



LA PROVA DELLA RAGNATELA DEMONIACA

Una breve avventura per quattro
personaggi di 6° livello

RINGRAZIAMENTI

| | |
|------------------------|----------------------------|
| Ideazione: | Ramon Arjona |
| Editing e Typesetting: | Sue Weinlein Cook |
| Assistenza Editoriale: | Penny Williams |
| Cartografia: | Rob Lazzaretti |
| Produzione Web: | Julia Martin |
| Sviluppo Web: | Mark A. Jindra |
| Disegno Grafico: | Sean Glenn, Cynthia Fliege |

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione non ufficiale di [questo documento](#) a cura di
DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Tradotto da:
Nadir Sharpblade

Coordinamento, revisione e impaginazione:
jure

I drow del Sottosuolo sono costantemente alla ricerca del dominio, non solo del loro reame sotterraneo, ma anche della superficie, che essi spesso chiamano la Notte Sovrastante. Arda Pharn, una potente sacerdotessa/aracnide al servizio di Lolth, persegue questo obbiettivo senza tregua. Non si fermerà sino a che l'intero mondo conosciuto sarà sotto il dominio di Lolth.

BACKGROUND

I drow generalmente non ingaggiano battaglie campali. Essi preferiscono utilizzare tecniche subdole, colpendo velocemente dalle ombre e scomparendo subito dopo. Sebbene efficiente nelle continue guerre che si combattono nel Sottosuolo, questo tipo di guerriglia non è l'ideale per la conquista della superficie dove il nemico ha molto più spazio per manovrare – e dove l'inevitabile alba costituisce un grosso deterrente per qualsiasi forza drow.

Arda ha iniziato una serie di esperimenti ideati per esplorare tecniche di combattimento che possano rivelarsi più valide contro gli abitanti della superficie. A tal fine ha predisposto, in un vecchio tempio drow, una serie di complessi sotterranei che le permettano di osservare gli abitanti della superficie, in condizioni specifiche, sotto il suo diretto controllo, attraverso la sua *sfera di cristallo*.

Il suo piano è di attirare gli abitanti della superficie dentro il suo "laboratorio" e presentare loro una serie di sfide. In tal modo ella potrà documentare ed analizzare i punti di forza e le debolezze delle differenti razze della superficie. Utilizzando queste informazioni è sua intenzione definire una serie di strategie in grado di sfruttare appieno le debolezze di tali nemici. Arda non intende affrontare né uccidere i soggetti dei suoi esperimenti in quanto più a lungo essi vivono più informazioni può apprendere.

Per il momento il suo obbiettivo è la ricerca, non il massacro.

PREPARAZIONE

Tu, come Dungeon Master (DM), avrai bisogno di una copia del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master* e del *Manuale dei Mostri* per utilizzare quest'avventura. Il testo che appare nei riquadri ombreggiati deve essere letto ad alta voce o parafrasato ai giocatori. I riquadri non ombreggiati contengono informazioni o istruzioni per te, il DM. Le statistiche per i mostri e PNG sono incluse, per ciascun incontro, in forma abbreviata o, qualora appropriato, verrà referenziata la specifica pagina del *Manuale dei Mostri*.

Per iniziare, stampa questo modulo (mappa inclusa) e la descrizione di Arda Pharn allegata, oppure quella in inglese su <http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/cc/cc20021028a>.

La Prova della Ragnatela Demoniaca utilizza una versione modificata della mappa del "Queen's Dungeon" della sezione "Map-a-Week" del sito web di D&D. L'originale è disponibile all'indirizzo <http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/map3_wt77_72.jpg>. La mappa modificata è stata inserita all'interno di questa avventura per tua comodità.

COINVOLGERE I PG

Due settimane fa, un gruppo di avventurieri PNG ha lasciato il villaggio di Lerick e da quel momento non si hanno più loro notizie. Nessuno sa cosa sia capitato, ma senza di loro il piccolo villaggio è senza difese.

Conoscendo bene i tuoi giocatori saprai come coinvolgerli in questa avventura nel modo migliore. Ecco alcune idee:

- Il sindaco, un uomo anziano di nome Allar, prega i PG di aiutarlo a rintracciare gli avventurieri scomparsi. Egli teme i pericoli sconosciuti che ora minacciano il suo villaggio indifeso. Oltre a ciò è in forte apprensione circa la sorte degli avventurieri che hanno molti amici a Lerick.
- Uno dei PNG scomparsi è un chierico o paladino della stessa fede di un PG. La loro chiesa ingaggia i PG per ritrovare il loro fedele scomparso.
- Una delle creature che servono Arda potrebbe rubare una parte preziosa dell'equipaggiamento dei un PG per attirarli verso l'entrata del laboratorio di Arda.

Arda potrebbe utilizzare una magia costrittiva su di un abitante del villaggio affinché, facendo appello al senso dell'onore dei PG o tramite promesse di tesori, li conduca al laboratorio.

COSA POSSONO APPRENDERE I PG

I PG cominciano questa avventura a Lerick o in un piccolo villaggio ad un giorno di cammino da un complesso di caverne. Questa lista fornisce informazioni generali che i PG possono apprendere parlando con il sindaco, gli abitanti del villaggio o utilizzando metodi comuni per Raccogliere Informazioni.

CD10: I quattro avventurieri scomparsi sono conosciuti come la Banda d'Oro. Hanno vissuto a Lerick per tre anni.

CD10: Gli avventurieri scomparsi di norma non lasciano il villaggio di Lerick per più di una settimana alla volta.

CD10: Gli avventurieri scomparsi, una volta, hanno respinto un attacco al villaggio organizzato da una tribù goblin ostile.

CD10: Un attacco dei goblin non sembra imminente, ma gli abitanti del villaggio hanno paura di cosa potrebbe accadere in futuro.

CD10: Il villaggio potrebbe racimolare una ricompensa di 2000 ma per il ritorno della Banda d'Oro sana e salva.

CD15: Gli abitanti hanno visto un numero inusuale di ragni ultimamente. Spesso si rende necessario rimuovere ragnatele dagli angoli bui delle case del villaggio.

CD15: Attualmente nel villaggio non c'è nessuno in grado di lanciare incantesimi arcani o divini. Gli unici in grado di farlo sono membri della Banda d'Oro.

CD15: La Banda d'Oro ha un allineamento orientato principalmente verso la legalità.

CD20: La Banda d'Oro sembra in qualche modo meno potente dei PG. (Questi avventurieri sono di 4° livello.)

CD20: La Banda d'Oro è partita per investigare circa un avvistamento di ragni giganti nelle colline fuori del villaggio, credendo potesse essere un segno premonitore di una nuova invasione dei goblinoidi. Avevano pianificato di effettuare solamente un'esplorazione dell'area e dopo ritornare.

VENITE NELLA MIA DIMORA (LI 4)

Qualora i PG si avventurino verso la direzione che, a detta degli abitanti del villaggio, ha preso la Banda d'Oro, dovrebbero infine arrivare presso la caverna-laboratorio di Arda. Nel caso non intraprendano una specifica direzione permetti loro un tiro per Cercare (CD 15) al giorno per trovare tracce della Banda d'Oro che conducono al complesso del tempio drow. L'avventura inizia quando il gruppo arriva all'entrata di superficie del complesso. Leggi ad alta voce o parafrasa il seguente testo:

Una botola di marmo si apre sull'erba, rivelando un stretta scalinata che sembra condurre giù nelle viscere della terra.

La scalinata nasconde una trappola. Appena i PG mettono piede su di essa il gruppo cadrà preda di un incantesimo *piaga degli insetti* come fosse lanciato da un chierico di 19° livello. La nube di insetti non inseguirà i personaggi giù per la scalinata e continuerà a tormentare solo coloro che insisteranno nel rimanere in superficie.

✦ **Piaga degli Insetti Trappola:** GS 6; congegno magico; attivazione localizzata; riarmamento automatico; effetto magico (*piaga degli insetti*; nube di

insetti larga 54 m ed alta 18 m; TS Volontà CD17 per resistere all'impulso di fuggire da parte di creature da 3 a 5 DV); Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 30).

Una volta scesa la stretta scala i personaggi emergono nei sotterranei, Area 1, del laboratorio.

L'aria stantia sembra pesante ed umida. Incisi nei muri vi sono disegni antichi mutati dal passare del tempo. Un pesante velo di polvere copre il pavimento. Un passaggio conduce lontano verso nord.

Questa stanza misura circa 6 m per 7,5 m. Se i PG stanno inseguendo una creatura al servizio di Arda che li ha derubati di uno dei loro preziosi oggetti fai presente ai giocatori che vi sono tracce visibili sul pavimento che conducono verso nord. Visto che la creatura ha fatto del suo meglio per rendere ovvie tali tracce nessun tiro per Osservare è necessario. Utilizzando il talento Seguire Tracce, un tiro riuscito sulla Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 15) rivelerà anche tracce della Banda d'Oro.

Le tracce vanno verso nord attraverso il corridoio principale, oltrepassando tutte le svolte.

AREA 2 (LI 5)

Quando i PG si avvicinano all'Area 2, lungo il corridoio che parte dall'ingresso, permetti loro un tiro per Ascoltare (CD 10) per udire uno strano suono come di risate soffocate, seguito da un basso sibilar, proveniente dalla stanza. Se decidono di entrare nella stanza, leggi il testo seguente.

Dopo un breve tragitto per un passaggio laterale entrate in una stanza piena di polvere e ragnatele. Un bambino elfo siede nel centro della stanza ridendo imperturbabile mentre tre enormi ragni lo avvolgono con fili di seta.

Il bambino elfo è il risultato di un incantesimo permanente di *immagine maggiore* lanciato da uno dei seguaci di Arda. Gli enormi ragni, comunque, sono decisamente reali e sono occupati ad avvolgere la loro tela intorno alla figura di legno sulla quale l'incantesimo *immagine maggiore* è stato lanciato. La stanza misura circa 6 m per 7,5 m.

🐉 **Ragni Mostruosi taglia Media (3):** GS 1, DV 1, 4 pf ciascuno; vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 207.

Arda è interessata a misurare la compassione dei PG – sono disposti a rischiare le loro vite per salvare il “bimbo elfo”? Ella vuole inoltre vedere come reagiranno alla scoperta dell'illusione e del fatto che hanno rischiato le loro vite per nulla.

C'è una possibilità del 10% per ogni round di combattimento che gli ettercap dell'Area 3 sentano il rumore e vengano ad investigare.

AREA 3 (LI 7)

Quando i PG entrano in quest'area di 12 m per 7,5 m leggi il testo seguente:

La stanza sembra pulita eccetto per una pila di ossa ormai sbiancate nell'angolo lontano. Affreschi raffiguranti i sanguinosi e macabri riti di adorazione di Lolth, la Regina Ragno, riempiono le pareti. Un tavolo o altare di qualche tipo si erge contro il muro più lontano.

I PG devono effettuare un tiro per Osservare (CD 20) quando entrano nella stanza o rimanere intrappolati nella ragnatela nascosta degli ettercap. Questa ragnatela copre i 36 mq immediatamente di fronte all'entrata della camera.

Condizioni all'Interno

A meno di descrizioni differenti i muri di questo complesso di caverne sono di pietra intonacata dello spessore di circa 1,5 m. Non ci sono porte nelle varie camere ma solo i vani delle porte stesse. Il pavimento è composto da blocchi di pietra intagliata ed è abbastanza liscio e livellato sebbene coperto di polvere.

Un tiro per Osservare opposto al tiro per Nascondersi delle creature permetterà ai personaggi liberi di muoversi di notare le creature.

Gli ettercap tenteranno di rendere inabili le loro prede nel minor tempo possibile, concentrando i loro attacchi sui personaggi che sembreranno più propensi a scappare o in grado di liberarsi dalla ragnatela. Se lo scontro si rivolgerà contro di essi, gli ettercap cercheranno di ritirarsi. Il tavolo dalla parte opposta della stanza contiene un cassetto chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 15).

All'interno i PG potranno trovare quattro gemme del valore di 400 mo ciascuna ed una collana d'oro del valore di 600 mo. Se i PG sono alla ricerca della Banda d'Oro un tiro per Cercare (CD 15) riuscito rivelerà che le ossa nell'angolo sono molto probabilmente troppo vecchie per appartenere a quelle degli avventurieri scomparsi.

🐉 **Ettercap (2):** GS 4, pf 26, 28; vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 80.

Gli affreschi dei muri mostrano una sacerdotessa drow con indosso una maschera a forma di vedova nera, mentre compie un sacrificio cruento. La struttura narrativa di tali affreschi mostra un prigioniero, apparentemente un giovane drow o elfo, prima incatenato, poi torturato quindi trascinato innanzi alla sacerdotessa che estrae il suo cuore con un coltello cerimoniale.



Un tiro per Osservare (CD 15) rivelerà una iscrizione appena nascosta sotto il riquadro finale dell'affresco. Tale iscrizione, un'antica preghiera a Lolth incisa subito dopo la sua caduta dal panteon elfico, può essere compresa effettuando con successo un tiro per Decifrare Scritture (CD 20). Comunque il personaggio che riesce a decifrare lo scritto deve superare un TS sulla Volontà o cadere preda di un incantesimo di *suggestione* lanciato al 15° livello. La *suggestione* impiantata nella mente del personaggio lo porterà a credere che il modo migliore per aiutare il proprio gruppo ad uscire da questo complesso consiste nel rivolgersi alla Regina Ragno sedendo sull'altare presente nella stanza. Su detto altare è stata piazzata una trappola per immobilizzare gli intrusi ed offrirli come pasto agli ettercap.

✦ **Altare con trappola:** GS 3; congegno magico; attivazione localizzata; riarmamento automatico; effetto magico (*blocca mostri*, livello dell'incantatore 19° [chierico]; nessuno TS ammesso per chiunque sia sotto l'effetto dalla *suggestione*); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27).

Arda osserverà con attenzione le azioni dei PG suggestionati e dei loro compagni.

AREA 4 (LI 4)

Lungo il corridoio principale, giusto di fronte all'entrata dell'Area 4 le tracce della Banda d'Oro cambiano.

I personaggi che le seguono devono effettuare con successo un tiro per Cercare (CD 20) per notare che le tracce sembrano indicare che i PNG, oltre questo punto, non camminano bensì vengono trascinati, probabilmente dopo uno scontro. Le tracce continuano verso l'Area 12. Se i PG non hanno notato le tracce presenti nell'Area 1, possono ora effettuare un tiro per Osservare (CD 20) per notarle per la prima volta.

Mentre i personaggi sono sul punto di girare verso est in direzione dell'Area 4, leggi il seguente testo:

Uno strano suono proviene da questa stanza, come di una porta aperta e richiusa con violenza da un forte vento.

Un grande forziere si trova al centro di questa stanza di 7,5 mq. Il forziere è sotto un incantesimo di *animare oggetti* modificato. Ogni 1d8 round si apre, lasciando intravedere ai PG il proprio contenuto: un elmo scintillante ed alcune ampole di vetro dall'apparenza fragile. Per il resto del tempo il forziere rimane bloccato seppur in assenza di un meccanismo di chiusura visibile.

Tentare di aprire con la forza la cassa è ovviamente una pessima idea qualora i personaggi volessero recuperare intatte le ampole. Un

personaggio che provi a recuperare una qualsiasi ampolla dal forziere, mentre il coperchio è aperto, deve effettuare un TS sui Riflessi (CD 25). Qualora effettuato con successo sarà possibile recuperare l'ampolla in questione dalla cassa. Il fallimento invece indicherà che la cassa si è richiusa sul braccio del personaggio, infliggendo 1d6 punti di danno e distruggendo l'ampolla. L'elmo non può essere recuperato dal forziere in questo modo.

Un tiro per Cercare (CD 15) riuscito rivelerà un affresco alla fine del muro molto più sbiadito di quello presente nell'Area 3. Esso riporta un'intestazione in antico linguaggio drow. L'affresco in sé mostra una moltitudine di piccoli ragni con facce elfiche in una grande ragnatela, sotto un altro ragno più grande con un viso femminile ed un ghigno malevolo.

Un tiro per Decifrare Scritture (CD 15) rivelerà che l'intestazione enuncia una massima drow "Siamo tutti cibo per Lolth". Toccando con il proprio palmo l'affresco e pronunciando la massima un personaggio può sbloccare la cassa ed impedirne l'apertura e la chiusura per 2 round, abbastanza a lungo per recuperare il contenuto. Sfortunatamente il personaggio stesso dovrà effettuare un TS sulla Volontà o essere soggetto allo stesso effetto di *suggestione* descritto nell'Area 3. Un personaggio legale o buono deve inoltre effettuare un altro TS sulla Volontà o soffrire 1d6 punti di danno temporanei alla Saggezza.

La cassa contiene quattro *pozioni di cura ferite leggere*, due *pozioni di neutralizza veleno* ed un *elmo dell'opposto allineamento*.

AREA 5

Quando i personaggi entrano in quest'area di 6 x 7,5 m, leggi il seguente testo:

Sui muri di questa stanza vuota vi sono schizzi di una sostanza secca e simile alla ruggine. Un mosaico parzialmente intatto, che sembra raffigurare una grande vedova nera che divora un elfo maschio, decora il pavimento che presenta dislivelli e piccole buche.

Un appropriato tiro sulla Conoscenza o Professione rivelerà che la sostanza simile alla ruggine è sangue essiccato. Sembra vecchio di anni, probabilmente ciò che rimane di una battaglia o di un sacrificio effettuato qui.

AREA 6 (LI 4)

Nel momento in cui i personaggi guardano all'interno di quest'area di 6 m x 7,5 m leggi il seguente testo:

Un corpo essiccato giace faccia in giù vicino

l'entrata di questa stanza. E' vestito come un avventuriero. A giudicare dalla posizione del corpo sembra che quest'uomo abbia cercato di lasciare la stanza in tutta fretta.

I PG saranno probabilmente a disagio riguardo questa camera avendo trovato proprio qui un avventuriero morto. Infatti nella stanza è presente una trappola. Chiunque cammini sino a raggiungere il corpo la attiverà.

✦ **Paura Trappola:** GS 5; congegno magico; attivazione di prossimità (allarme); effetto magico (*paura*, livello dell'incantatore 15° [stregone]; TS Volontà (CD 16) per resistere); Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29).

Qualsiasi creatura affetta dalla trappola scapperà per tutta la durata dell'incantesimo. La trappola che lancia l'incantesimo *paura* è stata ideata per lavorare in congiunzione con un trappola dardo avvelenato che si attiva nel momento in cui qualcuno cerca di uscire dalla stanza con passo più rapido della normale camminata. Comunque lo sfortunato avventuriero che giace sul pavimento ha già attivato quest'ultima trappola ed i servitori di Arda non l'hanno ancora riarmata.

Il corpo appartiene ad un avventuriero che ha fatto un brutta fine nel laboratorio di Arda. Se i PG stanno cercando gli eroi del villaggio scomparsi, costui è uno di loro. Un tiro per Cercare (CD 15) rivelerà un piccolo dardo che fuoriesce dalla sua schiena.

Il cadavere stringe una spada corta non magica ed indossa una cotta di maglia ancora utilizzabile. Appeso alla cintura si trova un piccolo sacco contenente un set di arnesi da scasso ed una pietra della luna del valore di 50 mo. La stanza è altrimenti vuota.

Qualora un chierico tentasse di *parlare con i morti* l'incantesimo provocherebbe risultati inquietanti: il corpo balbetterà incoerentemente per tutta la durata dell'incantesimo, griderà forte ed in seguito si irrigidirà di nuovo. Gli ultimi momenti di vita dell'avventuriero sono stati così pieni di improferibile terrore che l'impressione dello stesso ha soprafatto qualsiasi altra conoscenza residua presente nel suo corpo.

AREA 7

Quando i personaggi si avvicinano a quest'area leggi il testo seguente:

Numerose ragnatele coprono le mura di questa stanza larga 4,5 m. Un mosaico raffigurante una grossa vedova nera che divora un elfo maschio decora il pavimento. Sembra ci siano scritte, incise sul pavimento, vicino al mosaico.

Il mosaico, una versione più integra di quello presente nell'Area 5, rappresenta ciò che i drow ritengono l'inevitabile trionfo della loro Regina Ragno sul panteon elfico. Le scritte sul pavimento sono chiaramente nello stesso antico linguaggio drow visto in precedenza ma il passaggio del tempo le ha rese indecifrabili.

AREA 8

Dozzine di gemme scintillanti giacciono sparpagliate sul pavimento di questa stanza larga 4,5 m.

Molte di queste gemme sono pezzi di vetro senza valore incantate così da apparire preziose. Un ragno mostruoso scenderà dal soffitto ed attaccherà appena i personaggi entreranno nella stanza. Un tiro per Cercare (CD 15) effettuato con successo permetterà ai PG di scoprire un paio di enormi turchesi occhio di tigre del valore di 25 mo ciascuno.

✦ **Grande Ragno Mostruoso:** GS 2, DV 4, 22 pf; vedi *Manuale dei Mostri* pagina 207.

AREA 9, 10, 11 (LI 2)

Ognuna di queste stanze dalla forma quadrata contiene un piccolo altare dedicato a Lolth. Affreschi esaltanti la bellezza e la crudeltà della Regina Ragno decorano le pareti. Ogni stanza è sotto l'effetto di un incantesimo *profanare*. A ciascun incantesimo *profanare*, Arda ha però legato un differente effetto magico:

Area 9: *Anatema* avente come bersaglio creature legali.

Area 10: *Maledizione* avente come bersaglio creature buone.

Area 11: *Benedizione* avente come bersaglio creature caotiche malvagie.

AREA 12 (LI 7)

Questa stanza sembra innaturalmente fredda. La statua di un ragno gigante con un viso femminile torreggia davanti a voi.

La drider che si trova qui rimarrà nascosta ed invisibile finché i PG avranno esplorato la maggior parte delle stanze. Se possibile aspetterà finché i personaggi saranno caduti sotto l'influenza degli effetti nocivi delle trappole di Arda. Inoltre tenterà di utilizzare l'effetto dell'incantesimo di *benedizione* dell'Area 11 a proprio vantaggio, se fattibile.

Quando la drider sceglierà finalmente di mostrarsi diverrà visibile e, brandendo con fare intimidatorio la propria spada corta, griderà ai personaggi:

“Siamo tutti cibo per Lolth. Sottomettete il vostro spirito alla Regina delle Ragnatele Demoniache e le vostre vite saranno risparmiate sino a che lei non richiederà il vostro sacrificio, come per tutti noi.”

La drider sta dicendo la verità. Ella non attaccherà i PG che prometteranno di allearsi con Lolth. I PG che pensano di battere in scaltrezza la drider fingendo di giurare fedeltà a Lolth dovrebbero pensarci due volte. Ella si aspetta tale comportamento e forzerà i personaggi ad effettuare un tiro per Raggiare opposto al proprio Percepire Inganni. Chiunque stia mentendo, secondo lei, diverrà immediatamente soggetto ad un incantesimo di *charme* (livello del lanciatore 15°). Questo incantesimo di *charme* impedirà a chi ne è soggetto di attaccare la drider e lo costringerà a fare tutto il possibile per impedire che i suoi, fino a quel momento, compagni le facciano del male.

Se la drider ha l'opportunità di cominciare una conversazione con i PG dirà di chiamarsi Eklivarta. Inoltre ella fornirà ai personaggi diversi indizi riguardo il piano di Arda. Parlerà dei “molti occhi” della Dea dei Ragni ed insinuerà che, infatti, i muri hanno occhi. Se preferisci non interpretare questo linguaggio allusivo sostituiscilo con un tiro sulla Comunicazione Segreta (CD 20). La drider non si riferirà all'odiato drow Arda utilizzando il suo nome nè fornirà informazioni addizionali, nè si alleerà con i PG. Eklivarta, come molti altri drider, ha un profondo desiderio di morte e non si ritirerà da un combattimento all'ultimo sangue con i personaggi – sebbene preferisca vivere abbastanza a lungo per vedere il fallimento di Arda e le relative conseguenze derivanti dal fatto di aver deluso Lolth.

Combatterà sino alla morte se costretta, ma visto che ciò non le è stato ordinato, si ritirerà qualora il combattimento volgesse a suo sfavore.

La drider non è inoltre particolarmente interessata nell'uccidere i PG. Qualora in vantaggio, in combattimento, comincerà a colpire con l'intento di causare danni debilitanti, in modo da rendere i personaggi inabili e consegnarli ad Arda per futuri esperimenti.

Eklivarta: Drider femmina; GS 7; Grande Aberrazione; DV 6d8+18; pf 45; Iniz +2; Vel 9 m, scalare 4,5 m; CA 17, a contatto 11, colta alla sprovvista 15; Attacco +3 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta) e +3 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta) e +0 in mischia (1d4+1, morso); o +5 a distanza (1d6/x3, arco corto); Faccia/Portata 3 m per 3 m/1,5 m; AS Veleno, intimorire i non morti 6/giorno, capacità magiche; QS Scurovisione 18 m, RI 14; AL

CM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +8; For 15, Des 15, Cos 16, Int 15, Sag 16, Car 16.

Abilità e Talenti: Scalare +14, Concentrazione +10, Nascondersi +8, Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +7, Sapienza Magica +10, Cercare +9; Ambidestria, Incantesimi in Combattimento, Combattere con Due Armi.

Veleno (Str): Eklivarta inietta il proprio veleno (TS Temp CD 16) per ogni attacco tramite morso riuscito. Il danno iniziale è identico al secondario (1d6 punti di danno alla Forza).

Capacità Magiche: 1/giorno — luci danzanti, oscurità, individuazione del caos, individuazione del male, individuazione del bene, individuazione della legge, individuazione del magico, luminescenza, levitazione. Livello dell'incantatore 6°; TS CD 13 + livello incantesimo.

Incantesimi Preparati (5/5/5/4; TS CD 13 + livello incantesimo): 0 – cura ferite minori, individuazione del magico, guida, lettura del magico, resistenza; 1° – incuti paura, comando, cura ferite leggere, arma magica, protezione dal bene*; 2° – forza straordinaria, oscurità, blocca persone, frantumare*, silenzio; 3° – contagio*, oscurità profonda, dissolvi magie, preghiera.

* Indica un incantesimo del dominio prescelto.


La drider possiede un *anello di invisibilità*. Le gemme alla base della statua possono essere staccate e vendute per circa 1200 mo.

CONTINUARE L'AVVENTURA

Se i personaggi scappano dal complesso del tempio ancora vivi e dello stesso allineamento, Arda comincerà ad interessarsi particolarmente a loro e cercherà di organizzare altri esperimenti in futuro. Col passare del tempo i personaggi potrebbero accorgersi di aver attirato l'attenzione di un essere potente e spiacevole.

Se i PG ritorneranno a Lerick con notizie riguardo la morte del ladro della Banda d'Oro la gente prenderà male la cosa. Gli abitanti del villaggio entreranno in uno stato di profondo dolore. Il sindaco offrirà ai personaggi l'incarico di nuovi guardiani del villaggio, un lavoro che paga un modesto salario ma garantisce il profondo rispetto di tutti coloro che beneficiano di tale protezione. O, se preferisci, il sindaco potrebbe chiedere ai PG di trovare i rimanenti tre membri della Banda d'Oro – in fin dei conti si è ritrovato solo un corpo. Qualora i PG ritornino a Lerick con il corpo dell'avventuriero, esso resisterà a tutti i tentativi di *rianimare* o *resurrezione* visto che lo spirito del PNG non ha intenzione di ritornare. Gli abitanti del villaggio seppelliranno l'eroe PNG con una solenne cerimonia.

Se i PG hanno giurato fedeltà a Lolth – una concreta possibilità, specialmente se uno di loro ha



indossato l'elmo dell'opposto allineamento – o se sono stati presi prigionieri, Arda li condurrà alla sua fortezza nelle profondità del Sottosuolo. Lì verranno sottoposti ad una serie di “esperimenti” poco piacevoli. I PG, alcuni dei quali potrebbero essere entrati al “serizio” della Regina Ragno, dovranno ora trovare una via d'uscita delle viscere del Sottosuolo. Ciò richiederà, molto probabilmente, un lavoro di gruppo anche da parte di coloro magicamente condizionati dall'elmo o di quelli che stupidamente hanno pensato di poter ingannare la Regina dei Ragni.

Naturalmente se i PG si sono dimostrati preziosi oggetti di studio Arda potrebbe permettere loro di sfuggire alla sua morsa continuando ad osservarli nel loro viaggio all'interno del Sottosuolo verso la superficie. Così facendo essi, con tutta probabilità, scopriranno almeno parte del piano di Arda di stabilire un dominio drow nella Notte Sovrastante.

L'AUTORE

Ramon Arjona è uno sviluppatore software della Wizard of the Coast. Suoi lavori sono apparsi in *Strange Horizons* <www.strangehorizons.com>, *The Absinthe Literary Review* <www.absinthe-literary-review.com> e ZZZZYVA. E' suo desiderio dedicare questo mini-modulo a tutti gli ideatori ed editori che hanno reso D&D un grande gioco su carta e su Web.