



---

# LA VALLE DEGLI INTRIGHI

Un'avventura per 5 giocatori di livello 4



DUNGEONS AND DRAGONS 3.5

COBOLDO CHANNEL

[www.facebook.com/coboldochannel](http://www.facebook.com/coboldochannel)

[www.youtube.com/coboldochannel](http://www.youtube.com/coboldochannel)

[www.instagram.com/coboldo\\_channel](http://www.instagram.com/coboldo_channel)



# Sommario

PREPARARE L'AVVENTURA – RISERVATO AL DM	3
<b>Antefatto</b>	<b>3</b>
<u>La storia della Val Solitaria</u>	3
<u>L'arrivo di Belwin Cherauno a Borg'azzurro</u>	3
<u>L'inizio della catastrofe</u>	3
<b>Obiettivi degli Antagonisti e degli Eroi</b>	<b>4</b>
<u>Obiettivi degli Antagonisti</u>	4
<u>Obiettivi degli Eroi</u>	4
<b>Set Up</b>	<b>4</b>
<u>Distribuire gli Eroi</u>	4
<u>Cosa fanno gli Eroi</u>	4
<u>Vita, carattere e descrizione degli Eroi</u>	5
<b>Geografia della Valle</b>	<b>5</b>
<u>Acque Limpide</u>	5
<u>Avamposto degli Gnomi</u>	5
<u>Borg'azzurro</u>	5
<u>Bosco del Gallinaccio</u>	5
<u>Crepaccio dei Drow</u>	5
<u>Tana di Kearidilonshar</u>	6
<u>Vecchia Rocca al Colle</u>	6
<u>Vette di Rame</u>	7
<u>Villaggio dei Coboldi</u>	7
<b>PnG Principali</b>	<b>7</b>
<u>Belwin Cherauno</u>	7
<u>Deridion – Priore di Ehlonna</u>	7
<u>Duncan Seldion</u>	8
<u>Ghercia</u>	8
<u>I Tre Vicari</u>	8
<u>Kearidilonshar</u>	9
<u>Torm Tom</u>	9
<b>LA VALLE DEGLI INTRIGHI</b>	<b>11</b>
<b>Linea del Tempo</b>	<b>11</b>
<b>Capitolo 1: Desolazione</b>	<b>11</b>
<u>Il Villaggio Coboldo</u>	12
<u>Avamposto degli Gnomi</u>	12
<u>Tunnel verso la superficie</u>	13
<b>Capitolo 2: Acque Pericolose</b>	<b>13</b>
<u>Scontro nella Palude</u>	14

<b>Capitolo 3: Borg'azzurro</b>	<b>14</b>
Tempio di Ehlonna	14
La Locanda del Merlo	15
<b>Capitolo 4: Il Bosco del Gallinaccio</b>	<b>16</b>
La conformazione del Bosco	16
Il Nido della Cockatrice	16
<b>Capitolo 5: La Vecchia Rocca al Colle</b>	<b>17</b>
La Magione	17
La Zona del Rituale: l'Incrocio	18
<b>Epilogo</b>	<b>18</b>
Vittoria	18
Sconfitta	19
<b>Statistiche Mostri e PNG:</b>	<b>20</b>
Scontro nella Palude	20
Scontro con le Guardie	20
Scontro con la Cockatrice	21
Scontro con Belwin	21
Scontro Finale con Ghercia	22

# Preparare l'Avventura – Riservato al DM

## Antefatto

### La storia della Val Solitaria

**Val Solitaria** è da centinaia di anni un luogo pacifico e senza grosse avventure, questo almeno per gli abitanti di superficie che vivono a **Borg'azzurro**; piccolo villaggio nei pressi del lago sorgivo di **Acque Limpide**. Essi vivono oggi in un luogo alquanto tranquillo e isolato, poco battuto da creature pericolose e, di conseguenza, poco frequentato dagli Avventurieri: le acque abbondanti e le fertili terre concedono ai villici la beatitudine di una vita bucolica.

Quasi nessuno nella piccola cittadina conosce, né tantomeno ricorda, che un tempo proprio in quelle zone si combatteva aspramente per tenere a bada le fameliche bande drow; truppe da guerra che fuoriuscivano regolarmente dalle montagne circostanti. Solo l'intervento di un possente drago di rame, Kearidilonshar, poté porre freno a questo continuo fluire di malvagità. In onore della salvatrice le montagne circostanti furono ribattezzate **Vette di Rame**, i cunicoli lasciati in custodia al benevolo dragone e imposta la regola agli abitanti di non recarvisi più, così da lasciare in pace la creatura. Le stagioni passarono e col tempo la storia fu dimenticata e la regola travisata: non più per reverenza furono abbandonati i cunicoli ma per mille altre dicerie.

Intanto in quelle grotte Kearidilonshar costruiva la sua tana e si circondava con le gioconde creature che ogni tanto sbucavano dalle profondità della terra ormai libere dalla protervia drow. Così nacquero due piccole comunità, l'una di Coboldi l'altra di Gnomi, che allietarono le giornate del dragone.

### L'arrivo di Belwin Cherauno a Borg'azzurro

Pochi anni prima dell'inizio di questa avventura, attirato dalla fertilità della zona, arrivò a **Borg'azzurro** un giovane ereditiere, la cui intraprendenza e avidità non aveva eguali nella piccola valle: Belwin Cherauno. Comprata l'antica fortezza di **Rocca al Colle**, ormai ridotta ad un rudere poiché non più necessaria alla difesa della città dai drow, la riconvertì in villa e da lì iniziò la sua lenta e inesorabile *conquista* della città. Nel giro di pochi anni **Borg'azzurro** divenne di sua completa proprietà, senza che nessuno avesse più di tanto da ridire. Quell'uomo, ormai, era padrone di ogni terra, di ogni edificio e, in qualche modo, di ogni vita fosse presente in quella valle, ma ciò non gli bastava, voleva di più senza però saper cosa.

### L'inizio della catastrofe

Nel fondo delle loro caverne i Drow, che si leccavano le ferite da qualche secolo, decisero che fosse giunto il momento di riprendersi la superficie. In realtà tale decisione fu presa più volte, ma Kearidilonshar e i suoi alleati resistettero egregiamente in più di un'occasione; ma questa volta era diverso. Un giovane esploratore drow, tale Val'zar, aveva individuato una minuscola via che avrebbe potuto portarlo in superficie. Per la gloria del suo popolo ci si intrufolò, per giorni avanzò tramite uno stretto cunicolo giungendo infine in una sordida caverna. Questa caverna era infatti abitata da una creatura aberrante, mostruosa e altrettanto malefica: era Ghercia, la strega del marciume, la quale dimorava in quel recondito anfratto di superficie ai piedi delle Vette di Rame e da lì osservava **Borg'azzurro** bramandone gli abitanti. I due si studiarono, scontrarono e infine accordarono; insomma, ci fu subito intesa! (se teniamo conto della malignità delle due parti...)

Venne ordito un piano: Val'zar tornò dai suoi compagni e lì, grazie ad un intruglio ricolmo di magia e malvagità creato dalla strega, intaccò le vivaci falde di **Acque Limpide**. Nel frattempo, Ghercia, si diresse, sotto mentite spoglie, da Belwin pronta a portare la soluzione a quella catastrofe che colpiva **Borg'azzurro**. L'avidio signorotto era già in preda al panico più totale, le *acque limpide* erano ora grigie e putride; tutta la produzione

delle sue campagne andava marcendo e così le sue rendite. L'arrivo di Ghercia diede una speranza, anzi, di più, un responsabile: il drago sotto la montagna! Belwin non perse tempo, convocò dalle contee vicine tutti gli avventurieri che poté pagare e, con la promessa dell'ulteriore bottino che avrebbero trovato nella tana del drago, li spedì verso le **Vette di Rame**. Intanto il piano prendeva sempre più forma. Ghercia chiese infatti che gli avventurieri recuperassero le uova del drago in quanto esse, a suo dire, sarebbero state fondamentali per purificare le acque. Dopodiché fece ritorno alla sua dimora, in attesa che le uova fossero recuperate.

Mentre ciò avveniva in superficie, Val'zar e i suoi attaccarono dalle profondità con tutte le loro forze, così da creare il diversivo necessario agli avventurieri per compiere la loro missione. Kearidilonshar e i suoi alleati furono infatti impegnati dall'attacco drow fuoriusciti dal crepaccio che conduceva alle loro caverne, mentre un nutrito gruppo di avventurieri giunti dalla superficie conduceva un attacco al villaggio dei Coboldi, proprio a ridosso della tana del drago. Non fu una battaglia ma un sanguinoso macello al quale fece seguito il saccheggio del tesoro e delle uova. È a questo punto che ha inizio l'avventura degli eroi.

## Obiettivi degli Antagonisti e degli Eroi

### Obiettivi degli Antagonisti

L'obiettivo dei Drow è quello di rompere le difese di Kearidilonshar e alleati per riversarsi nuovamente nella valle così da darsi finalmente ai saccheggi di un tempo. Inoltre, a causa dell'avvelenamento delle sorgenti sotterranee, sono spinti ad agire con più ferocia rispetto al solito poiché altrimenti condannati ad una prigionia priva di adeguate fonti d'acqua.

L'obiettivo di Ghercia è quello di entrare in possesso delle uova di drago così da poterle usare in uno dei suoi oscuri rituali che la trasformerebbero in un temibile drago nero.

L'obiettivo di Belwin è quello di arricchirsi, per questo motivo non solo farà di tutto per rientrare in possesso di ciò che sta perdendo, ma tenterà in ogni modo di guadagnare nuove ricchezze. Le promesse di Ghercia lo portano ad essere perciò spietato nel perseguire il piano.

### Obiettivi degli Eroi

L'obiettivo degli Eroi è quello di recuperare le uova, solo in questo modo Kearidilonshar potrà combattere indisturbata i Drow e si eviterà la distruzione della valle da parte di Ghercia divenuta drago. Obiettivo secondario sarà riuscire ad uccidere Ghercia oltre a recuperare l'antidoto per purificare le acque. Ad ogni modo, basterà recuperare le uova per salvare la Valle e molti degli alleati di Kearidilonshar.

*Per ognuna delle possibili eventualità vedi la voce **Epilogo**.*

## Set Up

### Distribuire gli Eroi

Questa campagna è stata concepita per essere affrontata dai 5 personaggi pregenerati. Nulla ad ogni modo vieta la generazione di altri personaggi da parte dei giocatori.

I personaggi sono rispettivamente 3 coboldi, uno gnomo e un drago di rame (cucciolo); possono essere scelti, estratti o distribuiti. Al Dungeon Master viene lasciata la consueta "ultima parola" sulla scelta del metodo.

### Cosa sanno gli Eroi

Gli Eroi non conoscono assolutamente nulla di quello che è accaduto, all'inizio dell'avventura si troveranno nei pressi del **Crepaccio dei Drow** all'interno delle caverne sotto le **Vette di Rame**. Essi fanno appunto parte di uno dei reparti d'élite al servizio di Kearidilonshar impegnati a respingere il violento attacco lanciato da Val'zar e dai suoi compagni. Inoltre, i cinque compagni, non solo non hanno idea di ciò che sta realmente

accadendo, ma non hanno neppure mai messo piede all'infuori dei propri cunicoli se non durante qualche nottata di "follie cobolde". Insomma, si troveranno molte volte di fronte a situazioni per loro nuove, anche solo per interagire con un abitante del villaggio.

Per quanto riguarda le nozioni storiche, è per loro noto, diversamente dagli abitanti di **Borg'azzurro**, tutto ciò che concerne l'antica guerra tra gli abitanti della Valle e i Drow fino all'avvento di Kearidilonshar e alla sua vittoria (vedi La storia della Val Solitaria).

#### Vita, carattere e descrizione degli Eroi

Ognuno dei personaggi possiede sulla propria scheda un piccolo *background*, oltre alla descrizione fisica e caratteriale. Dato che ognuno degli altri compagni di avventura conosce praticamente tutto dei propri sodali, queste parti possono essere lette ad inizio avventura in modo tale da ricreare la familiarità che dovrebbe esistere all'interno del gruppo.

## Geografia della Valle

#### Acque Limpide

Questo grande lago sorgivo è la fonte di sostentamento per tutta la Valle, posto alle pendici delle Vette di Rame e nei pressi di Borg'azzurro il lago è sempre stato ricco di vegetazione e fauna non pericolosa. Da quando i Drow l'hanno inquinato con la pozione malefica di Ghercia, il lago ha perso tutta la sua vitalità e va imputridendosi sempre di più. Inoltre le creature che lo abitavano sono andate incontro a una rapida morte, o peggio, a un'abominevole trasformazione. Ora il lago è una sporca palude grigiastra dalla quale sbucano strane creature predatrici, forse non forti e possenti ma comunque potenzialmente letali.

#### Avamposto degli Gnomi

Questo piccolo raggruppamento di case-fungo è abitato da uno sparuto gruppo di Gnomi che nel corso dei secoli sono riusciti a fuggire dalla schiavitù imposta loro dai vili Drow. Questo complesso di abitazioni è molto contenuto, nulla in confronto al Villaggio dei Coboldi, ed è abitato da una ventina di Gnomi adulti la cui professione si alterna tra artigianato, coltivazione di funghi e addestramento alla guerra.

#### Borg'azzurro

Questo piccolo borgo è il centro principale della Valle, al suo interno vivono un centinaio di umanoidi (prevalentemente umani) la cui unica attività è quella artigianale e contadina. All'interno del villaggio è presente un tempio di Ehlonna (nel caso si usasse un altro pantheon va bene una qualsiasi divinità della fertilità) presidiato da un Chierico e due Diaconi, una locanda (la Locanda del Merlo) che è gestita da Torm Tom (un ex avventuriero), il municipio e un fabbro-maniscalco. In città vi sono 6 guardie armate le quali sono alle dirette dipendenze di Duncan il borgomastro, il cui nome è sul libro paga di Belwin.

#### Bosco del Gallinaccio

Questo piccolo boschetto è posto sulla strada che conduce da Borg'azzurro alla Vecchia Rocca al Colle. È un bosco di conifere, molto pulito poiché molto battuto dalla popolazione del villaggio e dai chierici di Ehlonna. L'arrivo di Ghercia nella zona ha portato però anche qui strani cambiamenti, la strega infatti ha ridato vita alla pericolosa Cockatrice che secoli addietro abitava questo luogo (il quale prendeva appunto il nome da essa). Ora la bestia, risvegliatasi, si aggira famelica alla ricerca di vittime per il suo becco pietrificante; già diversi boscaioli del villaggio e un paio di avventurieri di Belwin sono finiti ad abbellire quello che è tornato a essere il suo bosco.

#### Crepaccio dei Drow

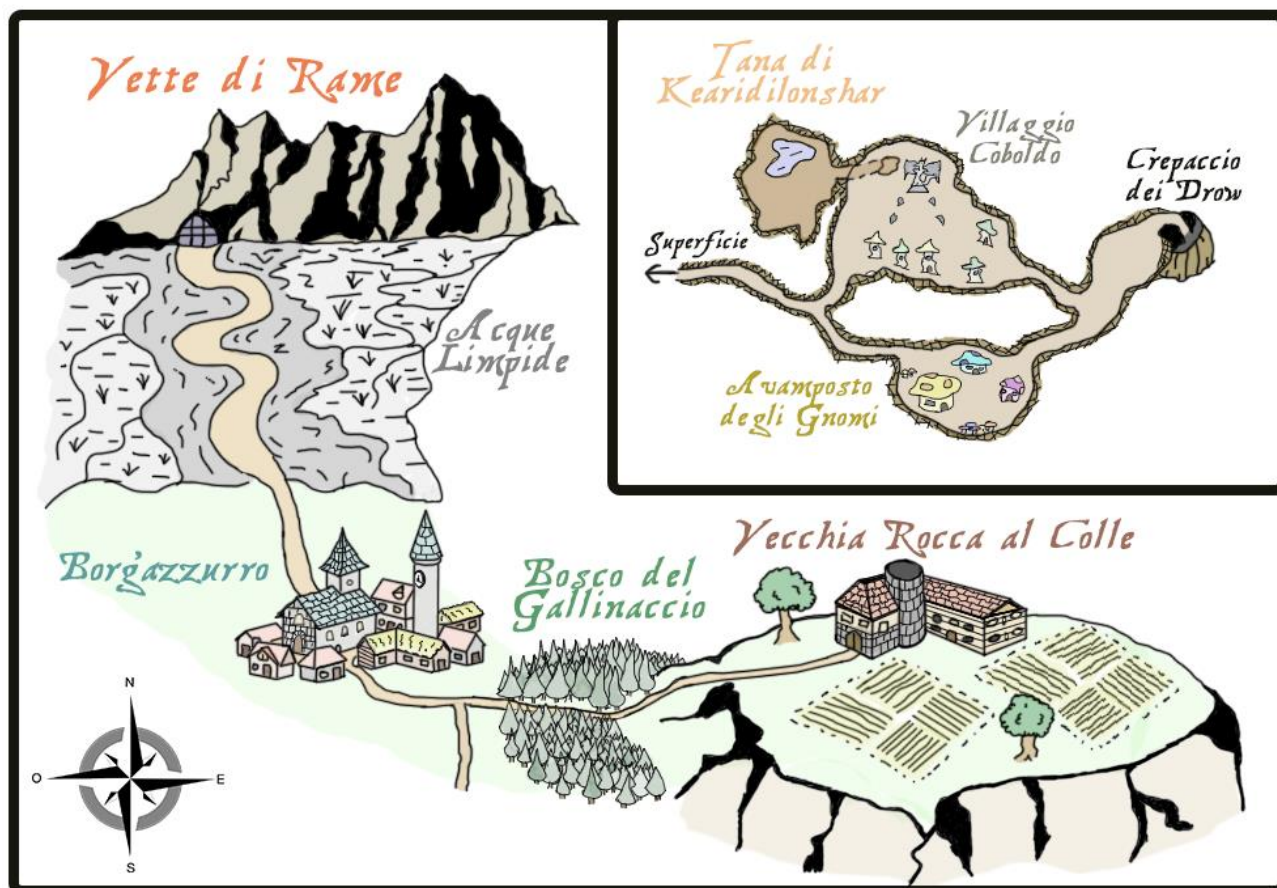
Posto nella zona nordorientale dei cunicoli sotto le Vette di Rame, questo buio crepaccio si tuffa per centinaia di metri nel ventre della terra. Sulla sua soglia si sono combattute decine e decine di battaglie al fine di evitare

la risalita in superficie di pericolose bande drow. I Drow del sottosuolo si aggirano per le grotte sottostanti progettando e riprogettando contorti piani per riconquistare la via alla superficie, nel frattempo si intrattengono sottomettendo le altre creature delle caverne e risolvendo i dissidi interni nel sangue. Ogni qual volta il loro numero raggiunge una soglia tale da concedere la possibilità di un massiccio attacco in superficie, lasciano perdere le loro consuete attività e si riversano su per le scarpate che conducono ai cunicoli di Kearidilonshar e dei suoi alleati.

Nel profondo di queste grotte vi è anche la fonte madre che alimenta Acque Limpide; a seguito del piano ordito da Val'zar e Ghercia i Drow sono riusciti ad intaccare questa fonte rendendo tutte le acque della zona putrescenti e imbevibili. Per questo motivo i Drow cercano con tutte le loro forze di sfondare il blocco posto dal dragone di Rame altrimenti sarebbero condannati ad una lenta e inesorabile fine.

#### Tana di Kearidilonshar

La tana di Kearidilonshar è posta nelle strette vicinanze del Villaggio Coboldo. Un cunicolo il cui ingresso è ubicato dietro l'altare di Bahamut permette di introdursi a questa grande caverna. Il covo del dragone possiede un enorme polla d'acqua collegata ad Acque Limpide tramite un collegamento con la superficie, in questa polla, era nascosto il tesoro del dragone. Nella zona a sud, invece, è ancora presente il nido dove un tempo erano riposte le uova.



#### Vecchia Rocca al Colle

L'antica rocca che un tempo vigilava sull'intera valle ormai non esiste più, caduto in rovina è stato ripreso e ristrutturato da Belwin che ora lo abita. La Vecchia Rocca al Colle è il luogo migliore dove vivere in tutta la valle, si ha la completa visione di tutto ciò che accade. La collina che lo ospita raggiunge i cinquanta metri di altezza e possiede un'unica via d'accesso, per niente ripida e perciò facilmente scrutabile.

La Villa, pur non essendo più completamente fortificata, presenta ancora una delle torri di pietra dell'antica rocca e buona parte dei muri esterni su cui si appoggia. Per quel che riguarda il resto della struttura è



completamente costruita in robusto legno proveniente dal Bosco del Gallinaccio. Per quel che riguarda le sue stanze possiede un enorme atrio da ricevimento, una sala da pranzo e uno studio con camera padronale al primo piano, le cucine e i servizi al piano terra, una torre d'osservazione e una foresteria con otto stanze da letto.

### Vette di Rame

Poste nella zona nord di Borg'azzurro, le Vette di Rame sono le montagne più alte, quasi 3000m, facenti parte della catena che circonda Val Solitaria.

### Villaggio dei Coboldi

Nella caverna più grande dei cunicoli sotto le Vette di Rame sorge questo enorme villaggio popolato da coboldi. Decine di case-fungo fanno da tana per più di duecento coboldi adulti. Oltre alle abitazioni è presente un altare religioso consacrato a Bahamut, la divinità buona protettrice dei draghi. I coboldi di questa comunità sono stati allevati da Kearidilonshar in persona, presentano perciò un animo benevolo e uno spirito intraprendente molto marcato. Tutti loro sono addestrati in una qualche arte, che sia guerriera, magica o altra, dalla stessa madre dragone. Tra i più influenti coboldi del villaggio vi sono i tre vicari, ovvero i coboldi più anziani che per primi si presentarono a Kearidilonshar, e il trio di cuccioli del dragone, i quali capeggiano le bande d'élite della comunità. Al suo interno vi è anche un cunicolo che porta alla Tana di Kearidilonshar.

## PnG Principali

### Belwin Cherauno

*“Quest’umano dimostra all’incirca quarant’anni di età, i suoi capelli brizzolati sono sempre molto curati così come la sua barba; è alto più o meno un metro e ottanta centimetri, ha due occhi verdi come smeraldi e una bocca sottile che fatica a nascondere piccole espressioni di disgusto o di beffarda irrisione. Veste ordinato, con camicie di seta e braghe in pelle, così come i suoi lucidi stivali. Al suo fianco porta una spada corta di finissima fattura mentre sul suo dito anulare destro vi è un raffinato anello con sigillo.”*

Belwin (LM) ha una personalità a dir poco avida, si ritrova nella potenziale situazione di perdere tutte le sue fonti di reddito e per questo motivo è facile preda degli inganni di Ghercia. È arrogante con i deboli e sottomesso con i ricchi e i potenti, in tutta questa storia agisce semplicemente per il suo tornaconto personale. Non è un avventuriero ma sa vagamente come usare la spada ed è disposto a impugnarla se deve difendere i suoi interessi, anche se non è veramente disposto a morire per essi. Può stringere patti ma li tradirà quasi sicuramente appena gli si prefiggerà la possibilità di poter aver un discreto guadagno. Da quando la catastrofe ha colpito la Valle non si allontana dalla sua dimora, sempre circondato da un paio di guardie fidate. Difficilmente si schiererà dalla parte degli Eroi, ma se essi dovessero riuscire a convincerlo della colpevolezza di Ghercia, non perderebbe un attimo per schierarsi dalla loro parte.

### Deridion – Priore di Ehlonna

*“Questo mezzelfo è di statura media, molto esile e dal colorito ceruleo. I suoi occhi di un grigio leggero contrastano con la vividezza dell’animo che da essi traspare. Il suo sorriso sempre benevolo e la sua posa composta lo rendono una figura piacevole e rassicurante. Veste un abito verde con ricami dorati sul quale abbina il suo simbolo sacro d’argento. Al suo seguito vi sono due giovani umani dal fare reverenziale e con medesime vesti.”*

Deridion (NB) è un chierico di Ehlonna dai sani principii e dal nobile cuore, la sua figura è sicuramente quella più apprezzabile



all'interno del piccolo borgo. Gli eroi possono trovare in lui un valido alleato, conquistata la sua fiducia egli diverrebbe disposto ad aiutarli anche in maniera decisa con donazioni e incantesimi, soprattutto se ben informato della drammatica situazione che la Valle va affrontando. I suoi due diaconi Berg e Ales seguono ciecamente le sue direttive.

#### Duncan Seldion

*“Un umano non molto alto, rotondo e dall'aspetto sgradevole e sudaticcio, si muove con un'estrema svogliatezza che non prova minimamente a nascondere. I suoi capelli neri e radi sono visibilmente sporchi e forforosi, così come le sue spalle. Indossa un panciotto di buona fattura anche se ormai consunto e pieno di aloni, le sue braghe sembrano ben più larghe della sua taglia e sono sorrette da un grosso cinturone adornato da una spessa cinghia dorata. Al suo fianco porta una piccola spada dal pomo argenteo, i suoi occhi porcini dal colore bruno fanno trasparire un intenso disprezzo per il prossimo, per ciò che accade e per l'esistenza stessa.”*

Duncan (LN) è il borgomastro di Borg'azzurro e deve la sua posizione solo ed esclusivamente alla scelta di Belwin. È un personaggio poco gradevole, in particolar modo per il suo aspetto trasandato e la sua scarsa attitudine all'interazione sociale. Nonostante ciò è un tipo molto preciso, dal carattere curioso e puntiglioso, caratteristica che lo porta spesso ad avere brevissimi eccessi d'ira. Ad ogni modo, per questi motivi, è stato scelto per il suo ruolo e cercherà in tutti i modi di far rispettare il volere di Belwin. Ha al suo comando sei guardie armate che userà a suo piacimento e senza esitazione se dovesse scoprire che gli Eroi sono in combutta contro il suo padrone. Inoltre si rivelerà essere molto curioso nei riguardi del gruppo, soprattutto per la loro presenza in città proprio in concomitanza con le sventure che hanno colpito la Valle. Se dovesse sospettare qualcosa avviserebbe senza esitazione Belwin in attesa di direttive.

#### Ghercia

*“Questa figura vagamente femminile appare molto alta, smunta e inarcata su sé stessa; il suo viso scavato e purulento esibisce un inquietante ghigno irregolare. La sua pelle bluastra trova forti contrasti con l'oscurità nera dei suoi occhi e delle sue sottili labbra. I capelli lisci, lunghi e sudici si aggrovigliano come liane fino ad arrivare ben oltre la sua schiena. Indossa dei sudici stracci bucati che lasciano intravedere un corpo sgraziato e malsano. Le sue mani ossute e affusolate terminano con lunghe unghie nerastre affilate come rasoi, nella mano destra brandisce un lungo ramo macilento sul quale si appoggia riuscendo, in qualche modo, a non spezzarlo.”*

La strega Ghercia (CM) è la creatura più infame e malvagia che abiti la Valle. Il patto che ha stretto con i Drow è un patto che porta vantaggi quasi unicamente a sé stessa. Allo stesso modo si prende gioco di Belwin e fa di tutto per accrescere il suo timore e dunque la sua dipendenza dal suo volere. Il Master deve essere ben consapevole che è lei il *Cattivo* da battere. Ghercia si manterrà sempre nell'ombra, per poi palesarsi nel momento finale, alla consegna delle uova. Non avrà pietà per nessuno, tantomeno per Belwin se dovesse schierarsi con gli Eroi.

#### I Tre Vicari

*“Questi tre coboldi sono identici tra loro ma a differenza dei loro fratelli risultano completamente rivestiti di scaglie color platino. I loro occhi di un giallo acceso riluccicano di vita e determinazione, tra loro sembra esserci un qualche tipo di intesa naturale. A differenza dell'aspetto fisico, ognuno di loro è abbigliato in maniera differente. Quello che sembra essere il più impettito dei tre, è vestito da un'armatura di maglia sulla quale è appoggiato un drappo argenteo con il simbolo di Bahamut, al suo fianco riluccica una scimitarra di perfetta fattura. Il più aggraziato indossa una tunica rossastra molto appariscente e porta sempre con sé un robusto bastone ferrato. Mentre il terzo, oltre ad avere sempre sul suo volto un cenno di sorriso, indossa un giaco di maglia ed un mantello che ne rende difficile l'individuazione; è armato con una lunga spada affilata.”*

I tre vicari, Xarcryx (LB), Karadtsar (NB), Crixo (CB), sono le tre maggiori autorità cobolde del villaggio oltre ad esserne i più anziani. La loro nascita fu annunciata in sogno a Kearidilonshar: Bahamut in persona le apparve e le diede indicazione sul luogo esatto dove le loro uova erano poste così che il drago poté spingersi nelle profondità dei cunicoli drow per metterle in salvo. I tre cuccioli nacquero completamente ricoperti di scaglie color platino risultando subito più simili a dei draghi veri e propri piuttosto che a dei coboldi. Ognuno di loro rappresenta un lato della comunità cobolda: la profonda fede in Bahamut, l'estrema duttilità nell'imparare a controllare la magia e l'incredibile voglia di curiosare, giocare ed esplorare il mondo circostante.

Ad inizio avventura i tre vicari daranno le indicazioni agli Eroi, i quali in sostanza sono i loro nipoti, su come affrontare la spedizione e sui pericoli che potrebbero correre. Non lesineranno consigli e suggerimenti, soprattutto se dovessero essere poste a loro delle domande. Una volta conclusosi la fase introduttiva, si butteranno anch'essi nella mischia contro i Drow, combattendo al fianco della madre.

#### Kearidilonshar

*“Questo drago di rame è poco più alto di due metri e, nonostante l'ampiezza delle sue grosse ali, ha una postura elegante e aggraziata. I suoi occhi sono ricolmi di malizia e le sue parole fuoriescono sibilline e canzonatorie dalla sua bocca ricolma di perfetti denti affilati. Le sue scaglie ramate risplendono alla luce facendo scorgere alcune patine verdastre, le sue corna, anch'esse ricoperte di scaglie, sveltano dal suo teschio dando a questa creatura un aspetto feroce.”*

Kearidilonshar (CB) è un drago di rame femmina adulto maturo, con quasi quattrocento anni di vita. La sua indole buona e giocosa ha raggiunto una certa maturità, tanto da sentirsi a proprio agio nel ruolo di madre delle creature di cui si circonda. Come tale si comporta da madre amorevole, tiene al benessere della comunità che difende e soprattutto alla nobilitazione del suo spirito. Questa nobilitazione avviene tramite un completo addestramento nelle arti magiche, guerriere e artistiche. Nonostante la sfida sia ardua, i coboldi non sono propriamente la migliore creta da modellare, prende con filosofia i loro fallimenti facendoci una leggera ironia. Nel computo dell'avventura non potrà aiutare in alcun modo gli Eroi se non tenendo a bada i Drow. Solo nel caso in cui le sue uova dovessero finire nelle mani di Ghercia dovrà intraprendere mosse decisive per risolvere la situazione (vedi i finali).

#### Torm Tom

*“Questo grosso mezz'orco è completamente calvo, la sua testa lucida risplende come incerata (e in effetti...); ha grandi occhi neri e uno sguardo amichevole, il suo naso a patata è minuto e si erge appena sopra la sua grossa bocca sorridente dalla quale, sul lato sinistro, spunta un grosso dentone appuntito. Indossa una maglia di lino bianca, molto attillata, che si adatta forzosamente al suo grosso fisico muscoloso, sopra di essa, quando è dietro il bancone, pone sempre un grembiule di pelle ben conciato.”*

Torm Tom (CB) è un grosso mezz'orco arricchitosi facendo l'avventuriero. Ha da poco superato i trent'anni e da quando si è ritirato a una vita più tranquilla ha deciso di fare l'oste, prendendo così in affitto la vecchia locanda di Borg'azzurro. Non ha grande stima di Belwin, né tantomeno di Duncan, ma li sopporta con un sorriso, si reputa superiore alla loro avidità. È un felice produttore di birra e sidro, inoltre la sua affabilità fa della sua taverna un posto piacevole in cui passare una serata. Dato il suo passato da avventuriero capirà subito la gravità della situazione, soprattutto nel momento in cui gli Eroi gliene parleranno direttamente. Per la sua bontà farà di tutto per aiutarli, anche a costo di mettere a repentaglio la sua vita.

#### Val'Zar

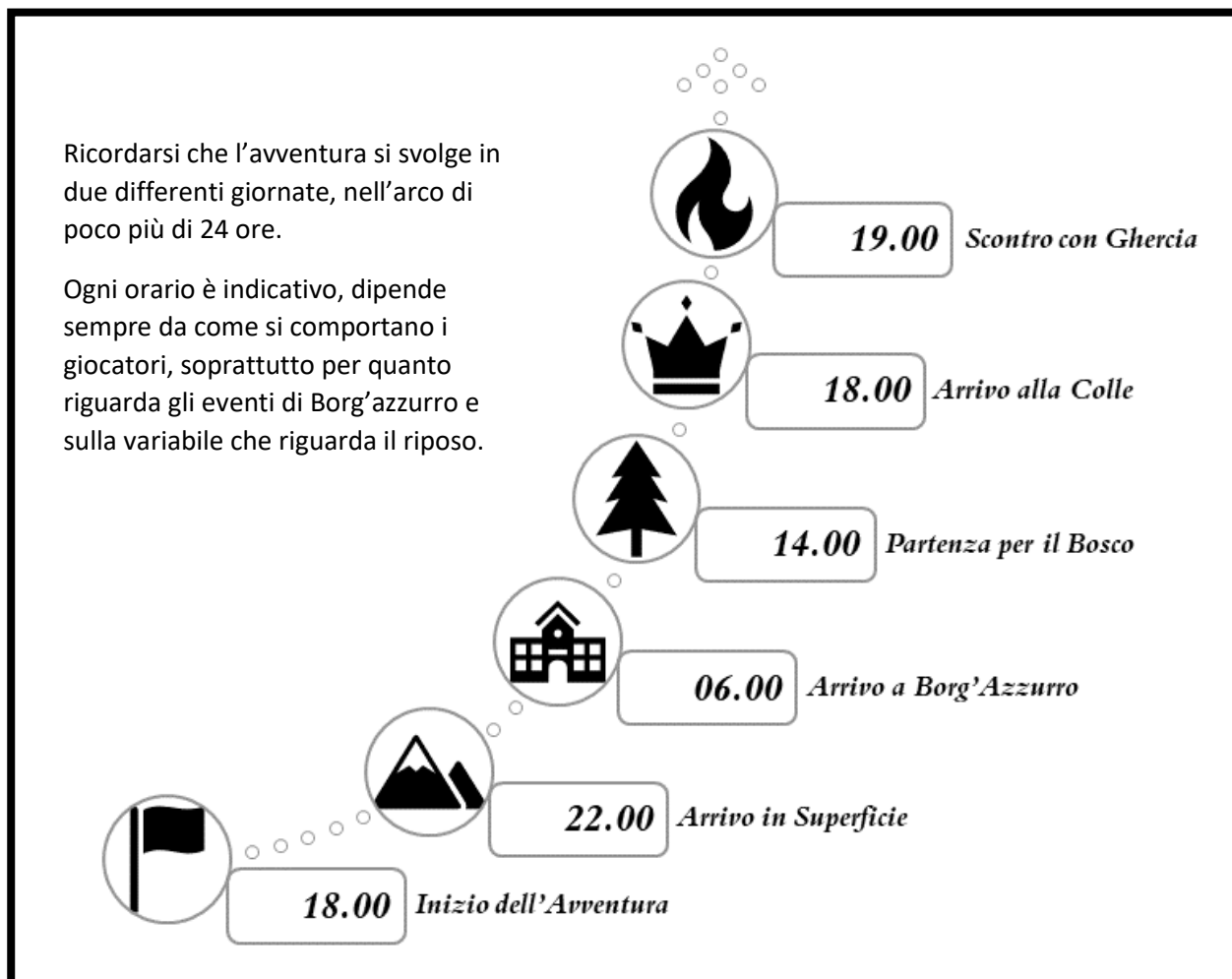
*“Questa figura longilinea è misteriosa e sgusciante. Indossa un completo di pelle completamente nero, così scuro da assorbire qualsiasi luce non direttamente puntata su di lui. In egual modo la sua pelle è color d'ebano, così che l'apparizione della sua capigliatura argentea e dei suoi occhi scarlatti necessita di dover essere*

*celata da un cappuccio altrettanto scuro. Ad un attento esame si scorgono, lungo i suoi fianchi, due else la cui fisionomia si perde tra le pieghe dei calzoni.”*

Val'zar (NM) è un drow molto ambizioso e caparbio, ha vissuto la sua vita nelle caverne più oscure del sottosuolo bramando, come la sua intera specie, una rivalsa su Kearidilonshar e i suoi alleati. La vita di Val'zar è dura, povera e senza grandi soddisfazioni. Egli ha passato la sua giovinezza a condurre raid contro le piccole comunità inferiori del sottosuolo e schiavizzando i sopravvissuti. La sua spiccata intelligenza e il suo inarrestabile spirito di intraprendenza l'hanno portato a trovare una via d'uscita alternativa tanto da riuscire a siglare un'alleanza con Ghercia. Per questa sua impresa è stato nominato comandante del corpo di schermagliatori che ogni giorno prova a indebolire le difese di Kearidilonshar. Difficilmente potrà entrare in contatto con i nostri Eroi ma se dovesse accadere li attaccherebbe senza pensarci due volte (*sappiamo che la sua descrizione è pressoché inutile, ma è un personaggio così importante nella storia che inserirlo ci sembrava doveroso*).

# La Valle degli Intrighi

## Linea del Tempo



## Capitolo 1: Desolazione

*“Vi trovate con Kearidilonshar nei pressi del Crepaccio dei Drow, state guardando all'interno di quel buco infernale che sembra far schizzare fuori nemici mortali come fosse una ferita aperta, zampillante di un sangue nero e infetto. Avete da poco rigettato per l'ennesima volta quelle oscure creature giù per il loro sudicio buco, quando vedete accorrere verso di voi un piccolo gnomo. Il giovane pare correre per la fine del mondo, ha gli occhi pieni di lacrime e giunto presso di voi, senza nemmeno guardarvi, si getta a terra quasi fosse intento a chiedere perdono. È Kearidilonshar che gli si fa incontro come una madre amorevole a porre la domanda che nessuno riesce a pronunciare - Cosa succede Narak? Calmati, siamo qui con te! - . Passano svariati secondi, nei quali ognuno pensa a una diversa tragedia, ma nessuno può immaginare quello che Narak sta per dire. “Il villaggio dei Coboldi è stato attaccato, un gruppo di avventurieri provenienti dalla superficie l'ha assaltato! Non ci sono sopravvissuti, tutto è stato saccheggiato...anche...anche le uova!”. A queste parole la disperazione colpisce tutti i presenti, solo Kearidilonshar viene colta da una furiosa ira, una furiosa ira materna. Ma la sua azione furibonda che la stava conducendo con grande rapidità in direzione della tana viene interrotta da un atroce urlo ricolmo di malignità: i Drow! Un ennesimo assalto delle vili creature era in corso proprio in quel*

*momento, il dragone, ripresosi dalla cecità della furia, si volge verso i suoi tre vicari facendo un profondo cenno, ripieno di speranza, prima di buttarsi nuovamente nella battaglia!*

*È a questo punto che venite presi in disparte dai tre vicari di Kearidilonshar (sono Xarcryx il Chierico di Bahamut, Karadtsar lo Stregone del Fuoco e Crixo il Furtivo). È Xarcryx a prendere la parola: - Quello che è accaduto è di per sé tragico e aberrante ma quello che potrebbe accadere è ancora peggiore se dovessimo allontanarci da quel crepaccio, se Kearidilonshar dovesse allontanarsi da quel crepaccio! Per questo motivo siete voi a dover assumere questa missione, tornate al villaggio, controllate che realmente non ci siano sopravvissuti e poi date la caccia a quei farabutti! Dipende tutto da voi! – Detto questo anche i tre tornano alla battaglia”.*

A questo punto gli Eroi possono dirigersi verso l'Avamposto degli Gnomi oppure al Villaggio Coboldo; ad ogni modo le caverne sono tutte comunicanti ed è del tutto plausibile che decidano di passare prima da una parte poi dall'altra.

### Il Villaggio Coboldo

*“Arrivate all'imboccatura della caverna dove il vostro villaggio sorge, da lì potete già sentire, forte e nauseabondo, l'acre odore del sangue, carne morta e legno di fungo bruciato. Lo spettacolo è terribile, il villaggio è stato saccheggiato e dato alle fiamme, poche case fungo hanno resistito all'incendio che è divampato; piccoli coboldi, anziani e alcune madri giacciono qua e là ormai senza vita. Qualche coboldo, ben armato è intento a dar soccorso ai sopravvissuti. Tra i soccorritori vedete Kharandugan, uno dei figlioletti di Kearidilonshar.”*

Il villaggio è praticamente deserto a parte pochi sopravvissuti che nel caso fossero interrogati parlerebbero dell'irruzione compiuta da diversi umanoidi provenienti dalla superficie. Gli stessi, inoltre, farebbero trasparire l'atteggiamento non solo volto al saccheggio ma di una ricerca specifica delle uova in quanto una volta recuperate gli avventurieri avrebbero abbandonato in poco tempo l'accampamento.

Kharandugan, fratello di schiusa di Rahlsalfarasi, sarà molto disponibile nonostante sia abbastanza provato dagli eventi. È arrivato da poco sul luogo dato che si trovava nella retroguardia del contingente al crepaccio. In questo momento egli è intento a dare tutto l'aiuto possibile ai bisognosi e nel caso fosse interpellato, darà qualche consiglio gli Eroi: agire nelle ore più buie ed evitare centri abitati, se possibile. Personalmente non ha mai visto la superficie se non in rare incursioni notturne, ne è comunque molto spaventato, soprattutto a seguito di questo attacco.

La Tana di Kearidilonshar, raggiungibile tramite il cunicolo dietro la statua di Bahamuth, è stata completamente depredata e pare non aver più nulla di interessante al suo interno. La polla è completamente inquinata dalla maledizione di Ghercia. In realtà immergendosi all'interno della polla si noterà sul fondo, oltre a qualche moneta, il cadavere di un umano rimasto impigliato in una trappola posta dal Dragone. Cercando nel cadavere e raccogliendo le monete sul fondo potranno essere recuperati:

- \* 22 mp (sparse)
- \* 260 mo (la metà sparse e la metà nella scarsella dell'umano)
- \* Parte di una lettera (vedi allegati)

### Avamposto degli Gnomi

*“Questa piccola caverna contiene appena quattro case fungo. Esse appaiono grandi e voluminose per dei coboldi come voi, oltre che fin troppo colorate. L'accampamento appare praticamente deserto e solo una delle case pare abitata in questo momento, dal suo camino sembra uscire del flebile fumo.”*

Dentro la casa abitata gli Eroi troveranno Pinestr, una giovane gnoma, alle prese con un grosso calderone. La gnoma, che conosce molto bene funghi e bacche officinali del sottosuolo, sta preparando della sbobba

curativa per i combattenti al crepaccio. Come altri è completamente a disposizione del gruppo, anche se non potrà dare consigli validi, sarà felice di preparare qualche razione da donare loro.

*Pinestr dona 5 razioni di Sbobba Gnomica, ogni razione fornisce:*

- \* *sostentamento per tutta la giornata*
- \* *riduce il tempo di riposo giornaliero da 8 a 2 ore*
- \* *guarisce 2d6 pf*

### Tunnel verso la superficie

*“Siete giunti al tunnel che sapete condurre in superficie, la strada di fronte a voi sale leggermente ed è costernata di curve. La roccia sulle pareti diviene sempre più umida e l’ambiente sempre più freddo”*

Il tunnel che conduce alla superficie è protetto da diverse trappole, alcune, le prime venendo dalla superficie, sono state fatte scattare dagli avventurieri diretti verso la tana di Kearidilonshar, mentre l’ultima è stata abilmente evitata. Il gruppo di Eroi rischierà dunque di incappare nella trappola di cui sono a conoscenza ma non conoscono l’esatta ubicazione. La trappola consiste in una fossa nascosta larga 1,5m e profonda 3 metri sul cui fondo sono posti dei triboli. I danni per chi cadesse in questa trappola sarebbero di 2d6 (una prova di riflessi con CD 14 evita la caduta), la trappola è individuabile da chi possieda trovare trappole mediante una prova di cercare CD 17 e disattivabile con una prova di disattivare congegni CD 16.

## Capitolo 2: Acque Pericolose

*“Sbucate in superficie, sopra di voi vedete un cielo grigio, nuvoloso e immerso nell’oscurità della notte. Un vento freddo vi sferza direttamente dalla vetta delle montagne dietro di voi; la sua forza è tale che non di rado una grande luna pallida riesce ad affacciarsi sulla vallata per qualche istante. Davanti a voi una lunga strada scende e si perde nell’oscurità in direzione di una serie di luci poste a venti chilometri di distanza: si tratta di Borg’azzurro. Intorno a questa strada sbrilluccicano timidamente le grigie acque di una putrida palude.”*



La putrida palude altro non è che Acque Limpide, o meglio ciò che quel lago rigoglioso è divenuto a seguito del sortilegio di Ghercia. Gli Eroi hanno avuto qualche piccola esperienza qui in superficie e perciò sanno bene che un tempo quelle acque erano fresche e limpide, altrettanto bene conoscono la direzione della strada e la locazione di Borg’azzurro (anche se in paese non sono mai stati).

Alla sua velocità (9 m) il gruppo può raggiungere Borg’azzurro in circa 8 ore, le prime due ore e mezza saranno all’interno della zona montana che conduce alla palude, mentre l’ultimo tratto di tragitto nel mezzo della campagna coltivata.

La zona presenta queste peculiarità:

- \* strada battuta di 3m di larghezza, calpestabile senza penalità
- \* riva paludosa per i primi 4,5m oltre la strada: velocità di movimento dimezzata, impossibile caricare
- \* profonde sabbie paludose per il resto della zona: come per la riva ma prova di Forza (CD 10 + 1 per ogni prova fallita) per ogni 3m di movimento
- \* piccole isolette fangose che affiorano tra le acque

Nella zona vivono le seguenti creature corrotte: Rana Gigante Corrotta, Uranà Corrotti, Sciame di Topi Squamati (vedi Appendice dei Mostri).

### Scontro nella Palude

Durante l'attraversamento della palude, a circa 200 m di distanza dalla fine della stessa, il gruppo verrà attaccato da alcune bestie corrotte che usciranno dalle acque putride. A questo punto il gruppo potrà affrontare i nemici o fuggire (ovviamente di sua iniziativa), nel caso non dovessero pensare alla fuga ne seguirebbe uno scontro. Al termine di questo primo scontro, a causa dell'impeto della battaglia, altre creature sarebbero richiamate sul luogo. Esse proverranno dal lato paludoso, in direzione degli Eroi e in gran numero. A questo punto dovrebbe essere chiaro al gruppo la necessità di una rapida fuga verso i campi al di fuori della palude. Nel caso rimanessero a combattere il loro tracollo sarebbe pressoché certo.

Nemici: 1 Rana Gigante Corrotta, 3 Uranà Corrotti

## Capitolo 3: Borg'azzurro

*“Sono ormai le prime ore del mattino quando arrivate nelle strette prossimità di Borg'azzurro. Il cielo è completamente grigio e il Sole impossibile da scorgere, il forte vento che questa notte vi batteva senza pietà si è calmato sino a divenire una brezza leggera. Vi sentite infreddoliti e, nonostante l'abitudine di una vita nelle caverne, l'estrema umidità della palude vi è entrata nelle ossa portandovi a bramare l'abbraccio di un ambiente asciutto e riscaldato. Davanti a voi si erge un villaggio di campagna, non troppo povero e ben tenuto; il suo Tempio e la torre del Municipio, con la loro struttura in mattoni e le loro tegole color lapislazzulo, dominano sulle casupole circostanti. Un paio di guardie ignare della vostra presenza, parlucchiano all'entrata dell'abitato.”*

Borg'azzurro non è di per sé un posto pericoloso per gli Eroi al loro arrivo, ma incontrare o parlare con le persone sbagliate potrebbe portarli ad avere problemi più avanti.

Se decidessero di agire allo scoperto, quindi senza nascondersi, metterebbero subito sul “chi vive” le guardie del paese e, di conseguenza, Duncan il borgomastro. In quanto stranieri dall'aspetto particolare, giunti proprio dalla strada che conduce alle acque nei giorni della maledizione, attireranno immediatamente la curiosità e i sospetti di tutti. Il sospetto più infamante è quello che attribuirebbe proprio al gruppetto la putrescenza delle acque. Starà agli eroi sciogliere i dubbi sul proprio conto; il che non dovrebbe essere difficile nel caso in cui facessero parlare i componenti più *diplomatici* del gruppo. Nel caso dovessero però parlare troppo, ovvero dire di essere alla ricerca delle uova, Duncan avviserebbe subito Belwin chiedendo indicazioni a riguardo e tenendo sotto costante osservazione gli eroi. A questo punto vedere il riquadro “Belwin allertato” a pagina 16.

Se invece dovessero decidere di agire nell'ombra, evitando le guardie, si tenga conto che, capitasse fossero individuati, le loro speranze di rendere la loro storia credibile diverrebbe più ardua.

### Tempio di Ehlonna

*“Questo Tempio dalle caratteristiche tegole color cielo è posto al centro del paese e vi svetta per imponenza e raffinatezza. Alto come un edificio a due piani, se si esclude il piccolo campanile, presenta sui lati delle enormi vetrate il cui unico soggetto è un unicorno in mezzo a verdeggianti ambienti bucolici; oltre al rigoglioso roseto che sboccia nei pressi del muro meridionale la chiesa non ha nessun'altro addobbo. Sul lato occidentale una piccola scalinata ben rifinita conduce ad un portone in legno massiccio corredato da bassorilievi e preghiere di varia natura.”*

*“Al suo interno il Tempio si presenta spoglio da abbellimenti manufatti, se si esclude l'altare in pietra lavorata su cui è posto un arazzo verde rappresentante un unicorno rampante. I muri sono ricoperti da rigogliose piante rampicanti, i cui fiori sono incredibilmente floridi; l'ambiente è rischiarato da frutti luminescenti e*



*accompagnato da un leggero rumore di acqua che scorre. Le tavole che compongono il pavimento su cui poggiate sembrano grezze, se non addirittura ancora “vive”, la stessa sensazione la provate per i piccoli tronchi d’albero posti ai lati della navata a mo’ di panche.”*

Al tempio gli Eroi possono trovare il maggior aiuto in tutta la loro avventura. Deridion è un chierico di Ehlonna di 7° livello, molto preparato e disposto a conferire al gruppo tutto il supporto necessario una volta che ne avrà provata la bontà. Deridion cercherà prima di capire se il cucciolo di drago di rame sia realmente ciò che sembra, dopodiché investigherà sull’allineamento di tutti quanti e a quel punto farà più domande possibili per comprendere la realtà dei fatti. Gli Eroi dovrebbero potersi aprire completamente con lui, nel caso non lo facciano e gli dovessero tenere qualcosa nascosto, Deridion potrebbe non riuscire ad aiutarli nella maniera più appropriata.

Ad ogni modo, compresa la situazione, racconterà di aver preso in studio la piaga che colpisce le acque e che necessita di informazioni sulle componenti della pozione infestante. Inoltre consiglierà di andare da Tom Torm alla Locanda del Merlo per avere qualche soffiata su chi potrebbe aver preso le uova; infine si dirà disponibile a curare con i suoi incantesimi preparati le ferite del gruppo e a vendere loro le pozioni di cura che possiede in dispensa.

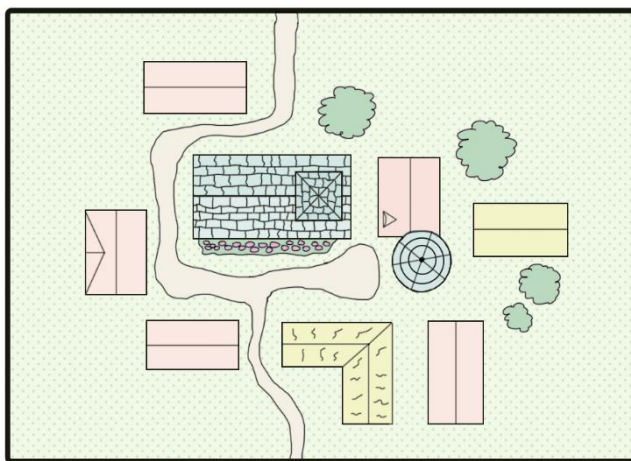
*Pozioni di Cura Ferite Leggere 50mo (max 6)*

*Pozioni di Cura Ferite Moderate 300mo (max 4)*

*Pozioni di Ristorare Inferiore 300 (max 4)*

#### La Locanda del Merlo

*“Questo edificio a due piani si presenta ben tenuto, con solide mura in pietra e un tetto dalle tegole rosse da cui spunta una graziosa finestrella. Sul suo ingresso campeggia un’insegna rappresentante un merlo impettito su di un ceppo e nulla più. Una volta entrati venite subito accolti dal calore del camino che scoppietta poco più avanti a voi. Alla vostra destra c’è un’enorme stanza corredata di tavoli e sedie per una trentina di persone, mentre alla sinistra c’è un imponente bancone dalle splendenti finiture in legno. Dietro il bancone si trovano delle gigantesche botti a muro, mentre sul fianco alcune scale sembrano salire al piano superiore.”*



La Locanda del Merlo è un posto accogliente, sempre frequentato da almeno una decina di persone. Qui gli Eroi potranno rifocillarsi, raccogliere informazioni e, nel caso, avere una stanza comoda dove riposarsi.

Tom Torm, il locandiere, è più che felice di fare la conoscenza di un gruppo proveniente dal sottosuolo e in particolar modo rimarrà incuriosito dal piccolo draghetto. Sarà sinceramente divertito da qualsiasi battuta e non avrà problemi a concedere i servizi della Locanda ai nuovi clienti.

Informazioni fornibili da Tom Torm (data la non eccelsa intelligenza del soggetto devono essere poste domande facilmente collegabili a queste risposte):

- \* Alcuni avventurieri sono stati nella sua Locanda per qualche giorno durante la scorsa settimana, erano qui per un lavoro. Cosa inusuale per il paese.
- \* Sa tutta la storia di Belwin ad eccezione di tutto ciò che lo lega a Ghercia e a ciò che è avvenuto di recente.
- \* Conosce vagamente la storia del Bosco del Gallinaccio anche se non è al corrente del ritorno della Cockatrice, sa dare le giuste indicazioni per arrivare alla Magione di Belwin e sulla planimetria dello stabile.
- \* Ha in antipatia Duncan, sa del suo forte legame con Belwin, dunque consiglierà, nel caso in cui si sospettasse di Belwin, di non far parola della loro missione con Guardie e Duncan.

**\*\* Nel caso in cui gli Eroi dovessero mostrargli la Lettera di Belwin, verrebbe incuriosito dalla scrittura; tirerà fuori il suo contratto di affitto e così, con un rapido controllo, tutti avranno la certezza che sia stata scritta da Belwin.**

#### **Belwin allertato**

Nel caso in cui dovessero farsi sfuggire informazioni riguardo la loro ricerca delle uova, Duncan avviserebbe immediatamente Belwin il quale chiederebbe l'immediato allontanamento degli Eroi dal paese e, soprattutto, dalla sua tenuta. Duncan cercherebbe subito il gruppetto, portando con sé il suo corpo di guardie al completo (6 guardie), e chiederebbe con fare non troppo diplomatico che si eseguissero gli ordini di Belwin.

Nel caso in cui gli Eroi passassero velocemente per il Paese, questo incontro avverrebbe fuori paese, nei pressi del Bosco del Gallinaccio. Se invece si dovessero dilungare al tempio o alla locanda, l'incontro avverrebbe a Borg'azzurro. Se si venisse alle armi all'interno del caseggiato, Tom Torm e Deridion accorrerebbero sul posto dopo 5 *round* fermando lo scontro. Il loro intervento, a seconda dell'intesa che gli Eroi avranno raggiunto con loro, permetterà al gruppetto di proseguire indisturbati verso la Vecchia Rocca al Colle oppure chiederà maggiori spiegazioni (in questo caso solo con una pessima interpretazione da parte dei giocatori si rischierebbe di venir scacciati dal Paese verso le Paludi).

L'autorità di Tom Torm e Deridion è tale da fermare subito sia le Guardie che Duncan, sebbene quest'ultimo sottolineerà come tale "sciocchezza" ricadrà sicuramente su di loro in futuro.

## Capitolo 4: Il Bosco del Gallinaccio

### La conformazione del Bosco

*"Questo bosco di conifere è rigoglioso e verdeggianti. Al vostro ingresso sentite subito uno strano silenzio, davanti a voi la via è libera e si inoltra a perdita d'occhio tra le piante."*

Il Bosco del Gallinaccio non è molto grande, ma presenta alcune difficoltà di orientamento a causa di un paio di diramazioni delle vie che lo attraversano. Se gli Eroi dovessero aver avuto indicazioni da Tom Torm allora non dovrebbero aver problemi riguardo questa piccola difficoltà.

Nel bosco si aggira la famelica Cockatrice risvegliata da Ghercia; nel caso in cui sbagliassero strada si troverebbero ad affrontarla vicino al suo nido, quindi con maggiori difficoltà, se no spunterà fuori sulla strada rendendo lo scontro meno difficile.

### Il Nido della Cockatrice

*"La strada vi conduce in mezzo a un prato circondato da sterpaglie e rovi, queste piante si arrampicano sui tronchi malmessi degli alberi intorno fino a congiungersi sopra di voi. Proseguendo ancora qualche metro notate che la zona presenta diverse statue rappresentanti figure umanoidi in momenti di paura e orrore. A poco a poco, nel silenzio che vi circonda, inizia a farsi largo un chiocciare sempre più intenso, sempre più acuto e malefico..."*

Se affrontata vicino al suo nido, la Cockatrice avrà alcuni vantaggi:

\* la presenza di alberi intrecciati con rovi malefici cresciuti dopo la sua rinascita rendono il nido difficile da attraversare in volo ad un'altezza maggiore di 2m, data la possibilità di rimanere intralciati dalla presa dei rovi i quali fanno una prova di lotta CD 14 che, se vinta, blocca l'avversario facendo 2 danni a round.



\* la Cockatrice sa bene che cogliere il nemico di sorpresa è un gran vantaggio, nel suo nido ha dunque costruito alcuni piccoli nascondigli che le daranno la possibilità di attendere il momento giusto per lanciare il suo assalto, questi nascondigli le danno +10 di circostanza alla prova di nascondersi.

Nemico: Cockatrice Malefica

Una volta sconfitta la Cockatrice, tutte le creature da lei pietrificate torneranno alla loro forma naturale. Tra le creature che si libereranno, ovvero animali e abitanti del villaggio, ci sarà anche uno degli avventurieri assoldati da Belwin che era finito tra le fauci del mostro mentre si aggirava per il bosco al suo ritorno dalla spedizione. Graggar (LM), questo è il nome del nano avventuriero, ringrazierà gli Eroi e chiederà perdono per le sue malefatte asserendo di essere stato ingannato dal racconto di Belwin, inoltre fornirà qualsiasi informazione valida necessaria al gruppo. Dopodiché fuggerà dalla valle.

Informazioni fruibili da Graggar:

- \* Belwin ha mandato gli avventurieri a recuperare le uova per risanare le acque.
- \* Belwin è affiancato e consigliato da una giovane donna dal fare misterioso (Ghercia).
- \* Belwin dovrà consegnare le uova alla giovane donna, lei non vive in questa zona quindi ci vorrà del tempo prima del suo arrivo, ma che facciano in fretta perché sarà lei a fare il "rituale".
- \* Belwin ospita nella sua Magione 6 Avventurieri tra i più fidati, gli altri li ha congedati. Devono stare in guardia con il grosso mezz'orco, Baccorn, e il cacciatore, Pasava.

## Capitolo 5: La Vecchia Rocca al Colle

*"Usciti dal bosco percorrete qualche centinaio di metri, seguendo la strada che conduce su di una rocciosa collina. Dopo pochi minuti vi ritrovate in un ampio altipiano. Dietro di voi potete vedere tutta la Valle, le Vette di Rame, le grigie acque inquinate, Borg'azzurro e il bosco che avete da poco abbandonato. Davanti a voi si erge invece una magnifica dimora, completamente immersa nei vigneti che la circondano, la quale fa capolino con il suo piano più alto e con la sua torre di duecent'anni o più.*

*Avvicinandovi notate sempre più distintamente i dettagli della casa, è costruita su una pianta a elle. Vedete il piano terra illuminato e il portone in legno che conduce al suo interno."*

### La Magione

Arrivati a questo punto gli Eroi hanno percorso tutto il tragitto previsto dall'avventura, in questo luogo si svolgeranno i due incontri finali della storia. All'interno della Magione, Belwin sta aspettando in trepidante attesa che Ghercia completi il rituale. Il rituale dura diverse ore, quindi che abbiano dormito o no in città dovrebbero essere sempre e comunque in tempo (vedi nel caso la linea del tempo a pagina 11).

A ogni entrata e finestra della magione è collegato un piccolo sistema di allarme che permette di avvertire la presenza di eventuali intrusi, il sistema può essere individuato da chi possiede l'abilità per trovare trappole e va considerato come tale. Sia la CD su cercare per trovare l'allarme che quella su disattivare congegni per disarmarlo sono di 18.

Entrati nell'edificio potranno cogliere o meno di sorpresa gli abitanti, nel caso cogliessero i nemici di sorpresa i rinforzi ci metterebbero 2 round per raggiungere la stanza dello scontro, contrariamente sarebbero tutti già sul posto.

Lo scontro non è evitabile, nemmeno con un ottimo tentativo di *diplomazia*. Belwin si fida di Ghercia e sa che il rituale è ormai vicino all'essere completato, se non dovesse funzionare allora tenterebbe con altro ma a lui non costa niente provare (dato che ha già pagato).

Nemici: 4 Avventurieri, Baccorn Reder, Pasava Nevo, Belwin Cherauno.

Se Belwin dovesse morire gli altri lotterebbero ancora, ma non a rischio della loro stessa vita. Allo stesso modo Belwin si arrenderebbe se tutti i suoi fidati dovessero cadere.

In ogni caso, chiunque sopravviva darebbe indicazioni su come raggiungere Ghercia, pur di aver salva la vita. Nel caso TUTTI dovessero morire nello stesso turno, il DM dovrebbe far cadere uno dei PNG a terra in fin di vita, possibilmente Belwin, così da poter dare in punto di morte queste indicazioni.

Nell'ufficio di Belwin, chiuso nel cassetto lucchettato della scrivania, è contenuto il suo unguento magico che ha comprato per i momenti più critici, l'unguento ha le seguenti caratteristiche:

*Unguento di Belwin*: 3 cariche – effetto come l'incantesimo *guarigione* o 1 carica come l'incantesimo *resurrezione pura* – tempo di applicazione un minuto.

#### La Zona del Rituale: l'Incrocio

*“Usciti dalla Magione vedete sopra di voi un cielo cupo, nero, con nuvole basse e un vento che va sempre più alzandosi. Seguite la piccola strada che conduce all'interno della vigna, così come indicatovi, fino a raggiungere l'incrocio. Qui vedete le Uova, poste su un piccolo altarino in legno e, a fianco ad esse, una figura orrida e tremenda nell'aspetto. Essa si muove con fare forsennato e sgraziato attorno all'altare invocando con parole oscure forze maligne e spiriti dai nomi scellerati, finché non vi nota. Dunque ghigna, si volta, e con fare solenne punta dritto il suo rachitico dito indice verso di voi: «Pazzi! - il suo urlo stridulo viene accompagnato dall'esplosione di un fulmine nelle vicinanze – Nessuno fermerà la mia trasformazione! Ora, qui, voi... morirete!»”*

Questo è lo scontro finale!

Nemici: Ghercia.

Ghercia è molto resistente, forte e con svariati attacchi. Nonostante ciò è comunque in grande inferiorità numerica, per questo motivo cercherà subito di trovare una posizione conveniente per difendersi almeno finché non avrà assoggettato al suo potere uno dei rivali. Da quel momento passerà al contrattacco!

## Epilogo

### Vittoria

*“La strega urla e si dimena con le sue ultime forze, maledicendovi istericamente mentre si scioglie a terra in una pozza putrida e nauseabonda. In poco tempo le nuvole che accigliavano la valle si dileguano, rivelando un cielo stellato in pieno plenilunio. Le uova sono sane e pronte per essere riportate a casa.*

*Nel mentre Deridion e Tom Torm giungono poco dopo la fine dello scontro, la scoperta della fonte del maleficio rappresenta un importante passo avanti per il chierico impegnato nella creazione di un antidoto. Venite allora portati in trionfo a Borg'azzurro e scortati sino alla vostra tana, lì rendete le uova alla Madre che a stento trattiene l'emozione.*



*Nei giorni seguenti, gli attacchi dei Drow vanno scemando, sino a ridursi a semplici schermaglie dei più irriducibili. Frattanto, Deridion e Tom Torm raggiungono il covo abbandonato della strega, trovandovi gli ultimi indizi necessari per la creazione dell'antidoto. Non serve molto per convincere i Drow, esausti e senza acqua da giorni, a purificare la sorgente con la pozione benefica creata dal sacerdote di Ehlonna.*

*Finalmente la valle è tornata alla pace, solo che questa volta i suoi salvatori non cadranno nell'oblio poiché a Borg'azzurro, scolpite nella pietra, le loro gesta ricorderanno per sempre i nomi degli Eroi che le hanno perpetrate."*

### Sconfitta

*"La vostra sconfitta lascia il campo libero alla strega. Completato il rituale, Ghercia si tramuta in un enorme dragone nero. L'abominevole creatura, ripiena di malvagio potere, si scaglia contro Borg'azzurro distruggendo e uccidendo chiunque vi si trovi.*

*Nei giorni seguenti Kearidilonshar, respinto l'ultimo assalto dei Drow ormai stremati, decide che è giunto il momento di intervenire direttamente per ritrovare le sue uova, oramai consapevole del vostro fallimento. Raggiunta la superficie si dirige verso il dragone nero ancora intento a devastare il paese. Lo scontro fra i due dragoni è il più epico mai scorto in questi luoghi: la giusta ira di una madre da un lato e la furia malefica di una folle creatura dall'altro. Si susseguono colpi devastanti, soffi spaventosi e morsi spietati. Ed è proprio uno di questi morsi a porre fine alla battaglia, Kearidilonshar affonda le sue fauci nel collo della rivale, spezzandolo definitivamente.*

*Il silenzio riecheggia nella valle, la pace è tornata, ma a quale prezzo?"*



## Statistiche Mostri e PNG:

### Scontro nella Palude

**Rana Gigante Corrotta:** Animale grande; DV 4d8+12; pf 30; iniz +3; Vel 12 m, arrampicarsi 12 m; CA 12, contatto 12, sprovvisa 9; Att base +4; Lotta +11; Att +6 in mischia (1d6 +4, morso) o +6 a distanza (afferrare, lingua); Spazio/Portata: 3/1,5 (9m con lingua); AS Afferrare Migliorato, Ingoiare; QS Anfibia, Grande Salto, Visione Crepuscolare; AL N; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +1; For 16, Des 17, Cos 17, Int 1, Sag 13, Car 10.

**Abilità:** Arrampicarsi +16, Ascoltare +5, Nascondersi +16, Nuotare +16, Osservare +5, Saltare +20.

**Talenti:** Allerta.

**Afferrare Migliorato:** quando colpisce con un attacco con la lingua può iniziare una prova di lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità, se vince la prova di lotta trattiene l'avversario.

**Ingoiare:** se è riuscita a trattenere un avversario in seguito ad un attacco con la lingua nel suo prossimo turno esegue un'altra prova di lotta per attirare la creatura nella sua bocca. Una creatura che inizia il proprio turno all'interno della Rana Gigante prende automaticamente 1d6 +4 danni da morso e 1d6 +2 danni da acido finché la rana non muore o il malcapitato non si libera. La Rana Gigante può ingoiare creature di taglia media o inferiore ma sempre una creatura per volta. È possibile usare armi piccole per attaccare la rana dall'interno, l'attacco va automaticamente a segno. Infliggendo 10 danni alla rana dall'interno è possibile uscire.

**Grande Salto:** per le prove di saltare conta come se avesse preso una rincorsa anche se non l'ha fatto.

**Sciame di Topi Squamati:** Aberrazione minuscola (sciame); DV 4d8; pf 10; iniz +2; Vel 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 14, contatto 14, alla sprovvisa 12; Att base +3; Lotta +0; Att sciame (1d6 + veleno); Spazio/Portata: 1,5/-; AS: Veleno, Distrazione; QS gli attacchi taglienti o perforanti infliggono metà dei danni allo sciame, Scurovisione 18 m, Olfatto Acuto, Tratti degli Sciami; AL N; TS Temp -1, Rifl +1, Vol +4; For 2, Des 15, Cos 7, Int 2, Sag 12, Car 2.

**Abilità:** Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +15, Nuotare +11 (può prendere 10), Osservare +5.

**Talenti:** Allerta, Arma Accurata

**Veleno:** tempra CD 10, 1 danno a FOR e DES, danni secondari uguali

**Distrazione:** Se si inizia il proprio round nello stesso quadretto dello sciame bisogna fare un tiro salvezza sulla tempra CD 10 o essere nauseati per 1 round.

**Uranà Corrotto:** Aberrazione media; DV 3d8+3; pf 19; iniz +2; Vel 9 m; CA 16, contatto 12, alla sprovvisa 14; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d6 +2, lancia corta); Spazio/Portata: 1,5/1,5; QS Scurovisione 18 m, Pastura per Topi Squamati x1, Comandare Anfibi (comanda anfibi con INT < 3), Appiccicoso (quando viene colpito l'attaccante deve effettuare un tiro salvezza sui riflessi CD 12, altrimenti c'è il 25% di probabilità che l'arma rimanga appiccicata all'uranà), Anfibia (può respirare sia in superficie che sott'acqua), Piedi Palmati (non subisce penalità al movimento per muoversi nelle paludi), bonus razziale di +8 a nuotare e saltare e può prendere 10; AL CM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +2; For 14, Des 14, Cos 13, Int 8, Sag 9, Car 7. Linguaggi: uranà/sottocomune/lucertoloide.

**Abilità:** Ascoltare +3, Osservare +3, Nuotare +11, Saltare +11

**Talenti:** Allerta, Robustezza, Tempra Possente.

**Proprietà:** Lancia Corta, Armatura.

### Scontro con le Guardie

**Guardia:** Umano Grr 2; Umanoide medio; DV 2d10+2; pf 16; iniz +1; Vel 6 m; CA 16, contatto 11, alla sprovvisa 15; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d6 +2, spada corta) o +6 in mischia 3m (1d8 +2, lancia lunga perfetta); Spazio/Portata: 1,5/1,5; AL LN; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +0; For 14, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10. Linguaggi: comune.

**Abilità:** Ascoltare +2, Cavalcare +3, Intimidire +4, Osservare +2, Saltare +3.

**Talenti:** Arma Focalizzata (lancia lunga), Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza.

**Proprietà:** Cotta di Maglia, Lancia Lunga Perfetta, Spada Corta, 20 mo.

### Scontro con la Cockatrice Malefica

**Cockatrice Malefica:** Bestia Magica media; DV 9d10+18; pf 59; iniz: +2; Vel 6 m, volare 18 m (scarsa); CA 14, contatto 12, alla sprovvista 10; base +9; Lotta +9; Att +11 in mischia (1d8 + pietrificazione, beccata); Att comp +11/+6 in mischia (1d8 + pietrificazione, beccata); Spazio/Portata: 1,5/1,5; AS Pietrificazione (Tempra CD16); QS Scurovisione 18 m, Visione Crepuscolare; AL N; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +4; For 10, Des 15, Cos 14, Int 2, Sag 13, Car 9.

**Abilità:** Ascoltare +9, Osservare +9.

**Talenti:** Allerta, Arma Accurata, Schivare, Attacco Naturale Migliorato, Attacco Speciale Migliorato.

### Scontro con Belwin

**Avventuriero:** Umano Rgr 2; Umanoide medio; DV 2d8+4; pf 13; iniz +5: Vel 9 m; CA 16, contatto 11, alla sprovvista 15; Att base +2; Lotta +3; Att +5 in mischia (1d8 +1, spada lunga); Att comp +3 in mischia (1d8 +1, spada lunga) e +2 in mischia (1d4 +1, pugnale); Spazio/Portata: 1,5/1,5; QS Nemico Prescelto (umani), Seguire Tracce, Empatia Selvatica, Stile di Combattimento (combattere con due armi); AL NM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +1; For 13, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 10. Linguaggi: comune.

**Abilità:** Ascoltare +6, Cercare +5, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +6, Sopravvivenza +6, Utilizzare Corde +6

**Talenti:** Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa Migliorata.

**Proprietà:** Cotta di Maglia, Spada Lunga Perfetta, Pugnale Perfetto, 30 mo.

**Baccon Reder:** Orco Rgr 3; Umanoide medio; DV 3d8+9; pf 23; iniz +3: Vel 9 m; CA 18, contatto 13, alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +6; Att +8 a distanza (1d8 +3, arco lungo composito) o +7 in mischia (1d8+3, ascia da battaglia); Spazio/Portata: 1,5/1,5; QS Scurovisione 18 m, Sensibilità alla Luce, Nemico Prescelto (elfi), Seguire Tracce, Empatia Selvatica, Stile di Combattimento (tiro rapido), Resistenza Fisica; AL CM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +2; For 16, Des 17, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8. Linguaggi: comune, orchesco.

**Abilità:** Ascoltare +7, Conoscenze Natura +2, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Nuotare +2, Osservare +7, Saltare +3, Scalare +4, Sopravvivenza +7.

**Talenti:** Arma Focalizzata (arco lungo), Tiro Ravvicinato.

**Proprietà:** Cotta di Maglia Perfetta, Arco Lungo Composito Perfetto bonus FOR +3, Ascia da Battaglia Perfetta, 70 mo.

**Belwin:** Umano Aristocratico 3; Umanoide medio; DV 3d8+3; pf 17; iniz +5: Vel 9 m; CA 11, contatto 11, alla sprovvista 10; Att base +2; Lotta +3; Att +5 in mischia (1d6+2, stocco +1); Spazio/Portata: 1,5/1,5; AL N; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +4; For 12, Des 13, Cos 12, Int 14, Sag 12, Car 14. Linguaggi: comune, elfico, nanico.

**Abilità:** Ascoltare +4, Cavalcare +4, Conoscenze Nobiltà Regalità +5, Conoscenze Storia +5, Diplomazia +9, Falsificare +5, Intrattenere Pianoforte +5, Osservare +4, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +5, Raggirare +7, Valutare +5.

**Talenti:** Iniziativa Migliorata, Schivare, Arma Focalizzata (stocco),

**Proprietà:** Stocco +1, 2 pozioni di *Armatura Magica* e 2 pozioni di *Cura ferite Moderate*, 25 mp.

*Ad inizio incontro, nel caso in cui fosse al corrente dell'arrivo degli Eroi, Belwin avrà già bevuto la sua pozione di Armatura Magica.*

**Pasava Nevo:** Umano Chr 3; Umanoide medio; DV 3d8+3; pf 16; iniz +1: Vel 6 m; CA 18, contatto 11, alla sprovvista 17; Att base +2; Lotta +3; Att +4 in mischia (1d8 +1, mazzafrusto); Spazio/Portata: 1,5/1,5; QS Intimorire Non Morti; AL LM; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +6; For 12, Des 11, Cos 12, Int 13, Sag 16, Car 12. Linguaggi: comune, goblinoid.

**Abilità:** Cavalcare +7, Concentrazione +7, Conoscenze Magia +7, Guarire +6, Sapienza Magica +6.

**Talenti:** Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Arma Focalizzata (mazzafrusto).

**Proprietà:** Corazza di Bande, Mazzafrusto, Scudo Piccolo.

**Divinità e Domini:** Hextor; domini: Distruzione (1 volta al giorno può compiere un attacco con +4 al tiro per colpire e +3 ai danni), Male (+1 al livello dell'incantatore per gli incantesimi con descrittore [male]).

**Incantesimi:** 0 – luce, cura ferite minori, guida, individuazione del magico. 1 – incuti paura, cura ferite leggere, scudo della fede, [protezione dal bene]. 2 – forza del toro, suono dirompente, [frantumare].

*Ad inizio incontro, nel caso in cui fosse al corrente dell'arrivo degli Eroi, Pasava avrà già castato su di sé Scudo della Fede, Protezione dal Bene e Forza del Toro.*

#### Scontro Finale con Ghercia

**Ghercia:** Umanoide Mostruoso grande; DV 7d8+21; pf 52; iniz +1: Vel 12 m; CA 20, contatto 10, alla sprovvista 19; Att base +7; Lotta +16; Att +11 in mischia (1d6 +5, artiglio); Att comp +11/+11 in mischia (1d6 +5, due artigli) e +6 in mischia (1d6 +2, morso); Spazio/Portata: 3/3; AS Corruzione Squamata, Asservimento Squamato; Squartare 2d4+7, Capacità Magiche; QS Riduzione del Danno 2/contundente, Scurovisione 18 m, Resistenza agli Incantesimi 18; AL CM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +6; For 21, Des 12, Cos 16, Int 13, Sag 16, Car 12. Linguaggi: comune.

**Abilità:** Ascoltare +12, Diplomazia +3, Intimidire +3, Nascondersi +5, Osservare +12, Raggirare +9.

**Talenti:** Allerta, Combattere alla Cieca, Tempra Possente

**Capacità Magiche:** 3 volte al giorno, 8° livello dell'incantatore: *metamorfosi (solo in umano, elfo o mezzelfo), incuti paura, infliggi ferite moderate.*

**Corruzione Squamata:** 1 volta per combattimento può tentare di maledire tutte le creature nel raggio di 18 metri da sé stessa come azione di round completo; la maledizione riempie il soggetto di piaghe e squame causando 1d6 COS, tempra CD 16 nega. Questi danni possono essere curati solo da un incantesimo di *Rimuovi maledizione*.

**Asservimento Squamato:** azione standard, raggio 18 m, un bersaglio. Questo attacco può essere utilizzato solo contro le creature che sono sotto l'influenza della Corruzione Squamata. Volontà CD 14 nega, Ghercia schiavizza il bersaglio per farlo combattere per lei; può controllare massimo una creatura alla volta. Se una creatura passa il tiro salvezza non può essere soggetta a questo potere per le successive 24 ore.