drago) come saggia e amante della pace, ma puoi decidere il suono della sua voce e il modo in cui reagisce a una determinata situazione. Puoi anche ignorare ciò che dice il testo e interpretare Runara o qualsiasi altra creatura come meglio credi.

***Tesoro.*** Quando i personaggi trovano un tesoro, di' loro quante monete trovano e quanto valgono le gemme e le opere d'arte. A volte il tesoro include oggetti magici, i cui nomi vengono scritti in *corsivo*. L'appendice A descrive questi oggetti e le loro proprietà, così come le regole su come i personaggi capiscono cosa fa un oggetto magico.

## Commettere un errore

I Dungeon Master sono fallibili, proprio come tutti gli altri, e anche i DM esperti commettono errori. Se trascuri, dimentichi o travisi qualcosa, correggiti e vai avanti. Nessuno si aspetta che tu memorizzi ogni parte di questa avventura e tutte le regole del regolamento. Finché i tuoi giocatori si divertono, tutto andrà bene.




Mappa 1: Isola delle Tempeste

## Improvvisazione delle Prove di Caratteristica

L'avventura spesso ti fornisce indicazioni in merito alle Prove di Caratteristica a cui i personaggi potrebbero fare ricorso in determinate circostanze e alla Classe Difficoltà (CD) di tali prove. A volte, però, può capitare che i personaggi provino a compiere azioni che l'avventura non è in grado di prevedere. In tal caso, decidi tu come gestirle.

Le Prove di Caratteristica riguardano situazioni in cui il successo o il fallimento di un personaggio non sono garantiti. Se qualcuno può svolgere facilmente un compito, non chiedere che venga effettuata una Prova di Caratteristica. Di' semplicemente al giocatore che cosa succede. Analogamente, se pensi che sia assolutamente impossibile portare a termine un compito, di' semplicemente al giocatore che non lo può fare.

Quando decidi che è necessaria una Prova di Caratteristica, consulta la relativa sezione del regolamento e la tabella "Classi Difficoltà Tipiche". La maggior parte delle volte, scegli una CD facile (CD 10), media (CD 15) o difficile (CD 20).

MIKE SCHLEY



# CAPITOLO 1
# SONNO DEL DRAGO

L'AVVENTURA INIZIA IN UN PICCOLO CHIOSTRO CHIAMATO Sonno del drago, un paradiso e porto sicuro in cui individui stanchi del mondo vengono a cercare pace, riconciliazione e illuminazione. Qui i personaggi vengono a conoscenza dei pericoli dell'Isola delle Tempeste.

Ogni personaggio ha un motivo specifico per raggiungere il chiostro, come mostrato nelle schede dei personaggi. Puoi anche permettere ai giocatori di inventare il motivo per cui i loro personaggi cercano la saggezza e l'assistenza di Runara.

## BENVENUTI A SONNO DEL DRAGO

Leggi il seguente testo quando vuoi iniziare l'avventura:

> Il vostro viaggio è stato tranquillo, ma l'isola ormai visibile all'orizzonte promette vere meraviglie. Sotto di voi, le alghe brillano di innumerevoli colori brillanti e i raggi del sole sfidano il cielo nuvoloso per illuminare l'erba rigogliosa e la scura roccia basaltica dell'isola. Evitando le rocce che sporgono dall'oceano, la vostra nave si dirige verso un porto tranquillo sul lato nord dell'isola.
>
> In alto sopra di voi, in cima a un'imponente scogliera, compare un grande tempio a cielo aperto. La nave getta l'ancora all'imboccatura del porto e due marinai vi conducono a riva. Avete tutto il tempo per ammirare l'imponente statua al centro del tempio, raffigurante un vecchio circondato da sette uccelli canori. Un lungo sentiero si snoda lungo il lato della scogliera fino al tempio, costellato lungo il percorso da aperture nella roccia.
>
> I marinai vi fanno sbarcare su un molo traballante a cui è fissata saldamente una grande barca a remi. Vi indicano l'imboccatura del sentiero e vi augurano buona fortuna prima di tornare alla nave. La vostra visita a Sonno del drago ha inizio!

Prima di continuare con l'avventura, incoraggia i giocatori a presentare agli altri il loro personaggio, se non l'hanno già fatto. Potrebbero voler parlare della ragione per cui vogliono visitare Sonno del drago, oppure potrebbero preferire di mantenerla segreta per il momento. Se hanno domande su cosa possono vedere del chiostro dalla barca, usa la mappa 2 (a pagina 11) e le informazioni in "Luoghi di Sonno del drago" per rispondere.

Chiedi ai giocatori di fornirti l'ordine di marcia non appena iniziano a muoversi per raggiungere il chiostro. Chi apre la fila e chi sta dietro? Prendi nota di questo ordine di marcia.

Quando sei pronto, continua con la sezione "Marinai annegati".

## Marinai annegati

Leggi il seguente testo per dare inizio all'incontro:

> State per lasciarvi la spiaggia alle spalle e iniziare la vostra scalata, quando udite un trambusto di schizzi d'acqua e un gemito gorgogliante alle vostre spalle. Tre figure stanno emergendo barcollando dall'acqua, a una decina di metri di distanza da voi. Sono vestiti da marinai, ma la loro pelle è grigia e sembrano morti annegati. L'acqua del mare gocciola dalle loro bocche aperte mentre barcollano verso di voi.

I tre marinai barcollanti sono **zombi**, i cadaveri animati dei marinai morti in un recente naufragio. I personaggi devono fare una scelta: possono voltarsi e affrontare gli zombi, oppure possono proseguire lungo il percorso e lasciarsi alle spalle gli zombi lenti e barcollanti.

Se i personaggi si girano e combattono, questo è il primo combattimento dell'avventura. Ecco i passaggi da seguire per svolgerlo:

1. Rileggi la scheda delle statistiche dello zombi nell'appendice B.
2. Usa le regole di iniziativa nel regolamento per determinare chi agisce per primo, secondo, terzo e così via. Tieni traccia del punteggio di iniziativa di tutti sul tuo taccuino.
3. Gli zombi si muovono verso i personaggi in base al loro punteggio di iniziativa. Se si avvicinano abbastanza, effettuano attacchi in mischia. La scheda delle statistiche degli zombi contiene le informazioni necessarie per risolvere questi attacchi. Se tutti i personaggi sono a più di 6 metri di distanza, gli zombi usano l'azione Scatto per spostarsi più lontano. Per ulteriori informazioni su cosa possono fare gli zombi durante il loro turno, vedi il paragrafo "Combattimento" nel regolamento.
4. Gli zombi combattono finché non vengono sconfitti.

***Consiglio: Fortezza non morta.*** Il tratto Fortezza non morta degli zombi riflette quanto è difficile uccidere questi cadaveri ambulanti. Quando questo tratto impedisce a uno zombi di morire, dai ai giocatori un suggerimento su cosa è successo. Potresti dire: "Questo avrebbe dovuto eliminare la creatura, che però rifiuta di smettere di muoversi!" Parallelamente, ogni volta che uno zombi subisce danni radiosi (come quelli del trucchetto *fiamma sacra* del chierico) potresti descrivere come la creatura ululi in agonia. Questa narrazione può aiutare i giocatori a rendersi conto che i danni radiosi sono un ottimo modo per aggirare il tratto Fortezza non morta. Se i giocatori domandano se i loro personaggi sanno qualcosa su come combattere gli zombi, chiedi loro di effettuare una prova di Intelligenza con CD 10. Chi supera la prova potrebbe ricordare che un colpo particolarmente potente (un colpo critico) o dei danni radiosi possono aiutare a sconfiggere uno zombi.

***L'aiuto di Runara.*** Nell'improbabile eventualità che gli zombi sconfiggano gli avventurieri, Runara giunge in loro soccorso. I personaggi si svegliano nel tempio (area A5 di Sonno del drago). Runara spiega di aver sentito il trambusto del combattimento e di essere arrivata giusto in tempo per impedire agli zombi di trascinare i personaggi in mare.

***Evitare gli zombi.*** Se i personaggi decidono di non combattere gli zombi, scappano facilmente dai mostri lenti e barcollanti. Gli zombi non li seguono lungo il sentiero verso Sonno del drago. I personaggi potranno affrontare gli zombi in seguito (vedi "Missioni del chiostro" più avanti in questo capitolo).

## Incontrare gli abitanti

Quando i personaggi salgono per la prima volta lungo il sentiero che porta a Sonno del drago, leggi questo testo:

> Il vostro arrivo attira rapidamente l'attenzione dell'intera popolazione del luogo, che consiste principalmente di coboldi. Questi piccoli rettiliani vi guardano incuriositi mentre un paio di umani osservano da lontano. Tutti i residenti del chiostro sono vestiti con abiti semplici e nessuno ha con sé un'arma visibile. Uno dei coboldi esordisce con: "Come vi chiamate?"
>
> A quel punto, tutti i coboldi iniziano a tempestarvi di domande come "Da dove venite?", "Che cos'è?", "Perché siete qui?" e molte altre che si perdono nel frastuono.

I visitatori del chiostro sono rari e la curiosità dei coboldi è insaziabile; continuano a fare domande finché i personaggi non insistono affinché si fermino.

Quando i personaggi zittiscono i coboldi (o se i giocatori iniziano a mostrare segni di esasperazione), la donna a capo del chiostro si avvicina per accogliere i personaggi. Leggi il seguente testo:

> I coboldi ciarlieri tacciono non appena compare una donna, che scende con grazia dalla parte superiore del chiostro. È un'anziana umana con la pelle scura e segnata dalle intemperie: indossa una semplice tunica bianca, i suoi capelli bianchi sono raccolti in trecce strette e gli occhi color nocciola brillano gentili. Sorride mentre si avvicina e apre le braccia in segno di saluto.
>
> "Benvenuti a Sonno del drago", dice. "Possa la guida di Bahamut condurvi a qualunque cosa cerchiate."

La donna è Runara l'Antica, guida e rettrice di Sonno del drago. Se i personaggi hanno sconfitto gli zombi sulla spiaggia, li ringrazia per il servizio reso al chiostro. Anche se non hanno combattuto gli zombi, dice loro che possono restare a Sonno del drago per tutto il tempo che desiderano, dormendo in una delle celle monastiche (area A1) o nel tempio (area A5) e mangiando con il resto della comunità nella sala da pranzo (zona A3). Runara non parla di alcun tipo di pagamento. Se i personaggi si offrono di darle del denaro o di svolgere servizi nel chiostro in cambio della sua ospitalità, lei accetta questi doni.

Durante questa avventura, Sonno del drago funge da base per i personaggi. Tutti i luoghi che esploreranno sull'isola si trovano a pochi chilometri dal chiostro e i personaggi possono tornare qui ogni volta che lo desiderano per riposare, guarire e ottenere le informazioni di cui hanno bisogno per proseguire le loro avventure. Inoltre, possono acquistare qualsiasi equipaggiamento descritto nel regolamento da Myla (vedi "Coboldi").

Durante la loro permanenza a Sonno del drago, i personaggi possono interagire con tutti i residenti. Tutti a eccezione di Runara vivono nelle piccole celle monastiche scavate nella parete rocciosa (area A1 sulla mappa del chiostro).

### Runara l'Antica

**Runara** l'Antica è a capo di Sonno del drago. Ha l'aspetto di una donna umana, ma in realtà è una draghessa di bronzo adulta sotto mentite spoglie. Si occupa di guidare gli abitanti del chiostro nello studio e nella contemplazione. Gli abitanti del chiostro conoscono la vera identità di Runara, ma non ne parlano con i visitatori.

L'atteggiamento iniziale di Runara nei confronti dei personaggi è indifferente (vedi "Interazioni sociali" nel regolamento). Diventa amichevole non appena i personaggi dimostrano di avere a cuore la sicurezza del chiostro, per esempio combattendo gli zombi sulla spiaggia o intraprendendo una delle missioni che offre loro (vedi "Missioni del chiostro" più avanti in questo capitolo). Se i personaggi fanno del male a qualcuno dei residenti di Sonno del drago, diventa ostile e insiste che i personaggi facciano ammenda per il danno arrecato prima di essere disposta ad affrontarli in qualsiasi modo.

La missione di Runara è aiutare coloro le cui vite sono state plasmate dalla violenza a trovare nuove strade da percorrere in pace. Il suo obiettivo ultimo è vedere i draghi cromatici e metallici convivere pacificamente nel mondo. Nel frattempo, trova conforto nell'aiutare gli esseri umani e le altre creature a sfuggire ai cicli di violenza.

Runara ha una tana segreta in una grotta a cui si accede da un tunnel sottomarino, non molto lontano dal chiostro e che non viene non mostrata sulla mappa di Sonno del drago. Fa attenzione a non entrare o uscire dalla grotta quando qualcuno potrebbe vederla, ed entra ed esce dall'acqua in mare aperto, fuori dalla vista degli abitanti del chiostro. Gli altri residenti pensano che viva nel tempio sulla sommità dell'isola (zona A5), o semplicemente liquidano ridendo le domande sulla sua sistemazione, spiegando che si trova sempre nel tempio, o in biblioteca, o che è impegnata a controllare gli altri residenti e che sembra non dormire mai!

### Coboldi

I coboldi sono piccoli umanoidi rettiliani che credono di discendere dai draghi e fanno di tutto per servirli. Nel corso dei secoli, molte bande di coboldi sono state attratte sull'Isola delle Tempeste dalla persistente magia draconica che la pervade. Al momento, a Sonno del drago vivono nove coboldi completamente devoti a Runara.

I **coboldi** di Sonno del drago sono Legali Buoni e condividono gli ideali di giustizia e compassione di Runara. Poiché sono sensibili alla luce solare, lavorano di notte ed evitano di spostarsi durante il giorno. Se non diversamente specificato, i coboldi sono inizialmente amichevoli verso gli avventurieri.

Qui sotto puoi trovare una descrizione dei coboldi. Sono creature che possono offrire un sollievo comico, suggerire una prospettiva realistica oppure possono essere un modo per fornire suggerimenti ai giocatori se hanno problemi a risolvere una determinata situazione. Non sentirti in dovere di impersonare tutti e nove questi coboldi! Scegline uno o due che a te e ai personaggi piacciono di più e lascia che siano al centro delle interazioni dei personaggi con i coboldi:

**Agga** è taciturna e non sopporta le sciocchezze. Fa in modo che il resto dei coboldi sia sempre ben organizzato. È indifferente verso i visitatori, ma se i personaggi mostrano rispetto per il chiostro e la aiutano a tenere in riga i coboldi più turbolenti, il suo atteggiamento migliora e diventa amichevole.

**Blepp** ha un acuto senso del pericolo ed è convinto di essere fortunato in maniera soprannaturale. È affezionatissimo a un normale pugnale che sostiene essere magico.

**Frub** ha un'energia illimitata e sente il disperato bisogno di incanalarla in occupazioni produttive. Ama fare domande su tutto ciò che stanno facendo gli altri.

**Kilnip** soffre di una terribile insonnia e dorme solo poche ore al giorno. È sempre stanca ma le piace molto conversare.

**Laylee** è curiosa e ha un vero talento per gli strumenti e la costruzione. È l'aiutante di Myla.

**Mumpo** è così coraggioso e audace da aver rubato una moneta di rame dal tesoro di Runara. È convinto che lei non ne abbia idea. (Ha torto, ma Runara trova la situazione divertente e lascia che Mumpo continui a credere nella sua ignoranza.)

**Myla (coboldo inventore** Legale Buono) è un coboldo alato i cui fratelli, Mek e Minn, ora seguono Fendifaville, il cucciolo di drago blu nell'Osservatorio della scogliera (vedi capitolo 4). Le ali di Myla vennero gravemente ferite in un attacco da parte di uccelli stigei (che lei descrive come "delle specie di pipistrelli affamati, disgustosi e succhiasangue") e Runara l'ha aiutata a guarire. Ora Myla passa il suo tempo a sperimentare con l'alchimia, l'ingegneria e la magia.



Dopo uno sfortunato incidente nella cucina, a Laylee non è più permesso usare il fuoco alchemico di Myla.

**Rix** è pia e si prende cura del tempio, agendo come assistente di Runara. Adora i giochi di parole. Rix ha recentemente assistito allo schianto di una nave contro gli scogli a nord (vedi "Missioni del chiostro" più avanti in questo capitolo).

**Zark** è scortese e ama usare insulti coloriti. I suoi preferiti sono "Mangia la mia spada, alito di urgoblin!" e "Tuo padre era una spora di gas!" è indifferente verso i visitatori.

## Tarak

**Tarak** è un umano di mezz'età. Ha la pelle chiara ma abbronzata con molte lentiggini, capelli ramati, una barba perlopiù grigia e occhi grigio-blu. Da sotto le sue vesti macchiate, su un lato del collo fanno capolino tatuaggi sbiaditi con un disegno astratto.

Appassionato di botanica, Tarak si prende cura degli orti del chiostro, coltivando fiori, erbe e verdure. È gentile e disponibile, desideroso di condividere la sua conoscenza dell'erboristeria, ma il suo comportamento gentile cela un passato di spietato avvelenatore per una gilda di ladri. Dopo che il suo lavoro ha portato alla morte della sua anima gemella, è fuggito dalla gilda e ha intenzione di trascorrere il resto della vita espiando i suoi crimini passati.

Tarak inizialmente è amichevole con i visitatori, ma se un personaggio cerca di scoprire di più sul suo passato, il suo atteggiamento cambia: prima diventa indifferente, poi ostile, se il personaggio continua a insistere. Quando è ostile, il suo comportamento diventa freddo e acido, e cerca di evitare i personaggi come può.

Tra i tatuaggi visibili di Tarak è disegnato un cappio d'oro. Un personaggio che studia i tatuaggi e supera una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 riconosce che è un simbolo associato alla Forca dorata, una gilda di ladri che opera in un paese a sud-est chiamato Elturgard. Se un personaggio ha un background da criminale, supera automaticamente la prova. Tarak non parla volentieri del suo passato con nessuno tranne che con gli amici più fidati.

Tarak visita spesso le grotte marine a sud dell'isola per raccogliere funghi a forma di cuore dai miconidi che vivono lì, che usa per preparare delle *pozioni di guarigione*. Tuttavia, da qualche tempo i miconidi hanno posizionato un temibile guardiano a protezione delle loro grotte (un polpo mostruoso ricoperto di funghi) che gli ha impedito di entrare in occasione delle sue ultime visite, per questo Tarak è preoccupato (vedi "Missioni del chiostro").

## Varnoth

**Varnoth** è un'umana la cui corporatura un tempo muscolosa si è assottigliata con l'età. I suoi capelli neri sono tagliati molto corti e la sua pelle nocciola porta molte cicatrici, una delle quali attraversa l'occhio sinistro, che è lattiginoso e cieco. Un'elegante protesi in legno e metallo sostituisce la parte sotto il ginocchio della sua gamba destra.

Varnoth era la temuta generale di una compagnia di mercenari chiamata Lupi azzurri. L'età e le innumerevoli battaglie l'hanno messa a dura prova e sta trascorrendo i suoi ultimi anni immersa in una contemplazione riflessiva a Sonno del drago. Il suo comportamento è burbero, ma è attenta ed empatica. Più di ogni altra cosa, Varnoth crede nelle seconde possibilità e nel riscatto.

Possiede una serie di strumenti da muratore che usa per riparare il tempio e le varie aree del chiostro. Di recente, mentre lavorava al tempio, ha assistito al cambio di rotta e al successivo schianto di una nave contro gli scogli a nord dell'isola (vedi "Missioni del chiostro").

Varnoth è indifferente ai visitatori, ma un personaggio può farla diventare amichevole coinvolgendola in una conversazione sui suoi argomenti preferiti: storia, etica e l'impatto delle azioni individuali sul mondo.

Un personaggio che apprende il nome di Varnoth e supera una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 ricorda di aver sentito parlare della generale Varnoth Wender e dei Lupi azzurri, che erano una forza potente nelle terre orientali circa un decennio prima. Se un personaggio ha un background da soldato, supera automaticamente la prova.

CHRISTOPHER BURNETT

## Luoghi di Sonno del drago

I luoghi seguenti sono segnalati sulla mappa 2, che mostra la disposizione di Sonno del drago.

### A1: Sentiero e celle monastiche

Un lungo sentiero conduce dalla sponda rocciosa fino al fianco della scogliera, con occasionali scale per facilitare la salita. Qua e là, lungo la parte inferiore del sentiero, orti ben curati ospitano fiori, erbe e ortaggi.

Circa 9 metri sopra la baia, il sentiero si allarga, diventando una lunga piazza. Al centro, una statua di pietra a forma di drago osserva serenamente il sentiero. Sul lato della scogliera ci sono delle aperture.

***Statua.*** Il simbolo che raffigura una stella inscritta in un cerchio, sulla mappa, rappresenta la statua del drago. Un personaggio che esamina la statua e supera una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10 riconosce che la statua raffigura un drago di bronzo, un membro della famiglia dei draghi metallici. Se i personaggi chiedono a Runara della statua, lei dice loro che raffigura Astalagan, un drago morto su queste scogliere secoli prima. Non dice loro che Astalagan era suo padre.

***Celle.*** Le aperture immettono in semplici celle monastiche occupate dai residenti del chiostro. Ogni cella è arredata con un letto, un comodino, una piccola scrivania e una sedia.

La cella più occidentale è libera ed è disponibile per i personaggi, se non dispiace loro condividere lo spazio. Accanto c'è la cella di Tarak, poi quella di Varnoth. La quarta cella è di Myla, ingombra di cianfrusaglie e strumenti vari. Nella quinta e nella sesta cella ci sono delle amache, su cui possono dormire gli altri otto coboldi.

### A2: Sala dell'argano

Un piccolo edificio indipendente a metà del sentiero ha un tetto a punta e una porta di legno invecchiato. Un robusto bancale di legno avvolto da una corda pende da una catena di ferro sotto l'edificio, contro la parete rocciosa.

All'interno dell'edificio c'è un argano che permette di abbassare il bancale fino al livello del mare, 15 metri più in basso. Quando le barche consegnano i rifornimenti al chiostro, i residenti usano il bancale per far salire o scendere le merci.

Una leva blocca l'argano in posizione. Se un personaggio tira la leva, il bancale cade nell'acqua e rimane a galleggiare. Come azione, un personaggio può azionare l'argano per sollevare il bancale di 3 metri.

### A3: Cucina

Un'apertura nella roccia si affaccia su una sala da pranzo con un lungo tavolo. Due panche si estendono per tutta la lunghezza del tavolo: l'unica sedia della stanza è posizionata a capotavola. Tramite un breve corridoio si accede a una piccola e ordinata cucina.

I residenti del chiostro condividono qui tre pasti giornalieri. A turno cucinano e puliscono dopo i pasti. Nessuno lo dice ad alta voce, ma tutti sono molto più felici quando cucina Tarak.

### A4: Biblioteca

Di tutte le aperture scavate nella parete rocciosa, solo una ha una porta: è realizzata in robusto legno di quercia con fasce di ferro e si apre facilmente per rivelare una spaziosa biblioteca. Le pareti sono piene di scaffali e tre librerie indipendenti troneggiano nella metà ovest della stanza. Nella metà est sono posizionati un tavolo con due panche, degli strumenti per scrivere, dei leggii e lampade schermate in vetro.

La biblioteca del chiostro contiene libri e pergamene che trattano di una gran varietà di argomenti, ma sono tutti incentrati sulla teologia e la storia. Runara trascorre quasi metà del suo tempo qui, studiando, copiando e annotando la collezione della biblioteca. Anche Tarak e Varnoth vengono qui per leggere e discutere di varie opere. Oltre a loro, molti coboldi visitano la biblioteca, ma lo fanno principalmente per la quiete; solo Myla potrebbe essere descritta davvero come studiosa.

### A5: Tempio di Bahamut

Il punto più alto del chiostro è coronato da un tempietto a cielo aperto che sovrasta la scogliera, sorretto da montoni di pietra arcuati ancorati alla parete rocciosa. La parete nord del tempio è scolpita direttamente nella roccia, mentre il resto è esposto all'aria di mare. Pesanti colonne segnalano i tre lati aperti, sostenendo il tetto in legno. Al centro del tempio si trova una statua in pietra di un vecchio dall'aspetto gentile con canarini appollaiati sulle mani, sulle spalle e sulla testa. Una sensazione di serenità pervade il luogo.

Il tempio è molto semplice: l'unico arredo presente è la statua (rappresentata sulla mappa dal simbolo con la stella inscritta nel cerchio). La statua raffigura Bahamut, il drago di platino, nelle sue vesti da mortale, circondato da sette canarini che rappresentano i draghi d'oro che lo accompagnano nei suoi




MAPPA 2: SONNO DEL DRAGO

viaggi. Un personaggio che esamina la statua e supera una prova di Intelligenza (Religione) con CD 10 riconosce Bahamut; se gli viene chiesto, qualsiasi residente di Sonno del drago può dire chi raffigura la statua.

Le depressioni nel piedistallo della statua nelle quattro direzioni cardinali contengono offerte di incenso fatte a Bahamut. Runara trascorre circa la metà del suo tempo qui: si occupa del tempio, recita preghiere e accende l'incenso, o rimane in tranquilla contemplazione. Anche gli altri residenti del chiostro la aiutano: il più delle volte si tratta di Varnoth e Rix.

La sensazione di serenità che pervade il tempio è il risultato di una magia protettiva. Una creatura non malvagia che effettua un tiro salvezza all'interno del tempio può tirare un d4 e sommare il numero ottenuto al tiro salvezza. Se un personaggio lancia *individuazione del magico* nel tempio, l'incantesimo rivela una debole aura attorno alla statua. Runara è l'unica abitante di Sonno del drago che sa che questo è un effetto persistente della morte di un drago in questo luogo: suo padre, Astalagan.

***A proposito di Bahamut.*** Conosciuto come il drago di platino, Bahamut è patrono e capostipite dei draghi metallici. Avventurieri e draghi pregano Bahamut affinché difenda l'onore e la giustizia, o si rivolgono a lui se occorre loro coraggio per affrontare una terribile minaccia. Raramente interferisce negli affari delle creature mortali, sebbene faccia delle eccezioni per aiutare a contrastare le macchinazioni di Tiamat, la Regina dei Draghi, e dei draghi malvagi che la servono.

## MISSIONI DEL CHIOSTRO

Mentre i personaggi esplorano Sonno del drago, i residenti parlano con loro dei problemi che il chiostro deve affrontare. Queste conversazioni servono per presentare ai giocatori le avventure che li attendono nelle grotte marine, nel relitto e nell'antico osservatorio.

Quest'avventura è progettata per essere flessibile e dare ai giocatori la sensazione di essere responsabili del proprio destino sull'Isola delle Tempeste. Idealmente, i personaggi trascorreranno del tempo a Sonno del drago e poi esploreranno le Grotte di Micosina (descritte nel capitolo 2) e il relitto della *Rosa dei venti* (capitolo 3). Possono scegliere quale luogo visitare per primo. Dopo aver esplorato entrambi questi siti, dovrebbero essere pronti per affrontare Fondifaville nell'Osservatorio della scogliera (capitolo 4).

Ogni scheda del personaggio include un obiettivo personale di quel personaggio. Alcuni di questi obiettivi sono concreti: il mago, ad esempio, non vede l'ora di apprendere i segreti dell'Osservatorio della scogliera. Altri obiettivi sono più generali e potrebbero essere completati man mano durante l'avventura: sia il paladino che il guerriero acquisiscono una migliore comprensione del loro ruolo nel mondo, per esempio. Usa questi obiettivi (descritti in "Missioni individuali" di seguito) per aiutare i giocatori a dare vita ai loro personaggi mentre interagiscono con Runara e gli altri residenti di Sonno del drago.

## Ricomparsa degli zombi

Se gli avventurieri non hanno combattuto gli zombi al loro arrivo sull'isola, in seguito gli zombi causeranno dei problemi. Dopo che i personaggi hanno trascorso un po' di tempo nel chiostro, sentono delle grida di aiuto. Leggi il seguente testo:

> Due residenti di Sonno del drago stanno correndo per salvarsi la vita lungo il sentiero in basso, lanciandosi alle spalle l'attrezzatura da pesca. Le loro vesti sono macchiate di sporco e sangue. Tre cadaveri gonfi vestiti da marinai si trascinano dietro di loro gorgogliando e ululando.

I personaggi hanno un'altra opportunità per combattere i tre **zombi**, ma questa volta ci saranno in ballo le vite di due loro nuove conoscenze: Blepp il coboldo e Tarak il giardiniere umano. Vedi "Marinai annegati" per dei consigli su come dare inizio all'incontro.

Blepp ha ancora 2 Punti Ferita dopo che uno zombi l'ha colpito, ed è convinto che la sua buona fortuna e il suo pugnale "magico" lo abbiano salvato da morte certa. Tarak è disarmato e, se gli avventurieri non aiutano i due personaggi, gli zombi sopraffanno sia lui che Blepp.

Se i personaggi parlano con Runara degli zombi, lei dice loro che sospetta provengano da una nave naufragata al largo degli scogli a nord e chiede ai personaggi di indagare su quel luogo (vedi "Relitto" di seguito).

### Altri zombi

Se i personaggi hanno sconfitto gli zombi non appena arrivati sull'isola, puoi usare questo incontro in qualsiasi momento durante l'avventura per aggiungere un po' di pepe in più alla storia. Se i personaggi hanno già raggiunto il 2° livello, puoi usare da quattro a sei zombi per creare un combattimento impegnativo.

## Grotte marine

Tarak è ansioso di ristabilire il contatto con i miconidi delle grotte marine. Chiede ai personaggi di visitare le grotte, di scoprire cosa c'è che non va nei miconidi e di portargli dei funghi a forma di cuore. Li avverte del polpo fungino che i miconidi hanno creato come guardiano e dice loro che probabilmente dovranno combattere la creatura per accedere alle grotte. Inoltre, dà loro anche un sacco maleodorante di avanzi di cibo che possono dare ai miconidi come gesto di amicizia. Infine, dà ai personaggi due *pozioni di guarigione* (descritte nell'appendice A).

## Relitto

Diverse navi si sono recentemente schiantate sugli scogli a nord di Sonno del drago, affondando senza lasciare superstiti, e pochi giorni fa sia Varnoth che il coboldo Rix hanno assistito all'ultimo naufragio. Hanno visto la nave cambiare bruscamente rotta e schiantarsi contro gli scogli, e pensano che i personaggi potrebbero aiutare l'isola scoprendo cos'abbia causato lo schianto. Se i personaggi chiedono informazioni a Runara, lei suggerisce che è probabile che la risposta si trovi su un relitto più vecchio: quello della *Rosa dei venti*.

## Missioni individuali

Come descritto nelle schede dei personaggi, ogni avventuriero ha una ragione precisa per voler visitare Sonno del drago.

### Chierico

Il chierico è stato condotto qui da un sogno ricorrente nel quale compariva l'ombra della morte. Se il personaggio parla con Runara del sogno o della sua missione, Runara ascolta attentamente, quindi si ferma a pensare. "Beh", dice, "non sono esperta nell'interpretazione dei sogni, ma forse gli zombi con cui hai combattuto rappresentano la 'fame di morte' di cui hai parlato." Consiglia al personaggio di visitare il relitto della *Rosa dei venti* (vedi "Relitto" sopra) per indagare ulteriormente.

### Guerriero

Il guerriero è arrivato a Sonno del drago nella speranza che Runara lo possa aiutare a comprendere il senso del destino che grava sulle sue spalle. Se il personaggio ne parla con Runara al primo arrivo al chiostro, Runara invita il personaggio a considerare in che modo la reazione del personaggio agli zombi sulla spiaggia possa riflettere o meno il suo destino. Se il personaggio parla con Runara dopo aver completato una o più missioni dell'avventura, Runara lo incoraggia a pensare se le sue azioni eroiche siano le prime manifestazioni di quel destino che sta prendendo forma. Alla fine dell'avventura, Runara incoraggia il personaggio a continuare per la sua strada: "Se il tuo destino non ti è ancora chiaro, sono convinta che lo sarà presto."

### Paladino

Disilluso dalla corruzione di Verdinverno, il paladino arriva a Sonno del drago in cerca di riposo e nuova determinazione. Runara dà il benvenuto al personaggio e lo incoraggia a parlare con Tarak e Varnoth, poiché entrambi sanno come sfuggire a vite di corruzione e violenza. Incoraggia anche il paladino a trascorrere del tempo nel tempio di Bahamut. Alla fine dell'avventura, Runara chiede al paladino se ha imparato qualcosa su come vivere in un mondo afflitto dalla corruzione. Se il personaggio non sa rispondere, suggerisce: "Forse le tue avventure qui ti hanno mostrato un modo in cui puoi combattere il male alle tue condizioni. Forse altre avventure simili ti aspettano."

### Ladro

Il ladro arriva a Sonno del drago alla ricerca di una fortuna perduta, presumibilmente nascosta sull'isola da un membro della Forca dorata. Il membro della gilda dei ladri in questione è Tarak, che in effetti ha tradito la gilda, anche se, passando di bocca in bocca, la storia è stata distorta. L'ultimo incarico di Tarak per la gilda era stato quello

di assassinare una traditrice, che era la sua amante. I due cercarono di fuggire da Elturgard insieme, ma la sua amante venne uccisa da un altro assassino. Alla fine Tarak riuscì a fuggire, ma nella storia non era coinvolto nessun tesoro. Se il ladro glielo chiede, Tarak spiega di aver abbandonato la vita da criminale e suggerisce che forse è ora che il ladro faccia lo stesso.

### Mago

Il mago ha con sé la lettera di un collega che parla di una conoscenza perduta conservata nell'Osservatorio della scogliera (vedi capitolo 4). Se le viene chiesto dell'Osservatorio, Runara dice: "Molti hanno cercato la conoscenza contenuta in quel luogo. Posso indirizzarti lì, ma prima devi dimostrarmi di esserne degno." Promette di condurre il mago all'Osservatorio dopo che i personaggi l'avranno aiutata a risolvere gli altri problemi sull'isola.

## Cucciolo perduto

Quando i personaggi si sono dimostrati affidabili e competenti affrontando gli zombi, i miconidi e il relitto, Runara decide che è il momento giusto per confidarsi con loro e li invita a raggiungerla al tempio (area A5). Quando i personaggi arrivano, leggi il seguente testo:

> Runara l'Antica sorride mentre vi avvicinate. "Devo mostrarvi qualcosa," dice. Vedete un lampo di luce, come se un fulmine silenzioso l'avesse colpita. Subito dopo, vi accorgete che la donna è sparita. Al suo posto c'è un enorme drago con scaglie color bronzo. "Ora mi vedete nella mia vera forma", dice, inclinando la testa con un'espressione che potrebbe essere un sorriso sul suo viso squamoso.
>
> "Come avete scoperto, quest'isola ha molte vecchie cicatrici. e temo che il ciclo di violenza stia ricominciando. Ho un altro favore da chiedervi."

**Runara arriva in aiuto!**

Runara è un potente drago, ma è dedita alla pace. Non è interessata a combattere le battaglie in cui i personaggi potrebbero imbattersi, ma li tiene d'occhio e può salvarli se le cose si mettono male per loro.

Se al termine di un incontro tutti i personaggi sono privi di sensi, puoi far risvegliare i personaggi nel tempio (area A5), mentre alcuni coboldi si prendono cura delle loro ferite. Runara preferisce non spiegare come ha salvato i personaggi.

Se ciò accade più di una volta, i personaggi potrebbero aver bisogno di ulteriore assistenza. Se non l'hai già fatto, chiedi a uno o più giocatori di interpretare un personaggio aggiuntivo come seguace. Puoi spiegare che questi personaggi aggiuntivi sono appena arrivati a Sonno del drago e sono ansiosi di aiutare i personaggi.

Runara delinea la storia riassunta nella sezione "Background dell'avventura" e spiega che ogni luogo visitato dai personaggi è legato alla morte di un drago. Poi racconta loro che un cucciolo di drago di bronzo di nome Aidron è arrivato sull'isola alcuni mesi fa e ha studiato con lei a Sonno del drago. Cinque giorni prima dell'arrivo dei personaggi, il cucciolo di drago ha discusso con Runara, ha rifiutato con rabbia il suo insegnamento di pace e si è allontanato dal chiostro. Teme che sia andato nell'antico osservatorio sul lato sud-est dell'isola, che è l'eterna dimora di un altro drago. Sospetta che ci sia qualcosa di malvagio, ma confessa di non osare andarci lei stessa, per paura che la sua presenza riapra vecchie ferite. Runara dà ai personaggi una chiave di lunopietra (un prisma esagonale lungo 7,5 cm e largo 2,5 cm fatto di lunopietra, con una testa di drago incisa su un'estremità) e spiega che ne avranno bisogno per accedere all'osservatorio.

# Esplorare l'isola

Quest'avventura descrive nei dettagli Sonno del drago e i tre luoghi principali, ma l'Isola delle Tempeste permette ai giocatori di vivere emozioni e sfidare il pericolo anche oltre quei luoghi. Mentre i personaggi si spostano da un luogo all'altro dell'isola, o se decidono di esplorare l'isola, potrebbero imbattersi in creature e luoghi fantastici che rappresentano un'ulteriore sfida nel loro viaggio.

## Incontri aggiuntivi

Posiziona questi incontri dove vuoi sull'isola o usali come ispirazione mentre inizi a creare le tue avventure.

### Caos alle sorgenti termali

Questo incontro rappresenta una semplice sfida per i personaggi di 2° livello o superiore, o una sfida più difficile per i personaggi di 1° livello. È particolarmente appropriato se i personaggi stanno navigando attorno all'isola o si stanno spostando lungo la costa al livello del mare.

> Nubi di vapore fluttuanti emergono dalle rocce davanti a voi e l'aria diventa più densa di umidità. Dopo una curva, vedete un'insenatura in cui una sorgente termale sgorga dalle rocce e si riversa in una piscina naturale prima di defluire nell'oceano. L'acqua turchese è luminescente e i bordi di basalto grigio della sorgente sono rivestiti di funghi dai colori vivaci, che occasionalmente esplodono in una pioggia di spore arcobaleno.

I guardiani della sorgente non sono immediatamente visibili ai personaggi: si tratta di tre **draghi di fumo**. Queste creature dispettose sono inizialmente indifferenti ai personaggi e ignorano il loro arrivo, ma se qualcuno tenta di raccogliere funghi o entrare nell'acqua della sorgente termale, i draghi di fumo diventano ostili, emergendo dall'acqua per attaccare il gruppo. Se un personaggio supera

una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10; individua la sagoma luccicante dei draghi di fumo dell'acqua.

***Acque sorgive.*** La sorgente è il luogo in cui è morto un drago d'ottone ed è pervasa di magia vivificante. Un personaggio che fa il bagno nelle acque sorgive per 10 minuti può tirare uno dei propri Dadi Vita (indicati su ciascuna scheda del personaggio) e recuperare Punti Ferita pari al tiro più il proprio modificatore di Costituzione. Un personaggio può trarre beneficio dal bagno nelle sorgenti termali al massimo una volta al giorno.

***Tesoro.*** Un personaggio che esamina i funghi lungo la sorgente e supera una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15 riconosce che questi funghi sono spore del vento, un fungo raro con una proprietà magica unica. Quando una creatura stringe il cappello di una spora del vento, quest'ultima rilascia una piccola nuvola di spore. Per 1 ora, la creatura non ha bisogno di respirare, poiché le spore le forniscono ossigeno. Una spora del vento vale 30 mo e in qualsiasi momento possono essere raccolte 2d4 spore del vento.

## Buono, buono, orsogufo

Questo incontro rappresenta una sfida media per i personaggi di 3° livello e una sfida difficile per i personaggi di 2° livello. Usalo se il tuo gruppo ama il combattimento o se i giocatori hanno bisogno di un'opportunità per esercitarsi a usare le nuove abilità dei loro personaggi dopo aver raggiunto un livello. È particolarmente appropriato se i personaggi stanno viaggiando nell'entroterra dell'isola invece che lungo la costa.

> Un suono discordante (in parte ringhio basso e in parte stridio penetrante) squarcia l'aria. All'improvviso, appare una creatura enorme. Delle piume viola e una pelliccia marrone scuro ricoprono il suo corpo da orso, e i suoi grandi occhi vi fissano affamati dalla sua testa di gufo.

Questo **orsogufo** è ostile nei confronti dei personaggi. Li vede come intrusi nel suo territorio, sebbene il suo obiettivo sia scacciarli piuttosto che ucciderli. Originariamente parte di una compagnia di spettacolo, l'orsogufo è rimasto bloccato qui dopo che la nave che trasportava la compagnia si è schiantata sugli scogli a nord dell'isola.

Qualsiasi personaggio entro 1,5 metri dall'orsogufo nota che la creatura ha un piccolo fischietto di legno appeso al collo. Questo fischietto era (e può ancora essere) usato per addestrare e comandare l'orsogufo. Un personaggio entro 1,5 metri dall'orsogufo può usare la propria azione per tentare di afferrare il fischietto. Se il personaggio supera una prova di Forza con CD 12, riesce a prendere il fischietto. Con il fischietto in mano, un personaggio può compiere un'azione per soffiarci dentro ed effettuare una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 10. In caso di successo, l'orsogufo si calma e diventa subito amichevole verso il portatore del fischietto e indifferente verso gli altri personaggi. Tuttavia, non lascia l'area che ora considera il suo territorio e qualsiasi tentativo di costringerlo a lasciarla lo rende nuovamente ostile.

## Coboldi rinnegati

Questo incontro è una sfida difficile per i personaggi di 1° livello e può essere adattato a personaggi di 2° o 3° livello come indicato di seguito. Puoi utilizzarlo ogni volta che i personaggi viaggiano per l'isola via terra.

Un gruppo di coboldi cerca di tendere un'imboscata ai personaggi. Si nascondono tra le rocce e il fogliame, sperando di saltare addosso agli avventurieri. Effettua una prova di Destrezza (Furtività) per i coboldi, tirando una volta per tutti e usando il modificatore di Destrezza (+2) dei coboldi senza ali. Confronta il risultato con i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi. Ogni personaggio il cui punteggio è inferiore al risultato della prova dei coboldi viene sorpreso e perde il turno durante il primo round di combattimento (vedi "Sorpresa" nel regolamento). Quando i coboldi attaccano, leggi il seguente testo:

> Improvvisamente udite un gemito e un gruppo di coboldi arrabbiati emerge dal suo nascondiglio e vi attacca!

Quattro **coboldi** e un **coboldo alato** (tutti Legali Malvagi) partecipano a questo agguato. Questi coboldi crudeli e feroci rifiutano sia l'insegnamento pacifico di Runara che la tirannia di Fondifaville, e depredano i viaggiatori che si allontanano da Sonno del drago. Non hanno avuto molto successo finora e sono disperati, quindi sono ostili e combattono fino alla morte.

Dal momento che sono disperati, possono essere facilmente persuasi a smettere di litigare con un'offerta in denaro o cibo. Altrimenti, non sono interessati alla conversazione o alla negoziazione.

***Personaggi di 2° livello.*** Se i personaggi sono di 2° livello, usa sei coboldi e due coboldi alati.

***Personaggi di 3° livello.*** Se i personaggi sono di 3° livello, usa otto coboldi e tre coboldi alati.

## Ciò che giace in profondità

Come descritto nella sezione "Background dell'avventura" nell'introduzione, l'Isola delle Tempeste è stata formata dall'attività vulcanica alimentata dalla magia della tomba di una mostruosa draghessa rossa di nome Sharruth. Alcune leggende e dicerie sostengono che Sharruth non sia effettivamente morta, ma sia semplicemente imprigionata sotto l'isola, e ciò che accade nelle Grotte del miasma marino suggerisce che sta succedendo qualcosa nelle profondità dell'Isola delle Tempeste.

L'indagine della tomba di Sharruth può essere un ottimo pretesto per sviluppare tu stesso una tua avventura. I personaggi potrebbero perlustrare l'isola finché non trovano prese d'aria nascoste che possono utilizzare per accedere a tunnel tortuosi che conducono nelle profondità della terra.



Altri draghi di fumo e serpenti di fuoco potrebbero nascondersi lì sotto. Forse c'è anche un gruppo di coboldi che serve la potente Sharruth.

Puoi inventare liberamente un'avventura del genere e scegliere tu stesso cosa troveranno e faranno i personaggi una volta arrivati alla tomba. Ovviamente, se non sei pronto per organizzare una spedizione nelle grotte sotto l'isola, i personaggi semplicemente non riescono a trovare quei passaggi sotterranei, non importa per quanto cerchino.



# CAPITOLO 2
# GROTTE DI MICOSINA

QUESTO CAPITOLO PRESUPPONE CHE I PERSONAGGI ARRIVINO qui prima di visitare il relitto della *Rosa dei venti* e che siano ancora di 1° livello. Include anche semplici istruzioni per aumentare il pericolo nei combattimenti se i personaggi completano il capitolo 3, "Relitto maledetto", prima di arrivare qui e sono di 2° livello.

## PANORAMICA DELLE GROTTE

Le grotte marine sul lato sud-ovest dell'Isola delle Tempeste sono abitate da un'insolita colonia di miconidi, un popolo fungino che normalmente vive nel sottosuolo. Sebbene non sopportino la luce solare, questi miconidi erano soliti, di tanto in tanto, accogliere dei visitatori. In particolare, erano soliti commerciare con Tarak del Sonno del drago, dandogli rari funghi che crescono nelle loro grotte in cambio di avanzi di cibo e altri rifiuti del chiostro con cui concimare i funghi. Di recente, però, i miconidi hanno rifiutato le visite di Tarak e posizionato un guardiano mostruoso all'ingresso delle grotte per tenere lontani tutti i visitatori.

La ragione di questo improvviso cambiamento nel comportamento dei miconidi è che una piaga si è diffusa nelle caverne e li sta avvelenando, distorcendo i loro giardini e persino facendo ammalare il loro capo, Sinensa. La fonte della piaga è la tomba della draghessa rossa Sharruth nelle profondità dell'isola. I fumi nocivi della tomba del drago normalmente filtrano attraverso la roccia e sfociano in superficie tramite una caverna sul retro delle Grotte di Micosia (che i miconidi evitano), ma lo sfiato si è bloccato e i fumi si sono riversati nelle grotte dei miconidi.

Oltre a questo veleno insidioso, i visitatori delle Grotte di Micosina devono affrontare un'ulteriore minaccia: gli uccelli stigei che nidificano nelle grotte. Questi mostri succhiasangue non sono una grande minaccia se presi singolarmente e non infastidiscono i miconidi (perché non hanno sangue) ma, se in gran numero, possono essere mortali.

### PRIVILEGI DELLE GROTTE DI MICOSINA

Le grotte hanno i seguenti privilegi:

**Soffitti.** Salvo diversa indicazione, i soffitti delle grotte sono alti 6 metri e i tunnel che le collegano tra loro sono alti 4,5 metri.

**Luce.** Le grotte interne sono illuminate da funghi bioluminescenti, che forniscono luce fioca in tutta l'area. Vedi "Visione" nel regolamento.

**Pareti.** Le pareti della grotta sono formate da colonne esagonali di basalto grigio scuro, una roccia vulcanica proveniente dalla tomba sottomarina di Sharruth. Le pareti forniscono appigli per mani e piedi, quindi arrampicarsi sulle pareti non richiede una prova di caratteristica.

**Fumi.** Fumi vulcanici tossici provenienti dalle profondità dell'isola stanno lentamente avvelenando i funghi nelle grotte. Un debole odore di zolfo pervade il luogo, che diventa più forte man mano che ci si avvicina all'area B6. Se i personaggi effettuano un riposo lungo all'interno delle grotte prima di aprire lo sfiato nell'area B6, ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o viene avvelenato (vedi "Condizioni" nel regolamento). Un incantesimo *ristorare inferiore* termina quest'effetto, così come completare un riposo lungo all'aria aperta.

# Condurre questo capitolo

Una volta che i personaggi decidono di visitare le Grotte di Micosina, hanno tre opzioni per raggiungerle:

**In barca.** A Sonno del drago è presente una barca a remi che i personaggi possono prendere per recarsi all'estremità occidentale dell'isola. (Questo è il metodo di spostamento preferito di Tarak.) Il viaggio di 7,5 km per le Grotte di Micosina dura circa 3 ore e 20 minuti remando.

**Lungo la costa.** Camminare lungo la costa dell'isola è leggermente più facile che remare, nonostante sia più lungo perché i personaggi devono fare il giro delle baie invece di attraversarle con la barca a remi. Il viaggio di 10,5 km dura solo 2 ore e 20 minuti a passo normale. I personaggi possono scegliere se vogliono camminare sulle scogliere a picco sul mare o farsi strada tra le pozze lasciate dalla marea alla base delle scogliere. Il percorso inferiore è disponibile solo quando c'è la bassa marea (vedi la tabella "Maree").

## Arrivo dal livello del mare

Se i personaggi arrivano alle Grotte di Micosina dal livello del mare, leggi il testo seguente:

> Una scogliera di pietra grigio scuro si innalza per 60 metri sopra le onde, che si infrangono all'interno di un'imboccatura di una grotta per poi venire risucchiate dall'oceano. Una vorticosa chiazza di colori proveniente dall'interno della grotta danza sulla superficie dell'acqua.

## Arrivo dall'alto

Se il gruppo si avvicina dall'alto, leggi questo testo:

> Un'apertura si apre nella parete rocciosa 60 metri più in basso, come una bocca in procinto di bere le onde che si infrangono. Due scalinate naturali formate da colonne di pietra permettono di scendere lungo le scogliere.

## Entrata nelle grotte

Con l'alta marea, il tunnel alto 12 metri (area B1) viene allagato fino all'area B2. Le scalinate naturali, che non vengono mostrate sulla mappa delle Grotte di Micosina, scendono dalle scogliere fino al mare. I personaggi possono aspettare la bassa marea, usare la barca a remi o nuotare fino all'interno del tunnel. Con la bassa marea, un sentiero largo 1,5 metri emerge lungo la base delle scogliere e il bordo del tunnel.

Le maree cambiano ogni 6 ore, come riassunto nella tabella "Maree".

### Maree

| Ora | Marea |
|---|---|
| Da mezzanotte all'alba | Bassa |
| Dall'alba a mezzogiorno | Alta |
| Da mezzogiorno al tramonto | Bassa |
| Dal tramonto a mezzanotte | Alta |

## Interagire con i miconidi

L'atteggiamento iniziale dei miconidi nei confronti degli estranei è ostile (vedi "Interazioni sociali" nel regolamento). Non sono malevoli, però, e non ricorrono immediatamente alla violenza. Gli adulti usano le loro Spore relazionali per avvisare i visitatori che devono andarsene. (Vedi "Spore relazionali" per ulteriori dettagli su questa forma di comunicazione.) I germogli fuggono verso gli adulti più vicini per avvertirli degli intrusi. Se i personaggi attaccano, i miconidi si difendono.

Per convincere un miconide ostile a conversare o per consentire ai personaggi di fare qualcosa di diverso dall'abbandonare le grotte, un personaggio deve superare una prova di Carisma con CD 20. A seconda dell'approccio del personaggio, alla prova possono essere applicate le abilità Inganno, Intimidire o Persuasione. Fare il nome di Tarak o presentare l'offerta che Tarak ha inviato ai miconidi conferisce un vantaggio a questa prova.

Un miconide indifferente è disposto a spiegare cosa sta succedendo nelle Grotte di Micosina. I germogli sanno solo che il loro capo, Sinensa, si è ammalato e che un odore sgradevole pervade le loro caverne. I miconidi adulti sanno che la "grotta di cristallo" (area B6) è la fonte del cattivo odore e che Sinensa si è ammalato dopo essere entrato in quella grotta per indagare sul problema. I miconidi




Mappa 3: Grotte di Micosina

normalmente evitano quella grotta perché la luce solare filtra attraverso lo sfiato all'estremità occidentale: anche la luce solare diffusa è mal sopportata da queste creature che vivono nelle caverne.

### Spore relazionali

L'abilità Spore relazionali di un miconide consente a tutte le creature intelligenti nell'area di comunicare telepaticamente tra loro. Di fatto, i personaggi e i miconidi stanno comunicando tramite i loro pensieri. Questo effetto non consente a nessuna creatura di sondare in modo invasivo la mente di un'altra creatura, tuttavia trascende le barriere linguistiche e puoi usare questo fatto per giocare con il tipo di comunicazione consentito dalle spore. Le espressioni facciali dei miconidi potrebbero essere difficili da leggere, ma la loro comunicazione telepatica potrebbe esprimere direttamente lo stato emotivo dei miconidi. Ad esempio, quando i miconidi parlano del loro capo malato, i personaggi potrebbero provare una profonda tristezza e un senso di ansia in modo molto più chiaro e potente di quanto possano comunicare semplici parole ed espressioni facciali.

L'effetto delle Spore relazionali dura 1 ora, quindi i personaggi potrebbero essere collegati telepaticamente tra loro ogni volta che si trovano entro 9 metri l'uno dall'altro anche dopo aver lasciato la grotta. Incoraggia i giocatori a pensare come questo potrebbe influenzare i loro personaggi. Li fa sentire più vicini ai loro amici? Allevia i sospetti che potrebbero aver avuto l'uno sull'altro?

### Spore di sofferenza

Quando i miconidi subiscono danni, rilasciano spore che allertano tutti gli altri miconidi entro 72 metri da loro. Tutti i miconidi nella grotta sono nel raggio delle Spore di sofferenza di un altro miconide. I miconidi nelle aree B2 e B3 si spostano nell'area B4 se rilevano Spore di sofferenza.

## Luoghi delle Grotte di Micosina

I luoghi seguenti sono segnalati sulla mappa 3, che mostra la disposizione delle Grotte di Micosina.

### B1: Tunnel d'ingresso

> Funghi multicolori ricoprono le pareti di questo tunnel, il cui bagliore bioluminescente riempie la caverna di luce fioca. La superficie dell'acqua turbina di spore colorate e debolmente luminose, che forse reagiscono al movimento di qualcosa sotto la superficie.

Con l'alta marea, il tunnel è allagato, quindi i visitatori devono avvicinarsi in barca o nuotare. Con la bassa marea, delle passerelle formate dalla sommità di colonne di pietra fiancheggiano i lati del tunnel, conducendo a una scalinata naturale che porta all'area B2. Un **polpo servitore delle spore** si nasconde nell'acqua e attacca

tutte le creature (diverse dai miconidi) che entrano nel tunnel, indipendentemente dallo stato delle maree. Prima di perdere conoscenza, il leader dei miconidi ha creato questo guardiano per tenere lontani gli intrusi.

Come descritto in precedenza, qui il livello dell'acqua varia fino a 3 metri con le maree. Con l'alta marea, l'acqua è profonda circa 2,5 metri lungo i bordi del tunnel e 7,5 metri al centro. Con l'alta marea, le passerelle lungo i bordi emergono e l'acqua è profonda circa 4,5 metri al centro.

***Personaggi di 2° livello.*** Se i personaggi sono di 2° livello, due **uccelli stigei** appesi al soffitto del tunnel vengono disturbati se scoppiano combattimenti in quest'area e si uniscono alla battaglia. Gli uccelli stigei ignorano il servitore di spore.

## B2: Serra fungina

Questa caverna alta 4,5 metri è una foresta di funghi multicolori, che vanno da minuscoli filamenti a esemplari delle dimensioni di un albero. Una scala naturale di colonne di pietra lungo la parete est conduce per 3 metri fino a un'area sopraelevata a nord della grotta. L'acqua defluisce dalla grotta superiore e si raccoglie in una grande piscina naturale. Due piccole creature fungine stanno lavorando tra i funghi vicino allo stagno. Un odore nauseante, come di zolfo, aleggia nell'aria.

La cascata è alimentata da una vasca nella grotta superiore, che a sua volta è alimentata dall'acqua che gocciola dalla superficie. Entrambe le piscine sono profonde al massimo 1,5 metri.

Le due creature sono **miconidi germoglio** chiamati Molen e Kraz. Stanno spargendo fertilizzante dall'area B3, mentre due **miconidi adulti** di nome Hipsiz e Rugoso si prendono cura dei funghi vicino alla piscina superiore, fuori dalla vista dei personaggi dal basso. Tutti e quattro i miconidi sono ignari della vera minaccia nella caverna: tre **funghi viola** che crescono tra gli innocui funghi di questo luogo.

Se i personaggi entrano nella grotta e vanno verso i miconidi, un fungo viola li attacca, estendendo lunghi viticci: quando la carne viva viene toccata da questi viticci, marcisce immediatamente. Leggi questo testo:

Mentre avanzate nella grotta, un fungo dall'aspetto malaticcio prende improvvisamente vita. Estende lunghi viticci viola verso di voi e si muove lentamente su viticci simili a radici.

***Condurre il combattimento.*** Dato che i funghi viola si muovono così lentamente, è facile per i personaggi rimanere fuori dalla loro portata e ucciderli con attacchi a distanza. La parte interessante di questo incontro è identificare il pericolo. Un fungo viola si muove e attacca per dare inizio all'incontro, ma gli altri due rimangono immobili finché i personaggi non si avvicinano.

Non è necessario tenere traccia di dove si trovano tutti i personaggi nella stanza. Invece, affidati alla tua conoscenza di ciò che è divertente ed emozionante. Quando un personaggio si allontana da un fungo viola attivo, fai in modo che un altro fungo si muova e attacchi quel personaggio nel turno successivo del fungo. Se un personaggio esamina la serra fungina alla ricerca di altri funghi viola, fa' in modo che alla fine abbia più dubbi di prima: molti dei funghi sembrano malaticci e viola ma non rappresentano un pericolo.

***Miconidi.*** I miconidi germogli evitano i personaggi e i funghi viola. Se gli adulti si rendono conto del pericolo a causa del rumore del combattimento o grazie alle Spore di sofferenza dei germogli, si muovono il più velocemente possibile per proteggere i germogli.

Se i personaggi sconfiggono i funghi viola, l'atteggiamento dei miconidi diventa indifferente e sono disposti a parlare con i personaggi usando le loro Spore relazionali. Gli adulti accettano di accompagnare i personaggi e garantiscono per loro con il resto della colonia di miconidi, migliorando anche l'atteggiamento degli altri miconidi, che diventano indifferenti.

***Fungo infetto.*** Se un personaggio esamina uno qualsiasi dei funghi, nota che molti sono malaticci, raggrinziti e pieni di macchie nere di decomposizione. Non è ovvio da dove provenga questa piaga.

***Tesoro.*** La serra fungina contiene dei funghi a forma di cuore pronti per essere raccolti. Un personaggio che trascorre 15 minuti alla ricerca di funghi utili in questo luogo e supera una prova di Intelligenza (Natura) o Saggezza (Sopravvivenza) con CD 12 trova 1d6 di questi funghi rossastri, che hanno un'inquietante somiglianza con i cuori umani. Tarak può trasformare ogni fungo a forma di cuore in una *pozione di guarigione*.

***Personaggi di 2° livello.*** Se i personaggi sono di 2° livello, aggiungi due funghi viola a questo incontro.

## B3: Dispensa

Questa grotta puzza di putrefazione e il terreno è ricoperto da vegetazione in decomposizione. Tre piccoli funghi stanno lavorando in mezzo alla sporcizia. Nell'angolo sud-ovest della grotta, un oggetto bulboso delle dimensioni di un carretto è appeso alla parete e al soffitto, e luccica come una pallina di gelatina.

Tre **miconidi germoglio** di nome Bispo, Valup e Popple stanno raccogliendo fertilizzante da utilizzare nell'area B2. L'oggetto bulboso è un nido di uccelli stigei, che i personaggi possono riconoscere superando una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15. Se un personaggio si muove oltre 1,5 metri in questa grotta, sei **uccelli stigei** escono dal nido e attaccano. Nel frattempo, i germogli fuggono verso

l'area B4 non appena si accorgono degli intrusi, facendo affidamento sulla distrazione creata dagli uccelli stigei per scappare.

***Personaggi di 2° livello.*** Se i personaggi sono di 2° livello, aggiungi due uccelli stigei a questo incontro.

### B4: Sala circolare

> Sei grappoli di funghi giganti sono disposti in un cerchio approssimativo intorno a questa caverna. Diverse creature fungine grandi quanto un umano stanno in cerchio al centro della grotta. Qui l'odore di zolfo è più forte.

Qui ci sono sei **miconidi adulti**. Due di essi (chiamati Agric e Omphalo) si prendono cura degli altri quattro (Craterel, Pleuro, Subrufus e Virosa), che sono immobili in una trance onirica chiamata "fusione", uno stato di trascendenza condivisa. I due miconidi coscienti si muovono rapidamente per affrontare eventuali intrusi che non sono scortati da altri miconidi e rispondono con violenza a qualsiasi minaccia.

I sei miconidi sono malati e affaticati dalla piaga che si sta diffondendo nelle grotte, per cui fanno a turno per riposarsi in questo luogo.

### B5: Santuario di Sinensa

> Funghi luminosi e cristalli colorati crescono dalle pareti e dai soffitti di questa grotta più piccola. Al centro, due creature fungine di dimensioni umane si prendono cura di un esemplare più grande della loro specie. Quest'ultimo è raggrinzito e coperto di malsane macchie viola, e non si muove.

Due **miconidi adulti** di nome Auranta ed Enok si prendono cura del miconide privo di sensi che guida questa colonia, **Sinensa**. Gli adulti raccolgono le spore da un fungo rosso brillante delle dimensioni di un barile che ricorda vagamente un cervello umano e soffiano le spore intorno alla testa del loro capo. Questa cura sta tenendo in vita il capo, per ora, ma è una battaglia persa. L'unica speranza di Sinensa è che la piaga finisca. Gli adulti difendono con zelo il loro capo, attaccando immediatamente gli intrusi che non sono accompagnati da altri miconidi.

***Tesoro.*** Se i personaggi riportano al chiostro il fungo rosso brillante, chiamato spugnola rubino, Tarak lo usa per farne un *elisir della salute* (descritto nell'appendice A).

### B6: Grotta di cristallo

> L'aria in questa grotta è resa soffocante da un fumo denso che assale le vostre narici con un pungente odore di zolfo. Una strana luce arancione e tremolante illumina il fumo. Questa zona è esente da crescita fungina; al posto dei funghi, dalla roccia crescono dei cristalli. Alla vostra destra, un grande grappolo di cristalli viola sporge dalla pietra. La fonte di luce pare essere un cristallo arancione luminoso incastrato in una fessura nella parete di fondo della grotta. Striature di fuliggine tracciano una scia lungo le pareti della caverna tra i cristalli viola e la fessura.

Due **draghi di fumo** si nascondono tra i vapori sulfurei. Queste creature elementali sembrano piccoli draghi formati interamente da fumo verdastro. Non lasciano questa grotta, ma si precipitano ad attaccare qualsiasi creatura che vi entri.

Questa grotta è la fonte della piaga che si sta diffondendo nella colonia di miconidi. Mentre i personaggi esplorano la grotta, possono facilmente determinare che i fumi nocivi provenienti dalle profondità dell'isola si infiltrano attorno alla vena di cristalli viola. Di solito, i fumi fuoriescono in superficie attraverso una fessura nella parete ovest, ma la fessura è ora bloccata dall'enorme cristallo arancione, che funge anche da fonte di luce.

La causa del problema è la tomba della draghessa rossa Sharruth nelle profondità dell'isola. La presenza di un drago così potente nel sottosuolo provoca l'attività vulcanica che a sua volta produce i fumi nocivi. Inoltre, l'energia del drago occasionalmente provoca l'apertura di piccole fessure nel tessuto della realtà che portano al Piano Elementale del Fuoco, un'altra dimensione della realtà che è la fonte cosmica dell'energia ignea. Il Piano del Fuoco è ciò che ha originato il cristallo arancione (che, in realtà, è un uovo) che blocca lo sfiato e le creature che vivono attualmente nella grotta.

***Cristallo del fuoco.*** Distruggere il cristallo arancione che blocca la fessura occidentale permette ai fumi nocivi di fuoriuscire dalla grotta e ferma la piaga che sta uccidendo i miconidi. Per frantumare il cristallo è sufficiente un singolo colpo ben assestato di un'arma, di un piede di porco o di un altro strumento. Quando il cristallo si rompe, una sfera di ossidiana fumante del diametro di 60 cm cade a terra tra gli altri pezzi e si rompe, facendo uscire un **serpente di fuoco** da questo uovo di pietra. Vedendo i personaggi solo come cibo, li attacca subito.

La rottura del cristallo di fuoco rivela anche il motivo per cui i miconidi evitano questa grotta: essa viene infatti immediatamente pervasa di luce solare scintillante rifratta dai cristalli che rivestono lo sfiato. La luce intensa riempie tutta l'area.

***Tesoro.*** L'uovo del serpente di fuoco si rompe in 25 piccoli pezzi di ossidiana del valore di 10 mo ciascuno.



***Personaggi di 2° livello.*** Se i personaggi sono di 2° livello, aggiungi un terzo drago di fumo nella sala quando i personaggi arrivano per la prima volta. Quindi, quando il serpente di fuoco esce dall'uovo, compaiono altri due draghi di fumo dal grappolo di cristalli viola.

## Concludere il capitolo

Se i personaggi distruggono il cristallo arancione in modo che i fumi tossici possano fuoriuscire dalle grotte, l'atteggiamento dei miconidi diventa amichevole. Sinensa, il capo dei miconidi, riprende conoscenza la mattina seguente. Se i personaggi sono presenti quando Sinensa si risveglia, Sinensa consegna loro la spugnola rubino dell'area B5 e li autorizza a tenere qualsiasi altro tesoro o fungo che hanno raccolto nelle grotte.

Una volta che i personaggi tornano a Sonno del drago, Tarak può usare la spugnola rubino per creare un *elisir della salute* (descritto nell'appendice A), che dona ai personaggi in segno di gratitudine per i loro sforzi.

## Ottenere un livello

Dopo aver completato questo capitolo dell'avventura, i personaggi ottengono un livello. Se hanno visitato le Grotte di Micosina prima del naufragio della *Rosa dei venti*, avanzano dal 1° al 2° livello. Gli abitanti di Sonno del drago li esortano poi a visitare il relitto della *Rosa dei venti* (vedi "Relitto" a pagina 12).

Se hanno già esplorato il relitto della *Rosa dei venti* nel capitolo 3, avanzano dal 2° al 3° livello e sono pronti per visitare l'Osservatorio della scogliera nel capitolo 4. Vedi "Cucciolo perduto" a pagina 13.

Le schede del personaggio spiegano cosa succede quando i personaggi ottengono un livello.

CAROLINE GARIBA



CAPITOLO 3

# RELITTO MALEDETTO

QUESTO CAPITOLO PRESUPPONE CHE I PERSONAGGI arrivino qui prima di recarsi alle Grotte di Micosina e che siano ancora di 1° livello. Include anche istruzioni per aumentare il pericolo nei combattimenti se i personaggi completano il capitolo 2, "Grotte di Micosina", prima di arrivare qui e sono ora di 2° livello.

## PANORAMICA DEL RELITTO

Sin dalla morte violenta di un drago d'oro, in prossimità della secca rocciosa sul versante nord dell'Isola delle Tempeste, le rocce disseminate di ossa sono state teatro nel corso dei secoli di numerosi naufragi. Uno di questi ha segnato per sempre l'isola.

Circa quarant'anni fa, una nave chiamata *Rosa dei venti*, che trasportava passeggeri diretti al monastero, naufragò sulla secca, provocando la morte di tutte le persone a bordo. Con orrore dei residenti del monastero, i passeggeri annegati riuscirono comunque ad arrivare a terra, ma come zombi ambulanti. Dopo la perdita di quella nave, ogni naufragio successivo portò una nuova ondata di marinai zombi sulle coste dell'isola. Fortunatamente, i naufragi sono rari; o lo erano, fino a poco tempo fa.

Di recente, un'arpia si è stabilita nel relitto della *Rosa dei venti*. Con la sua voce magicamente ammaliante, l'arpia attira le navi verso la secca, in modo da farle naufragare e banchettare con gli sfortunati marinai. I marinai che sfuggono agli artigli dell'arpia finiscono per diventare zombi, minacciando la gente di Sonno del drago.

L'arpia è solo il problema più immediato in agguato nello scafo distrutto della *Rosa dei venti*. La minaccia più grande è un talismano maledetto conservato nella stiva

### ALTRI RELITTI

Questo capitolo presuppone che i personaggi seguano i consigli di Runara ed esplorino la *Rosa dei venti* per raccogliere indizi sui recenti naufragi. Se i personaggi decidono di esplorare altri relitti recenti, puoi usare la mappa della *Rosa dei venti* per rappresentare il piano di coperta di qualsiasi altra nave affondata, sebbene la maggior parte dei relitti sia interamente sott'acqua. I personaggi che esplorano altri relitti potrebbero trovare più zombi: marinai uccisi nei naufragi e animati dal talismano nella stiva della *Rosa dei venti*, che per qualche motivo non sono riusciti a scendere dalle loro navi. Potrebbero anche trovare polpi giganti (puoi usare la scheda delle statistiche del polpo servitore delle spore dall'appendice B), ghoul o altri pericoli a bordo. Queste avventure sono da creare a discrezione del DM, ma solo il relitto della *Rosa dei venti* custodisce il segreto per liberare Sonno del drago dagli attacchi degli zombi.

della nave, intriso di magia dalle disperate preghiere di una marinaia morta da tempo a un signore dei demoni. Questa maledizione è il motivo per cui i marinai annegati si animano come zombi. La maggior parte dei marinai che erano a bordo della nave quando è naufragata sono scomparsi da tempo, ma alcuni zombi sono rimasti intrappolati nel relitto per anni.

## Privilegi del relitto

Il relitto della *Rosa dei Venti* si trova all'estremità settentrionale di un lungo sperone di rocce aguzze e ossa di drago che sporgono dalle onde dell'oceano, a circa 4 chilometri dal monastero. Rimane perlopiù sopra il livello dell'acqua, bloccato dalle antiche ossa che ne hanno strappato lo scafo. Il relitto ha a disposizione i seguenti privilegi:

**Pareti.** Le pareti di legno fradice hanno assunto con il tempo dei colori nero e verde insalubri. Alghe e cirripedi crescono sulle pareti lungo tutto il relitto.

**Soffitti.** Il soffitto nel relitto è alto 2,4 metri.

**Porte.** Le porte sono alte 1,8 metri e versano nelle stesse condizioni impregnate d'acqua delle pareti.

**Luce.** Durante il giorno, il sole illumina di luce intensa il ponte superiore e quello principale, mentre di luce fioca il ponte inferiore. La luce del sole non raggiunge la stiva e, di notte, l'intero relitto è buio. Vedi "Visione" nel regolamento.

# Condurre questo capitolo

A Sonno del drago è presente una barca a remi che i personaggi possono prendere per visitare il relitto della *Rosa dei venti*. Il viaggio di 4 km dura circa 1 ora e 40 minuti remando. All'arrivo dei personaggi, leggi:

> Le onde lambiscono una nave abbandonata incastrata contro uno sperone di rocce ed enormi ossa di drago. Un debole odore di putrefazione aleggia nell'aria di mare, insieme allo stridio dei gabbiani e al ruggito della risacca. Un intricato groviglio di vele sbrindellate e sartiame pende dal lato di tribordo del ponte principale, offrendo un modo per salire a bordo. A poppa, potete scorgere uno squarcio nello scafo sotto il livello dell'acqua.

Se i personaggi tirano la barca a remi sul lato sud (di tribordo) della nave, possono facilmente legare la barchetta al sartiame del relitto e salire sul ponte principale (area C1). Tuttavia, sono liberi di esplorare altre possibilità per salire a bordo, come nuotare attraverso il buco nella stiva (area C9).

## Luoghi del relitto

I luoghi seguenti sono segnalati sulla mappa 4, che mostra la disposizione del relitto.

### C1: Ponte principale

> Il legno ammuffito del ponte è coperto di alghe e acqua di mare. In mezzo al groviglio di sartiame, ringhiere scheggiate e alghe vaganti, scorgete stivali, ossa e macchie di sangue che sembrano considerevolmente più recenti del relitto di questa nave.
>
> Delle scale portano ai ponti superiori a prua e a poppa, e alcune porte conducono alle cabine sotto di essi. L'albero maestro rimane intatto e perlopiù eretto, sormontato da una coffa traboccante di detriti. Una scala vicino all'albero maestro e un grande portello a babordo conducono entrambi nella stiva.

***Coffa.*** Una scala di corda lungo l'albero maestro porta fino alla coffa, sicura nonostante le condizioni del relitto. L'albero maestro oscilla in modo allarmante mentre i personaggi lo risalgono per 15 metri, per poi scoprire che stanno pendendo sull'acqua dal lato di babordo (nord) della nave.

La coffa ora funge da nido per l'arpia che ha fatto della *Rosa dei venti* la sua tana. L'area a forma di cesto è piena di trucioli di legno, erba secca e brandelli di tela strappati dalle vele delle navi. Nel nido dell'arpia sono visibili anche frammenti di ossa, ciuffi di capelli e manufatti luccicanti.

***Il ritorno dell'arpia.*** Quando i personaggi arrivano al relitto, l'arpia è alla ricerca di un'altra nave da attirare contro le rocce. Ritorna dopo che i personaggi hanno già trascorso del tempo a bordo, come descritto in "Il ritorno dell'arpia" più avanti in questo capitolo.

***Tesoro.*** I personaggi che setacciano la coffa trovano un braccialetto d'oro del valore di 25 mo, un singolo orecchino a cerchio d'oro del valore di 25 mo, due piccole gemme occhio di tigre del valore di 10 mo ciascuna e un diaspro sanguigno del valore di 50 mo.

### C2: Castello di prua

> L'albero di trinchetto rotto si appoggia a una ringhiera spezzata, con un groviglio di sartiame e brandelli di tela che scendono fino alle rocce e alle ossa di drago sottostanti. Una balista arrugginita e in decomposizione si trova vicino all'albero rotto.

La balista non funziona più. Non c'è niente di interessante da trovare qui.

## C3: Cassero

> I resti scheggiati di un albero sporgono da questo ponte posteriore come una lancia spezzata. Il timone della nave è sbilenco e staccato dal suo meccanismo.

Il timone porta inciso il nome della nave, *Rosa dei venti*, intarsiato con madreperla e, nella posizione attuale, capovolto. Se un personaggio lo gira, il timone si libera dall'asse e cade. Se il personaggio cerca di afferrare il timone prima che cada sul ponte, chiedi al giocatore di effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. In caso di successo, il personaggio afferra il timone; se lo fallisce, il timone colpisce il ponte con un forte tonfo, catturando l'attenzione degli zombi nell'area C4. Un attimo dopo, al tonfo risponde un forte schianto contro la porta dell'area C4, che si ripete ogni 10-15 secondi.

## C4: Alloggi del capitano

La porta degli alloggi del capitano è barricata dall'interno, anche se la pesante barra di legno che blocca la porta è mezza marcia. Un personaggio può forzare la porta superando una prova di Forza con CD 10.

> La porta si apre per rivelare due marinai annegati in una cabina che un tempo doveva essere lussuosa. Una libreria mezza crollata contiene libri e pergamene impregnati d'acqua e praticamente disintegrati. La scrivania in legno lucido, con una bussola decorata al centro, si appoggia goffamente su tre gambe. Il letto è coperto di biancheria in decomposizione e avvallato nel mezzo. Un foro irregolare si apre nel pavimento accanto al letto.

Se i personaggi hanno lasciato cadere il timone nell'area C3 o hanno avuto bisogno di più di una prova di Forza per aprire la porta di questa stanza, i due **zombi** sono dietro la porta quando si apre. Altrimenti, si trascinano senza meta per la cabina. In entrambi i casi, si muovono per attaccare subito i personaggi.

***Foro per la stiva.*** Il foro accanto al letto del capitano è il risultato del crollo delle assi del pavimento in putrefazione sotto il peso della cassa del capitano. La cassa ha sfondato anche il pavimento del ponte inferiore (area C8), andandosi a schiantare nella stiva (area C9).

***Tesoro.*** Due piccoli cassetti nella scrivania contengono una borsa con 50 mo, un set di strumenti da cartografo e un pugnale. La bussola incastonata nel piano della scrivania può essere facilmente estratta: vale 25 mo.

***Personaggi di 2° livello.*** Se i personaggi sono di 2° livello, aggiungi un terzo zombi a questo incontro.

## C5: Cambusa

> Uno scheletro senza testa, morto da tempo, siede appoggiato a un bancone sulla destra, ma per il resto la cambusa è vuota. A meno che... lo scheletro non si sia appena mosso?

I resti scheletrici sono brulicanti di piccoli granchi innocui, che provocano un'illusione di movimento.

## C6: Alloggi dell'equipaggio

> Sei letti a castello sono posti lungo le pareti di questa cabina. Gli effetti personali sono sparsi per la stanza e un ritratto dipinto sbiadito è appeso a una parete.

Il ritratto mostra una giovane coppia sorridente e abbracciata. Nella parte inferiore del ritratto sono scritte le parole "Alcitha e Brastos, insieme per sempre". La donna dai capelli corvini indossa un'uniforme da marinaio simile ai brandelli indossati dagli zombi a bordo della nave. L'uomo dai capelli biondi indossa eleganti abiti da mercante.

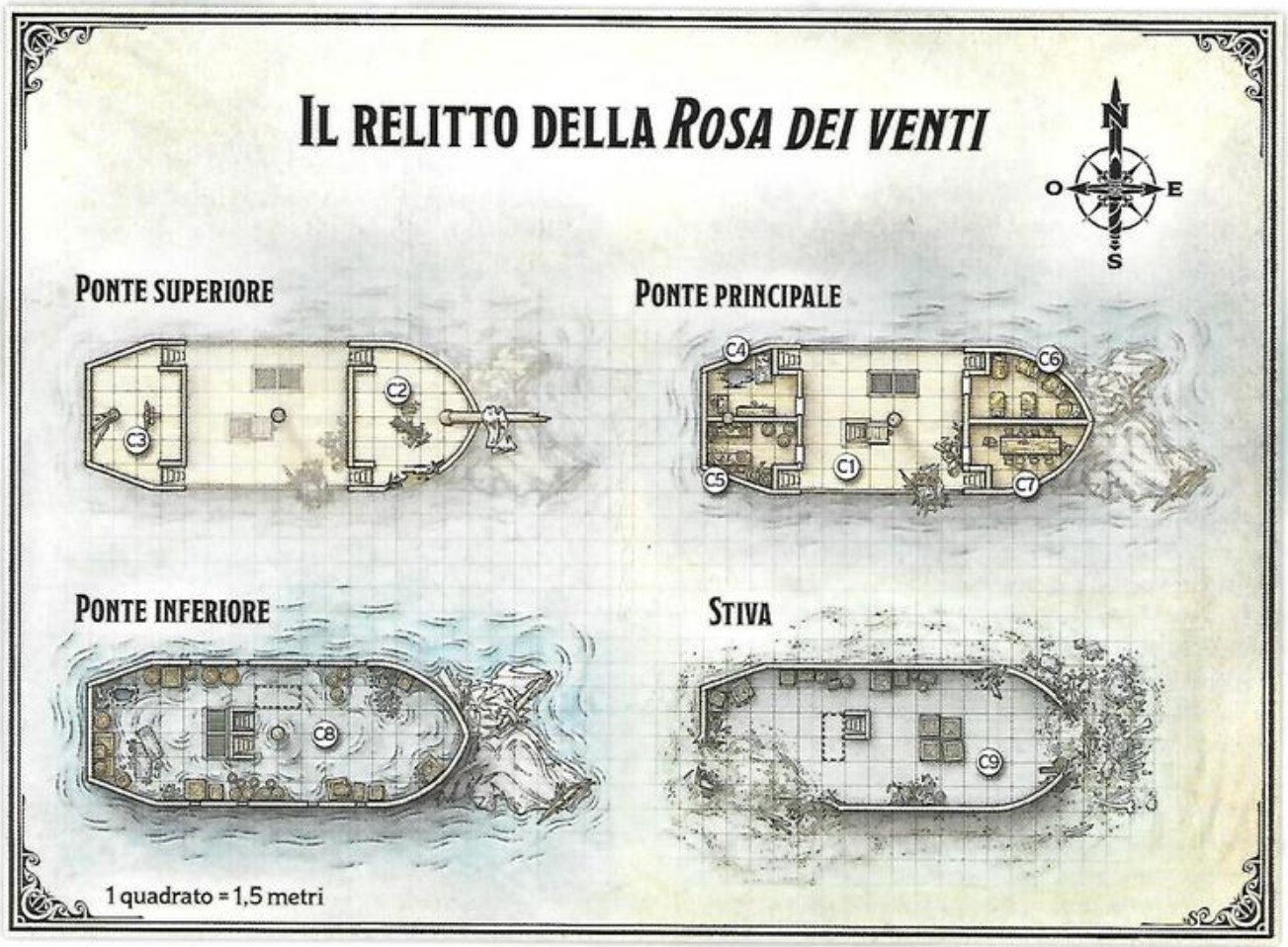
***Nascondiglio sotto il pavimento.*** Un personaggio che esamina la cabina e supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 nota al centro della stanza un'asse del pavimento leggermente sollevata rispetto a quelle vicine. Un personaggio che solleva l'asse del pavimento fa scattare una trappola: un minuscolo dardo viene sparato, sferrando un attacco contro il personaggio. Il suo bonus di attacco è +5. Se il tiro va a segno, infligge 2 (1d4) danni perforanti e il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 o subire 3 (1d6) danni da veleno. Una volta che la trappola è stata attivata, non si riattiva a meno che un personaggio non la ripristini. (Se i personaggi trovano un modo per sollevare l'asse del pavimento da una distanza di sicurezza, il dardo manca il bersaglio.)

***Tesoro.*** Un sacco pieno di 200 mo è posto in un piccolo scomparto sotto l'asse rialzata.

## C7: Refettorio

> Un lungo tavolo occupa gran parte di questa cabina, che doveva servire da refettorio. Sedie in decomposizione sono sparse ovunque e il pavimento è ricoperto da vetri rotti e stoviglie.

Non c'è niente di interessante da trovare qui.




Mappa 4: il relitto della Rosa dei venti

## C8: Ponte inferiore

> La discesa verso il ponte inferiore è fredda, umida e inquietante. L'acqua di mare oscura il pavimento e s'infrange contro lo scafo. Casse e barili in decomposizione sono sparsi ovunque; alcuni galleggiano liberamente, mentre altri sono accatastati negli angoli. Udite dei tonfi mentre un cadavere ambulante si avvicina, guadando nell'acqua che non gli arriva alle ginocchia.

Lo **zombi** è un'ovvia minaccia, ma un altro mostro non morto, un **ghoul**, si nasconde nella parte poppiera della stiva. Molto più astuto degli zombi, il ghoul attende di attaccare finché i personaggi non sono impegnati con lo zombi. Spera di paralizzare un personaggio con il suo attacco Artiglio, per poi trascinarlo via e banchettare con il suo corpo mentre gli altri personaggi combattono contro lo zombi. A differenza degli zombi, il ghoul non era un membro dell'equipaggio della nave, bensì un vile necrofago attratto dalla presenza di carne in decomposizione.

L'acqua sul pavimento varia da circa 15 cm di profondità sul lato di tribordo (sud) della nave a 45 cm di profondità sul lato di babordo (nord). L'acqua rende l'intero ponte inferiore un terreno difficile (vedi "Terreno difficile" nel regolamento).

***Foro per la stiva.*** Un foro nel soffitto nella parte nord-ovest dell'area conduce agli alloggi del capitano (area C4). Direttamente sotto di esso si trova un altro foro simile. I fori sono stati causati dalla caduta del forziere del capitano attraverso le assi del pavimento fino alla stiva, dove ora si trova (vedi area C9).

***Personaggi di 2° livello.*** Se i personaggi sono di 2° livello, aggiungi due zombi a questo incontro.

***Tesoro.*** Alcuni dei beni in queste casse rimangono preziosi. Usando un piede di porco, un personaggio può aprire una cassa in 1 minuto; senza piede di porco, ne impiegherà 10. Quando un personaggio apre una cassa, tira un d6 e consulta la tabella Contenuto della cassa per determinare cosa c'è dentro. I personaggi possono trovare ogni oggetto nella tabella una volta sola.

### Contenuto della cassa

| d6 | Contenuto |
|---|---|
| 1 | Cinque bottiglie di vino pregiato (del valore di 10 mo ciascuna) riposte nella paglia, più una bottiglia rotta |
| 2 | Un sacco da 10 kg di chiodi di garofano interi, del valore di 60 mo |
| 3 | Dieci lingotti d'argento da 500 grammi (del valore di 5 mo ciascuno) |
| 4 | Un paio di candelieri in osso con fattezze di draghi, del valore di 25 mo ciascuno |
| 5 | Un bel liuto con intarsi in madreperla, del valore di 50 mo |
| 6 | Una *pergamena magica* di *comando* (vedi appendice A), sigillata in una custodia di pelle |

## C9: Stiva

Mentre l'acqua fredda vi avvolge, si rivela ai vostri occhi uno strano mondo sottomarino. Alghe colorate crescono sopra lo scafo distrutto, specialmente intorno al foro a poppa della nave. Minuscoli pesciolini sfrecciano tra detriti e parti del carico.

Vedi "Nuotare, scalare e strisciare" e "Soffocamento" nella sezione "L'ambiente" del regolamento mentre i personaggi si avventurano nella stiva sommersa. Fortunatamente per loro, a meno che qualcosa non vada storto, i personaggi non hanno vincoli temporali mentre nuotano qui intorno. Possono emergere (in prossimità del foro nel pavimento dell'area C8 o in cima alle scale verso l'area C8) per respirare tutte le volte che ne hanno bisogno.

***Forziere del capitano.*** Un pesante forziere di ferro giace abbandonato sul pavimento della stiva, direttamente sotto il foro attraverso il quale è caduto. Se un personaggio apre il forziere qui, ne emerge una grande bolla d'aria e, subito dopo, un pacchetto avvolto e sigillato in tessuto cerato. Sebbene il forziere sia pesante (circa 60 kg), i personaggi possono anche portarlo in superficie prima di aprirlo.

Il forziere contiene una borsa con 55 mo e tre pietre turchesi (del valore di 10 mo ciascuna), oltre a un paio di *stivali elfici*. Il pacchetto fluttuante contiene il diario del capitano, che è rimasto al riparo dall'acqua grazie al suo involucro. Dei capelli intrecciati sono inseriti tra le pagine come un segnalibro, indicando l'ultima voce del diario. L'ultima voce recita quanto segue:

**19 Tarsakh**

Il nostro viaggio è finito, anche se temo che il mio debba continuare nel più tremendo dei modi. La *Rosa dei venti* è naufragata su una secca a sud di Verdinverno. Molti marinai sono morti nell'impatto iniziale e Aleitha è rimasta gravemente ferita. Mentre curavo le sue ferite, stringeva il suo talismano sussurrando flebili preghiere. Le ho chiesto cosa significasse il talismano. Mi ha risposto "amore". Suo marito l'aspetta a Sonno del drago, dopo essersi messo al servizio della creatura che dimora in quel luogo. Il talismano è composto da ciocche dei loro capelli intrecciate insieme, come simbolo della promessa di riunirsi qualunque sia il loro destino. Sarebbe potuta essere una bella storia, se non fosse stato per la fine raccapricciante di Aleitha e le parole della preghiera pronunciate mentre esalava l'ultimo respiro. Perché stava implorando Orcus, il principe della Non morte, di riunirla a suo marito.

Stringevo le sue mani mentre il respiro la abbandonava e ho sentito un brivido orribile attraversarla. Subito dopo, stava affondando i denti nel mio collo. Nello stesso momento, ho udito dei lamenti levarsi dai marinai morti intorno a noi. Quale maledizione ha fatto abbattere su tutti noi?

Già sento un brivido inquietante attanagliarmi il corpo. Metto al sicuro il suo talismano e questo diario nel mio forziere, nella speranza che qualcuno che verrà dopo di noi possa porre fine a questo incubo portando il talismano di Altheia a suo marito.



Il talismano è formato da lunghe ciocche di capelli, alcune bionde e altre nere, intrecciate insieme e annodate attorno a due piccole ossa delle dita. Se un personaggio lancia *individuazione del magico*, si scopre che il talismano è infuso di magia della scuola di necromanzia. Vedi "Concludere il capitolo" per ulteriori informazioni sul talismano.

Tarsakh è un mese del calendario dei Forgotten Realms, corrispondente all'incirca ad aprile. Nessun anno è specificato nel diario.

***A proposito di Orcus.*** Noto come il Principe Demone della Non morte e Signore del sangue, il signore dei demoni Orcus è un immondo il cui potere è pari a quello degli dei. Comandando orde di demoni nell'angosciante piano dell'esistenza chiamato Abisso, Orcus desidera ardentemente trasformare il multiverso in un orribile luogo di morte. Molte creature non morte (come i ghoul) lo adorano o cercano di contrattare con lui in cambio di qualche frammento del suo potere sulla non morte.

***Una nuova minaccia.*** Dopo che i personaggi trovano il forziere del capitano, mentre salgono dalla stiva al ponte inferiore, sentono un forte tonfo sopra di loro, provocato dall'atterraggio dell'arpia sul ponte principale. Vedi "Il ritorno dell'arpia" di seguito.

## Il ritorno dell'arpia

L'**arpia** che abita nella coffa (area C1) ritorna sulla nave quando si verifica una di queste condizioni:

- I personaggi trovano il forziere del capitano nella stiva (area C9) e poi tornano al ponte inferiore (area C8).
- I personaggi completano un riposo breve o lungo sulla nave.

La volta successiva che i personaggi salgono sul ponte principale, l'arpia li affronta:

> Un mostro terrificante è appollaiato in cima alla coffa, con le ali ispide spiegate e la bocca aperta in uno stridio aggressivo. Ali e gambe assomigliano a quelle di un avvoltoio rognoso, mentre testa, busto e braccia sembrano quasi umani. Stringe un grosso osso a mo' di mazza e flette gli artigli.

Nel suo primo turno, l'arpia usa il suo Canto Seducente nel tentativo di affascinare i personaggi e attirarli fino alla coffa. Un personaggio affascinato dal Canto Seducente dell'arpia pensa che sia il suono più bello che abbia mai sentito. È facile immaginare come una nave possa essere attirata fuori rotta per avvicinarsi alla fonte di questa musica.

### Conversare con l'arpia

L'arpia è crudele e affamata di carne, ma parla in Comune ed è possibile ragionare con lei. Non è facile convincere il mostro assetato di sangue a cambiare vita e lasciare il relitto della *Rosa dei venti*, ma se i giocatori riescono a escogitare un argomento valido (possibilmente supportato da tiri alti nelle prove di Carisma), l'arpia collabora. Le seguenti tattiche hanno maggiori probabilità di convincere l'arpia ad andarsene:

- Se i personaggi hanno già ridotto i Punti Ferita dell'arpia a meno della metà, la creatura potrebbe fuggire.
- Se i personaggi hanno rivendicato il tesoro dalla coffa mentre l'arpia era assente, potrebbe accettare di andarsene in cambio della restituzione del suo tesoro.
- Se i personaggi sono di 2° livello e sono presenti due arpie (vedi sotto), possono giocare sulla diffidenza tra le due creature e convincerle a separarsi e lasciare l'area.

### Personaggi di 2° livello

Se i personaggi sono di 2° livello, aggiungi una seconda arpia all'incontro. Questa arpia inizialmente si appollaia sulla balista nell'area C2 e usa il suo Canto Seducente. Sebbene siano alleate, le arpie non si fidano l'una dell'altra.

# Concludere il capitolo

Se i personaggi sconfiggono l'arpia, un problema è risolto: non verranno più attirate navi sugli scogli e i naufragi torneranno a essere una rarità.

Se i personaggi trovano il talismano di Aleitha nella stiva, possono risolvere completamente il problema degli zombi. Se portano il talismano a Runara e le spiegano cos'hanno trovato nel diario del capitano, Runara annuisce tristemente. Ricorda il marito di Aleitha, Brastos, che tuttavia è morto da tempo. Fu seppellito nel cimitero in cima alla scogliera nel punto settentrionale dell'isola, a nord-ovest di Sonno del drago.

Le tombe nel piccolo cimitero sulla scogliera sono ricoperte di fiori di campo bianchi e contrassegnate da semplici assi di legno. Se i personaggi depongono il talismano sulla tomba di Brastos, lo seppelliscono nel terreno sopra la tomba o lo bruciano sopra la tomba, il vento sembra sospirare di sollievo. Una fitta nebbia si forma intorno alle rocce a nord dell'isola. La nebbia aleggia sul mare per tutta la notte e, quando si disperde, non rimane alcuna traccia della *Rosa dei venti*.

I personaggi potrebbero anche ignorare le parole del diario del capitano e distruggere il talismano mentre sono a bordo della nave. Anche questa azione spezza la maledizione: i personaggi sentono comunque un sospiro nell'aria, la nebbia si alza per inghiottire il relitto mentre i personaggi stanno remando via e, quando la nebbia si alza il giorno successivo, la nave è scomparsa.

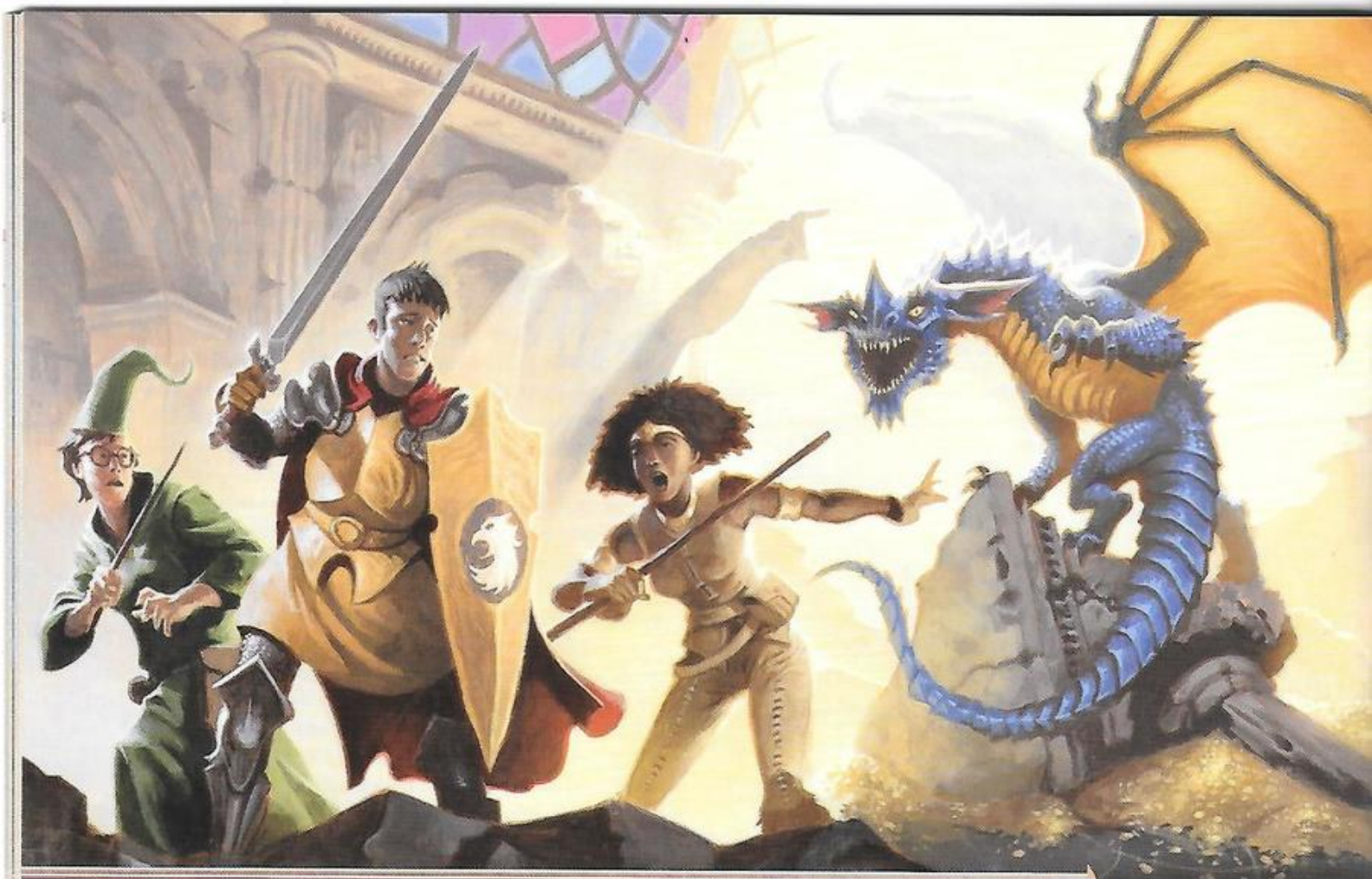
Se i personaggi annullano la maledizione del talismano, la volta successiva che dormono, il personaggio chierico fa un altro sogno. Leggi questo testo al giocatore chierico:

> Nel tuo sogno, sei di nuovo sul ponte della nave che ti ha portato qui e vedi l'Isola delle Tempeste avvolta nell'oscurità, proprio come lo era nei tuoi sogni precedenti. Man mano che ti avvicini, l'oscurità si va dissipando e un abbagliante raggio di sole rischiara l'isola. Un leggero pennacchio di fumo bianco si alza dall'isola mentre l'oscurità viene spazzata via. Poi l'oscurità e il fumo scompaiono, la luce cresce per avvolgerti e tu senti l'amore e l'approvazione del tuo dio.

## Ottenere un livello

Dopo aver completato questo capitolo dell'avventura, i personaggi ottengono un livello. Se hanno visitato la *Rosa dei venti* prima delle Grotte di Micosina, avanzano al 2° livello. Gli abitanti di Sonno del drago li esortano poi a visitare le Grotte di Micosina (vedi "Grotte marine" a pagina 12). Se i personaggi hanno già esplorato le grotte, avanzano al 3° livello e sono pronti per visitare l'Osservatorio della scogliera nel capitolo 4. Vedi "Cucciolo perduto" a pagina 13.

Le schede del personaggio spiegano cosa succede quando i personaggi ottengono un livello.



CAPITOLO 4

# Osservatorio della scogliera

Questo capitolo presuppone che i personaggi visitino l'osservatorio dopo aver esplorato le Grotte di Micosina e il relitto della *Rosa dei venti* e che quindi abbiano raggiunto il 3° livello. Se vengono qui prima di visitare gli altri luoghi dell'avventura, i combattimenti sono probabilmente troppo difficili per loro. Questo è il motivo per cui Runara non fornirà ai personaggi la chiave di lunopietra o le informazioni sull'osservatorio fino a quando non avranno risolto gli altri problemi dell'isola. Se necessario, puoi fare in modo che Runara avverta i personaggi che non sono ancora pronti per affrontare questa parte dell'avventura.

## Panoramica dell'osservatorio

Durante il suo periodo di massimo splendore, l'Osservatorio della scogliera era un prodigio di innovazione magica. Adornate con splendide vetrate colorate e guglie di marmo, le torri dell'osservatorio si ergevano sopra il mare agitato su isolotti separati, collegati da scintillanti ponti di energia magica. Ma l'osservatorio è stato distrutto secoli fa quando Runara ha combattuto contro il suo rivale, un drago blu, e ora giace in rovina, un ricordo in frantumi reclamato dalla natura.

Negli ultimi mesi, le rovine dell'osservatorio sono diventate la casa di un arrogante drago blu cucciolo chiamato Fondifaville, un discendente dell'antico rivale di Runara. Come il suo antenato, Fondifaville cerca di rivendicare la magia distruttiva che pervade il luogo. Come Runara, Fondifaville ha reclutato dei coboldi per unirsi alla sua causa.

Circa cinque giorni prima che i personaggi arrivassero sull'isola, un drago di bronzo cucciolo di nome Aidron ha lasciato la sicurezza di Sonno del drago e la guida di Runara per recarsi all'antico osservatorio. I due cuccioli si sono scontrati immediatamente al primo incontro. Fondifaville ha cercato di mettere il drago di bronzo cucciolo contro Runara, ma l'odio di Aidron per i draghi cromatici è stato più forte del suo disaccordo con Runara. Alla fine, Fondifaville ha sopraffatto Aidron e lo ha imprigionato all'interno delle rovine dell'osservatorio.

Fondifaville crede che Aidron sia la chiave per sbloccare la magia dell'osservatorio e rivendicare il potere del suo antenato. Con il cucciolo di bronzo imprigionato, Fondifaville ha iniziato a pianificare un rituale per risvegliare gli spiriti di tutti i draghi morti dell'isola e legarli alla sua volontà, a costo della vita di Aidron.

ALEX STONE

## Caratteristiche dell'osservatorio

L'osservatorio è costruito su una serie di pinnacoli di basalto che sporgono dall'oceano all'estremità sud-orientale dell'Isola delle Tempeste. Quasi tutti i soffitti e le pareti originali della struttura sono crollati, esponendo le rovine all'aria aperta.

Se non diversamente specificato, le rovine si trovano a 9 metri sopra il livello dell'oceano. Le aspre scogliere offrono abbondanti appigli per mani e piedi, quindi un personaggio che salta o cade in acqua e sopravvive (vedi "Cadute" nel regolamento) può risalire senza dover effettuare una prova di caratteristica.

# Condurre questo capitolo

Una volta che i personaggi decidono di visitare l'Osservatorio della scogliera, hanno tre opzioni per raggiungerlo:

**In barca.** A Sonno del drago è presente una barca a remi che i personaggi possono prendere per recarsi all'estremità orientale dell'isola. Il viaggio di 7,5 km verso l'osservatorio dura circa 3 ore e 20 minuti remando.

**Lungo la costa.** Camminare lungo la costa dell'isola è leggermente più facile e più veloce che remare, nonostante i personaggi debbano fare il giro della baia orientale invece di attraversarla con la barca a remi. Il viaggio di 9 km dura solo 2 ore a passo normale.

**Via terra.** I personaggi possono camminare verso sud-est da Sonno del drago fino all'inizio della baia, dove un sentiero impervio attraversa l'isola fino alla baia orientale. Il terreno roccioso dell'isola è un terreno difficile, ma questa è la strada più veloce e diretta. I personaggi possono compiere il viaggio di 5½ km in circa 1 ora e 15 minuti.

## Avvicinarsi via terra

Se i personaggi si avvicinano all'osservatorio via terra, leggi:

> Dopo aver scalato il terreno roccioso dell'Isola delle Tempeste, vedete affiorare dalla terra strane sporgenze contorte di cristallo vetroso. La vegetazione in questa zona presenta cicatrici ramificate rossastre che creano forme simili. All'improvviso, udite un ruggito stridulo e notate una sagoma blu alata e sfavillante piombare sopra le vostre teste.

La forma blu è Fondifaville in volo. Questo scorcio del drago è un'opportunità per rendere nervosi i giocatori al pensiero del nemico che stanno per affrontare. È possibile approfondire la descrizione di Fondifaville e giocare sulla preoccupazione dei personaggi che la creatura li possa scorgere, anche se, alla fine, passa senza notarli. I personaggi lo vedono fermarsi su un pinnacolo roccioso al largo della costa mentre torna al suo tesoro conservato tra le rovine (area D5).

Un personaggio che esamina le sporgenze cristalline o la vegetazione sfregiata può effettuare una prova di Intelligenza (Natura) con CD 10. In caso di successo, il personaggio riconosce il fenomeno come un segno della caduta di fulmini o del soffio di fulmini di un drago blu o di bronzo.

Supponendo che i personaggi proseguano verso l'osservatorio, arrivano presto all'area D1, descritta di seguito.

## Avvicinarsi via mare

Se i personaggi remano fino all'osservatorio, leggi invece:

> Mentre girate intorno alla punta sud-orientale dell'isola, siete in grado di scorgere rovine fatiscenti in cima a colonne di basalto al largo dell'isola principale. Se portate la barca a terra sull'isola, è facile camminare fino in cima alle scogliere, anche se non c'è un ponte visibile che unisce le scogliere alle rovine. In alternativa, potreste legare la barca alla base delle colonne e provare a salire direttamente fino alle rovine.
>
> Mentre ponderate le vostre opzioni, udite un ruggito stridulo e notate una sagoma blu alata e sfavillante piombare nel cielo sopra di voi. La figura si ferma in cima alla colonna più lontana dall'Isola delle Tempeste, svanendo alla vostra vista.

Anche in questo caso, Fondifaville non nota i personaggi mentre torna nella sua tana, ma il DM può stuzzicare i giocatori con l'idea che la creatura *potrebbe* notali.

Se i personaggi tirano la barca sulla riva, possono facilmente scalare le scogliere fino all'area D1, descritta di seguito. Se fissano la barca alla base di uno dei pilastri, possono invece arrampicarsi nell'area sopra di esso (area D2, D3, D4 o D5).

## Gli alleati coboldi di Fondifaville

I coboldi che hanno unito le forze con Fondifaville sono Legali Malvagi e crudeli. La loro reazione iniziale verso gli estranei è ostile (vedi "Interazioni sociali" nel regolamento), ma è più probabile che intimino agli intrusi di lasciare le rovine piuttosto che attaccare immediatamente. Minacciano prontamente di usare violenza e, se necessario, mettono in pratica le loro minacce con un combattimento.

Con un'azione, un personaggio può provare a convincere un coboldo ostile a parlare o permettere ai personaggi di esplorare l'area superando una prova di Carisma con CD 15. A seconda dell'approccio del personaggio, alla prova possono essere applicate le abilità Inganno, Intimidire o Persuasione.




MAPPA 5: OSSERVATORIO DELLA SCOGLIERA

Questo elenco riassume ciò che sanno i coboldi:

**Storia dei coboldi.** I coboldi qui servono Fondifaville da circa un anno. Venerano il drago blu come una figura semidivina e si fidano di lui per soddisfare ogni loro esigenza.

**Grandi progetti.** Fondifaville ha grandi progetti che gli permetteranno di manifestare tutta la sua potenza. Il cucciolo sta aspettando che la scultura nelle rovine della rotonda (area D2) gli dica che è ora di agire. I coboldi pensano che accadrà presto, forse oggi stesso.

**Visita del drago.** Non molto tempo fa, è arrivato un altro drago. La creatura aveva all'incirca le dimensioni di Fondifaville ma sembrava di metallo giallo-verdastro. Ricordano di aver sentito i due litigare nella torre dell'osservatorio (area D5) e, da allora, sentono l'altro drago ruggire e scagliarsi contro le pareti della torre (area D6).

**Muro sfondato.** Sebbene i coboldi stiano cercando di ripulire le rovine, Fondifaville ha detto loro di non riparare il muro appena crollato alla base della torre dell'osservatorio (area D6). Il muro crollato è visibile dall'area D3.

## LUOGHI DELL'OSSERVATORIO

I luoghi seguenti sono segnalati sulla mappa 5, che mostra la disposizione dell'Osservatorio della scogliera.

### D1: BELVEDERE

> Un sentiero accidentato e ricoperto di vegetazione si snoda fino al bordo della scogliera. Il belvedere è caratterizzato da due statue marmoree venate d'oro, ciascuna scolpita a forma di drago con le fauci aperte in muto ruggito.

Alla base di ogni statua c'è una piccola rientranza esagonale, larga circa 2,5 cm e profonda 5 cm, delle dimensioni perfette per poter inserire la chiave di lunopietra che Runara ha consegnato loro.

Quando la chiave viene inserita nella base di una delle due statue, luce magica prende vita nelle zanne aperte di entrambe le statue e un ponte scintillante composto di energia magica iridescente si estende dal belvedere fino alle rovine dell'osservatorio (area D2). Il ponte è robusto e dura fino a quando la chiave non viene rimossa dalla statua.

## D2: Rovine della rotonda

Pietre in frantumi fiancheggiano questa piazza: frammenti di statue eleganti, pilastri un tempo magnifici e pareti di marmo splendente. Al centro, un'alta scultura di pianeti arrugginiti e stelle dorate ruota pigramente in un'imitazione a scatti del movimento celeste.

All'improvviso, dall'altra parte della piazza si leva uno stridio cupo. Una mezza dozzina di creature simili a pipistrelli volano intorno a due coboldi alati con i lunghi musi imbrattati di vernice blu. I coboldi stanno combattendo ferocemente, ma sembra che stiano per essere sopraffatti.

I due **coboldi alati** sono impegnati in battaglia contro otto **uccelli stigei**. Quando i personaggi entrano nell'area, sei degli uccelli stigei rivolgono la loro attenzione a queste nuove prede più succose. I coboldi cercano di affrontare i due uccelli stigei restanti e poi decidono cosa fare in base a ciò che stanno facendo i personaggi. Se i personaggi aiutano attivamente i coboldi durante la battaglia, le creature poi restituiscono il favore. Se i personaggi attaccano i coboldi invece che (o insieme a) gli uccelli stigei, i coboldi combattono a loro volta. Altrimenti, i coboldi rimangono in disparte, cercando di stare alla larga fino alla fine del combattimento.

Una volta sconfitti gli uccelli stigei, se i coboldi sopravvivono, si avvicinano ai personaggi. Si chiamano Mek e Minn e sono i fratelli di Myla, il coboldo inventore di Sonno del drago. Credono che la sorella sia morta dopo l'attacco degli uccelli stigei che le hanno mutilato le ali. Hanno giurato fedeltà a Fondifaville, condividendo il comportamento crudele e altezzoso del drago.

Se i personaggi hanno aiutato attivamente i coboldi o accennano che Myla è viva, l'atteggiamento dei coboldi diventa amichevole. Si offrono di presentare i personaggi al loro leader e di aiutarli in ogni modo possibile (come recuperando la chiave della lunopietra dall'area D1 in modo che i personaggi possano attivare il ponte verso l'area D4). Tuttavia, non aiuteranno i personaggi a combattere Fondifaville, perché continuano a essere fedeli al drago.

***Scultura d'oro.*** La scultura al centro della rotonda è un modello astronomico utilizzato a scopo di ricerca nei secoli passati. La scultura raffigura il pianeta di Toril (il mondo dei Forgotten Realms), la sua luna (chiamata Selûne), il sole e altri sette pianeti, oltre a una cometa con un'orbita molto eccentrica. Un personaggio che studia la scultura può capirne l'importanza con una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15: la sua posizione attuale suggerisce che la cometa passerà presto molto vicino a Toril.

Fondifaville ha intenzione di compiere il suo rituale quando la cometa sarà nel punto più vicino. Crede che la cometa, chiamata Stella Annienta-Re, controlli il destino dei draghi, permettendogli di rivendicare il potere dei draghi morti sull'Isola delle Tempeste.

***Effigi del drago.*** L'attacco degli uccelli stigei ha interrotto i coboldi mentre portavano a termine un compito loro assegnato, quello di preparare il luogo per il rituale di Fondifaville. Con l'aiuto del drago cucciolo, hanno scolpito rozzamente cinque pezzi di macerie in forme vagamente draconiche e le hanno ricoperte di vernice e, nel momento dell'attacco, i coboldi le stavano sistemando attorno alla scultura di metallo. Ogni effigie porta inciso il nome del drago che rappresenta. Questi sono i nomi e i colori dei cinque draghi:

| Nome | Colore |
|---|---|
| Astalagan | Bronzo |
| Clyssavar | Oro |
| Eldenemir | Blu |
| Sharruth | Rosso |
| Turadaer | Ottone |

Se i personaggi chiedono ai coboldi informazioni su queste effigi di draghi, Mek e Minn si gonfiano d'orgoglio e spiegano che le hanno realizzate seguendo le istruzioni di Fondifaville. I coboldi sanno che le effigi hanno un ruolo rilevante nei piani di Fondifaville.

***Ancoraggi per il ponte di energia.*** Una coppia di statue di draghi, uguale a quelle nell'area D1, si trova sul lato occidentale della rotonda e un'altra coppia si trova sul lato sud-occidentale. Se la chiave di lunopietra è inserita in una di queste statue, la coppia a ovest crea un ponte per il belvedere (area D1), mentre la coppia a sud-ovest crea un ponte per una torre in rovina e isolata (area D4).

## D3: Accampamento dei coboldi

Un ponte pericolante fatto di legno e corda attraversa la distanza di 4,5 metri tra la rotonda (area D2) e questa struttura.

Suoni di movimenti e sussurri provengono dall'interno di questa torre in rovina. Le intercapedini tra le pietre sono state rattoppate con assi di legno e tela logora.

Attualmente, tre **coboldi** (Ekrash, Erp e Hev) e due **coboldi alati** (Nuhro e Snirke) abitano questo accampamento, lucidando proiettili da fionda e tenendosi occupati fino al momento del rituale di Fondifaville. Inizialmente, i coboldi sono ostili verso i personaggi e determinati a spaventare gli intrusi. Tuttavia, sono suscettibili all'intimidazione: come un'azione, un personaggio può effettuare una prova di Carisma (Intimidire) con CD 13, convincendoli a desistere in caso di successo.

## D4: Studio isolato

Nessun ponte attraversa il divario di 6,5 metri tra la rotonda e questo sperone, a meno che i personaggi non utilizzino la chiave di lunopietra per attivare il ponte di energia nell'area D2. I personaggi potrebbero escogitare innumerevoli modi ingegnosi per superare la distanza. Il riquadro denominato "Soluzioni intelligenti" fornisce

consigli che aiutano a determinare l'efficacia di queste soluzioni.

> Il ritmo delle onde sottostanti echeggia per questa torre angusta. Una parte del pavimento si è sgretolata, precipitando in una camera sottostante. Tra le macerie, librerie crollate sporgono con angolazioni singolari e libri ammuffiti sono sparsi sul pavimento.

***Il diario dello studioso.*** Sebbene la maggior parte dei libri sia andata distrutta, un piccolo diario nero con un lucchetto decorato è rimasto intatto. Un personaggio che esamina il libro e supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 nota una piccola runa arcana incisa sopra la serratura del lucchetto del diario. Un personaggio che lancia l'incantesimo *individuazione del magico* vede anche una debole aura attorno alla serratura.

Questa runa è una trappola magica che si attiva se il diario viene aperto senza l'uso della sua chiave originale, che è andata perduta da tempo. Un personaggio che supera con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 11 può capire come disarmare la trappola: graffiando accuratamente la runa con un pugnale, un filo di ferro affilato o un attrezzo simile. Fatto ciò, il diario può essere aperto in sicurezza sia scassinando la serratura con arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 10, sia rompendo la serratura superando una prova di Forza con CD 12. Se il lucchetto viene aperto senza prima aver disarmato la trappola magica, questa emette un gas verde nocivo e il personaggio che ha aperto il lucchetto subisce 3 (1d6) danni da veleno.

All'interno, il diario contiene mappe stellari e note su esperimenti con la magia. Un passaggio è sottolineato nella parte iniziale del diario. Si legge, in un dialetto arcaico Comune: "A voi quattro studiosi: puntate i vostri occhi verso la luce del Drago, perché guidi la vostra discesa verso la conoscenza". Questo passaggio è un indizio per sbloccare l'ingresso nascosto nella torre dell'osservatorio (area D5).

***Tesoro.*** Un personaggio che esamina la torre e supera una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12 trova un mattone smosso nel muro di nord-ovest. Estraendo il mattone si scopre uno scomparto nascosto contenente una *pozione di resistenza* (fulmine; descritta nell'appendice A) e una borsa contenente 10 mo.

### Soluzioni intelligenti

Le sfide che i personaggi devono affrontare in questa avventura possono avere più di una soluzione. Ad esempio, per raggiungere lo studio isolato (area D4), i personaggi potrebbero provare uno di questi approcci:

- Chiedere ai coboldi alati di recuperare la chiave di lunopietra dall'area D1 in modo che possa essere utilizzata di nuovo nell'area D2.
- Tuffarsi o scendere nell'acqua sottostante, nuotare verso l'altra colonna e risalire fino allo studio.
- Chiedere a un personaggio di usare l'incantesimo *passo velato* per attraversare il divario ed esplorare da solo.

Ricorda, c'è più di un modo per procedere attraverso un'avventura e più di un modo per giocare a D&D! Quando i personaggi escogitano soluzioni intelligenti a problemi difficili, premiali con il successo o, almeno, con una buona probabilità di successo. Utilizza le linee guida nella sezione "Improvvisazione delle Prove di Caratteristica" all'inizio di questo manuale per aiutarti. Abbraccia la creatività dei tuoi giocatori e lascia che ti sorprendano!

## D5: Torre dell'osservatorio

Più in alto rispetto al resto dell'osservatorio, il piano principale di questa torre si trova 13,5 metri sopra la superficie dell'oceano, il che lo pone 4,5 metri sopra il pavimento della rotonda (area D2). I coboldi hanno costruito una semplice carrucola in modo che i loro simili senza ali possano raggiungere quest'area quando Fondifaville li convoca.

> Raggi di luce brillano sui resti della cupola in vetro colorato di questa torre, facendo danzare colori iridescenti sulle pareti di marmo sbriciolato. Linee dorate e intarsi tempestati di pietre preziose formano una carta celeste dettagliata che si snoda lungo tutto il pavimento polveroso. Quattro statue di studiosi in alabastro si ergono attorno al perimetro della stanza, le loro espressioni consumate dal tempo. Ogni statua alta tre metri indica o gesticola verso una direzione diversa.
>
> Nell'angolo nord-est della torre è raggomitolato un agile drago blu. Fulmini avvolgono le sue corna e il suo muso mentre dorme in mezzo a una collezione sparpagliata di monete e gioielli luccicanti.

Fondifaville il **drago blu cucciolo** sta dormendo qui, rannicchiato contro il muro di nord-est. Questo presenta ai personaggi una scelta importante: possono svegliare il drago e affrontarlo ora, oppure possono sgattaiolare oltre il drago, trovare un modo per entrare nella biblioteca segreta sottostante (area D6) e liberare Aidron, quindi combattere Fondifaville con l'aiuto di Aidron. Entrambi gli approcci vanno bene. La lotta sarà più facile per i personaggi con Aidron dalla loro parte, ma possono comunque trionfare senza l'aiuto del drago.

Non è necessario incoraggiare un corso d'azione o l'altro. È necessario tuttavia assicurarsi che i giocatori si rendano conto di avere una scelta. È possibile usare Mek e Minn (i coboldi dell'area D2) per ricordare ai personaggi che c'è un altro drago nelle vicinanze. Durante la descrizione della torre dell'osservatorio, è anche possibile evidenziare il muro crollato sottostante (che porta all'area D6) come potenziale punto di accesso alla torre. Oppure è possibile dire semplicemente ai giocatori che hanno queste due opzioni, più tutte le altre che possono escogitare da soli!

***Muoversi di soppiatto.*** Se i personaggi si muovono silenziosamente nell'area, possono evitare di risvegliare Fondifaville purché almeno la metà di loro superi una prova di Destrezza (Furtività) con CD 14.

Se i personaggi provano a girare le statue (vedi "Ingresso nascosto" di seguito) senza svegliare Fondifaville, chiedi ai personaggi di girare le statue poste a nord e a est (più vicine al drago dormiente) e per ciascuna di effettuare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 14. In caso di fallimento, il rumore dell'azione sveglia il drago.

***Svegliare il drago.*** Se risvegliato, Fondifaville è ostile nei confronti dei personaggi, ringhiando e ruggendo minacce in Draconico. I personaggi che parlano Draconico (il paladino e il mago) possono cercare di convincere il drago a non attaccare effettuando una prova di Carisma con CD 12 e applicando l'abilità Inganno, Intimidire o Persuasione a seconda dei casi. Un personaggio che supera la prova impedisce a Fondifaville di attaccare immediatamente e, invece, coglie l'occasione per glorificare le sue grandiose ambizioni. Se nessun personaggio interviene con successo, o se un personaggio menziona Aidron o Runara, Fondifaville ringhia e attacca.

Nonostante la sua giovinezza, Fondifaville è un temibile e spregevole nemico. Usa Soffio nel suo primo turno e in ogni round in cui è disponibile da allora in poi. (I personaggi intelligenti possono provare a usare le statue come copertura dal respiro del drago; vedi "Copertura" nel regolamento.) il drago cucciolo potrebbe pronunciare brevi battute di dialogo durante ciascuno dei suoi turni, come negli esempi seguenti:

- "Voi parassiti non potete ostacolarmi! Rivendicherò il potere dei miei antenati!"
- "Andatevene da qui prima che mi stanchi di questo gioco e vi polverizzi!"
- "I draghi cromatici sono i legittimi sovrani di questo mondo. Inchinatevi ai figli di Tiamat!"
- "Ne ho abbastanza! Questo lavoro è troppo importante per essere ostacolato da gente come voi!"

Il drago combatte finché i suoi Punti Ferita sono ridotti a 10 o meno, a quel punto giura vendetta contro i personaggi e tenta di fuggire dall'isola a partire dal suo turno successivo. (Potrebbe dire qualcosa del genere mentre esegue l'azione Disimpegno e vola via: "Giuro su Eldenemir la Tempesta Impetuosa e le cinque teste di Tiamat che pagherete per questo affronto!")

Se i personaggi fuggono, Fondifaville non li insegue, ma li schernisce mentre scappano. (Potrebbe dire qualcosa del tipo: "Sì! Fuggite davanti alla mia potenza, come tutti fuggiranno quando rivendicherò la mia eredità!")

Se i personaggi sconfiggono Fondifaville, sentono ringhi e guaiti provenire da sotto di loro (area D6).

***Ingresso nascosto.*** Ciascuna delle quattro statue può essere ruotata sulla sua base. Per sbloccare l'ingresso nascosto dell'archivio segreto dell'osservatorio, ogni statua dev'essere ruotata in modo che punti verso la costellazione chiamata Drago dell'aurora sulla Carta Celeste del pavimento.

Se i personaggi hanno trovato l'indizio nello studio isolato (area D4) che esortava "quattro studiosi" a "puntare i vostri occhi verso la luce del Drago", potrebbero cercare nella Carta Celeste una costellazione che assomigli a un drago. Un personaggio che esamina il pavimento e supera una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 10 trova una costellazione simile a un drago nel quadrante sud-est del pavimento.

Se non avesse queste informazioni, un personaggio che esamina la stanza per trovare indizi e supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, nota scanalature consumate alla base di ogni statua, che suggeriscono che le statue possono ruotare sulle loro basi. Mentre si gira una statua, un personaggio può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10; se supera la prova, il personaggio nota che la statua si assesta leggermente quando punta verso il quadrante sud-est della stanza e richiede uno sforzo extra per essere spostata da quella posizione.

Una volta che ogni statua è nella posizione corretta, una sezione semicircolare al centro del pavimento inizia a brillare prima di abbassarsi verso la biblioteca (area D6). Forma una scala a chiocciola che scende al piano della biblioteca. Quando una statua viene ruotata fuori dalla sua posizione, la scala si rialza, sigillando nuovamente la biblioteca. (Un personaggio che si trovi sulle scale quando ciò accade viene sollevato in quest'area dalle scale in salita.)

***Tesoro.*** Con Fondifaville che non difende più il suo tesoro, i personaggi possono appropriarsene. Include grandi pile di monete: 4.500 mr, 2.200 ma e 130 mo. Ci sono anche dieci gemme: cinque cristalli di quarzo celeste del valore di 10 mo ciascuno e cinque pietre di diaspro blu del valore di 50 mo ciascuna. Una custodia in pelle impermeabile contiene un ventaglio di seta blu dipinto con polvere di gemme blu, del valore di 25 mo. Ci sono anche alcuni oggetti comuni che Fondifaville apprezzava, tra cui un flauto grezzo con un suono piacevole, una clessidra piena di sabbia scintillante e un set di sette candelieri.

### D6: Biblioteca segreta

Questo spazio era un tempo un archivio di conoscenze nascosto, accessibile solo a coloro che conoscevano i segreti dell'osservatorio. Tuttavia, le pareti della torre stanno crollando, un fatto che Fondifaville ha usato per intrappolare Aidron qui. Dopo aver indebolito il drago di bronzo cucciolo, Fondifaville l'ha costretto a entrare nella biblioteca e poi ha causato il crollo dei muri, sigillando l'uscita.

Se i personaggi non usano l'ingresso nascosto nell'area D5, possono tentare di ripulire le macerie del crollo per accedere alla biblioteca segreta. Per accedere alle macerie, i personaggi devono scendere dall'area D5 o nuotare fino alla base di questo sperone e risalire dall'acqua. La rimozione delle macerie richiede a un

personaggio 30 minuti, oppure i personaggi possono collaborare per eliminarle più velocemente (ad esempio, due personaggi impiegano 15 minuti o cinque personaggi 6 minuti). Se i personaggi stanno cercando di ripulire l'area silenziosamente, impiegano il doppio del tempo e almeno la metà di loro deve superare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 14 per evitare di risvegliare Fondifaville.

Una volta che hanno ripulito le macerie, i personaggi possono accedere alla biblioteca.

> L'aria viziata, impregnata dell'odore di vecchie pergamene, vi riempie le narici. Le pareti sono rivestite di scaffali pieni di vecchi libri e pergamene ingiallite. Teche di vetro, rovesciate e frantumate, hanno sparso il loro contenuto sul pavimento di pietra. Il suono di legno spezzato riecheggia nello spazio e, un attimo dopo, vedete un drago di bronzo agitato, delle dimensioni di un orso, rialzarsi dalle macerie della vecchia scrivania su cui apparentemente si è schiantato.

Aidron il **drago di bronzo cucciolo** accoglie con entusiasmo i personaggi quando entrano. Ha passato giorni cercando di scavarsi una via d'uscita attraverso il muro crollato, ma i suoi sforzi dall'interno hanno solo causato un ulteriore collasso. È ansioso di scappare, ma se i personaggi lo chiedono, spiega il suo conflitto con Fondifaville. Esprime rammarico per la sua incapacità di sconfiggere il cucciolo blu e preoccupazione per la sicurezza degli altri abitanti dell'isola. Inoltre, è terrorizzato dal destino che Fondifaville ha in serbo per lui: il drago blu ha intenzione di usare la morte di Aidron per rivendicare il potere di tutti i draghi morti sull'isola, trasformandosi in una potente incarnazione draconica.

Se i personaggi non hanno ancora sconfitto Fondifaville, Aidron decide di affrontare lui stesso il drago blu. Vola in cima alla torre dell'osservatorio (area D5) per affrontare nuovamente Fondifaville. Tuttavia, Aidron è troppo debole per sconfiggere Fondifaville da solo: ha bisogno dell'aiuto dei personaggi.

Una volta che Fondifaville è stato sconfitto, il drago di bronzo cucciolo è entusiasta di tornare a Sonno del drago con i personaggi.

***Tesoro.*** Un tempo, questa biblioteca era un deposito di conoscenze magiche e potenti oggetti, sebbene la maggior parte dei suoi contenuti sia troppo rovinata per essere letta. Tuttavia, un personaggio che esamina la stanza e supera una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 trova un'*ascia da battaglia +1* o una *pergamena magica* di *blocca persone* (*armi +1* e *pergamene magiche* sono entrambi descritti nell'Appendice A). Un incantesimo *individuazione del magico* rivela la posizione di entrambi questi oggetti senza richiedere una prova di caratteristica. Aidron ha anche catalogato il contenuto della stanza e può indirizzare i personaggi verso questi oggetti di valore.

## Rituale di Fondifaville

Se i personaggi lasciano l'osservatorio senza sconfiggere Fondifaville, potrebbero tornare e trovare il rituale del drago blu cucciolo in corso. È molto probabile che ciò accada se i personaggi se ne vanno ed effettuano un riposo lungo prima di affrontare Fondifaville o se fuggono dal combattimento con Fondifaville e tornano dopo essersi riposati.

Un'altra possibilità è che i personaggi allontanino Fondifaville dall'isola senza ucciderlo, ma lascino Aidron imprigionato nell'area D6. In questo caso, Runara esorta i personaggi a tornare all'osservatorio per trovare Aidron. Quando arrivano, anche Fondifaville si è riposato, è guarito ed è tornato per finire il lavoro.

In ogni caso, i personaggi arrivano proprio mentre il rituale di Fondifaville sta iniziando. (Se hanno preso o distrutto le effigi del drago nell'area D2, esse sono state sostituite da versioni ancora più rozze create velocemente.) Leggi il seguente testo:

> Flussi di luce colorata turbinano nell'aria intorno alla statua d'oro nella rotonda in rovina. Ogni zampillo luccicante sembra provenire da una delle cinque effigi di drago che avete visto prima e i colori delle luci corrispondono a quelli delle effigi: rosso, oro, ottone, blu e bronzo. Un drago blu è appollaiato in cima alla scultura, gettando indietro la testa per il dolore o l'estasi mentre le luci lo circondano, e sprigionando un fulmine verso il cielo. Alla base della statua, un drago di bronzo è legato a terra da tre pesanti catene. Sembra agonizzante.

Per fermare il rituale, i personaggi devono affrontare Fondifaville (**drago blu cucciolo**), potenzialmente con l'aiuto di Aidron (**drago di bronzo cucciolo**), se riescono a liberare Aidron dalle sue catene (vedi "Liberare Aidron" di seguito). Tutti i coboldi sopravvissuti e i coboldi alati si nascondono qui, ma se possibile rimangono fuori dal combattimento.

Vedi "Svegliare il drago" nell'area D5 per idee su come interpretare Fondifaville in questo incontro. Usa Soffio mentre i personaggi si avvicinano alla scena (sprigionando fulmini nel cielo), quindi deve aspettare che questa azione si ricarichi prima di poterla usare sui personaggi questa volta. Combatte fino alla morte: ha investito troppo nel successo di questo rituale per abbandonarlo ora.

***Spiriti dei draghi.*** Alla fine di ogni round di combattimento (con punteggio di iniziativa 0, dopo che tutti gli altri hanno agito), si verifica un effetto magico casuale, causato dalle luci magiche che vorticano intorno alla rotonda. Queste luci sono manifestazioni degli spiriti dei draghi che Fondifaville sta cercando di legare a se stesso, ma i loro effetti sono imprevedibili. Tira un d10 e consulta la tabella Spiriti dei draghi per vedere cosa succede.

**Spiriti dei draghi**

| d10 | Effetto |
|---|---|
| 1–2 | **Benedizione di Astalagan.** Aidron e i personaggi recuperano ciascuno 1d4 + 4 Punti Ferita mentre la luce di bronzo li circonda di calore. |
| 3–4 | **Fiamme di Clyssavar.** Fondifaville deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 7 (2d6) danni da fuoco mentre la luce dorata lo colpisce. |
| 5–6 | **Dono di Eldenemir.** Il Soffio di Fondifaville si ricarica mentre la luce blu lo avvolge. |
| 7–8 | **Furia di Sharruth.** Ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da fuoco mentre la luce rossa erutta fuoco. |
| 9–10 | **Trucchi di Turadaer.** Aidron e i personaggi ottengono vantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino al punteggio di iniziativa 0 nel round successivo, mentre la luce di ottone luccica e scintilla intorno a loro. |

***Liberare Aidron.*** Aidron è legato da tre pesanti catene che lo trattengono. Può comunque compiere azioni, come mordere o artigliare un nemico che arriva alla sua portata, ma sa che Fondifaville non è influenzato dal suo Soffio di fulmini, quindi non prova neanche a usarlo. Potrebbe usare il suo Soffio repulsivo se pensa possa servire.

Grandi ganci fissano le catene ad anelli di ferro conficcati nel terreno. Un personaggio può usare un'azione per aprire un gancio. Una volta che tutti e tre i ganci sono stati aperti, Aidron non è più trattenuto, sebbene le catene riducano la sua velocità di 3 metri. La rimozione delle catene che legano Aidron richiede 10 minuti.

***Interrompere il rituale.*** Il modo più semplice per impedire a Fondifaville di completare il suo rituale e ottenere il potere che brama è ucciderlo. Ma i personaggi possono anche usare le loro azioni in combattimento per interferire con il rituale e ostacolare Fondifaville in modi magici. Lascia che i giocatori provino qualsiasi metodo possano immaginare, usando queste idee come esempi:

**Manipolare le effigi.** Un personaggio potrebbe usare un'azione per sollevare un'effigie e spostarla più vicino alla scultura centrale, sussurrare una preghiera al drago che rappresenta o attirare in altro modo la magia fuori da essa. In questo modo si attiva immediatamente l'effetto corrispondente dalla tabella Spiriti dei draghi.

**Distruggere le effigi.** Un personaggio potrebbe rompere un'effigie o lanciarla oltre il muro fatiscente e nell'oceano sottostante. Ciò garantisce che l'effetto corrispondente non si ripeta. (Ritira se ottieni quel risultato sulla tabella Spiriti dei draghi.)

**Manipolare la scultura.** I personaggi potrebbero provare a manipolare la scultura d'oro per interrompere il rituale. La scultura è grande e robusta, quindi una singola azione non ha effetti evidenti sulla scultura o sulla magia. (La scultura ha CA 20, 27 Punti Ferita ed è immune al veleno e ai danni psichici.) Tuttavia, disturbare la scultura distrae Fondifaville. La prima volta che un personaggio usa un'azione per attaccare o prova a disturbare la scultura, il drago blu si distrae e ha svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino al termine del suo turno successivo. Una volta che vede che l'interferenza del personaggio non è molto efficace, non può più essere distratto in questo modo.

## Concludere l'avventura

Con Aidron al seguito, i personaggi possono tornare vittoriosi a Sonno del drago. Runara è soddisfatta che il drago di bronzo cucciolo sia tornato sano e salvo. Come ricompensa, dà a ciascuno dei personaggi una *pozione di guarigione* e una splendida perla del valore di 100 mo. Runara invita i personaggi a rimanere a Sonno del drago per tutto il tempo che desiderano e fornisce loro tutto ciò di cui hanno bisogno per i loro viaggi quando sono pronti a lasciare l'isola. Se Fondifaville è morto, si addolora per la morte di un altro drago sull'Isola delle Tempeste, ma non condanna i personaggi per averlo ucciso.

Se i giocatori desiderano continuare a interpretare i loro personaggi, è possibile utilizzare i contenuti di questo set per creare le avventure. La sezione "Esplorare l'isola" del capitolo 1 offre incontri aggiuntivi che è possibile usare se i personaggi non li hanno già affrontati. Forse Fondifaville (o un suo parente) insegue i personaggi in cerca di vendetta, o forse qualcosa scoperto nella biblioteca segreta porta i personaggi in un luogo lontano alla ricerca di altre avventure.

Se si vuole far avanzare questi personaggi oltre il 3° livello e creare avventure per loro, sarà necessario avere le regole di base disponibili online o i manuali avanzati: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Mostri*.

APPENDICE A

# OGGETTI MAGICI

TROVARE UNO O PIÙ OGGETTI MAGICI È IL RISULTATO IDEALE DI ogni avventura, ma non si tratta di un esito scontato. *Draghi dell'Isola delle Tempeste* contiene un assortimento di oggetti magici che porta a immaginare una varietà più ampia di questi oggetti che aspetta di essere trovata nei mondi di D&D.

## USARE UN OGGETTO MAGICO

La descrizione di ciascun oggetto magico spiega come esso funziona. Maneggiando un oggetto magico, un personaggio riesce già a capire che si tratta di qualcosa fuori dal comune. Per saperne di più, un personaggio può concentrarsi su un oggetto magico (con cui deve mantenere un contatto fisico) durante un riposo breve; alla fine del riposo, il personaggio apprende le proprietà dell'oggetto. Le pozioni fanno eccezione: è sufficiente un piccolo assaggio per scoprire che effetto ha la pozione.

## DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI

Gli oggetti di questa sezione sono elencati in ordine alfabetico. Sotto il nome di ciascun oggetto sono specificati il tipo di oggetto, la sua rarità e se richiede sintonia.

### ARMA +1

*Arma (qualsiasi), non comune*

Ottieni un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

### ELISIR DELLA SALUTE

*Pozione, rara*

Una volta bevuta, questa pozione cura qualsiasi malattia che ti affligge e rimuove le condizioni accecato, assordato, paralizzato e avvelenato. Il liquido rosso chiaro presenta minuscole bollicine di luce.

### PERGAMENA MAGICA

*Pergamena, variabile*

Una *pergamena magica* riporta le parole di un unico incantesimo, scritte in un codice mistico. Se l'incantesimo è nella lista degli incantesimi della tua classe, puoi leggere la pergamena e lanciare l'incantesimo senza fornire componenti materiali. In caso contrario, la pergamena è incomprensibile. Lanciare l'incantesimo leggendo la pergamena richiede il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta lanciato l'incantesimo, le parole svaniscono e la pergamena si polverizza. Se il lancio viene interrotto, la pergamena non va distrutta.

Se l'incantesimo è nella lista degli incantesimi della tua classe ma di livello superiore a quelli che puoi lanciare normalmente, devi effettuare una prova di caratteristica usando la tua caratteristica da incantatore per stabilire se riuscirai a lanciarlo con successo. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. In caso di successo, lanci l'incantesimo; in caso di fallimento, l'incantesimo scompare dalla pergamena senza altri effetti.

Il livello dell'incantesimo sulla pergamena determina la CD del tiro salvezza dell'incantesimo e il bonus di attacco, così come la rarità della pergamena, come illustrato nella tabella Pergamena magica.

**PERGAMENA MAGICA**

| Livello dell'incantesimo | Rarità | CD Tiro Salvezza | Bonus di Attacco |
|---|---|---|---|
| Trucchetto | Comune | 13 | +5 |
| 1° | Comune | 13 | +5 |
| 2° | Non comune | 13 | +5 |

### POZIONE DI GUARIGIONE

*Pozione, comune*

Quando bevi questa pozione, recuperi 2d4 + 2 Punti Ferita. Il liquido rosso della pozione brilla quando viene agitato.

### POZIONE DI RESISTENZA

*Pozione, non comune*

Quando bevi questa pozione, ottieni resistenza a un tipo di danno per 1 ora. È il DM a sceglierne il tipo, oppure tira i dadi per determinarlo casualmente.

| d10 | Tipo di danno | d10 | Tipo di danno |
|---|---|---|---|
| 1 | Acido | 6 | Necrotico |
| 2 | Freddo | 7 | Veleno |
| 3 | Fuoco | 8 | Psichico |
| 4 | Forza | 9 | Radioso |
| 5 | Fulmine | 10 | Tuono |

### STIVALI ELFICI

*Oggetto meraviglioso, non comune*

Indossando questi stivali, non fai alcun rumore quando cammini, a prescindere dalla superficie su cui ti muovi. Disponi inoltre di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per muoversi silenziosamente.



STIVALI ELFICI

# APPENDICE B
# CREATURE

QUESTA APPENDICE CONTIENE SCHEDE DELLE STATISTICHE e descrizioni brevi relative alle creature che compaiono in *Draghi dell'Isola delle Tempeste*.

## SCHEDE DELLE STATISTICHE DELLE CREATURE

La scheda delle statistiche di una creatura racchiude le informazioni essenziali di cui il DM ha bisogno per condurla. Le sezioni seguenti spiegano le varie informazioni contenute in una scheda delle statistiche.

### TAGLIA

Una scheda delle statistiche fornisce la taglia di una creatura: Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o Mastodontica. Le taglie sono spiegate nel regolamento.

#### INTRUFOLARSI IN UNO SPAZIO PIÙ PICCOLO

Una creatura è in grado di infilarsi in uno spazio sufficientemente grande per una creatura più piccola di una taglia rispetto alla sua. Quando una creatura si intrufola in uno spazio del genere, la sua velocità è dimezzata, subisce svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza su Destrezza e i tiri per colpire contro di essa hanno vantaggio.

### TIPO

Il tipo di una creatura è specificato nella scheda delle statistiche, che indica la famiglia di creature a cui appartiene. I tipi presenti nel gioco sono: aberrazione, bestia, celestiale, costrutto, drago, elementale, folletto, gigante, immondo, melma, mostruosità, non morto, umanoide e vegetale.

### ALLINEAMENTO

L'allineamento di una creatura fornisce indicazioni sulla sua indole. Per le descrizioni dei diversi allineamenti, consulta il regolamento.

### CLASSE ARMATURA

Una creatura che indossa un'armatura o porta uno scudo possiede una Classe Armatura (CA) che tiene conto della sua armatura, del suo scudo e della sua Destrezza. Altrimenti, la CA di una creatura è basata sul suo modificatore di Destrezza e sull'eventuale armatura naturale o resilienza soprannaturale di cui essa potrebbe essere dotata.

Se una creatura indossa un'armatura o porta uno scudo, il tipo di armatura o di scudo è indicato tra parentesi dopo il valore della sua CA.

### PUNTI FERITA

Una scheda delle statistiche specifica i Punti Ferita massimi di una creatura. Tra parentesi, la scheda delle statistiche indica anche i Dadi Vita che sono stati tirati per determinare quei Punti Ferita, più il modificatore di Costituzione della creatura moltiplicato per il numero di Dadi Vita.

### VELOCITÀ

La velocità di una creatura indica la distanza che è in grado di percorrere durante il proprio turno. Per maggiori informazioni sulla velocità, consulta il regolamento.

Tutte le creature hanno una velocità base sul terreno; le creature prive di una forma di locomozione sul terreno hanno una velocità pari a 0 metri. Alcune delle creature in questa avventura possiedono una o più modalità di movimento aggiuntive:

**Nuotare.** Una creatura dotata di velocità di nuotare non ha bisogno di spendere alcun movimento extra per nuotare.

**Scavare.** Una creatura dotata di velocità di scavare può utilizzare tutto o parte del suo movimento per spostarsi attraverso sabbia, terra, fango o ghiaccio. Tuttavia, a meno che non sia dotata di un tratto speciale che glielo consenta, non è in grado di scavare nella roccia.

**Volare.** Una creatura dotata di velocità di volare può usare tutto o parte del suo movimento per volare. Se una creatura volante viene incapacitata o buttata a terra prona, essa cade, a meno che non sia in grado di fluttuare.

### PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Ogni creatura possiede sei punteggi di caratteristica (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) e i modificatori corrispondenti. Per maggiori informazioni sui punteggi di caratteristica, consulta il regolamento.

### TIRI SALVEZZA

La voce Tiri Salvezza è riservata alle creature competenti in uno o più tiri salvezza.

Nella scheda delle statistiche, i tiri salvezza sono indicati con il modificatore totale: il modificatore di caratteristica della creatura più il suo bonus di competenza. Se la scheda delle statistiche di una creatura riporta "Cos +4", tira un d20 e aggiungi 4 al risultato quando la creatura effettua un tiro salvezza usando Costituzione.

### ABILITÀ

La voce Abilità è riservata alle creature competenti in una o più abilità.

Nella scheda delle statistiche, le abilità sono indicate con il modificatore totale: il modificatore di caratteristica della creatura più il suo bonus di competenza. Se la scheda delle statistiche di una creatura riporta "Furtività +4", tira un d20 e aggiungi 4 al risultato quando la creatura effettua una prova di caratteristica usando Furtività.

### VULNERABILITÀ, RESISTENZE E IMMUNITÀ

Alcune creature sono dotate di vulnerabilità, resistenza o immunità a certi tipi di danno. Inoltre, alcune creature sono immuni a certe condizioni. Tali immunità sono indicate in questa voce.



## Sensi

La voce Sensi indica il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di una creatura, nonché gli eventuali sensi speciali che la creatura possiede, come quelli riportati di seguito:

**Vista cieca.** Una creatura dotata di vista cieca può percepire l'ambiente circostante entro un raggio specifico senza affidarsi alla vista.

**Scurovisione.** Entro quel raggio, una creatura dotata di scurovisione può vedere in condizioni di luce fioca come se si trattasse di luce intensa e nell'oscurità come se si trattasse di luce fioca. La creatura riconosce i colori nell'oscurità come sfumature di grigio.

## Lingue

Le lingue che una creatura conosce sono indicate in ordine alfabetico.

## Sfida

Un gruppo di quattro avventurieri ben riposati dovrebbe essere in grado di sconfiggere una creatura del grado di sfida pari al loro livello senza che nessuno dei personaggi muoia. Le creature più deboli dei personaggi di 1º livello hanno un grado di sfida inferiore a 1.

## Tratti

In una scheda delle statistiche, i tratti sono privilegi speciali che appaiono proprio sotto la voce Sfida della creatura.

## Azioni

Quando una creatura effettua la sua azione, può scegliere tra le opzioni della sezione "Azioni" della sua scheda delle statistiche e quelle nel regolamento.

### Attacchi in mischia e a distanza

Le azioni più comuni che una creatura effettua in combattimento sono gli attacchi in mischia e a distanza. Maggiori informazioni sul funzionamento degli attacchi sono disponibili nel regolamento.

Questa voce descrive i danni o gli altri effetti che si verificano a seguito di un attacco che colpisce un bersaglio. Il DM può scegliere se applicare i danni medi o tirare per i danni; è per questo motivo che sono inclusi sia i danni medi che la formula dei dadi. Ad esempio, se un mostro infligge 4 (1d8) danni taglienti con la sua spada lunga, ciò significa che è possibile fare sì che il mostro infligga 4 danni oppure tirare 1d8 per determinare la quantità di danni inflitti.

## Uso limitato

Alcune capacità speciali (tratti, azioni o reazioni) possono essere utilizzate per un numero limitato di volte:

**X/Giorno.** L'annotazione "X/Giorno" significa che un'abilità speciale può essere usata un certo numero di volte e che la creatura deve completare un riposo lungo per recuperare gli usi spesi. Ad esempio, "1/Giorno" significa che un'abilità speciale può essere usata una volta sola e che la creatura deve completare un riposo lungo per usarla di nuovo.

**Ricarica X–Y.** L'annotazione "Ricarica X–Y" significa che una creatura può usare un'abilità speciale una volta e che quell'abilità ha poi una probabilità casuale di ricaricarsi durante ogni round successivo di combattimento. All'inizio di ogni turno del mostro si tira un d6. Se il risultato è uno dei numeri specificati dall'annotazione di ricarica, la creatura recupera l'uso dell'abilità speciale. L'abilità si ricarica anche quando la creatura completa un riposo breve o lungo. Ad esempio, "Ricarica 5–6" significa che una creatura può usare l'abilità speciale una volta. Poi, in ogni round successivo, all'inizio del proprio turno, la creatura riacquista l'uso dell'abilità se ottiene un 5 o un 6 con un d6.

# Descrizioni delle creature

Le creature che compaiono nell'avventura vengono presentate in questa sezione in ordine alfabetico.

## Arpia

Creatura crudele, l'arpia usa il suo dolce canto per attirare avventurieri e marinai verso la morte. Un'arpia ha il corpo, le gambe e le ali di un avvoltoio ma il busto, le braccia e la testa di un essere umano.

### Arpia

*Mostruosità Media, generalmente Caotica Malvagia*

**Classe Armatura** 11
**Punti Ferita** 38 (7d8 + 7)
**Velocità** 6 m, volare 12 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 (+1) | 13 (+1) | 12 (+1) | 7 (-2) | 10 (+0) | 13 (+1) |

**Sensi** Percezione passiva 10
**Lingue** Comune
**Sfida** 1 **Bonus di competenza** +2

#### Azioni

***Multiattacco.*** L'arpia effettua un attacco Artiglio e un attacco Randello.

***Artiglio.*** *Attacco con arma da mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

***Randello.*** *Attacco con arma da mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

***Canto Seducente.*** L'arpia intona una melodia magica. Ogni umanoide e gigante situato entro 90 metri dall'arpia e che sia in grado di udirne il canto deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti è affascinato finché il canto non termina. L'arpia deve effettuare un'azione bonus nei suoi turni successivi per continuare a cantare. Può smettere di cantare in qualsiasi momento. Se l'arpia è incapacitata, il canto termina.

Finché è affascinato dall'arpia, un bersaglio è incapacitato e ignora i canti delle altre arpie. Se il bersaglio affascinato si trova a più di 1,5 metri di distanza dall'arpia, esso deve muoversi nel proprio turno verso l'arpia seguendo il percorso più diretto e cercando di giungere entro 1,5 metri. Il bersaglio non evita gli attacchi di opportunità, ma prima di muoversi su un terreno pericoloso (come per esempio un lago di lava o una fossa) e qualora subisca danni da una fonte diversa dall'arpia, può ripetere il tiro salvezza. Un bersaglio affascinato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto per lui termina.

Un bersaglio che supera il tiro salvezza è immune al canto di questa arpia per le 24 ore successive.



Coboldo

## Coboldi

I coboldi sono umanoidi rettiliani che spesso venerano i draghi. Fisicamente deboli, trovano forza nella superiorità numerica.

Alcuni coboldi nascono con ali coriacee e possono volare, cosa spesso vista come un dono degli dèi draghi.

### Coboldo

*Umanoide Piccolo, qualsiasi allineamento*

**Classe Armatura** 12
**Punti Ferita** 5 (2d6 - 2)
**Velocità** 9 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 (-2) | 15 (+2) | 9 (-1) | 8 (-1) | 7 (-2) | 8 (-1) |

**Sensi** Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
**Lingue** Comune, Draconico
**Sfida** 1/8 **Bonus di competenza** +2

***Tattiche del branco.*** Il coboldo dispone di un vantaggio nel tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

***Sensibilità al sole.*** Mentre è alla luce del sole, il coboldo ha uno svantaggio nei tiri per colpire, così come nelle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sulla vista.

#### Azioni

***Pugnale.*** *Attacco con arma da mischia o con arma a distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpo:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

***Fionda.*** *Attacco con arma a distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpo:* 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

CONCEPTOPOLIS

## Coboldo alato

*Umanoide Piccolo, qualsiasi allineamento*

**Classe Armatura** 13
**Punti Ferita** 7 (2d6 - 3)
**Velocità** 9 m, volare 9 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 (-2) | 16 (+3) | 9 (-1) | 8 (-1) | 7 (-2) | 8 (-1) |

**Sensi** Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
**Lingue** Comune, Draconico
**Sfida** 1/4 **Bonus di competenza** +2

***Tattiche del branco.*** Il coboldo dispone di un vantaggio nel tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

***Sensibilità al sole.*** Mentre è alla luce del sole, il coboldo ha uno svantaggio nei tiri per colpire, così come nelle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sulla vista.

### Azioni

***Pugnale.*** *Attacco con arma da mischia o con arma a distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpo:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

***Caduta di rocce.*** *Attacco con arma a distanza:* +5 al tiro per colpire, un bersaglio direttamente sotto il coboldo. *Colpo:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

## Coboldo inventore

*Umanoide Piccolo, qualsiasi allineamento*

**Classe Armatura** 12
**Punti Ferita** 10 (3d6)
**Velocità** 9 m, volare 3 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 (-2) | 14 (+2) | 10 (+0) | 15 (+2) | 7 (-2) | 9 (-1) |

**Abilità** Arcano +4, Percezione +0
**Sensi** Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
**Lingue** Comune, Draconico
**Sfida** 1/4 **Bonus di competenza** +2

***Mente indagatrice (1/giorno).*** Il coboldo lancia *individuazione del magico*, senza bisogno di componenti, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore.

***Tattiche del branco.*** Il coboldo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

***Sensibilità al sole.*** Mentre è alla luce del sole, il coboldo ha uno svantaggio ai tiri per colpire, così come nelle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sulla vista.

### Azioni

***Pugnale.*** *Attacco con arma da mischia o con arma a distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpo:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

***Fiamma alchemica (ricarica 6).*** Il coboldo rilascia del fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fuoco, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.

## Draghi

I draghi sono rettili alati di antico lignaggio e temibile potere. I draghi più antichi, di oltre mille anni, sono alcune delle creature più potenti al mondo. La magia innata dei draghi alimenta i loro temuti Soffi e altre abilità soprannaturali.

Le famiglie di draghi cromatici e metallici includono la maggior parte dei draghi. I draghi cromatici (nero, blu, verde, rosso e bianco) sono perlopiù egoisti, malvagi e temuti. I draghi metallici (ottone, bronzo, rame, oro e argento) sono tipicamente nobili, buoni e rispettati dai saggi.

Anche se i loro obiettivi e ideali variano enormemente, la maggior parte dei draghi brama la ricchezza, accumulando monete e collezionando gemme, gioielli e oggetti magici.

I draghi cromatici e metallici attraversano quattro fasi distinte della vita, da cuccioli a draghi antichi. Anche i cuccioli nei loro primi cinque anni di vita sono minacce temibili e gli avventurieri avveduti non li sottovalutano né li liquidano come "bambini".



### Draghi blu

Vanitosi e territoriali, molti draghi blu si divertono a spadroneggiare su creature che considerano inferiori.

## Drago blu cucciolo

*Drago Medio (cromatico), generalmente Legale Malvagio*

**Classe Armatura** 17 (armatura naturale)
**Punti Ferita** 52 (8d8 + 16)
**Velocità** 9 m, scavare 4,5 m, volare 18 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 10 (+0) | 15 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Tiri Salvezza** Car +4, Cos +4, Des +2, Sag +2
**Abilità** Furtività +2, Percezione +4
**Immunità ai Danni** fulmine
**Sensi** Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
**Lingue** Draconico
**Sfida** 3 **Bonus di competenza** +2

### Azioni

***Morso.*** *Attacco con arma da mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fulmine.

***Soffio di fulmini (ricarica 5-6).*** Il drago esala fulmini in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

### Draghi di bronzo

Molti draghi di bronzo sono abitanti costieri amichevoli che amano osservare navi e marinai.

***Runara.*** Nonostante il suo innocuo travestimento e il suo impegno per la pace, la leader di Sonno del drago è un drago di bronzo adulto, che può rivelarsi una temibile avversaria o una potente alleata. Le sue capacità vanno oltre ciò che è presentato in seguito.

## Runara (drago di bronzo adulto)

*Drago Enorme (metallico), Legale Buono*

**Classe Armatura** 19 (armatura naturale)
**Punti Ferita** 212 (17d12 + 102)
**Velocità** 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 25 (+7) | 10 (+0) | 23 (+6) | 16 (+3) | 15 (+2) | 19 (+4) |

**Tiri Salvezza** Car +9, Cos +11, Des +5, Sag +7
**Abilità** Furtività +5, Intuizione +7, Percezione +12
**Immunità ai Danni** fulmine
**Sensi** Percezione passiva 22, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
**Lingue** Comune, Draconico
**Sfida** 13 **Bonus di competenza** +5

***Anfibio.*** Runara può respirare in aria e in acqua.

***Resistenza leggendaria (3/giorno).*** Se Runara fallisce un tiro salvezza, può scegliere di superarlo.

### Azioni

***Multiattacco.*** Runara effettua un attacco Morso e due attacchi Artiglio.

***Morso.*** *Attacco con arma da mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpo:* 18 (2d10 + 7) danni perforanti.

***Artiglio.*** *Attacco con arma da mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

***Soffio (ricarica 5-6).*** Runara usa uno tra i seguenti soffi:

**Soffio di fulmini.** Runara esala fulmini in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19; se lo fallisce, subisce 66 (12d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

**Soffio repulsivo.** Runara esala energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 19 o viene spinto fino a 18 metri di distanza da Runara.

***Cambiare forma.*** Runara si trasforma magicamente in un umanoide o in una bestia di taglia Media o Piccola, mantenendo le proprie statistiche di gioco (fatta eccezione per la taglia). Questa trasformazione termina se Runara viene ridotta a 0 Punti Ferita o utilizza un'azione bonus per terminarla.

OLIVIER BERNARD

Drago di bronzo cucciolo



## Drago di bronzo cucciolo

*Drago Medio (metallico), generalmente Legale Buono*

**Classe Armatura** 17 (armatura naturale)
**Punti Ferita** 32 (5d8 + 10)
**Velocità** 9 m, nuotare 9 m, volare 18 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 10 (+0) | 15 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Tiri Salvezza** Car +4, Cos +4, Des +2, Sag +2
**Abilità** Furtività +2, Percezione +4
**Immunità ai Danni** fulmine
**Sensi** Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
**Lingue** Draconico
**Sfida** 2 **Bonus di competenza** +2

***Anfibio.*** Il drago può respirare in aria e in acqua.

### Azioni

***Morso.*** *Attacco con arma da mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

***Soffi (ricarica 5-6).*** Il drago usa uno tra i seguenti soffi:

**Soffio di fulmini.** Il drago esala fulmini in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 16 (3d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

**Soffio repulsivo.** Il drago esala energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12 o viene spinto fino a 9 metri di distanza dal drago.

## Drago di fumo

I draghi di fumo sono creature dispettose che nascono dall'energia magica rilasciata da un drago morto. Assomigliano a piccoli draghi senza gambe costituiti da nuvole di fumo verdastro. Si divertono a causare dolore e confusione nelle altre creature.

## Drago di fumo

*Elementale Piccolo, generalmente Neutrale*

**Classe Armatura** 12
**Punti Ferita** 22 (5d6 + 5)
**Velocità** 9 m, volare 9 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 (-2) | 14 (+2) | 12 (+1) | 6 (-2) | 10 (+0) | 11 (+0) |

**Immunità ai Danni** fuoco, veleno
**Immunità alle Condizioni** avvelenato
**Sensi** Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
**Lingue** Draconico, Ignan
**Sfida** 1/4 **Bonus di competenza** +2

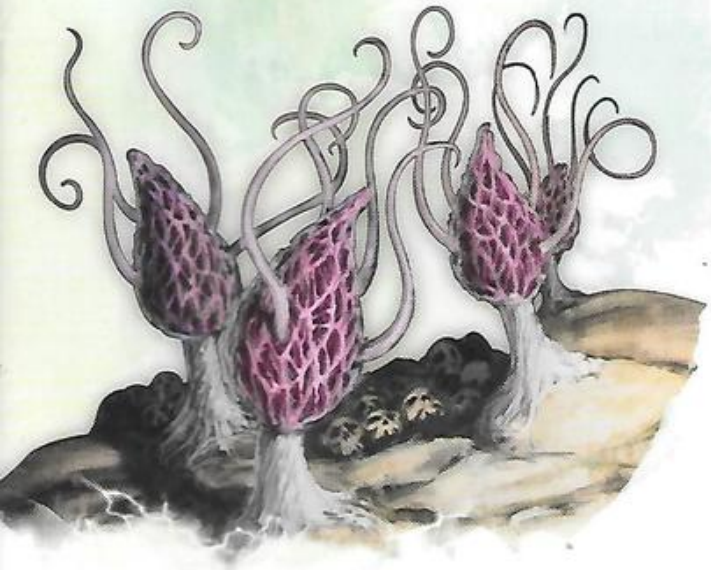
***Esplosione della morte.*** Quando il drago di fumo muore, esplode in una nuvola di fumi nocivi. Ogni creatura entro 1,5 metri dal drago di fumo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti subisce 4 (1d8) danni da veleno.

***Natura insolita.*** Il drago di fumo non necessita di mangiare, bere o dormire.

### Azioni

***Morso.*** *Attacco con arma da mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 4 (1d4 + 2) danni da fuoco.

***Soffio ustionante (ricarica 6).*** Il drago di fumo esala un cono di vapore ustionante di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se fallisce, subisce 4 (1d8) danni da fuoco, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.



## Fungo viola

I funghi viola sono giganteschi funghi violacei che usano antenne simili a radici per strisciare attraverso i pavimenti delle caverne. Usano i quattro steli che sporgono dalla loro massa centrale per scagliarsi contro la preda, causando la decomposizione della carne al minimo tocco.

### Fungo viola

*Vegetale Medio, senza allineamento*

**Classe Armatura** 5
**Punti Ferita** 18 (4d8)
**Velocità** 1,5 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 (-4) | 1 (-5) | 10 (+0) | 1 (-5) | 3 (-4) | 1 (-5) |

**Immunità alle Condizioni** accecato, assordato, impaurito
**Sensi** Percezione passiva 6, vista cieca 9 metri (cecità oltre questo raggio)
**Lingue** —
**Sfida** 1/4 **Bonus di competenza** +2

***Falso aspetto.*** Se il fungo viola è immobile all'inizio del combattimento, ha vantaggio sul tiro di iniziativa. Inoltre, se una creatura non ha visto il fungo muoversi o agire, tale creatura deve superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18 per capire che il fungo viola non è fungo normale.

#### Azioni

***Multiattacco.*** Il fungo effettua 1d4 attacchi Tocco marcescente.

***Tocco Marcescente.*** *Attacco con arma da mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpo:* 4 (1d8) danni necrotici.



## Ghoul

I ghoul sono non morti che si aggirano di notte in branchi, spinti da un'insaziabile fame di carne. Come le larve, prosperano in luoghi dove abbondano decadimento e morte.

### Ghoul

*Non morto Medio, generalmente Caotico Malvagio*

**Classe Armatura** 12
**Punti Ferita** 22 (5d8)
**Velocità** 9 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 (+1) | 15 (+2) | 10 (+0) | 7 (-2) | 10 (+0) | 6 (-2) |

**Immunità ai Danni** veleno
**Immunità alle Condizioni** affascinato, avvelenato, indebolimento
**Sensi** Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
**Lingue** Comune
**Sfida** 1 **Bonus di competenza** +2

#### Azioni

***Morso.*** *Attacco con arma da mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpo:* 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

***Artiglio.*** *Attacco con arma da mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un elfo o un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti viene paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

DANIEL LANDERMAN, RYAN PANCOAST



MICONIDE GERMOGLIO (SOTTO) E MICONIDE ADULTO (A DESTRA)

## MICONIDI

I miconidi sono funghi intelligenti e mobili che vivono nelle caverne, cercano l'illuminazione e non amano la violenza.

I miconidi adulti vivono e lavorano insieme in colonie e praticano una forma di meditazione comune chiamata "fusione", in cui cercano di trascendere la realtà mondana attraverso allucinazioni condivise.

I capi dei miconidi, come Sinensa, usano le loro spore allucinogene per aiutare i miconidi a creare fusioni.

### MICONIDE GERMOGLIO

*Vegetale Piccolo, generalmente Legale Neutrale*

**Classe Armatura** 10
**Punti Ferita** 7 (2d6)
**Velocità** 3 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 (-1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 8 (-1) | 11 (+0) | 5 (-3) |

**Sensi** Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
**Lingue** —
**Sfida** 0 **Bonus di competenza** +2

***Spore di sofferenza.*** Quando un miconide subisce danni, tutti gli altri miconidi possono percepire il suo dolore se si trovano entro 72 metri da esso.

***Eliofobia.*** Mentre è esposto alla luce del sole, il miconide subisce svantaggio alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Se il miconide resta esposto alla luce solare diretta per più di 1 ora, muore.

#### AZIONI

***Pugno.*** *Attacco con arma da mischia:* +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 1 (1d4 - 1) danni perforanti più 2 (1d4) danni da veleno.

***Spore relazionali (3/giorno).*** Il miconide emana spore nel raggio di 3 metri. Queste spore si propagano oltre gli angoli e colpiscono solo le creature con un'Intelligenza pari o superiore a 2 che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature influenzate possono comunicare telepaticamente tra loro mentre si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.

### MICONIDE ADULTO

*Vegetale Medio, generalmente Legale Neutrale*

**Classe Armatura** 12 (armatura naturale)
**Punti Ferita** 22 (4d8 + 4)
**Velocità** 6 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 (+0) | 10 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) | 13 (+1) | 7 (-2) |

**Sensi** Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
**Lingue** —
**Sfida** 1/2 **Bonus di competenza** +2

***Spore di sofferenza.*** Quando un miconide subisce danni, tutti gli altri miconidi possono percepire il suo dolore se si trovano entro 72 metri da esso.

***Eliofobia.*** Mentre è esposto alla luce del sole, il miconide subisce svantaggio alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Se il miconide resta esposto alla luce solare diretta per più di 1 ora, muore.

#### AZIONI

***Pugno.*** *Attacco con arma da mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 5 (2d4) danni perforanti più 5 (2d4) danni da veleno.

***Spore pacificatrici (3/giorno).*** Il miconide emana spore su una creatura nel suo campo visivo entro un raggio di 1,5 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti viene stordito per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

***Spore relazionali.*** Il miconide emana spore nel raggio di 6 metri. Queste spore si propagano oltre gli angoli e colpiscono solo le creature con un'Intelligenza pari o superiore a 2 che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature influenzate possono comunicare telepaticamente tra loro mentre si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.

HECTOR CRUZ

## Sinensa

*Pianta Grande (miconide), Legale Neutrale*

**Classe Armatura** 13 (armatura naturale)
**Punti Ferita** 60 (8d10 + 16)
**Velocità** 9 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) | 13 (+1) | 15 (+2) | 10 (+0) |

**Sensi** Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
**Lingue** —
**Sfida** 2 **Bonus di competenza** +2

***Spore di sofferenza.*** Quando un miconide subisce danni, tutti gli altri miconidi possono percepire il suo dolore se si trovano entro 72 metri da esso.

***Eliofobia.*** Mentre è esposto alla luce del sole, il miconide subisce svantaggio alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Se il miconide resta esposto alla luce solare diretta per più di 1 ora, muore.

### Azioni

***Multiattacco.*** Il miconide effettua un attacco Pugno e usa le sue spore allucinogene.

***Pugno.*** *Attacco con arma da mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 8 (3d4 + 1) danni perforanti più 5 (2d4) danni da veleno.

***Spore allucinogene.*** Il miconide emana spore su una creatura nel suo campo visivo entro un raggio di 1,5 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti viene avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio avvelenato è incapacitato mentre ha le allucinazioni. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

***Spore relazionali.*** Il miconide emana spore nel raggio di 9 metri. Queste spore si propagano oltre gli angoli e colpiscono solo le creature con un'Intelligenza pari o superiore a 2 che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature influenzate possono comunicare telepaticamente tra loro mentre si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.



## Orsogufo

La ferocia e la testardaggine dell'orsogufo lo rendono un predatore spaventoso. Teme poche creature. Gli studiosi discutono se sia una creatura naturale o il risultato di un esperimento magico.

## Orsogufo

*Mostruosità Grande, senza allineamento*

**Classe Armatura** 13 (armatura naturale)
**Punti Ferita** 59 (7d10 + 21)
**Velocità** 12 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 (+5) | 12 (+1) | 17 (+3) | 3 (-4) | 12 (+1) | 7 (-2) |

**Abilità** Percezione +3
**Sensi** Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
**Lingue** —
**Sfida** 3 **Bonus di competenza** +2

***Vista e olfatto acuti.*** L'orsogufo dispone di vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'olfatto.

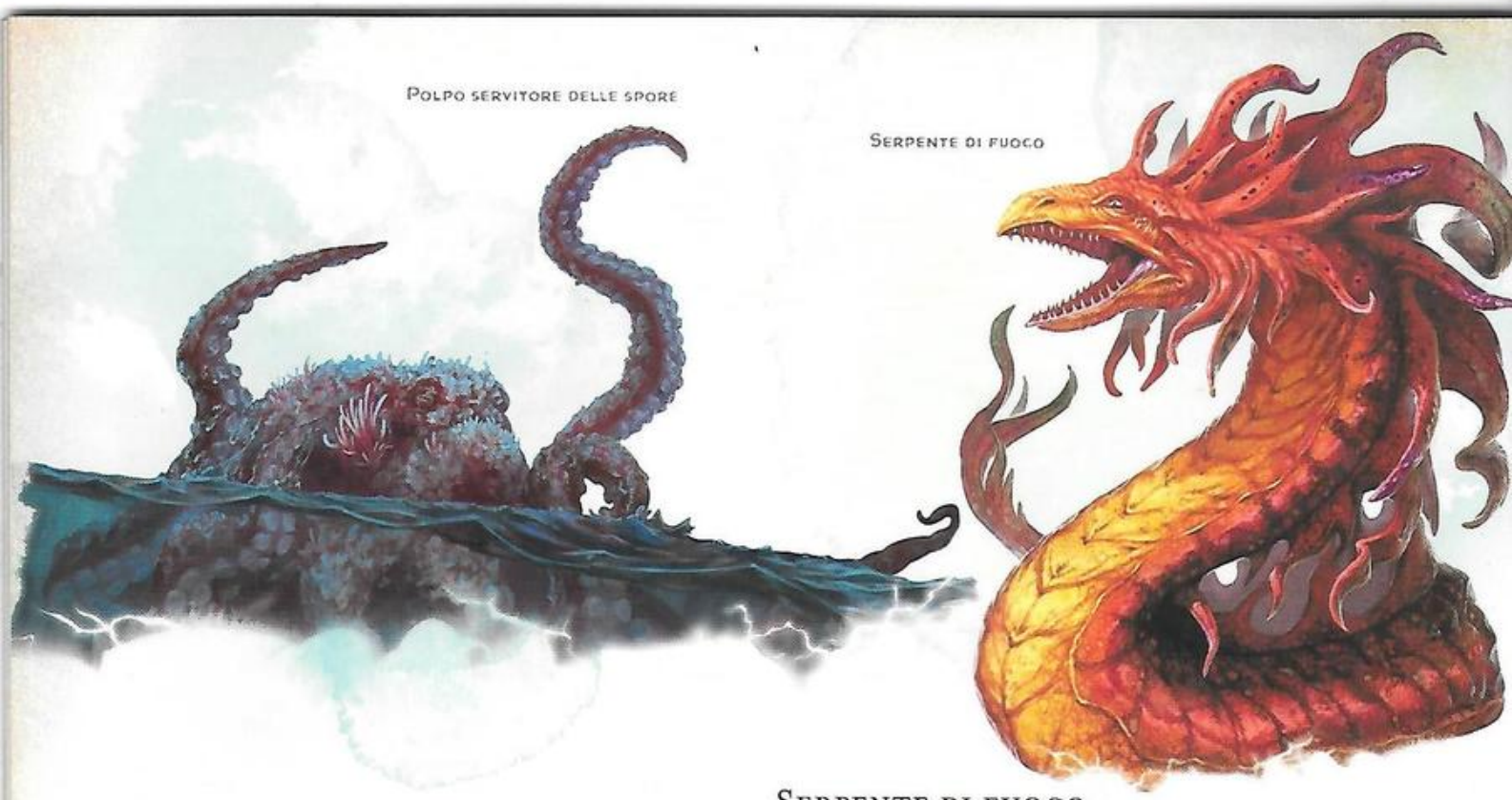
### Azioni

***Multiattacco.*** L'orsogufo effettua un attacco Becco e un attacco Artiglio.

***Becco.*** *Attacco con arma da mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpo:* 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

***Artiglio.*** *Attacco con arma da mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

BRYAN METHENEY



Polpo servitore delle spore

Serpente di fuoco

## Polpo servitore delle spore

I servitori delle spore sono creature morte rianimate dalle spore magiche di un capo dei miconidi. Prima di cadere nel suo attuale stato comatoso, l'atto finale del capo dei miconidi nelle Grotte di Micosina è stato creare un servitore delle spore da un polpo gigante morto per proteggere le grotte in sua vece. A differenza di un polpo vivente, questo guardiano ha solo il controllo di base sui suoi tentacoli. Invece di avvolgersi attorno agli intrusi per immobilizzarli, il servitore delle spore li picchia semplicemente.

### Polpo servitore delle spore

*Vegetale Grande, senza allineamento*

**Classe Armatura** 11
**Punti Ferita** 52 (8d10 + 8)
**Velocità** 1,5 m, nuotare 15 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 13 (+1) | 13 (+1) | 2 (-4) | 6 (-2) | 1 (-5) |

**Immunità alle Condizioni** accecato, affascinato, impaurito, paralizzato
**Sensi** Percezione passiva 8, vista cieca 9 m (cecità oltre questo raggio)
**Lingue** —
**Sfida** 1 **Bonus di competenza** +2

***Apnea.*** Mentre è fuori dall'acqua, il polpo può trattenere il respiro per 1 ora.

***Respirare sott'acqua.*** Il polpo può respirare soltanto sott'acqua.

#### Azioni

***Tentacoli.*** *Attacco con arma da mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 7 (1d8 + 3) danni contundenti.

## Serpente di fuoco

I serpenti di fuoco sono la forma larvale delle salamandre, potenti creature del Piano Elementale del Fuoco. Il calore intenso lava via i loro corpi e i loro occhi gialli brillano come candele.

### Serpente di fuoco

*Elementale Medio, generalmente Neutrale Malvagio*

**Classe Armatura** 14 (armatura naturale)
**Punti Ferita** 22 (5d8)
**Velocità** 9 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 (+1) | 14 (+2) | 11 (+0) | 7 (-2) | 10 (+0) | 8 (-1) |

**Vulnerabilità ai Danni** freddo
**Resistenze ai Danni** contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici
**Immunità ai Danni** fuoco
**Sensi** Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
**Lingue** capisce l'Ignan ma non lo parla
**Sfida** 1 **Bonus di competenza** +2

***Corpo riscaldato.*** Una creatura che tocchi il serpente o lo colpisca con un attacco in mischia trovandosi entro 1,5 metri da esso subisce 3 (1d6) danni da fuoco.

#### Azioni

***Multiattacco.*** Il serpente effettua un attacco Morso e un attacco Coda.

***Morso.*** *Attacco con arma da mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 3 (1d4 + 1) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

***Coda.*** *Attacco con arma da mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco.



Uccello stigeo

## Tarak

Prima di arrivare a Sonno del drago, Tarak era un criminale, ma da allora si dedica allo studio delle erbe e della medicina. Generalmente è disarmato, ma tiene diversi pugnali nascosti nella sua cella (nell'area A1 di Sonno del drago; vedi pagina 10).

### Tarak

*Umanoide Medio (umano), Legale Neutrale*

**Classe Armatura** 13
**Punti Ferita** 27 (6d8)
**Velocità** 9 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 (+0) | 16 (+3) | 10 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Abilità** Inganno +5, Intuizione +4, Medicina +4, Natura +3
**Sensi** Percezione passiva 12
**Lingue** Comune, Draconico, Gergo Ladresco
**Sfida** 1 **Bonus di competenza** +2

#### Azioni

***Multiattacco.*** Tarak effettua tre attacchi Pugnale.

***Pugnale.*** *Attacco con arma da mischia o con arma a distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpo:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

#### Azioni bonus

***Azione scaltra.*** Tarak esegue l'azione Scatto, Disimpegno o Nascondersi.

## Uccello stigeo

Un uccello stigeo è un parassita alato che si nutre del sangue delle creature viventi attraverso la sua lunga proboscide. Usa la sua proboscide per perforare la carne della sua vittima mentre tiene ferma la sua preda con artigli uncinati.

### 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 | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 (-3) | 16 (+3) | 11 (+0) | 2 (-4) | 8 (-1) | 6 (-2) |

**Sensi** Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
**Lingue** —
**Sfida** 1/8 **Bonus di competenza** +2

#### Azioni

***Risucchio di sangue.*** *Attacco con arma da mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpo:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti e l'uccello stigeo si avvinghia 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.

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

## Varnoth

Capitana di ventura incallita, Varnoth Wender è una guerriera professionista ed esperta. Generalmente è disarmata, ma tiene la sua vecchia spada sotto il materasso nella sua cella (nell'area A1 di Sonno del drago; vedi pagina 10).

### Varnoth

*Umanoide Medio (umana), Neutrale Buona*

**Classe Armatura** 11
**Punti Ferita** 39 (6d8 + 12)
**Velocità** 9 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 (+3) | 13 (+1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Abilità** Atletica +5, Percezione +2, Religione +2, Storia +2
**Sensi** Percezione passiva 12
**Lingue** Comune
**Sfida** 2 **Bonus di competenza** +2

#### Azioni

***Multiattacco.*** Varnoth effettua tre attacchi Spada corta.

***Spada corta.*** *Attacco con arma da mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.



## Zombi

Gli zombi sono cadaveri rianimati senza cervello che non hanno ricordi delle loro vite passate.

### Zombi

*Non morto Medio, generalmente Neutrale Malvagio*

**Classe Armatura** 8
**Punti Ferita** 22 (3d8 + 9)
**Velocità** 6 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | 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
**Lingue** comprende le lingue che conosceva in vita, ma non è in grado di parlare
**Sfida** 1/4 **Bonus di competenza** +2

***Fortezza non morta.*** Se i danni azzerano i Punti Ferita dello zombi, la creatura effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 5 + i danni subiti, a meno che non siano radiosi o causati da un colpo critico. In caso di successo, invece, lo zombi scende a 1 Punto Ferita.

***Natura insolita.*** Lo zombi non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

#### Azioni

***Schianto.*** *Attacco con arma da mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpo:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

CONCEPTOPOLIS