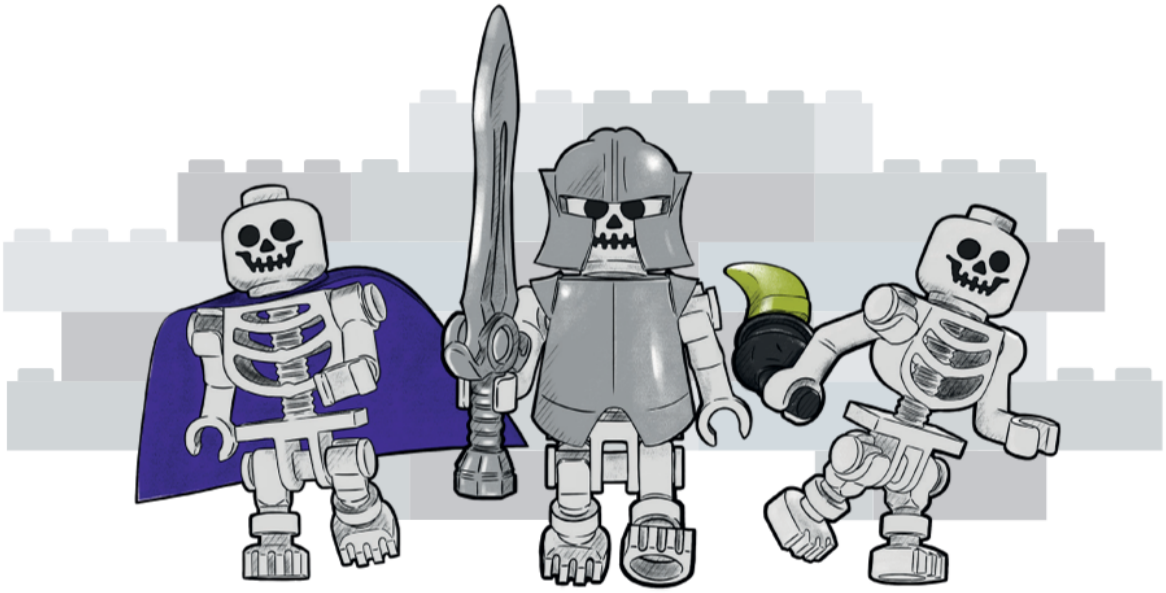
DUNGEONS & DRAGONS®

LA STORIA DEL DRAGO ROSSO

UN'AVVENTURA LEGO®



LEGO



Crediti

Wizards of the Coast

Product Lead: Kyle Brink
Adventure Designer: Christopher Perkins
Editor: Janica Carter
Product Manager: Natalie Egan
Senior Producer: Dan Tovar
Producer: Andy Smith
D&D Beyond Deployment: Jay Jani
Senior Creative Director: Jeremy Jarvis
Franchise Creative Lead: Kara Kenna

AVdesign

Art Director: Jonas Scott Di Hu
Graphic Design & Illustration: Patricia de Erausquin Llorens & Alison Titus Hughes

The LEGO Group

Creative Lead: Jordan Scott
Marketing Manager: Tereza Dovinová
Project Management: Sanne Dollerup

DUNGEONS & DRAGONS its logo, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, and the dragon ampersand are trademarks of Wizards of the Coast LLC. ©2024 Wizards. All Rights Reserved.

LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.

Contenuti

Dungeons & Dragons: La storia del Drago Rosso 2
Riguardo agli eroi 2
Condurre l'Avventura 2
Scena 1: Locanda in piena vista 3
Scena 2: Il Prato 4
Scena 3: Il Dungeon 5
Scena 4: Il Seminterrato 6
Scena 5: La Torre 8
Scena 6: Il Drago 9
Conclusioni 9
Personaggi Nongiocanti 9
Senza Regole D&D 11
Schede Personaggio 12



Dungeons & Dragons: La Storia del Drago Rosso

Dungeons & Dragons: La Storia del Drago Rosso è un'avventura che accompagna il set LEGO® Ideas con lo stesso nome. Per giocare a questa avventura, è necessaria una persona che faccia da Dungeon Master e fino a quattro altre persone che interpretino gli eroi, di seguito chiamati Personaggi Giocanti. Insieme, costruite il set LEGO Ideas mentre giocate attraverso l'avventura.

Se sei il Dungeon Master, leggi il testo in riquadro nella sezione "Riguardo agli Eroi" agli altri giocatori, quindi rivedi la sezione "Come Gestire l'Avventura".

Se non sei il Dungeon Master, scegli un Personaggio Giocante dalle opzioni elencate nella tabella qui sotto. Ogni Personaggio Giocante è dotato di una minifigure LEGO, diversi accessori per la minifigure e una Scheda Personaggio che fornisce ulteriori informazioni sul personaggio.

Personaggi Giocanti

Personaggio	Descrizione	Equipaggiamento LEGO
Chierico Nano	Coraggioso protettore e curatore	Armatura, Simbolo Sacro, Martello da Guerra
Mago Elfo	Versatile utilizzatore di magia	Focus Arcano (Bastone) Libro degli Incantesimi, 3 pergamene magiche (*Invisibilità, Armatura magica, Dardo Incantato*)
Gnomo Guerriero	Guerriero forte	Armatura, Spada Lunga, Scudo, Spada Corta
Ladro Orco	Esperto astuto e furbo	Mantello, 2 Pugnali, Balestra Leggera

Il resto di questo libro è riservato solo agli occhi del Dungeon Master. Se non sei il Dungeon Master, smetti di leggere ora!

Riguardo agli Eroi

Salve, Dungeon Master! Prima di iniziare l'avventura, assicurati che gli altri giocatori abbiano scelto ciascuno un Personaggio Giocante (Chierico Nano, Mago Elfico, Combattente Gnomo o Ladro Orco) e abbiano equipaggiato i loro personaggi con l'equipaggiamento iniziale indicato nella tabella dei Personaggi giocanti.

Chiedi a ciascun giocatore di dare un nome al proprio personaggio. Una volta che tutti i Personaggi Giocanti hanno un nome, leggi il seguente testo in riquadro agli altri giocatori:

> Durante l'avventura, quando ti chiederò cosa vuoi che faccia il tuo personaggio, tieni presente le seguenti cose:
>
> Il Chierico Nano indossa una buona armatura, impugna un'arma impressionante e canalizza sia magie utili che dannose attraverso un simbolo sacro che incarna la sua fede.
>
> Il Mago Elfico conosce molti incantesimi, compresi quelli che creano palle di fuoco, rendono invisibili le creature e dissolvono altri effetti magici. Il mago può anche identificare oggetti magici. Il Guerriero Gnomo è forte, atletico, ben corazzato, abile con le armi e capace di resistere a molte punizioni.
>
> Il Ladro Orco può essere silenzioso, attaccare furtivamente nemici che non stanno guardando, arrampicarsi sui muri, scassinare serrature e disinnescare trappole.

Condurre l'Avventura

Puoi gestire questa avventura in uno dei due modi:

Utilizzando le Regole di D&D: Se tu e gli altri giocatori siete familiari con il gioco di ruolo Dungeons & Dragons, puoi gestire questa avventura con l'aiuto dei libri di regole base della quinta edizione di D&D (*Manuale del Giocatore, Manuale del Dungeon Master e Manuale dei Mostri)*. Oltre alle regole, questi libri contengono descrizioni delle creature, degli incantesimi e degli oggetti che appaiono in questa avventura.

Senza le Regole di D&D: Se tu o i tuoi giocatori non avete mai giocato a Dungeons & Dragons prima, puoi gestire questa avventura come un'esperienza di narrazione senza le regole di D&D. La sezione "Senza le Regole di D&D" alla fine dell'avventura ti spiega come fare.

Panoramica dell'Avventura

L'avventura si svolge tra le rovine di una torre di pietra situata vicino a una strada polverosa. Questa torre è sede di una famosa locanda chiamata "Locanda in piena Vista". I viaggiatori entusiasti parlano del cibo della locanda, in particolare delle ali di pollo piccanti.

La sezione "Intrigo dello Stregone" di seguito fornisce una panoramica del piano malvagio che mette in moto l'avventura. La sezione "Progressione dell'Avventura" riassume come gli eventi si svolgeranno una volta che i Personaggi Giocanti si saranno coinvolti. Il resto dell'avventura è diviso in sei scene. Ogni scena utilizza elementi diversi del set LEGO Ideas, descrive caratteristiche importanti in particolari luoghi ed spiega come si comportano le creature in ogni luogo.

Intrigo dello Stregone

Ervan Soulfallen, un malvagio stregone con una pessima reputazione, cercava di ottenere un uovo da un drago rosso. Indossando un travestimento magico, Ervan si recò alla Locanda in piena Vista, una locanda di strada attaccata a una torre di pietra in rovina. Non troppo lontano dalla torre in rovina c'è una montagna dove risiede un drago rosso di nome Zannafioca.

Dopo aver imprigionato il locandiere nel dungeon della torre, Ervan prese il controllo della locanda con un nome falso: Merry Rumwell. Qualche giorno dopo, un gruppo di avventurieri chiamato The Hard Way arrivò alla locanda. Ervan li assunse per rubare una delle uova del drago Zannafioca, promettendo oro e alette di pollo piccanti gratis in cambio. Quando gli avventurieri consegnarono l'uovo ad Ervan come pianificato, lui li tradì. Li uccise con la magia e nascose i loro resti nel seminterrato della torre.

Aspettandosi che il furto dell'uovo infuriasse il drago Zannafioca, Ervan scelse di rimanere nella locanda, fuori dalla vista del drago. Nascose quindi l'uovo. Una volta schiuso, Ervan ha in programma di addestrare il cucciolo di drago per eseguire i suoi loschi piani.

L'avventura inizia quando i Personaggi Giocanti arrivano alla locanda inaspettatamente, ignari che un malvagio stregone risieda lì sotto mentite spoglie di locandiere.

Progressione dell'Avventura

L'avventura procede da una scena all'altra. Ogni scena offre opportunità di esplorazione, interazione sociale e combattimento:

Scena 1: Locanda in bella Vista. I Personaggi Giocanti incontrano Merry Rumwell, il presunto proprietario della Locanda in bella Vista, che offre loro ali di pollo piccanti. Una ricerca della locanda rivela che non tutto è come sembra.

Scena 2: Il Prato. La locanda è collegata ad una torre di pietra in rovina circondata da un piccolo prato. Esplorando il prato si scopre un albero parlante ed altri indizi..

Scena 3: Il Dungeon. Il vero locandiere, Alax Jadescales, è imprigionato in questa prigione. Il dungeon è anche la casa di diversi Oozes cattivi. Alax è grato ai Personaggi Giocanti che liberano il locandiere.

Scena 4: Il Seminterrato. I Personaggi Giocanti che esplorano il seminterrato della torre disturbano le ossa inquiete di alcuni sfortunati avventurieri. Trovano anche l'animale domestico mancante di Alax: una belva distorcente trasformata dalla magia in un mostro dagli occhi molteplici chiamato beholder.

Scena 5: La Torre. è il luogo dove Ervan tiene l'uovo del drago rubato ed altri possedimenti. I Personaggi incontrano anche un santuario nella torre.

Scena 6: Il Drago. Zannafioca, il drago rosso, arriva alla torre e accusa i Personaggi Giocanti di aver rubato il suo uovo, scambiandoli per un diverso gruppo di avventurieri. Nel frattempo, Ervan cerca di neutralizzare il drago usando la magia. I Personaggi devono sopravvivere al drago e sconfiggere il malvagio stregone.

Scena 1: Locanda in piena Vista

Leggi ad alta voce quanto segue per impostare la scena:

> Dopo una lunga giornata in strada, arrivate a una locanda costruita tra i resti di una torre di pietra in rovina. La Locanda a Vista profuma di deliziose ali piccanti. Si dice che il proprietario, Alax Jadescales, le prepari fresche su ordinazione.
>
> Guardando dentro, vedete che la locanda è vuota.

La locanda ha un piano terra e un piano superiore.

Piano Terra

Se uno o più Personaggi Giocanti esplorano la sala bar al piano terra, leggi quanto segue ad alta voce:

> La porta per la stanza sul retro si apre e un locandiere esce per darvi il benvenuto. "Oh, temo che siate arrivati nel momento sbagliato! Siamo chiusi per ristrutturazioni. Ma sarò felice di prepararvi delle ali di pollo piccanti per aiutarvi nel vostro viaggio."

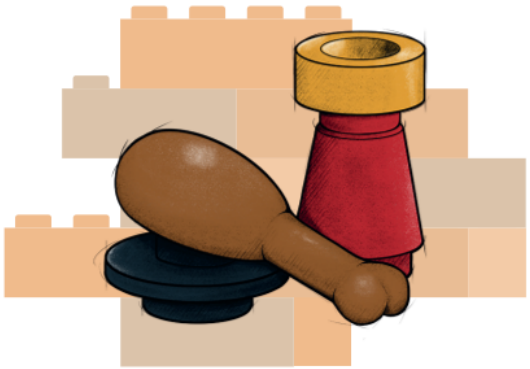
Il locandiere, che si presenta come Merry Rumwell, è in realtà lo stregone Ervan Soulfallen travestito. Merry non vuole ospiti in questo momento e dirà quasi qualsiasi cosa pur di liberarsi dei Personaggi Giocanti. Dice loro che ha comprato la locanda da Alax Jadescales, che si è ritirato non molto tempo fa, e che molto lavoro deve essere fatto prima che la locanda sia pronta per gli ospiti. Sta mentendo su Alax e sulle ristrutturazioni; una verifica della locanda non rivela alcuna evidenza di lavori in corso o ristrutturazioni.

Se i Personaggi Giocanti vogliono guardarsi in giro, Merry non protesta; anzi, è felice di lasciare che i mostri nella camera da letto si occupino di loro (vedi "Piano Superiore" sotto).

Se attaccato, Merry lancia un incantesimo (*Porta Dimensionale*) e scompare. Riappare nel suo laboratorio, che i Personaggi Giocanti esplorano nella scena 5.

Alette di Pollo piccanti

Se i Personaggi Giocanti accettano l'offerta di alette di pollo piccanti gratuite di Merry, possono aspettare nella sala bar o esplorare altre parti della locanda mentre Merry prepara l'ordine. Sottolinea quanto siano buone le alette di pollo piccanti nell'odore e nel sapore!



I Personaggi Giocanti che spiavano Merry scoprono che non cucina le alette, né prepara la salsa da solo; semplicemente riscalda le ali che sono già state preparate. Chiaramente, qualcun altro ha fatto il lavoro pesante.

Esplorazione della Sala Bar

Una ricerca della sala bar rivela quanto segue:

Intagli. Intagliate sulla parte superiore del bancone ci sono due frasi: "L'albero nasconde il cammino" e "Il male fa festa mentre il bene dorme".

Cassette. I Personaggi Giocanti che guardano nelle cassette trovano una varietà di peperoncini secchi per fare la salsa per le ali, ma nessuna ricetta.

Avviso. Appeso al muro dietro il bancone c'è un avviso per un animale domestico smarrito che recita quanto segue: "Gatto smarrito. Grande con pelo nero e tentacoli. Risponde al nome di Pouncy. Ama il latte. Si prega di contattare Alax Jadescales se trovato." Sopra questo avviso c'è un pezzo di carta con uno schizzo del volto di un drago rosso accompagnato dalle parole "Simbolo della Setta del Drago".

Targa. Accanto all'avviso "Gatto Smarrito" c'è una targa "Avventurieri del Mese" con uno schizzo approssimativo di alcuni avventurieri con la seguente didascalia: "Il gruppo Hard Way ha saccheggiato la tana del drago Zannafioca e sono tornati vivi!"

Stanza sul Retro

Nel retro c'è una cucina che viene usata raramente. Questa stanza contiene diversi barattoli di salsa piccante; un barile di alette di pollo cotte, conservate magicamente; e una gruccia di oggetti ordinari appartenuti alle vittime dei Mimic al piano di sopra, tra cui un'ascia da battaglia, un liuto, una picca e una spada.

Piano Superiore

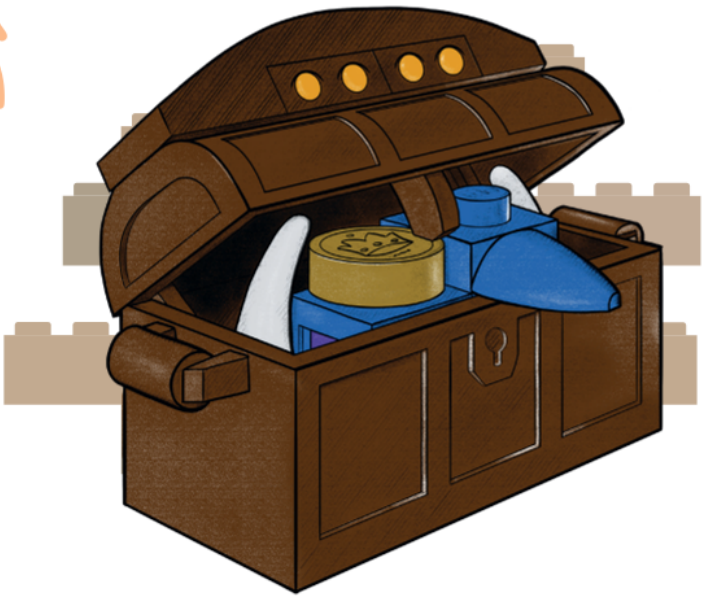
Se uno o più personaggi giocanti esplorano la camera da letto al piano superiore, leggi quanto segue ad alta voce:

> Questa stanza contiene un letto e un baule chiuso. Montate sopra il baule ci sono tre piccoli quadri raffiguranti un'arpa adagiata tra le corna di una mezzaluna, un ritratto eroico e una scena di montagna con una piccola targa sotto. Sopra il letto è appeso un ritratto di famiglia: due genitori dragoniani con un uovo non ancora schiuso. Un genitore orgoglioso ha delle squame verde chiaro; l'altro ha delle squame dorate.

Armadio

La camera da letto ha un piccolo armadio dove gli ospiti possono conservare cappotti e simili. Una borsa giace su uno scaffale:

Borsa: Questa *Borsa Conservante* contiene attrezzatura da viaggio ordinaria, come un sacco a pelo e razioni essiccate commestibili.



Mimics

Il letto e il baule sono due mimics (vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche). I mimics attaccano non appena uno di loro viene toccato.

I mimics sono pigri e affamati. Dargli da mangiare li rende abbastanza amichevoli da smettere di attaccare e rispondere a domande semplici. I Mimics Sono al corrente di quanto segue:

Merry il Locandiere. Quando i mimics sono arrivati alla locanda qualche settimana fa, Merry Rumwell li ha invitati a rimanere. Merry nutre i mimics con alette di pollo piccanti per tenerli felici.

Gli Hard Way. Un gruppo di avventurieri chiamato Hard Way ha visitato la locanda non molto tempo fa. Merry li ha assunti per trovare un uovo di drago. (I mimics non sanno nulla degli avventurieri o dell'uovo.)

La Fuga di Merry

Se non è già fuggito dalla scena, Merry lancia un incantesimo (*Porta Dimensionale*) che lo trasporta magicamente nel suo laboratorio non appena sente qualsiasi rumore nella camera da letto. I Personaggi Giocanti possono esplorare il laboratorio nella scena 5.

Quadri

I quadri alle pareti sono descritti di seguito:

Famiglia dei Dragonidi. Le figure in questo ritratto sono i genitori di Alax Jadescales. Il dipinto nasconde una crepa nel muro attraverso cui i Personaggi Giocanti possono sbirciare nel dungeon, ma la fessura è troppo piccola per far passare i personaggi.

Arpa. L'arpa raffigurata qui è il simbolo degli Arpisti, un'organizzazione dedicata a proteggere gli innocenti dai malvagi.

Ritratto Eroico. Questo dipinto raffigura un coraggioso eroe Arpista di nome Sir Lucas, un ospite frequente.

Scena di Montagna. Questo dipinto raffigura una catena montuosa La piccola targa sotto di esso recita: "Il Dorso del Mondo".

Scena 2: Il Prato

Leggi ad alta voce quanto segue per impostare la scena:

> L'edera spinosa cresce lungo il lato della torre in rovina, che è circondata da un prato rigoglioso. Accanto alla torre c'è un albero enorme con foglie fruscianti. I funghi crescono all'ombra sotto un ponte di pietra, che porta una scultura del volto di un drago. Girando per il prato c'è un Orsogufo che cammina a quattro zampe, È chiaro che l'Orsogufo sta cacciando tre ragni giganti che si muovono nell'erba alta.

La scultura del viso del drago sul ponte rappresenta la Setta del Drago, suggerendo che questo luogo fosse una volta utilizzato dai membri di quell'organizzazione malvagia.

Orsogufo e Ragni

Tre ragni giganti stanno fuggendo da un Orsogufo affamato (vedi il *Manuale dei Mostri* per statistiche). Se i Personaggi Giocanti uccidono un ragno, l' Orsogufo si ferma per mangiarlo. Una volta che ha mangiato tutti e tre i ragni, l' Orsogufo è sazio e si addormenta. Se i Personaggi Giocanti attaccano o minacciano l' Orsogufo o un ragno, la creatura li attacca a sua volta o fugge se subisce danni.

Una volta che l' Orsogufo e i ragni sono stati affrontati, i Personaggi Giocanti possono esplorare l'albero, i funghi sotto il ponte e l'edera che cresce sulla torre.

Un personaggio che cerca nell'erba trova le tane nascoste dei ragni. I ragni hanno raccolto i seguenti oggetti:

Monete. I Personaggi Giocanti trovano monete sparse per un valore di 150 monete d'oro.

Chiave d'Oro. Tra le monete c'è una chiave d'oro che sblocca la porta del dungeon (vedi "Albero Risvegliato" più avanti in questa scena).

Albero Risvegliato

Se un Personaggio Giocante si avvicina all'albero o cerca di arrampicarsi su di esso, leggi ad alta voce quanto segue:

> Gli uccelli si disperdono dall'albero mentre i suoi rami iniziano a muoversi. Uno dei rami si sposta per rivelare un volto di legno sorridente.



Anni fa, un druido usò la magia per trasformare l'albero in un **albero risvegliato** (vedi il Manuale dei Mostri per le statistiche). L'albero risvegliato parla lentamente e pensierosamente, principalmente di cose come il tempo e le stagioni. Parla con affetto di scoiattoli e uccelli, anche se meno affettuosamente dei picchi e "dello stregone che vive nella torre".

Se i Personaggi Giocanti chiedono all'albero risvegliato di condividere un segreto o di raccontare ciò che sa, si sposta da parte e muove una roccia per rivelare una porta che porta al dungeon sotto la torre. La maniglia della porta ha una leggera luminescenza. Un'esame più ravvicinata rivela che la porta è tenuta chiusa da un incantesimo di *Serratura Arcana*. La chiave dorata nascosta dai ragni nel prato la apre, così come un incantesimo *Dissolvi Magie* o *Bussare* lanciato dal Mago Elfo. La porta può anche essere distrutta, ma ci vorrà del tempo e creerà molto rumore.
Se i Personaggi Giocanti entrano nel dungeon, avanza alla scena 3.

Miconidi Sotto il Ponte

I Personaggi Giocanti possono riposare nell'erba morbida sotto il ponte, che crea abbastanza ombra per due miconidi per vivere qui comodamen te. I miconidi, che assomigliano a funghi giganti, combattono solo in difesa personale. I **miconidi** rilasciano spore che consentono loro di comunicare telepaticamente con altre creature intelligenti nelle vicinanze. I Personaggi Giocanti che interrogano i miconidi apprendono le seguenti informazioni:

Stregone travestito. Merry Rumwell è uno stregone malvagio di nome Ervan Soulfallen travestito.
Prigioniero del dungeon. Ervan ha imprigionato il vero locandiere, Alax Jadescales, nel dungeon della torre.
Oggetti magici. Ervan ha recentemente ordinato ai miconidi di seppellire alcuni oggetti magici. Se i personaggi sono amichevoli, i miconidi scavano questi oggetti e li danno ai personaggi. Gli oggetti includono una *Pozione di Guarigione*, una *Pozione di Resistenza* (Acido) e uno *Scudo della Sentinella*.

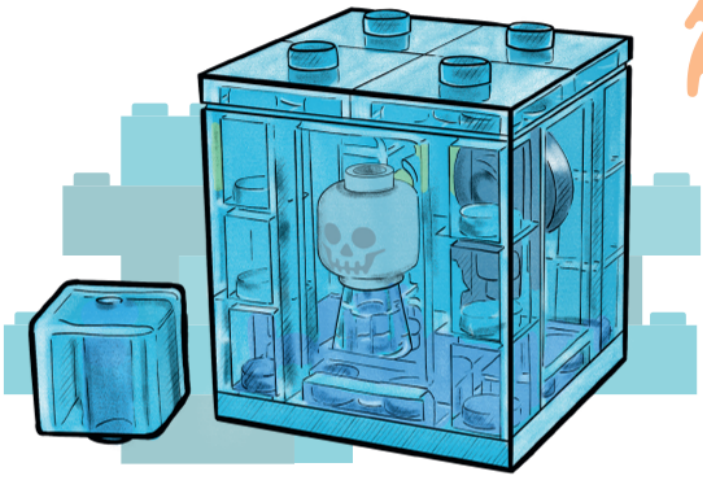
Edera Spinosa

L'edera spinosa che cresce lungo il lato della torre è abbastanza forte da poter essere scalata. Se i Personaggi Giocanti usano l'edera per raggiungere i livelli superiori della torre, saltare alla scena 4 o 5, a seconda di quanto alto salgono.

Scena 3: Il Dungeon

É più probabile che i Personaggi Giocanti arrivino qui attraverso la porta dietro l'albero risvegliato. Leggere ad alta voce quanto segue per ambientare la scena:

> Una torcia illumina l'entrata di questo dungeon umido. Appoggiato a una parete c'è uno scheletro senza cranio. Stringendo una delle sue mani ossute c'è una bella scimitarra. Altri oggetti curiosi - uno scudo, un libro e un bastone ghiacciato - sono sparsi nell'oscurità. Una scala a pioli sale fino a una porta di cella chiusa. Tre chiazze nere di melma si muovono lentamente attraverso il pavimento del dungeon. Dietro di loro, fluttuando nell'aria, ci sono diversi oggetti: una gemma gialla che splende, un cranio e una padella argentata.



Melme

Prima che i Personaggi Giocanti possano esplorare il resto del dungeon, devono fare i conti con diverse melme:

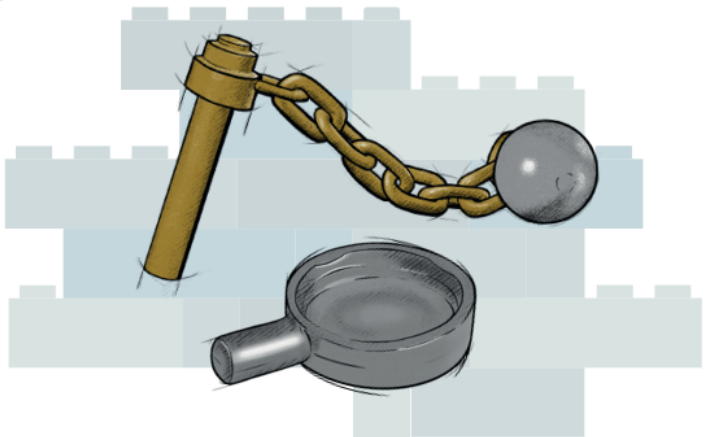
Melme Nere. Le chiazze nere che strisciano sul pavimento sono tre melme nere. Non possono comunicare con i Personaggi Giocanti e sono ostili. Spade e altre armi taglienti non hanno alcun effetto su di loro, ma le melme temono il fuoco e non attaccheranno chiunque tenga una torcia accesa. Infliggere danni da fuoco a una melma la fa ritirare. Le melme amano la salsa piccante; se un personaggio versa un barattolo di salsa piccante sul pavimento, le melme strisciano verso la salsa piccante, ignorando altre creature mentre lo fanno. Impiegano 1 minuto per digerire la salsa, durante il quale non attaccheranno a meno che non siano disturbate.
Cubi Gelatinosi. La gemma gialla che splende, il cranio e la padella argentata sembrano galleggiare perché sono racchiusi in un cubo gelatinoso. Il cubo è trasparente e ostile. I Personaggi Giocanti vicino al cubo possono vedere più chiaramente la sua forma luccicante. Dietro questo cubo si aggira silenziosamente un cucciolo di cubo gelatinoso. Il cucciolo non combatte.

Le melme e i cubi dissolvono lentamente la carne delle creature che inghiottono. L'acido digestivo del cubo neonato è debole, rendendolo per lo più innocuo.

Esplorazione del Dungeon

Dopo che le melme sono state affrontate, i Personaggi Giocanti possono saccheggiare il dungeon. Contiene i seguenti tesori:

Monete e Gemme. I Personaggi Giocanti possono trovare un'ametista del valore di 500 monete d'oro, un diamante del valore di 1.000 monete d'oro e una pila di monete sparse del valore di 100 monete d'oro. La gemma gialla luminosa all'interno del cubo gelatinoso adulto è un topazio del valore di 500 monete d'oro ed è vittima di un incantesimo *Luce Continua*.
Libro e Scudo. Un *Tomo del nitido pensiero* giace dietro uno *Scudo +1*. Ripiegato dentro il libro c'è una pergamena di *Parlare con i Morti*.



Incensiere del Devoto. Questo Maglio magico infligge un extra di 1d8 danni radianti a colpo e può essere usato come simbolo sacro. Come azione bonus, puoi far sì che la testa del Maglio rilasci una sottile nuvola di incenso entro un raggio di 3 metri per 1 minuto. All'inizio di ciascun tuo turno, tu e tutte le altre creature nella nuvola recuperate 1d4 punti ferita. Questa proprietà non può essere utilizzata nuovamente fino all'alba successiva.

Pozione. Su uno scaffale dietro la scala c'è una *Pozione della Velocità.*

Scimitarra. Lo scheletro senza testa stringe una *Scimitarra della Velocità.* Rimuovere la lama dalla stretta dell'osso fa sì che lo scheletro crolli in un mucchio di ossa.

Padella Argentata. Questa padella argentata è un retaggio di famiglia appartenente ad Alax Jadescales. Una volta liberato dalla cella (vedi "Liberare Alax" qui sotto), Alax cerca di reclamare la padella.

Bastone e Arco Corto. Un *Bastone di Gelo* completamente carico spunta da un barile in un angolo. Disteso sul pavimento vicino al barile c'è un arco corto non magico.

Teschio del Chierico

Il teschio che galleggia nel cubo gelatinoso appartiene a Estus il Chierico, un membro sfortunato del gruppo Hard Way. Un Personaggio Giocante può usare *la pergamena di Parlare con i Morti* per interrogare il teschio e fargli fino a cinque domande. Il Teschio Conosce le seguenti informazioni:

Nomi degli Avventurieri. Gli Hard Way avevano quattro membri: Grackle il Ladro, Kildar il Mago, Colin il Combattente e Estus il Chierico.

Uovo di Drago. Ervan ha ingaggiato gli Hard Way per rubare un uovo di drago dal covo di Zannafioca il drago rosso. Gli avventurieri hanno atteso che il drago lasciasse il suo covo di montagna prima di entrare.

Vittoria Conquistata a Fatica. Gli Hard Way hanno ucciso diversi guardiani rettiliani (coboldi) nel covo del drago, hanno rubato un uovo e sono fuggiti prima del ritorno del drago.

Tradimento dello Stregone. Dopo aver consegnato l'uovo, gli Hard Way hanno esigito il pagamento. Invece, Ervan ha usato una potente magia per uccidere il gruppo.

Liberare Alax

La porta della cella di prigionia è chiusa a chiave e può essere aperta in uno dei seguenti modi:

- Il Mago Elfico può lanciare un incantesimo di *Scassinare* sulla porta, facendola aprire.
- Il Combattente Gnomo o il Chierico Nano possono abbattere la porta. (Richiede sforzo, ma il successo è automatico.)
- L'Orco Ladro può usare gli strumenti da scassinatore per forzare la serratura. (Richiede un momento, ma il successo è automatico.)
- Se i personaggi trovano la grossa chiave nella scena 5, possono usarla per aprire e chiudere la porta.

Intrappolato nella cella c'è **Alax Jadescales**, il proprietario dragonide della Locanda in bella vista. Alax ha delle squame verdi brillanti. Detesta la violenza ed evita il combattimento.

Alax ringrazia i Personaggi Giocanti per averlo liberato e dice che gli avventurieri potranno avere tutte le alette di pollo piccanti che vorranno mangiare una volta che lo stregone Ervan non sarà più una minaccia. Alax non vede l'ora di riprendere la sua padella argentata e si offre di accompagnare i Personaggi Giocanti finché non trovano il "gatto" smarrito di Alax, una belva distorcente chiamata Pouncy. Se i personaggi declinano l'offerta di Alax di unirsi a lui, Alax torna alla locanda e li aspetta sul posto. In entrambi i casi, Alax consiglia ai personaggi di non sottovalutare il malvagio stregone e condivide le seguenti informazioni utili:

Piano di Ervan. Ervan ha ingaggiato un gruppo di avventurieri chiamati Hard Way per rubare un uovo di drago dal covo di un drago rosso chiamato Zannafioca. Gli avventurieri hanno consegnato l'uovo, ma Ervan li ha traditi. Invece di pagarli, Ervan ha ucciso gli avventurieri e ha dato i loro corpi alle Melme nel dungeon.

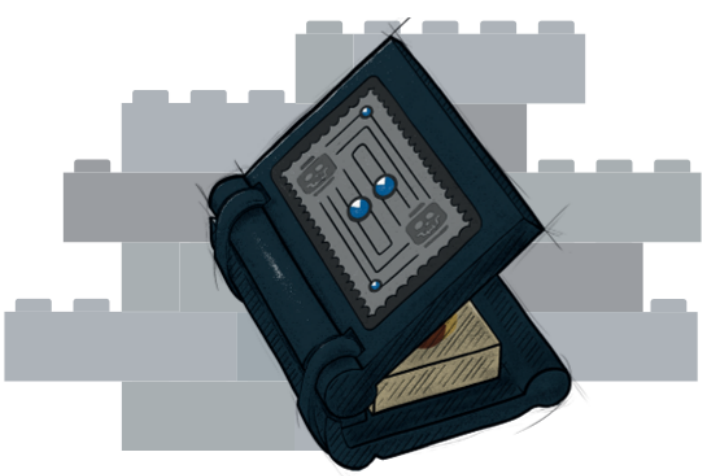
Dov'è l'Uovo? Ervan ha nascosto l'uovo di drago da qualche parte nella torre e sta aspettando che si schiuda.

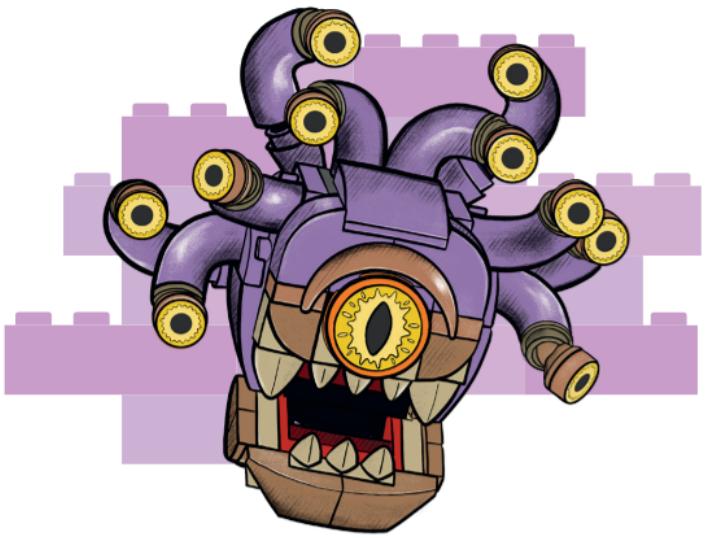
Scena 4: Il Seminterrato

Assicurati che il Seminterrato della torre sia completamente assemblato prima di eseguire questa parte dell'avventura.

La Trappola dell'Ascia

La porta che conduce dal dungeon al seminterrato della torre contiene una trappola. Aprirla fa sì che la lama di una grossa ascia oscilli dall'alto sui passanti. Qualsiasi creatura in piedi sulla soglia quando l'ascia scende deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza CD 15 o subire 2d8 danni taglienti. La trappola può essere reimpostata manualmente ma non si reimposta da sola. L'Orco Ladro può disattivare automaticamente questa trappola, ma solo se il personaggio si trova sul lato della porta dove la trappola può essere vista.





Caratteristiche del Seminterrato

Utilizza il seguente testo per descrivere i contenuti e gli occupanti del seminterrato:

> Siete arrivati alla base della torre, una scala di pietra circolare sale verso l'alto. La luce delle candele illumina un paio di porte e alcuni tesori sparsi.
> In piedi in questo seminterrato ci sono tre scheletri animati vestiti come avventurieri. In un angolo vicino ci sono delle piante dai colori vivaci. Fluttuante, nel mezzo della stanza, c'è un mostro sferico terrificante con denti affilati, un grande occhio e dieci occhi più piccoli su tentacoli ondulanti.

Pouncy

I Personaggi Giocanti riconoscono il mostro dai molti occhi come un beholder, che ha il potere di emettere un cono invisibile di antimagia dal suo occhio centrale. Tuttavia, questo beholder non è quello che sembra. In realtà è l'animale domestico mancante di Alax, una belva distorcente (vedi il Manuale dei Mostri per il suo blocco di statistiche) di nome Pouncy. Ervan ha usato una potente pergamena per trasformare Pouncy in un beholder.

Se Alax è con i Personaggi Giocanti, l'atteggiamento iniziale di Pouncy è amichevole. Il beholder si precipita verso Alax e inizia a leccare il viso di Alax, un chiaro segnale che il beholder non è quello che sembra. Se Alax non è presente, il beholder mostra le zanne e tiene le distanze, non attaccando se non per autodifesa. Offrirgli un po' di latte o chiamarlo Pouncy cambia il suo atteggiamento in amichevole.

Se Alax o uno dei Personaggi Giocanti può riflettere il cono di antimagia del beholder su di esso utilizzando un oggetto riflettente come una padella argentata o uno specchio, l'effetto della polimorfia su Pouncy termina, ripristinando la belva distorcente alla sua forma naturale. Il Mago Elfico può anche ripristinare la vera forma di Pouncy lanciando Dissolvi Magie sul beholder.

Una volta che Alax è riunito con Pouncy, entrambi ritornano alla locanda, fiduciosi che i Personaggi Giocanti possano affrontare Ervan da soli. Tuttavia, se i Personaggi Giocanti chiedono aiuto, Alax e Pouncy si uniscono nuovamente a loro.

Gli Hard Way

I tre scheletri non morti in piedi nella torre sono quello che resta di tre membri degli Hard Way (il gruppo di avventurieri ingaggiato da Ervan per rubare l'uovo di drago).

Questi scheletri combattono fino alla distruzione ed hanno i seguenti loot:

Combattente. Questo scheletro indossa una *corazza+1* e un elmo non magico, e porta una *Spada affilata.*

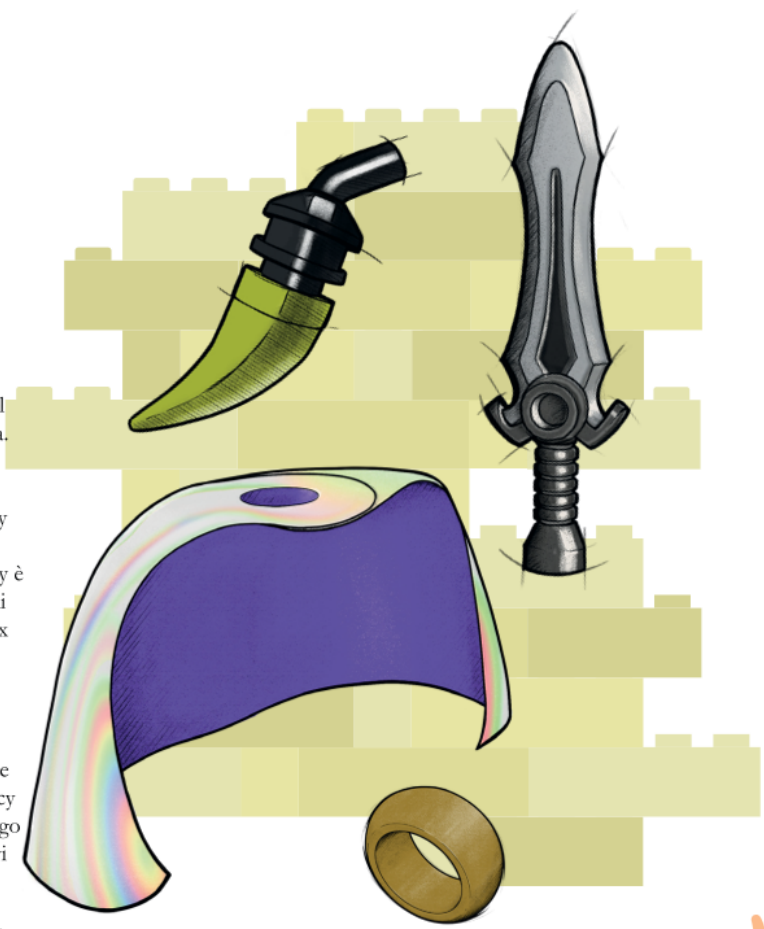
Ladro. Questo scheletro porta con sé un *Pugnale Avvelenato* e indossa un *Anello dell'Invisibilità.*

Mago. Questo scheletro indossa un mantello magico con le proprietà di una *Tunica dei Colori Scintillanti.*

Una volta sconfitti gli scheletri, un Personaggio Giocante può usare la pergamena di *Parlare con i Morti* trovata nella scena 3 (se non è già stata usata) per interrogare il teschio di uno degli avventurieri morti e fargli fino a cinque domande. Il teschio conosce le stesse informazioni di quello nella scena 3.

Piante Velenose

Le piante che crescono nel seminterrato sono di colore rosa ed estremamente velenose. Qualsiasi creatura che tocchi anche solo una di queste piante subisce 2d6 danni da veleno.





Scala

I Personaggi Giocanti possono salire la scala per raggiungere i piani superiori della torre. Se prendono le scale, continua con la scena 5.

Tesoro

Dopo che gli scheletri sono stati affrontati, i Personaggi Giocanti possono lootare il seminterrato. Contiene i seguenti tesori:

Libro. Un *Manuale della Velocità di Azione* riposa vicino a alcune piante velenose. Ripiegato dentro il libro c'è una *pergamena magica di Protezione dall'Energia.*
Monete. Sparse sul pavimento ci sono 100 Monete d'oro
Lanterna. Una *Lanterna della Rivelazione* è situata in un'alcova.
Pozione. Posizionate su ripiani alti ci sono una *Pozione di Guarigione* (Grande) e una *Pozione di Eroismo.*

Scena 5: La Torre

La torre ha tre piani, che sono descritti nelle sezioni seguenti.

Primo Piano: Santuario

Quando uno o più Personaggi Giocanti arrivano qui, leggi ad alta voce quanto segue:

> Questo livello della torre ha un santuario contro una parete. Intagliati sopra il santuario ci sono cinque teste di drago di pietra, e posato sull'altare del santuario c'è un orbe verde lucente. Una grande chiave riposa su un piccolo supporto sul pavimento.

Chiave Grande

La grande chiave sblocca la porta della cella di prigionia nel dungeon (vedi scena 3). Sblocca inoltre la botola descritta di seguito.

Botola

Appena oltrepassata la porta di questa stanza a terra c'è una botola nascosta. Qualsiasi creatura più pesante di un gatto domestico che calpesta la botola fa sì che si apra, facendo cadere la creatura nel seminterrato sottostante (vedi scena 4). La creatura subisce 1d6 danni contundenti dalla caduta. Un Personaggio Giocante può usare la grande chiave descritta sopra per bloccare la botola in modo che non si apra.

Globo dei draghi e Trono

Un *Globo dei Draghi* è posato sull'altare del santuario. Questo potente oggetto magico contiene l'essenza di un drago malvagio ed è pericoloso da usare. Chiunque controlli il globo può emettere una chiamata telepatica che si estende per 65 km in tutte le direzioni. I Draghi malvagi nel raggio d'azione si sentono obbligati a raggiungere il globo il più presto possibile percorrendo la via più diretta. Se il globo viene usato in questo modo, Zannafioca è l'unico drago a rispondere alla chiamata, come descritto nella scena 6.

Il santuario stesso è stato costruito dal proprietario originale della torre, che era un membro di un'organizzazione malvagia chiamata il Culto del Drago. Le teste di drago di pietra sopra l'altare rappresentano Tiamat, la regina a cinque teste dei draghi malvagi. Queste teste di drago mordono qualsiasi creatura diversa da un Drago o un dragonide che tocca il globo o il santuario. Fai un tiro di attacco (1d20 + 5). Se l'attacco colpisce, chiunque abbia attivato l'attacco subisce 5d6 danni perforanti.

Se non stai usando le regole di D&D, le teste di drago mordono automaticamente.

Scale per il Secondo Piano

Queste scale tortuose salgono al secondo piano. Sotto le scale c'è una piccola nicchia contenente una *Pozione della Chiaroveggenza* e un **ragno lupo gigante** (vedi il Manuale dei Mostri per il suo blocco di statistiche). Il ragno attacca qualsiasi creatura che cerca di prendere la pozione, e si difende se attaccato.

Secondo Piano: Laboraorio Arcano

Questo piano contiene il laboratorio di Ervan. Il malvagio stregone è qui quando i Personaggi Giocanti arrivano, ma si ritira rapidamente sulla cima della torre. Descrivi la scena leggendo il seguente testo ad alta voce:

> Questo spazio contiene tutti gli elementi di un laboratorio arcano: una candela rossa, un calderone, componenti di incantesimi assortiti, rotoli e un braciere acceso fatto da un teschio umanoide.
>
> Merry Rumwell vi accoglie con visibile frustrazione. "Non voi di nuovo! Andate a infastidire qualcun altro!" Con ciò, la forma del locandiere muta, sostituita da quella di uno stregone vestito di cremisi che afferra una pergamena e scompare nuovamente.

Ervan lancia un altro incantesimo *Porta Dimensionale* e scappa prima che i Personaggi Giocanti possano fare qualcosa contro di lui. Prende con sé una delle sue *pergamene magiche* (vedi "Ricerca nel Laboratorio" qui sotto). I Personaggi Giocanti raggiungono Ervan nella scena 6.

Ricerca nel Laboratorio

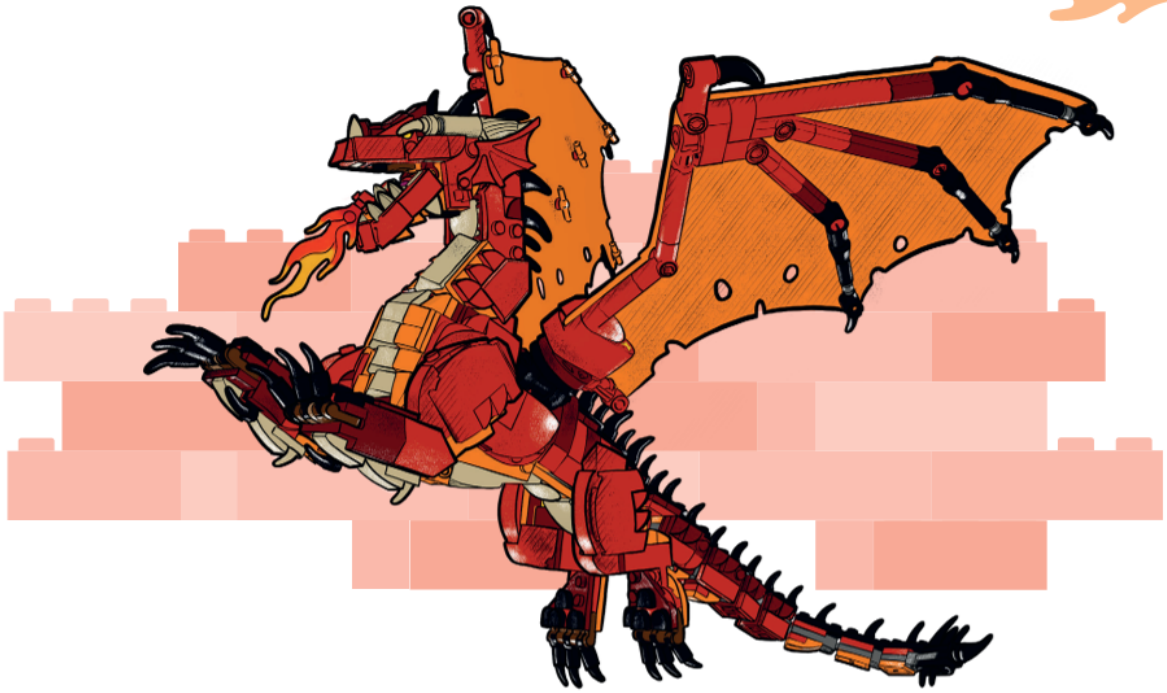
La candela, il calderone, i componenti dell'incantesimo e il braciere a forma di teschio non sono magici. Tra questi oggetti comuni ci sono i seguenti tesori:

Monete. Ervan lascia dietro di sé una pila di monete dal valore totale di 100 monete d'oro.
Pergamene. Impilate sui tavoli ci sono tre *Pergamene magiche* (*Animare Morti, Tempesta di Ghiaccio e Allucinazione di Forza*). Prima di scomparire, Ervan prende una quarta pergamena: una pergamena di *Blocca Mostri.*

Terzo Piano: Camera dell'Uovo

Quando i Personaggi Giocanti raggiungono questo piano, leggi ad alta voce quanto segue:

> A questa altezza, non rimane molto della torre. Appoggiato su ciò che resta del terzo piano c'è un uovo di drago circondato da candele.



Ervan ha posizionato delle candele intorno all'uovo del drago per mantenerlo caldo finché non si fosse schiuso. Lontano dalla madre, il piccolo drago impiega molto più tempo del normale a schiudersi, cosa che lo stregone non aveva previsto.

L'uovo del drago è visibile dalla cima della torre, dove Ervan ha scelto di imbastire la sua ultima difesa. Se i personaggi guardano in alto, vedono Ervan fissarli con uno sguardo furioso. Leggi ad alta voce quanto segue:

> Una scala posizionata vicino al muro giunge appena sotto la cima della torre, su di una sporgenza di roccia dove si erge lo stregone con una pergamena in mano. I suoi vestiti mossi dal vento mentre vi fissa. "Quell'uovo è mio!" urla

L'uovo del drago è sorprendentemente resistente. Il fuoco non lo danneggia, una caduta non lo rompe e le armi non magiche non possono scalfirlo.

Nonostante la naturale resistenza dell'uovo, Ervan non rischierà di danneggiarlo attaccando i Personaggi Giocanti vicino ad esso. Se i personaggi afferrano l'uovo, Ervan grida: "Ladri!" Prima che Ervan possa intraprendere ulteriori azioni, Zannafioca lo scorge e vola verso la torre. Continua con la scena 6.

Scena 6: Il Drago

Questa scena finale segna l'arrivo di Zannafioca, che sta cercando in lungo e in largo tracce dei ladri che hanno rubato il suo uovo. L'attività sulla cima della torre in rovina attira la sua attenzione:

> Un terribile ruggito riempie il cielo mentre un drago rosso adulto si avvicina in picchiata verso la torre. Il malvagio stregone sbianca alla vista del drago e srotola rapidamente la sua pergamena.

L'avventura si conclude con una "doppia lotta contro il boss". I Personaggi Giocanti devono affrontare due nemici contemporaneamente: il Drago Zannafioca ed Ervan Soulfallen. I Personaggi più intelligenti possono cercare di mettere uno dei due nemici contro l'altro.

Zannafioca

Zannafioca è un drago rosso adulto ostile che parla le lingue Comune e Draconico. I suoi sensi sono eccellenti e nascondere l'uovo da lui è quasi impossibile. Accusa coloro che sono più vicini all'uovo di essere ladri e minaccia di arrostirli vivi, a meno che l'uovo non gli venga dato subito.

Nulla di ciò che dicono i Personaggi Giocanti può placare la rabbia di Zannafioca. Il drago è convinto che Ervan li abbia assunti per rubargli l'uovo. Come azione, un personaggio può provare a dirigere la rabbia di Zannafioca verso Ervan, facendo una prova di Carisma (Ingannare o Persuasione) con CD 20. Usa la competenza che sembra più appropriata.

Se Zannafioca è stato attirato verso la torre dal *Globo dei Draghi* (vedi scena 5), il drago cerca di uccidere chiunque sia in possesso del globo, ma dopo che l'uovo sia al sicuro sotto la sua custodia. Se un Personaggio Giocante dà volontariamente il globo a Zannafioca, questo lo prende senza concedere nulla in cambio.

Se Zannafioca recupera l'uovo ma sembra sull'orlo della sconfitta, riporta l'uovo nella sua tana di montagna dopo aver avvertito i Personaggi Giocanti che tormenterà i loro incubi.

Ervan Soulfallen

Ervan Soulfallen (vedi la sezione "Personaggi non Giocanti" alla fine dell'avventura per il suo blocco statistiche) prende di mira Zannafioca con la sua *Pergamena di Blocca Mostri*. Se Zannafioca fallisce il suo tiro salvezza è paralizzato per la durata dell'incantesimo e cade a terra, dando a Ervan il tempo di afferrare l'uovo e scappare. Se Zannafioca riesce nel tiro salvezza, ride della "magia misera" di Ervan. In entrambi i casi, la pergamena si trasforma in cenere dopo che Ervan ha lanciato la magia.

Ervan preferirebbe morire piuttosto che rinunciare all'uovo.

Conclusione

Se i Personaggi Giocanti sconfiggono Ervan e Zannafioca, Alax Jadescales prepara un banchetto che include vassoi di alette di pollo piccanti: tutte quelle che i giocatori riescono a mangiare. I Personaggi Giocanti sono i benvenuti nella Locanda in piena vista ogni volta che lo desidereranno.

Personaggi Non Giocanti

Questa sezione fornisce blocchi statistiche D&D per Alax Jadescales, l'oste dragonide, ed Ervan Soulfallen, il malvagio stregone.



Alax Jadescales

Umanoide di taglia media (Dragonide), Neutrale Buono

Classe Armatura 10
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)

Abilità Addestrare animali +5, Sopravvivenza +5
Resistenze ai danni veleno
Sensi Scurovisione 18m, Percezione passiva 13
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 2 (450 PE)
Bonus di Competenza: +2

Azioni

Multiattacco Alax effettua due attacchi Colpo di Fuoco.

Colpo di Fuoco Attacco Magico in Mischia o a Distanza: tiro per colpire +5, gittata 1,5m. O gittata 18 metri, singolo bersaglio. *Colpito*: 10 (2d6 + 3) danni da fuoco.

Soffio: (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Alax esala un cono di fuoco con lato 3 metri, Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza CD 12, subisce 14 (4d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Incantesimi: Alax lancia uno dei seguenti incantesimi, usando Saggezza come caratteristica da incantatore (CD tiro salvezza 13):

A volontà: Artificio Druidico, Resistenza
1/giorno ciascuno: Cura ferite, Luminescenza, Purificare Cibo e Bevande



Ervan Soulfallen

Umanoide di taglia media (Umano), Caotico Malvagio

Classe Armatura 12 (15 con Armatura Magica)
Punti Ferita 84 (13d8 + 26)
Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)	17 (+3)

Abilità Arcano +3, Inganno +6
Sensi Percezione passiva 9
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 5 (1,800 PE)
Bonus di Competenza: +3

Azioni

Multiattacco Ervan utilizza il suo bastone per effettuare tre attacchi *Esplosione Arcana*.

Esplosione Arcana. Attacco Magico in Mischia o a Distanza: tiro per colpire+6, gittata 1,5m. o gittata 36m., bersaglio unico. *Colpito*: 13 (3d6 + 3) danni da forza.

Pioggia Acida (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Una pioggia Acida cade in un cilindro alto 6 metri con un raggio di 3 metri, centrato su un punto che Ervan può vedere entro 36 metri da sé. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza CD 14, subire 22 (4d10) danni da acido in caso di tiro salvezza fallito, o la metà di questi danni in caso di successo.

Incantesimi: Ervan lancia uno dei seguenti incantesimi, usando Carisma come attributo da incantatore (CD tiro salvezza 14):

A volontà: *Luce, Mano Magica*
2/giorno: *Porta Dimensionale*
1/giorno ciascuno: *Camuffare se stesso, Levitazione, Armatura Magica*

Senza Regole di D&D

Il seguente sistema può aiutarti a giocare l'avventura senza le regole di D&D. Se non sai bene come risolvere una situazione usando il sistema descritto qui sotto, improvvisa.

Fare i Turni

Durante ogni scena dell'avventura, le minifigure agiscono a turni nel seguente ordine, a meno che tutti non siano d'accordo su un'altra disposizione:

- Ladro Orco
- Mago Elfo
- Guerriero Gnomo
- Chierico Nano
- Creature controllate dal Dungeon Master



Cosa Può Succedere in un Turno

Ciò che le minifigure possono fare è limitato solo dall'immaginazione dei giocatori. In ciascuno dei suoi turni, una minifigure può fare qualsiasi attività che il giocatore che la controlla vuole farle fare, con l'approvazione del Dungeon Master. Incoraggia tutti a essere creativi. Ecco alcuni esempi di attività che una minifigure può fare nel proprio turno:

Attaccare. La minifigure può provare a danneggiare un'altra creatura o un oggetto usando un incantesimo, un'arma, un elemento dell'ambiente o qualcos'altro. (Decidi tu se è possibile.) Vedi "Danni" più sotto per maggiori informazioni.

Lasciare, Afferrare o Spostare un Oggetto. La minifigure può lasciare cadere un oggetto che sta tenendo, afferrare un oggetto che non è tenuto o indossato da un'altra creatura, oppure spostare un oggetto che non è tenuto o indossato da nessuno. (Afferrare un oggetto richiede una mano libera. Decidi tu se un oggetto è troppo grande per essere raccolto o spostato.)

Muoversi. La minifigure può muoversi in qualsiasi area del set che è stata costruita ed è raggiungibile. (Decidi tu se un'area è raggiungibile.)

Altro. La minifigure può provare a compiere qualcosa non altrimenti contemplato in questa sezione, come forzare l'apertura di una porta chiusa a chiave, usare un incantesimo di Salto per saltare fino in cima a una parete, oppure passare furtivamente accanto a un mostro senza essere individuata. Se la minifigure possiede un'abilità, un incantesimo o un oggetto magico che può aiutarla a compiere ciò che il suo giocatore vuole fare, considera che abbia successo.

Danni

Alax Jadescales, Ervan Soulfallen e i Personaggi Giocanti hanno regole speciali per determinare cosa succede quando subiscono danni (vedi "Personaggi Speciali" più sotto). Per tutte le altre creature, usa le seguenti regole.

Quando una creatura viene attaccata con un'arma o un incantesimo che infligge danni, oppure è soggetta a qualche altro effetto dannoso, perde automaticamente uno o più Punti, a meno che tu non riesca a pensare a una ragione per cui non dovrebbe. Decidi tu quanti Punti perde la minifigure, ma ecco alcuni suggerimenti:

- 1 Punto se la minifigure è soggetta a una caduta breve, una trappola minore, un attacco effettuato con un'arma non magica, oppure un incantesimo che infligge danni di 1° livello o inferiore
- 2 Punti se la minifigure è soggetta a una caduta alta, una trappola mortale, un attacco effettuato con un'arma magica, oppure un incantesimo di 2° livello che infligge danni
- 3 Punti se la minifigure è soggetta a un incantesimo di 3° livello che infligge danni o a qualche altro effetto devastante, come il soffio di un drago, un'arma o un edificio che crolla

Decidi tu quanti Punti una creatura può perdere prima di arrendersi, fuggire o morire. Una creatura grande come Cinderhowl ha molti Punti da perdere, mentre una minifigure più piccola potrebbe averne solo uno o due.

- 3 Punti se la minifigure è soggetta a un incantesimo di 3° livello che infligge danni o a qualche altro effetto devastante, come il soffio di un drago, un'arma o un edificio che crolla

Decidi tu quanti Punti una creatura può perdere prima di arrendersi, fuggire o morire. Una creatura grande come Cinderhowl ha molti Punti da perdere, mentre una minifigure più piccola potrebbe averne solo uno o due.



Personaggi Speciali

Ogni volta che la minifigure di Alax Jadescales, Ervan Soulfallen o un Personaggio Giocante diventa il bersaglio di un attacco con arma, di un incantesimo che infligge danni o di qualche altro effetto dannoso, risolvi l'esito con un lancio di moneta usando il sistema descritto qui sotto:

Vince il Bersaglio. La minifigure non viene danneggiata.

Perde il Bersaglio. La minifigure viene Mandata a Terra dal danno e deve usare il suo prossimo turno per rialzarsi; in quel turno non può fare nient'altro. La minifigure può evitare di essere Mandata a Terra rimuovendo un accessorio che indossa o trasporta. L'oggetto rimosso viene perso o distrutto; in ogni caso, non è più in gioco.

Tre Cadute, Sei Fuori! Qualsiasi minifigure che viene Mandata a Terra dai danni tre volte durante una scena viene Messa Fuori Gioco (incapace di agire) finchè non inizia la scena successiva; la stessa regola si applica ad Alax Jadescales. Se tutte le minifigure dei Personaggi Giocanti vengono Messe Fuori Gioco quando inizia il turno del Dungeon Master, l'avventura termina con una sconfitta.

Se Ervan Soulfallen viene Mandato a Terra tre volte durante una scena, si arrende, fugge o muore (a tua scelta).



Gestire i Tiri Salvezza

Ogni volta che un Personaggio Giocante diventa il bersaglio di un effetto che permette un tiro salvezza, risolvi l'esito con un lancio di moneta usando il sistema descritto qui sotto:

Vince il Personaggio Giocante. Il personaggio non subisce effetti.

Perde il Personaggio Giocante. Il personaggio perde un pezzo di equipaggiamento che indossa o trasporta. L'oggetto viene rimosso dal gioco e non è più ottenibile. Se il personaggio non ha oggetti da perdere, viene invece Mandato a Terra (vedi "Tre Cadute, Sei Fuori!" più sopra).



Uso degli Oggetti Magici

Gli oggetti magici sono sparsi per tutta l'avventura. Tu e gli altri giocatori potete inventare effetti per questi oggetti, utilizzando i suggerimenti qui sotto come ispirazione:

Corazza +1. Le armi impugnate non magiche non possono ferire la minifigure che indossa questa corazza.

Scudo +1. Una minifigure equipaggiata con questo scudo può usarlo per spingere un'altra creatura. Lo scudo protegge anche da frecce comuni e armi a soffio.

Pugnale del Veleno. Se una minifigure è nascosta prima di effettuare un attacco con questo pugnale, il veleno del pugnale infligge danni aggiuntivi.

Turibolo del Devoto. Quando viene usato come correggiato, questo turibolo magico distrugge automaticamente qualsiasi creatura Non Morta che colpisce.

Lanterna della Rivelazione. Una minifigure può usare questa lanterna per vedere creature e oggetti invisibili.

Manuale della Rapidità d'Azione. Dopo che una minifigure legge questo libro magico, il libro scompare e la minifigure ottiene la capacità di compiere incredibili acrobazie per il resto dell'avventura.

Sfera dei Dragonidi. Tre volte durante l'avventura, la sfera può essere usata per teletrasportare il suo possessore in un luogo sicuro a sua scelta all'interno dei confini del set LEGO costruito. La sfera possiede anche il potere di evocare draghi malvagi, come descritto nella scena 5.

Pozione di Chiaroveggenza. Bere questa pozione permette a una minifigure di vedere o sentire ciò che accade in un luogo altrimenti fuori dalla portata dei suoi sensi. Per esempio, questa pozione può aiutare una minifigure a vedere cosa si trova dall'altra parte di una porta chiusa.

Pozione di Guarigione. Somministrare questa pozione a una minifigure Fuori Combattimento termina tale condizione, permettendo alla minifigure di tornare ad agire. Inoltre, il conteggio delle Cadute della minifigure per la scena corrente torna a 0. In alternativa, se a una minifigure manca uno o più Punti, recupera uno dei Punti mancanti.

Pozione di Guarigione Superiore. Questa pozione è identica a una Pozione di Guarigione (vedi sopra), tranne per il fatto che vengono recuperati due Punti mancanti invece di uno.

Pozione di Eroismo. Dopo aver bevuto questa pozione, una minifigure può compiere impressionanti imprese di forza e atletica fino alla fine della scena corrente.

Pozione di Resistenza (Acido). Dopo aver bevuto questa pozione, una minifigure diventa immune all'acido fino alla fine della scena corrente.

Pozione della Velocità. Dopo aver bevuto questa pozione, una minifigure può effettuare un'azione aggiuntiva in ciascuno dei suoi turni e si muove più rapidamente del normale. Questi effetti terminano alla fine della scena corrente.

Anello dell'Invisibilità. Nel proprio turno, la minifigure può fare in modo di diventare invisibile oppure rimuovere l'anello per tornare visibile.

Veste dei Colori Scintillanti. La minifigure può comandare a questo indumento di emettere una luce intensa in un abbagliante arcobaleno di colori che i nemici non riescono a guardare.

Scimitarra della Velocità. Nel proprio turno, una minifigure che impugna questa scimitarra può attaccare due volte invece di una.

Scudo Sentinella. Chiunque impugni questo scudo è particolarmente bravo a individuare e trovare cose.

Pergamena dell'Animare Morti. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo *Animare Morti*, che trasforma ossa inanimate in uno scheletro Non Morto sotto il controllo dell'incantatore.

Pergamena del Blocca Mostri. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo *Blocca Mostri* su un'altra minifigure, impedendole di fare qualsiasi cosa nel suo turno successivo.

Pergamena della Tempesta di Ghiaccio. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo *Tempesta di Ghiaccio*, che infligge danni a tutte le creature nell'area della tempesta.

Pergamena dell'Invisibilità. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo *Invisibilità* su sé stessa o su un'altra minifigure. Il bersaglio dell'incantesimo resta invisibile finché non attacca o lancia un incantesimo.

Pergamena dell'Armatura Magica. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo Armatura Magica su sé stessa o su un'altra minifigure, avvolgendo il bersaglio in un'armatura magica.

Pergamena del Dardo Incantato. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo Dardo Incantato, creando tre dardi magici che colpiscono automaticamente i loro bersagli.

Pergamena della Forza Fantasmagorica. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo *Forza Fantasmagorica*, che crea un'illusione di una creatura o di un oggetto. L'illusione dura fino alla fine della scena corrente, ma l'incantatore può farla svanire prima.

Pergamena della Protezione dall'Energia. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo *Protezione dall'Energia* su sé stessa o su un'altra creatura, conferendo al bersaglio immunità a un tipo di energia (come freddo o fuoco) fino alla fine della scena corrente.

Pergamena del Parlare con i Morti. La pergamena si trasforma in polvere quando la minifigure lancia l'incantesimo Parlare con i Morti, che permette all'incantatore di interrogare un teschio inanimato nelle vicinanze, ponendogli fino a cinque domande.

Bastone del Gelo. Una minifigure che impugna questo bastone può usarlo per proiettare un cono di energia gelida contro un'altra minifigure. Oltre a infliggere danni da freddo, il bersaglio non può fare nulla nel suo turno successivo.

Spada dell'Affilatezza. Questa spada è così affilata da poter tagliare legno e pietra. Può essere utilizzata per staccare parti di edifici e altri grandi oggetti LEGO.

Tomo del Pensiero Lucido. Dopo che una minifigure legge questo libro magico, il libro scompare e la minifigure acquisisce una conoscenza speciale precedentemente sconosciuta, sotto forma di un segreto o di un indizio rivelato dal Dungeon Master.



Schede Personaggi

Qui sono incluse quattro schede dei Personaggi, una per ciascun Personaggio Giocante. Queste schede sono progettate per i giocatori che hanno accesso alle regole di D&D.

Abilità. Le competenze in questa sezione sono le abilità che il personaggio può utilizzare. Ignora i modificatori numerici.

Incantesimi. (Solo Chierico Nano e Mago Elfo.) Ogni incantesimo ha una breve descrizione per aiutare i giocatori a immaginare cosa può fare l'incantesimo. I trucchetti sono più deboli rispetto agli incantesimi di 1° livello ma possono essere utilizzati un numero illimitato di volte. Per lanciare un incantesimo di livello superiore, un Personaggio Giocante deve consumare uno slot incantesimo del livello appropriato.



Chierico Nano

Personaggio di Livello 5 (Background: Accolito)

CA	Punti Ferita	Dadi Vita	Bonus Competenza
16	30	5d8	+3

Caratteristiche

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)

Tiri Salvezza

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
+2	+0	+2	-1	+7	+4

Abilità

Intuizione +7	Persuasione +4
Medicina +7	Religione +2

Competenze

Tutte le armature	Armi Semplici
Scudi	Strumenti da Fabbro

Equipaggiamento

Corazza di Scaglie	Dotazione da Sacerdote
Abiti Comuni	Bastoncini da Incenso (5)
Simbolo Sacro	Martello da Guerra
Libro delle Preghiere	15 Monete d'Oro (in sacchetto)

Attacchi Preferiti

Martello da Guerra: *Attacco con arma da mischia* 1d20+5 gittata 1,5 metri, unico bersaglio. *Colpito:* 1d8+2 danni contundenti, oppure 1d10+2 danni contundenti se utilizzato a due mani.

Incantesimi

Modificatore Attacco Incantesimi	CD Tiri Salvezza Incantesimi
1d20 + 7	15

Trucchetti Conosciuti: 4
Luce — Fa splendere di luce un oggetto.
Resistenza — Aumenta la difesa di una creatura.
Fiamma Sacra — Brucia una creatura con il fuoco sacro.
Taumaturgia — Crea un innoquo effetto magico minore.

Slot Incantesimi di Primo Livello: 4 ❐❐❐❐
Benedizione — Migliora difesa e attacco di più creature.
Comando — Obbliga una creatura ad obbedire ad un semplice ordine.
Cura Ferite — Usa la magia divina per curare le ferite di una creatura.
Individuazione del Magico — Riconosce aure magiche nelle vicinanze.

Slot Incantesimi di Secondo Livello: 3 ❐❐❐
Blocca Persone — Paralizza un umanoide per la durata dell'incantesimo.
Ristorare Inferiore — Cura una creatura da un effetto dannoso minore.
Silenzio — Rende completamente silenziosa un'area.
Arma Spirituale — Evoca un'arma spirituale che combatte per te.
Zona di Verità — Costringe le creature in un'area a dire solo la verità.

Slot Incantesimi di Terzo Livello: 2 ❐❐
Faro di Speranza — Aumenta speranza e vitalità delle creature attorno a te.
Resurrezione — Riporta in vita una creatura recentemente morta.
Inviare — Invia un messaggio nella mente di una creatura conosciuta.
Guardiani Spirituali — Evoca spiriti difensivi per proteggerti.

Abilità di Classe

Incanalare Divinità (ricarica dopo un riposo lungo): scegli tra
Conservare la Vita o Scacciare i non Morti
Caratteristica del Dominio della Vita: Discepolo della Vita
Caratteristica del Dominio della Vita: Distruggi Non Morti

Altre Caratteristiche

Linguaggi Comune, Draconico, Nanico, e Gnomico
Velocità 7,5 metri
Scurovisione 18 metri
Resilienza Nanica
Esperto Minatore



Mago Elfico

Personaggio di Livello 5 (Background: Accolito)

CA	Punti Ferita	Dadi Vita	Bonus Competenza
13	22	5d6	+3

Caratteristiche

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
-1	+3	+0	+7	+4	+1

Abilità

Arcana +7
Percezione +4
Storia +7
Religione +7
Indagare +7

Competenze

Pugnali
Bastone Ferrato
Dardi
Archi Corti
Balestre Leggere
Spade Corte
Archi Lunghi
Fionde
Spade Lunghe

Equipaggiamento

Focus Arcano
Abiti Comuni
Dotazione da Studioso
Libro degli Incantesimi
5 perle (per l'incantesimo *Identificare*)
Pergamena di Armatura Magica
Pergamena di Dardo Incantato
Pergamena di Invisibilità
10 monete d'oro (in sacchetto)

Attacchi Preferiti

Tocco Gelido: *Attacco a distanza:* 1d20+7, gittata 36 metri, bersaglio unica creatura. *Colpito* 2d8 danni necrotici, ad il bersaglio non può recuperare punti ferita fino all'inizio del tuo prossimo turno. Inoltre, se il bersaglio è un non-morto, ha svantaggio ai tiri per colpire contro l'incantatore fino alla fine del suo prossimo turno.

Stretta Folgorante: *: Attacco in mischia:* 1d20+7 (con vantaggio se il bersaglio indossa un'armatura metallica), gittata 1,5 metri, bersaglio unica creatura. *Colpito*: 2d8 da fulmine, ed il bersaglio non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo turno.

Incantesimi

Modificatore Attacco Incantesimi	CD Tiri Salvezza Incantesimi
1d20 + 7	15

Trucchetti Conosciuti: 5
Spruzzo Acido – Colpisce una o due creature con un getto acido.
Tocco Gelido – Vedi "attacchi preferiti" sopra.
Mano Magica – Crea una mano fluttuante mano spettrale che dura 1 minuto.
Prestidigitazione – Crea un innoquo effetto magico minore.
StrettaFolgorante – Vedi "attacchi preferiti" sopra.

Slot Incantesimi di Primo Livello: 4 ❐❐❐❐
Identificare – Consuma una perla per apprendere le proprietà magiche di un oggetto.
Saltare – Aumenta la distanza di salto del bersaglio per un minuto.
Armatura Magica – Aumenta la classe armatura di una creatura per 8 ore.
Dardo Incantato – Colpisce i nemici con dardi magici che non falliscono mai.

Slot Incantesimi di Secondo Livello: 3 ❐❐❐
Scassinare – Apre magicamente una serratura chiusa.
Invisibilità – Rende invisibile una cratura toccata per la durata dell'incantesimo.
Levitazione – Fa fluttuare verticalmente una creatura o un oggetto.

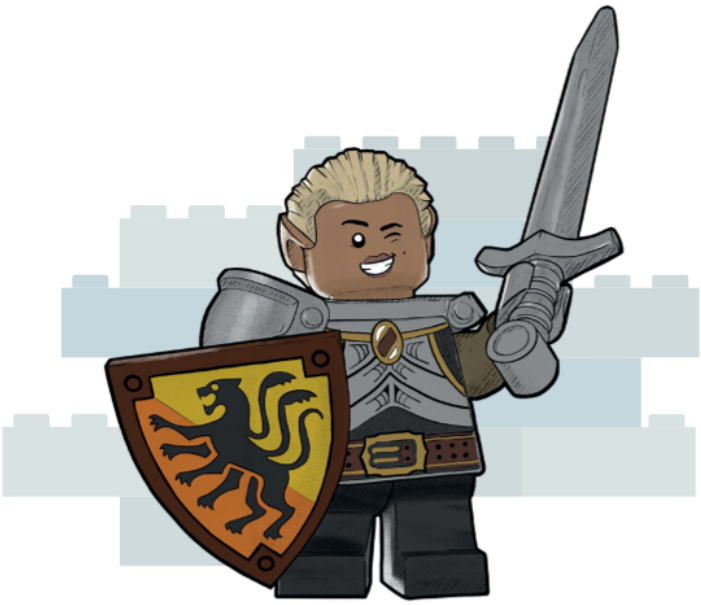
Slot Incantesimi di Terzo Livello: 2 ❐❐
Dissolvi Magie – Termina l'effetto di una magia.
Palla di Fuoco – Non ho chiesto quanto è grande la stanza, ho detto "Casto Palla di Fuoco".

Abilità di Classe

Recupero Arcano
Tradizione Arcana: Evocazione Sapiente
Tradizione Arcana: Evocazione Minore

Altre Caratteristiche

Linguaggi Comune, Draconico, Nanico, Elfico e Orchesco
Velocità 9 metri
Scurovisione 18 metri
Retaggio Fatato
Trance



Gnomo Guerriero

Personaggio di Livello 5 (Background: Soldato)

CA	Punti Ferita	Dadi Vita	Bonus Competenza
17	44	5d10	+3

Caratteristiche

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)

Tiri Salvezza

FOR	DES	COS	INT*	SAG*	CAR*
+7	+1	+5	+2	-1	+0

*Come Gnomo, hai vantaggio a questi tiri salvezza

Abilità

Acrobazia +4	Intimidazione +3
Atletica +7	Sopravvivenza+2

Competenze

Tutte le Armature	Armi Semplici
Set da Gioco	Armi da Guerra
Veicoli di Terra	Dotazione da Avventuriero

Equipaggiamento

Abiti Comuni	Spada Lunga
Mazzo di carte	Scudo
Scacchiera	Fionda
Mezza Armatura	10 Monete d'Oro (in sacchetto)

Attacchi Preferiti*

Spada Lunga: *Attacco con arma da mischia:* 1d20+7, portata 1,5m, bersaglio singolo. *Colpito*: 1d4+4 danni taglienti, oppure 1d10+4 danni taglienti quando impugnata a due mani.

Fionda: *Attacco a distanza:* 1d20+4, gittata 9-36 metri, bersaglio singolo. *Colpito*: 1d4+1 danni contundenti.

*Puoi attaccare due volte ogni turno, ed i tuoi attacchi effettuano un colpo critico con un risultato al dado di 19 o 20.

Abilità di Classe

Azione Impetuosa (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo)
Stile di Combattimento: Difesa (Inclusa nella CA del Guerriero)
Recuperare Energie (Ricarica dopo un riposo Breve o Lungo)

Altre Caratteristiche

Linguaggi Comune e Gnomesco
Velocità 7,5 metri
Illusionista Nato (Conosci un Trucchetto):
Illusione Minore – Crea un suono o un immagine per la durata di 1 minuto.
Parlare con le Piccole Bestie
Scurovisione 18m



Orco Ladro

Personaggio di Livello 5 (Background: Ciarlatano)

CA	Punti Ferita	Dadi Vita	Bonus Competenza
15	28	5d8	+3

Caratteristiche

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+1)	13 (+1)

Tiri Salvezza

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
+0	+7	+0	+4	+2	+1

Abilità

Acrobazia +10	Percezione +5
Atletica +3	Rapidità di Mano +7
Inganno +4	Furtività +10

Competenze

Stocchi	Trucchi per il Camuffamento
Arnesi da Falsario	Spade Corte
Balestre a Mano	Armi Semplici
Armature Leggere	Arnesi da Scasso
Spade Lunghe	

Equipaggiamento

Dotazione da Scassinatore	armatura di cuoio
Mantello con Cappuccio	Balestra Leggera (20 quadrelli)
Pugnali (2x)	Spada Corta
Trucchi per il Camuffamento	Arnesi da Scasso
Arnesi da Falsario	15 monete d'oro (in sacchetto)

Attacchi Preferiti

Pugnale. *Attacco in mischia o a distanza:* 1d20+7, portata 1,5 metri oppure 3-9metri, bersaglio singolo. *Colpito*: 1d4+4 danni perforanti.

Spada Corta. *Attacco con arma da mischia:* 1d20+7, portata 1,5 metri, bersaglio singolo. *Colpito* 1d6+4 danni perforanti.

Balestra Leggera: *Attacco con arma a distanza*: 1d20+7, gittata 24-96m, bersaglio singolo. *Colpito*: 1d8+4 danni perforanti.

Abilità di Classe

Azione Scaltra
Maestria (in Acrobazia e Furtività; elencate fra le "Abilità", sopra)
Attacco Furtivo (+3d6 danni una volta per turno)
Archetipo Ladresco: Mani Veloci
Archetipo Ladresco: Lavoro al Secondo Piano
Schivada Prodigiosa

Altre Caratteristiche

Linguaggi Comune, Orchesco e Gergo Ladresco
Velocità 9 metri
Scurovisione 18 m
Scarica di Adrenalina* (3 usi che si ricaricano dopo un Riposo Lungo)
Fisico Possente*
Tenacia Implacabile* (Ricarica dopo un Riposo Lungo)

*Vedi *Mostri del Multiverso per la descrizione di queste caratteristiche.*





DUNGEONS & DRAGONS is a trademark of Wizards of the Coast LLC and is used with permission. ©2024 Wizards of the Coast.
LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.