

INDIETRO NEL TEMPO...

Ti chiami Griznar e appartieni alla razza dei duergar, una stirpe di nani sotterranei che abitano il Gran Sottosuolo.

I duergar sono noti (ma sarebbe meglio dire famigerati) per la loro crudeltà che non risparmia nemmeno gli altri appartenenti alla loro stessa razza: d'altra parte con un'aspettativa di vita che di norma supera i mille anni l'esistenza dei deboli umani e delle altre razze inferiori che arrivano a stento a cento anni di vita sembra ben poca cosa, solo un fastidio passeggero, ed è naturale che siano i duergar a dominare ogni altra forma di vita. Questo è quello che ogni duergar sa nel profondo del suo essere, ma solo tu ti sei finalmente deciso a mettere in pratica questa filosofia!

Spinto dalla tua fede inaffondabile sulla superiorità della razza duergar hai deciso di invadere il mondo "di sopra". Per farlo devi prima convertire alla tua causa un buon numero di altri duergar tra i più giovani.

I duergar dispongono di grandi abilità ma come tutte le razze sotterranee sono suscettibili alla luce del sole della Superficie, ma in maniera molto più drammatica rispetto a quello che succede a Brutti Sotterranei o Elfi Scuri: il contatto diretto con la luce del sole pietrifica i duergar e addirittura li riduce rapidamente in polvere se il contatto avviene in zone molto calde o desertiche. Se però un duergar dovesse uscire nel mondo di sopra di notte o al riparo dalle fronde degli alberi non subirebbe nessun effetto deleterio più grave di un leggero fastidio.

La città duergar che è stata testimone dei tuoi natali e di tutta la tua vita si trova all'interno di una grotta gigantesca ed è a sua

volta talmente grande per i canoni dei duergar da essere conosciuta semplicemente come “la città” senza bisogno di un nome preciso.

La caverna in cui si trova posta non solo è estesa in ogni direzione ma è anche altissima e in un punto del suo apice si trova nientemeno che un accesso alla Superficie, il punto da cui tu hai deciso di partire per conquistare quel mondo. Una volta raggiunta la piattaforma gigantesca che dà accesso a questa fessura sul soffitto, chiamata “Spianata” (una sorta di immenso ponte sospeso) è facile attraversarlo perché sin dalle epoche più antiche è stato munito di un sistema di carrucole e alloggiamenti per permettere l’accesso all’esterno. Per arrivarci, però, bisogna prima scalare la Colonna, una stalagmite di dimensioni ciclopiche che si trova al centro della caverna.

COME GIOCARE

Griznar dispone di tre caratteristiche rilevanti: la **COMBATTIVITÀ** è una somma di ferocia, tattica e abilità nel combattimento. Il punteggio iniziale è di 10 punti.

La **SAPIENZA** è la somma delle conoscenze fondamentali che Griznar farà nel corso della sua ricerca prima di arrivare alla superficie per invaderla. Al momento di imbarcarsi nella sua impresa il punteggio di questa caratteristica è 0 e Griznar dovrà fare il possibile per incrementarlo. La terza caratteristica è la **COSTITUZIONE**, che rappresenta sia la capacità di incassare colpi che lo stato di salute in generale. Questa caratteristica è soggetta a variazioni nel corso della storia in quanto ogni volta che Griznar verrà ferito calerà un po’. Una volta giunta a 0 o

meno, Griznar è morto e la sua avventura si può considerare conclusa. Esistono comunque metodi per recuperare i punti persi. Il punteggio di COSTITUZIONE non può mai superare quello iniziale, che è fissato di base a 20 punti.

LE REGOLE

Invasione! si basa su un metodo di generazione casuale di numeri da 1 a 10 per determinare il risultato delle azioni del protagonista e delle prove. Puoi ottenere questi risultati tramite un dado a dieci facce comunemente in commercio nei negozi specializzati oppure usando delle carte da gioco (per quelle napoletane attribuisce un valore progressivo di 8, 9 e 10 a fante, cavallo e re; per quelle francesi toglie le figure e i jolly).

Quando ti verrà chiesto di generare un numero da 1 a 10 il testo ti chiederà di fare una *Pescata*.

CHECK DEI PARAGRAFI

Per portare a compimento la tua missione e renderti credibile agli occhi della comunità di duergar dovrai avere con te dei SEGUACI.

Ogni paragrafo potrà avere accanto al numero che lo identifica uno o più simboli, con i seguenti significati: Il punto esclamativo (!) sta a indicare che il luogo in cui accederai in quel paragrafo è molto frequentato da altri duergar oppure che ce ne sono pochi ma comunque ben disposti ad abbracciare la tua causa. In questi paragrafi potrai fare una *Pescata* per determinare se e quanti seguaci sei riuscito a procurarti con la sola forza del tuo carisma e delle tue argomentazioni. In questo caso controllerai sulla TABELLA DEI SEGUACI. Ovviamente

l'uso del volitivo “potrai” è solo una scelta stilistica: ricordati di controllare sempre se otterrai seguaci in questi paragrafi, perché è nel tuo interesse.

Noterai che a seconda del paragrafo (e quindi del luogo) visitato le probabilità di trovare SEGUACI e il loro numero varieranno sensibilmente: starà a te decidere quale strategia adottare, se procedere con cautela in luoghi in cui sei sicuro di trovarne qualcuno (ma pochi per volta) o tentare la sorte più volte in paragrafi che potrebbero garantire un maggior numero di SEGUACI. I seguaci non influiscono sulla parte tecnica del gioco ma solo su quella narrativa: sono troppo giovani e inesperti per esserti di qualche utilità in combattimento.

L'asterisco (*) indica che prima di leggere il testo di quel paragrafo devi effettuare una *Pescata* e confrontare il risultato con la tabella degli INCONTRI CASUALI: se hai già dato un'occhiata alla mappa avrai notato che alcuni luoghi che puoi visitare sono isolati rispetto agli altri, e ciò significa che essendo più lontani dalla città potresti incrociare altre creature nel tragitto per raggiungerli.

Infine l'ultimo simbolo che potrai incontrare è la lettera ics maiuscola (X): vuol dire che quello è un paragrafo visitabile una sola volta nel corso della tua avventura. Appena finisci in un paragrafo di questo tipo ricordati di segnare il numero nel tuo Registro alla voce PARAGRAFI VISITATI: se dovessi trovarti nuovamente in una situazione da cui si può accedere a quel paragrafo non potrai più farlo, solitamente perché sono mutate le condizioni che ti permettevano di accedervi e il testo non avrebbe più senso in quel frangente (per comodità il simbolo X comparirà non solo nell'intestazione dei paragrafi

ma anche nell'elenco dei paragrafi in calce alle scelte che ti verranno date, in modo da ricordarti con maggior precisione il percorso).

TABELLA DEI SEGUACI

Pescata	numero del paragrafo visitato			
	1	2	3	5
1	0	0	0	0
2	0	0	1	0
3	0	1	1	0
4	0	1	1	0
5	1	1	1	1
6	2	1	1	1
7	2	2	1	1
8	2	2	1	1
9	3	2	1	1
10	3	3	1	2

INCONTRI CASUALI

Pescata	numero del paragrafo visitato			
	6	7	8	9
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	-	-	K
5	-	K	ES	K
6	-	ES	ES	K
7	-	ES	ES	K
8	K	BS	ES	K
9	K	BS	BS	ES
10	ES	BS	BS	ES

K = Kuotan
 ES = Elfo Scuro
 BS = Bruto Sotterraneo

KUOTAN: si tratta di una razza umanoide alta poco più di un duergar con un muso somigliante a quello dei rospi. Talvolta arrivano in città dei Kuotan mercanti, ma più spesso qualche Kuotan isolato giunge ai margini della città per depredarne le coltivazioni di funghi o per andare a caccia.

COMBATTIVITÀ 9

COSTITUZIONE 15

Se un Kuotan infligge un danno (cioè il risultato nella TABELLA DI COMBATTIMENTO alla voce DG è diverso da 0), aumenterà di un punto il risultato a causa dei suoi denti acuminati.

Un Kuotan porta con sé delle rozze monete che in città valgono quanto i Gpettoni: dopo averlo sconfitto fai una *Pescata* e sottrai 5 al risultato per vedere quanti denari hai ottenuto (un risultato inferiore a 0 indica nessuna moneta)

ELFI SCURI: altrimenti noti come “Drow”, questi elfi sotterranei sono noti per la loro malvagità e per l’innata resistenza alla magia dovuta probabilmente a un campo di forza magica che li avvolge. Dalle tendenze espansioniste, si illudono di essere i veri padroni del Gran Sottosuolo, quando invece lo sono i duergar.

COMBATTIVITÀ 12 COSTITUZIONE 12

Durante il combattimento con un Elfo Scuro non puoi utilizzare l’abilità INVISIBILITÀ per fuggire visto che il loro campo anti-magia ne blocca il funzionamento.

Una volta sconfitto un Elfo Scuro potrai appropriarti del suo tesoro che consiste in una *Pescata* di monete elfiche assimilabili ai Gpettoni.

BRUTI SOTTERRANEI: sono degli umanoidi scimmieschi alti più di due metri, con braccia muscolose e lunghe che portano ciondolini lungo i fianchi e gambe tozze che terminano con mani prensili.

Sono ricoperti di corto pelo grigio che non nasconde la loro muscolatura e il loro muso schiacciato è caratterizzato da occhi totalmente bianchi, risultato di secoli di adattamento alle condizioni di luce del Gran Sottosuolo.

COMBATTIVITÀ 11 COSTITUZIONE 22

DA DOVE COMINCIO?

In questa avventura ti muoverai inizialmente su una mappa: basterà accedere al numero del paragrafo corrispondente a un edificio (o più in generale a una zona) e leggere la descrizione

del posto e di quello che vi succede. Una volta che avrai fatto la tua scelta il testo del singolo paragrafo ti fornirà delle opzioni per continuare a giocare che contempleranno dei numeri non presenti sulla mappa: da lì in poi giocherai come in un normale librogame seguendo le istruzioni testuali e non più basandoti sulla mappa, finché non ti verrà detto di tornare a usarla.

Alcuni luoghi non sono raggiungibili prima che si verifichino certe condizioni: questo riguarda tutti quei posti presenti sulla Spianata sopra la città. Questi paragrafi sono contrassegnati da un numero di 3 cifre che comincia per 1 per differenziarli dagli altri e sono posti alla fine del libro. Per comodità ognuno di questi paragrafi porta un avviso in esergo che ti ricorderà che non potrai raggiungerlo da subito.

COMBATTIMENTO

Per determinare l'esito del combattimento confronta la tua COMBATTIVITÀ con quella del nemico e cercala nella riga più in alto della TABELLA DI COMBATTIMENTO: dopodiché effettua una *Pescata* e controlla il risultato a seconda della differenza tra le due COMBATTIVITÀ. Ad esempio, se Griznar ha solo il punteggio di base di 10 e affronta un Bruto Sotterraneo la differenza sarà di -1. La *Pescata* determina un risultato di 7, quindi il Bruto perde 1 punto di COSTITUZIONE mentre Griznar ne esce indenne. Ripeti l'operazione finché Griznar o il nemico è ridotto a 0 o meno punti di COSTITUZIONE: in quel caso è morto.

Tabella di Combattimento **Legenda: DN DG** DN=Danni subiti dal Nemico, DG=Danni subiti da Griznar

P ↓	-11 °	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+2	+1	+4	+3	+6	+5	+8	+7	+10	+9	+11 °	
1	0	M	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	2	7	4	5	6	3	0	1	1	0	1
2	0	18	1	1	1	2	2	2	2	2	10	0	6	2	5	2	4	0	1	1	0	4	1	6
3	0	15	0	12	1	12	1	10	2	8	4	6	0	5	1	3	0	1	1	0	4	1	6	8
4	0	12	1	10	0	8	1	7	3	6	3	3	0	3	0	1	1	0	4	3	6	2	8	10
5	0	10	0	8	0	6	1	6	4	5	2	2	0	1	1	0	5	4	6	2	8	0	10	12
6	0	8	0	6	0	4	2	5	2	3	0	1	1	0	2	2	6	3	8	1	10	0	12	15
7	0	6	1	4	1	2	3	4	0	1	1	0	2	0	4	0	7	2	9	0	12	0	14	18
8	0	4	1	2	1	1	0	1	1	1	3	1	4	0	6	0	8	1	10	0	13	0	16	20
9	1	2	1	1	0	1	1	1	1	4	1	6	0	8	0	10	0	12	0	15	0	18	0	25
0	1	0	1	0	1	0	2	0	5	0	8	0	10	0	13	0	16	0	20	0	M	0	M	0

P = risultato della Pesca **M = Morte istantanea della relativa parte in causa**

OGGETTI E ORO

Puoi portare alcuni oggetti con te, senza limite di spazio. Possiedi inoltre alcuni denari che si usano nei settori duergar del Gran Sottosuolo: delle piccole monete circolari chiamate Gpettoni. Cominci il gioco con una *Pescata* di Gpettoni.

POTERI DUERGAR

I duergar dispongono di alcune caratteristiche che li differenziano l'uno dall'altro e che spiegano come abbiano potuto sopravvivere e dominare il Gran Sottosuolo. Tu sei ancora giovane e dall'alto dei tuoi pochi 378 anni puoi contare solo su tre dei seguenti Poteri tra cui scegliere, e che anoterai spuntandoli alla voce POTERI DUERGAR nel Registro:

ADDESTRAMENTO: se usi un'arma in combattimento (qualsiasi tipo di arma) puoi aggiungere 3 punti al tuo

punteggio di COMBATTIVITÀ.

CARISMA: si tratta di una tua particolarità specifica. Se possiedi questo potere otterrai un SEGUACE in più rispetto a quelli indicati nella TABELLA DEI SEGUACI, purché la *Pescata* determini che ne hai trovato almeno uno (quindi se il risultato è 0, non otterrai 1 SEGUACE).

INGIGANTIRSI: puoi aumentare la tua massa e le tue dimensioni per un numero limitato di volte. Quando lo fai effettua una *Pescata* e dimezza il risultato per eccesso (1-2=1, 3-4=2, 5-6=3, 7-8=4, 9-10=5) e aggiungi il risultato alla tua COMBATTIVITÀ in un combattimento.

Potrai usare questo potere al massimo due volte nel corso del gioco, anche durante lo stesso combattimento.

INVISIBILITÀ: puoi diventare invisibile ogni volta che vuoi. Questo potere può facilmente essere scoperto da altri duergar, per cui potrai usarlo solo contro altri tipi di nemici. Ogni volta che lo usi puoi ignorare i risultati di un combattimento e andartene dal paragrafo in cui ti trovi come se avessi vinto. Potrai addirittura anche prendere gli eventuali soldi del nemico perché lo avrai borseggiato da invisibile.

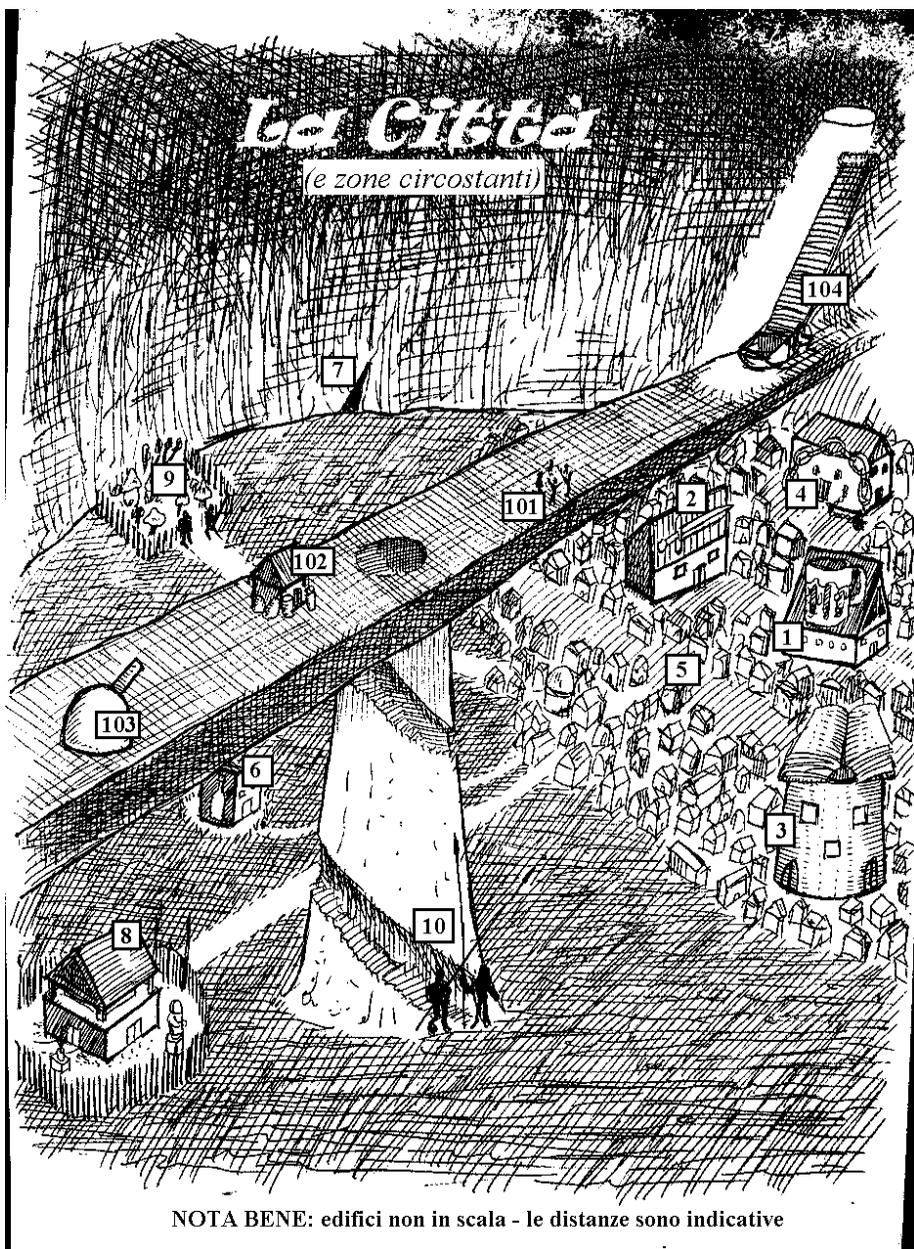
Questo potere però non si estende agli altri duergar giovani che avrai come seguaci perciò usalo con cautela, preferibilmente quando non hai ancora seguaci o se lo scontro che stai affrontando sta volgendo drasticamente a tuo svantaggio: una volta che avrai usato INVISIBILITÀ in combattimento perderai infatti tutti i tuoi SEGUACI! (alcuni uccisi dal tuo avversario, altri spaesati e senza più una guida, altri ancora delusi dalla viltà che hai dimostrato).

ROBUSTEZZA: hai 6 punti di COSTITUZIONE in più, quindi

parti da un punteggio di 26 e non di 20.

SENSO TATTICO: possiedi un bonus di 2 punti al tuo punteggio base di *COMBATTIVITÀ*, che quindi passa da 10 a 12, e infliggi 1 punto di danno in più al tuo avversario (incrementa di 1 il DN a meno che non sia 0) visto che sai dove colpire per fare più male.

REGISTRO Griznar il duergar	
COMBATTIVITÀ	
SAPIENZA	
COSTITUZIONE	
SEGUACI:	<input type="text"/>
PARAGRAFI VISITATI:	<input type="text"/>
	OGGETTI <input type="text"/>
	GPETTONI <input type="text"/>
POTERI DUERGAR:	
ADDESTRAMENTO	
CARISMA	
INGIGANTIRSI <input type="checkbox"/>	
INVISIBILITÀ	
ROBUSTEZZA	
SENSO TATTICO	



NOTA BENE: edifici non in scala - le distanze sono indicative

1!

LA LOCANDA DI GOHEZN LO SFREGIATO

Il bancone di un bar è sempre un ottimo punto di partenza per ogni avventura, oltre che una tappa obbligata a cui tornare per rinfrancarsi.

Il vecchio Gohezn ti guarda torvo con il suo unico occhio sano mentre quello sinistro è quasi invisibile, coperto dalla profonda cicatrice che gli squarcia il grugno come una voragine nel fondo di una caverna. Come sempre, sembra quasi che gli avventori gli facciano un dispetto a frequentare il suo locale ma tu sai bene che è solo una posa e che in fondo non gli dispiace avere intorno una torma di duergar chiassosa (per quanto lo possano essere i duergar) e soprattutto ben disposta a spendere qui i propri Gpettoni.

Tu non sei certo venuto qui per dissetarti, e dopo aver verificato quanto SEGUACI riesci a tirar su puoi provare a offrire un giro di bevute agli altri clienti per ottenere qualche informazione investendo 5 pezzi d'oro: in questo caso vai all'[11](#). In alternativa devi scegliere un altro luogo da visitare prima che Gohezn si stufi di vederti gironzolare senza spendere un Gpettone.

2!

LA GRANDE ARMERIA IMPERIALE

Questa enorme bottega merita il suo nome: in uno spazio molto più ampio di quello che solitamente viene riservato a un negozio sono accatastate armi di ogni tipo e fattura, e vedere il viavai di clienti che si alternano a comprare un pugnale o ad ammirare una rara spada elfica di superficie ti si rallegra il

cuore: forse c'è ancora speranza per la razza duergar se le nuove generazioni amano ancora le armi!

Una voce querula ti riporta bruscamente alla realtà: «Guarda chi si vede, il mio vecchio amico Griznar! Sempre in giro a cercare qualche altro furbastro per il tuo esercito?»

È stato Lochnar a parlare, un duergar che si potrebbe definire in molti modi ma non certo come “amico”. Capisci bene perché disprezza la tua missione: magrolino com'è non si sentirà evidentemente adeguato a far parte del tuo esercito di conquista. I tatuaggi azzurri che decorano il suo grugno con motivi geometrici rendono il suo muso ancora più grottesco mentre dice con calcolata affettazione: «Caro mio, pensa che sfortunata... sono uscito di casa senza badare alle monete che mi portavo dietro... Mi piacerebbe tanto prendere questo bel pugnale ma a quanto pare non ho abbastanza Gpettoni!». Così dicendo ti fa danzare sotto il naso con la mano ossuta uno stiletto dalla fattura molto gradevole ma ben poco adatto per il combattimento: un'arma più decorativa che altro.

«Sai, caro Griznar, se tu fossi così generoso da prestarmi 5 Gpettoni per raggiungere la somma che vuole questo buon duergar dietro il bancone io potrei rivelarti delle cose molto interessanti per il tuo progetto di invadere la superficie!».

Ti fidi di quello che ti dice Lochnar e gli “presti” 5 Gpettoni (che sai già non rivedrai più)? In questo caso vai al [12X](#).

In alternativa puoi fare acquisti: il competente e affidabile duergar dietro al bancone si offrirà di venderti addirittura la Spada di Rickarn, un'arma mitica appartenuta appunto al condottiero duergar Rickarn. Più che una spada sembra una lingua di fiamma azzurrognola che sia stata congelata per

essere fissata per sempre in quella forma: nonostante l'aspetto bizzarro è incredibilmente leggera e maneggevole, e ti darà un bonus +2 alla COMBATTIVITÀ quando la userai in combattimento (che ovviamente è cumulativo con quello che ti dà l'abilità *ADDESTRAMENTO*, se la possiedi). Ma il suo aspetto più interessante è la pietra preziosa rosso vivo che ne decora la punta e la identifica senza ombra di dubbio proprio come Spada di Rickarn, aumentando la tua autorevolezza: ogni volta che farai una *Pescata* sulla TABELLA DEI SEGUACI potrai aggiungere 2 al numero ottenuto con il tiro di dado o l'estrazione della carta. Ovviamente il costo di un tale tesoro è proporzionato al suo valore: 30 Gpettoni.

In alternativa la Grande Armeria Imperiale offre tantissime altre offerte. Per 4 Gpettoni potrai comprare un'arma di piccole dimensioni (una daga, un'accetta, una clava) che infliggerà 1 punto di danno in più negli scontri durante i combattimenti (aggiungi 1 al risultato del DN risultante dalla TABELLA DEGLI SCONTRI) oppure per 8 Gpettoni potrai comprarne una più grande (una spada, una mazza, un'ascia) che di danni aggiuntivi ne cagiona 2. In entrambi i casi devi ferire l'avversario per potere beneficiare del bonus: se dalla TABELLA DEGLI SCONTRI risulta che hai inflitto DN 0, allora il nemico non subirà 1 o 2 danni in più perché tecnicamente non lo hai colpito.

Puoi comprare quante armi vuoi ma ne puoi usare solo una per volta in combattimento.

3!

L'ALTA TORRE DELLA CONOSCENZA

Preparare un'invasione non è solo una questione di muscoli e di strategia: sei convinto che ti ci voglia anche una certa infarinatura culturale e delle conoscenze fuori dall'ordinario. Nessun posto migliore per ottenerle che questo edificio dedicato al sapere: una biblioteca su ben tre piani che a stento riescono a contenere le molte sale di cui è composta. Il numero di tomi, libri e pergamene è semplicemente impressionante: stime ufficiali parlano di 12 o 15 testi, ma alcuni sostengono che nell'Alta Torre ne vengano conservati addirittura 20!

I duergar non producono nulla di scritto: la memoria della tua razza è infallibile e non avete bisogno di diari o manuali o resoconti storici per ricordarvi quello che vi viene insegnato. Alla stessa maniera, le storie e i racconti epici si tramandano oralmente durante delle appassionanti riunioni attorno a un focolare, in cui la superiorità della razza duergar viene magnificata in tutto il suo splendore. Ahimè, non tutti i duergar apprezzano queste riunioni quanto te, e anche per questo spero di accendere il sacro fuoco dell'orgoglio razziale nelle generazioni più giovani!

Per tutto il resto, ci sono le splendide rune duergar che con eleganza ed efficacia vi informano dei loro contenuti senza dilungarsi in inutili fronzoli.

Di conseguenza è inevitabile che le testimonianze scritte che vengono dalla superficie (perse da qualche avventuriero, rubate agli abitanti di "sopra" o semplicemente frutto di bottino di guerra) siano ritenute delle affascinanti cose esotiche, tanto che a ognuno dei testi presenti in questo edificio è dedicata un'intera stanza con ben due addetti: uno è preposto a verificare che i visitatori si comportino in maniera decorosa

senza rischiare di rovinare i testi, l'altro è un esperto che legge il testo e lo commenta per i visitatori.

Non è possibile accedere in più di due persone a una singola stanza, e il tempo della visita è limitato dal tempo necessario al "lettore" per leggere e commentare il testo di sua pertinenza.

Alcuni ritengono la frequentazione di questo luogo un diversivo talmente raffinato da risultare decadente, ma anche qui si possono incontrare giovani duergar da convertire alla causa.

Puoi dedicarti alla conoscenza dei seguenti argomenti: la fisiologia dei draghi di bronzo (13), la storia del mondo di superficie (29), l'introduzione alla magia (15) oppure l'ingegneria dei nani di superficie (36).

4

IL MERCATO DEGLI SCHIAVI

Vedere questo edificio ti rende fiero di appartenere alla razza duergar e per un momento pensi che ci sia ancora speranza per la vostra stirpe: Klokker, il mercante di schiavi, possiede infatti molti esemplari di razze diverse e nel recinto sul retrobottega è impossibile non notare un Bruto Sotterraneo che viene trattenuto da robuste catene. Le bruciature e i tagli ancora freschi sui suoi avambracci e su parte del muso rivelano la ferocia e la determinazione di chi l'ha domato: una ferocia crudele ma più che giustificata. Un'altra prova della supremazia dei duergar sulle altre razze.

Klokker è impegnato con un cliente e come sempre ripete che sarebbe bello poter fare una sortita in Superficie per catturare qualche razza esotica, ma come al solito conclude con

rammarico che sono ormai secoli che nessuno si avventura fuori dalla grotta che ospita la città.

Se possiedi dei SEGUACI ti propone di comprarteli al prezzo di 5 Gpettoni l'uno. La schiavitù è una cosa comune nella città e se vuoi raggranellare qualche soldo puoi sacrificare uno o più dei tuoi seguaci, che saranno contenti di servire anche così la tua causa. In ogni caso scegli un'altra destinazione sulla mappa.

5!

IL MERCATO DELLA VIA PRINCIPALE

I fasti di un tempo sono ormai solamente un ricordo e questa via della città, l'arteria principale di tutto il complesso, non è più che un'accozzaglia di bancarelle miserevoli e di mercanzia scadente che imbonitori poco convinti cercano di rifilare agli altri duergar di passaggio. I molti posti lasciati vuoti dai mercanti che hanno abbandonato il mercato da decenni ti fanno venire alla mente l'immagine di una dentatura marcia e rovinata che ormai ha tanti spazi desolatamente vuoti dove una volta c'erano zanne robuste.

Non ti attarderai di certo a valutare se acquistare della carne putrescente o degli abiti dalla qualità infima, tanto più che qualche furbacchione potrebbe cercare di borseggiarti. Dopo aver verificato se trovi qualche seguace scegli un'altra destinazione sulla mappa.

6*

LE POZIONI DI MARHEL

Marhel è un duergar un po' particolare che ha abbandonato la

vita comunitaria qualche tempo fa per dedicarsi alla ricerca di piante rare e funghi speciali da usare per creare pozioni, unguenti e intingoli. Adesso è diventato una vera autorità nel campo dell'erboristeria ma nonostante il rispetto degli altri duergar che approfittano dei suoi servigi viene ritenuto da alcuni un po' tocco e decisamente antisociale.

Tra le pozioni di cui dispone al momento, l'unica che suscita il tuo interesse è un Estratto di Boletto, ovvero una pozione curativa che ti farà riguadagnare 10 punti di COSTITUZIONE quando la berrai (ovvero in qualsiasi momento tranne che nel corso di un combattimento). Marhel la vende a 6 Gpettoni e oggettivamente a un prezzo del genere è un buon affare: pensi che se non cogli la palla al balzo qualcun altro la comprerà ma noti che lo speciale stava già lavorando un fungo per produrne ancora. Se hai abbastanza denaro per comprare la pozione e la vuoi comprare vai al [17](#).

Scegli un'altra destinazione andando al numero indicato sulla mappa.

7*

LA FESSURA NELLA PARETE

Sei sempre stato affascinato da questo squarcio nella parete della grotta che ospita la tua città. Le dicerie su cosa nasconda sono infinite e alcune sono molto buffe, a testimonianza di una fantasia eccessiva che dal tuo punto di vista andrebbe decisamente indirizzata verso cose più importanti e concrete, come ad esempio l'invasione del mondo di superficie.

L'immobilismo cronico dei duergar ha fatto sì che nessuno si curasse di scoprire cosa nasconde la Fessura e tutti ormai se ne

disinteressano.

Mentre metti piede nella grotta vedi che si biforca e puoi decidere dove andare: a sinistra ([25](#)) o a destra ([19X](#)).

8*

LE VILLE NOBILIARI

Alcuni duergar preferiscono condurre una vita appartata in una zona meno popolosa della città. Potresti capire se questi autoproclamatisi nobili lo fossero diventati a seguito di qualche impresa militare o di conquista (nel qual caso li ammireresti) ma chi abita in questa zona è una massa di mercanti arricchiti e di duergar dalla dubbia moralità che si sussurra abbiano fatto qualche affare o qualche patto con gli abitatori tra i più disprezzabili del Gran Sottosuolo se non addirittura della Superficie, e che a ciò si debba la loro ricchezza.

La strada lastricata che porta ai complessi abitativi potrebbe essere frequentata non solo da incontri casuali e tra gli arbusti che delimitano il cammino ti sembra di sentire rumori sospetti che contribuiscono a darti l'impressione di essere osservato. Se al tuo seguito hai almeno due **SEGUACI** vai al [28](#), altrimenti procedi verso le ricche abitazioni al [21](#).

9*

LE COLTIVAZIONI DI FUNGHI

Poco distante dalla periferia abitata c'è la riserva alimentare per eccellenza della città: varie coltivazioni di funghi di tutti i tipi e di tutte le dimensioni.

Due guardie armate di giavellotto e pugnale sono stazionate ai lati del cancello che permette di accedere alle serre ma sei

sicuro che poco distanti ce ne sono altre invisibili, così anziane ed esperte che per te è impossibile percepirne la presenza.

Fai una *Pescata* sulla tabella degli INCONTRI CASUALI, se non l'hai ancora fatto, e poi scegli un'altra destinazione sulla mappa.

10

LA COLONNA

Nonostante sia una vista comune per ogni abitante della città, non puoi fare a meno di rimanere ancora una volta colpito dalla maestosità di questa enorme stalagmite che l'industrioso popolo duergar ha sottratto ai capricci della natura per trasformarla nell'unico metodo conosciuto per raggiungere la Spianata che sovrasta la città e, da lì, la Superficie.

Secoli e secoli di scavi e dell'applicazione di una geniale ingegneria hanno levigato i margini della Colonna fornendo un appiglio per creare una gigantesca scalinata circolare che si inerpica sulla Spianata.

A presidiare l'accesso ai primi gradoni ci sono due guardie duergar armate di lance che così a occhio ti sembrano essere lunghe almeno tre volte la loro altezza. Nonostante questa sproporzione e nonostante siano a riposo, sembrano terribilmente a loro agio con tali armi e sei sicuro che affrontarle in uno scontro diretto vorrebbe dire morte certa.

D'altra parte devi per forza passare da questa parte se vuoi accedere alla Spianata e da lì raggiungere la Superficie. L'unica maniera che hai di superare le guardie (duergar così maturi ed esperti sono ormai totalmente immuni all'INVISIBILITÀ) è di fingerti un mercante di schiavi che

deve vendere nel mondo esterno la sua mercanzia: perché questa mascherata regga devi avere almeno 10 SEGUACI (per quanto le guardie possano fare dei commenti sul fatto che nessuno esce in Superficie da tempo immemore). Se non li hai ancora ottenuti allora dovrai muoverti nuovamente sulla mappa alla ricerca di duergar con cui rimpolpare il tuo esercito.

Altrimenti le guardie ti daranno un Lasciapassare che devi segnare tra i tuoi oggetti e che ti consentirà il libero accesso alla Spianata.

Dalla Spianata sarai poi libero di scendere nuovamente a questo livello e finché sarai in possesso del Lasciapassare potrai superare i controlli alla Colonna senza dovere per forza avere 10 SEGUACI con te.

11

Le voci che girano nella locanda alla fin fine sono sempre quelle, ma ascoltarle nel dettaglio può fornirti qualche indizio su come muoverti.

Chiaramente sono solo voci e potrebbero benissimo essere state amplificate o inventate del tutto, ma nel dubbio mandi a mente che:

la Fessura nella Parete nasconde un tesoro favoloso;
alcuni cultisti dalla morale esecrabile persino per i canoni duergar si aggirano intorno alle abitazioni dei nobili cercando seguaci o prigionieri da sacrificare al loro dio rinnegato;
il mercato della Via Principale non è più quello di una volta;
Marhel l'erborista è ormai impazzito ma almeno le sue pozioni sono di buona qualità e talvolta le vende a prezzi stracciati (ben venga la sua follia, quindi);

Il vecchio emporio di Urktal sta facendo strani affari con creature sgradevoli: meglio lasciarlo perdere.

Puoi procedere nella tua missione scegliendo un'altra destinazione sulla mappa.

12X

«Grazie, caro, sapevo di poter contare su di te! Vedrai, salderò questo mio debituccio in men che non si dica. Ma magari per quella volta tu sarai un condottiero celebrato e avrai rovesciato la Superficie coi tuoi prodi e non ti ricorderai nemmeno di me!»

Lochnar ti sta seriamente facendo innervosire, tanto più che nell'esprimersi ha fatto delle smorfie che sembravano essere un tentativo di contenere le grasse risate che sarebbero esplose. Prima che la situazione degeneri, si accorge del tuo fastidio e della tua impazienza e finalmente ti confida l'informazione che dovrebbe essere tanto preziosa: «Sai, stimato Griznar, si dice (anzi, è sicuro) che il culto del Ragno Grigio stia di nuovo prendendo piede attorno alla città, e ormai la Spianata è controllata dai suoi membri.»

Vedendo il tuo sguardo stupefatto Lochnar continua: «Lo so, lo so... sembra incredibile che possa essere così, eppure amici importanti (e io ne ho parecchi) mi informano che spesso si riuniscono in gruppetti sopra la Spianata, dove i controlli sono inesistenti, e che cerchino di trovare nuovi adepti e materiale fresco per sacrifici poco fuori dalla zona delle ville nobiliari.»

Il culto del Ragno Grigio venne bandito secoli fa a causa dell'eccessiva animosità dei suoi appartenenti, che si manifestava soprattutto con le tendenze omicide dei capi del

culto.

Lochnar si allontana alla chetichella e si lascia sfuggire un saluto che sa tanto di presa in giro: «Buona fortuna per la tua invasione della Superficie, grande condottiero!»

Ti sembra che abbia fatto una smorfia di derisione mentre finiva di pronunciare quelle parole. Ma forse sono solo i tatuaggi che ne hanno deformato le fattezze.

Procedi verso un'altra zona a tua scelta della mappa.

13

Vieni edotto su molti dettagli della vita dei draghi di bronzo, creature di cui effettivamente nessuno ha mai riportato un avvistamento nelle zone del Gran Sottosuolo vicine alla città.

L'esperto lettore non risparmia i dettagli più particolareggiati sulle abitudini alimentari di questi sauri titanici e una volta uscito dalla biblioteca ti senti in grado di sconfiggerne uno.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

14

In men che non si dica tutti i figuri che erano curvi sul fuoco ti sono attorno e si avvicinano decisi e minacciosi. Senza che tu possa minimamente reagire ti gettano giù dalla Spianata, facendoti fare un volo di parecchie centinaia di metri!

Più che la proverbiale resistenza dei duergar qui solo la fortuna può aiutarti! Fai 10 (diconsi dieci) *Pescate* e sottrai il totale ottenuto dalla tua COSTITUZIONE. Nell'improbabile eventualità che tu riesca a sopravvivere, potrai riprendere il gioco muovendoti sulla mappa con tutti i tuoi oggetti ma senza i SEGUACI, a cui l'assembramento della Spianata ha fatto fare

una brutta fine.

15

L'introduzione allo studio della magia si rivela ostico. Voi duergar non avete mai avuto necessità di imparare a padroneggiare le arti magiche come altre razze di superficie, perché avete delle caratteristiche fisiche e psicologiche che vi pongono naturalmente al di sopra delle altre razze, senza bisogno di usare dei mezzucci decadenti. Questa è la ragione per cui non si contano incantatori tra i duergar, non certo perché voi siate più torpidi di elfi, folletti o (figuriamoci!) umani.

Ben consapevole di ciò, il vostro anfitrione vi riassume le basi della magia con concetti semplici e tu ti godi la sua narrazione come fosse una raccolta di fole infantili.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

16

«La gloria, il tuo destino sarà la gloria.» risponde sorridendo il sommo sacerdote.

Tornato improvvisamente serio aggiunge con aria corruciata:

«In una maniera o nell'altra.»

Rinfrancato da tale buon auspicio, ma un po' inquieto per la chiosa del sacerdote, ti avventuri verso un'altra zona della mappa.

17

«Ottima scelta, fratello. Per produrre questo tipo di pozione ho comprato dei frutti di Alligorh che ormai sono diventati

rarissimi a Selintan, la terra degli Uomini dalla Pelle Dorata. Mica crescono rigogliosi come una volta ora che la foresta è diventata un deserto, sai!»

Quasi a voler servire un altro cliente invisibile Marhel ti gira di scatto le spalle e continua a borbottare tra sé e sé. Quindi il frutto di Alligorh non cresce nel deserto, e una terra verde e rigogliosa può diventare un deserto. Buono a sapersi. Guadagni 1 punto di SAPIENZA.

Procedi verso un'altra destinazione sulla mappa.

18

Quello che hai davanti è sicuramente un osso duro: un duergar cresciuto nella bambagia, che non ha mai dovuto lottare per nulla e saprà a malapena la storia dei duergar e quindi la necessità di intraprendere l'invasione della Superficie. Però è anche un duergar giovane e forse questo ti permetterà di aprirti un varco nella sua indolente indifferenza.

Prepari il tuo discorso migliore facendo leva sull'idealismo sottolineando anche la portata dei vantaggi che tutti ne potrete avere, ma il giovane dagli abiti sgargianti ti blocca subito.

«Prima i predicatori del Ragno Grigio... adesso pure questo illuso! Ma con che diritto venite a disturbare la gente perbene?!» Così dicendo il tuo ospite (se così lo si può chiamare) estrae dalle vesti costose una bacchetta variopinta da cui emana una intensa luce rossastra. Senti tutti i muscoli del corpo stirarsi con violenza per un breve lasso di tempo, come se fossi stato colpito da un fulmine, e perdi 4 punti di COSTITUZIONE. Ciò che ti fa più male, però, è vedere quanto disprezzo susciti nelle nuove generazioni viziate la tua sacra

missione.

È chiaro che qui non caverai un ragno dal buco. Procedi verso un'altra direzione della mappa.

19X

L'accesso alla grotta è piccolo e tortuoso, un budello di roccia da cui sporgono spuntoni che ti lacerano le vesti. Anche per un duergar agile come te la cosa è piuttosto seccante.

D'un tratto senti un rumore molto sgradevole, di pietra che sfrega contro altra pietra. La terra comincia a tremare!

Prima che il soffitto ti precipiti addosso hai il tempo per fuggire dalla grotta, tornando all'aperto e muovendoti nuovamente seguendo le indicazioni sulla mappa: in questo caso fai una *Pescata*. Puoi distribuire il numero così ottenuto tra punti di COSTITUZIONE persi o SEGUACI sotterrati sotto le rocce, in ragione di un SEGUACE morto ogni tre punti ottenuti con la *Pescata*: ad esempio, se ottieni un 5 potrai decidere di perdere 1 SEGUACE e 2 punti di COSTITUZIONE.

L'alternativa è correre avanti invece che indietro, e sperare bene: in questo caso vai al [22](#).

20

Lo sguardo del duergar si distende e il ragno grigio sul suo volto sembra assumere una luminosità più chiara. Ma probabilmente è solo una tua impressione dovuta al calore delle fiamme che lambiscono i contorni del duergar influenzando sulla tua infravisione.

«Benvenuto, fratello.» esordisce il duergar «Non so cosa ci faccia tu quassù ma ti consiglio di evitare l'emporio di Urktal.

Quel posto non lo controlliamo ancora.»

Il duergar fa una pausa e rovista tra qualche bisaccia nascosta sotto il suo caffetano. Ne estrae una piccola pietra nera decorata con dei simboli geometrici a cui non sai attribuire un senso. «Prendi questa, piuttosto, così se ne avrai bisogno potrai trovare l'aiuto del nostro sommo sacerdote che risiede poco distante.». Segnati tra gli OGGETTI la Pietra Decorata.

Puoi prendere un'altra direzione scegliendo un altro luogo della mappa.

21

È incredibile come gli architetti che hanno ideato questo posto siano riusciti a rendere l'idea di austerità e potere che deve emanare dalle abitazioni dell'élite: per quanto si tratti di una nobiltà di toga e non di spada, non puoi che provare una certa ammirazione e rimani affascinato anche dagli splendidi esempi di arte con cui questi ricchi duergar hanno abbellito il loro giardino.

Riuscire a ottenere udienza da queste persone sarà molto difficile e la pesante recinzione che ti si para davanti è solo la prima di una serie di altre recinzioni e palizzate più interne che è impossibile oltrepassare. Se guardate dalla giusta angolazione, le singole palizzate dei cancelli spariscono una dietro l'altra (altra raffinatezza architettonica!) per permettere agli osservatori stupefatti dell'esterno di ammirare le ricchezze e le bellezze del cortile interno, quasi una burla per i duergar di città che vengono a curiosare e che mai avranno accesso a tanta opulenza.

Una voce brusca ti riporta alla realtà: dal nulla sono apparse

due guardie che evidentemente stavano pattugliando la zona invisibili e tra loro c'è un giovane duergar con un abito dalla fattura esotica e ricercatissima. «Cosa stai facendo così lontano dalla città, giovanotto?» si rivolge a te avendo riconosciuto la tua importanza.

Se possiedi l'abilità CARISMA vai al [39](#), altrimenti vai al [18](#).

22

Corri come un pazzo ma un frammento di roccia riesce comunque a colpirti (perdi 1 punto di COSTITUZIONE).

Arrivi per fortuna all'interno di una grotta più grande, anzi decisamente enorme, dove vedi la causa di questi sommovimenti tellurici: un drago si è svegliato dal suo sonno secolare e adesso si sta stiracchiando. Dietro di lui vedi il luccicore del suo tesoro, ma anche una fessura nella roccia da cui potresti scappare: peccato che la mole della bestia ti impedisca di raggiungerla!

Il crollo della stretta caverna da cui sei entrato ha bloccato il passaggio dietro di te e non puoi far altro che combattere il mostro:

COMBATTIVITÀ 19

COSTITUZIONE 49

Se sopravvivi a questo scontro disperato (ricorda che puoi usare il potere INVISIBILITÀ, e forse sarebbe proprio il caso di farlo se ne disponi) vai al [26](#).

23

Il vecchio duergar ti fissa talmente a lungo che credi si sia incantato a fissare qualcosa dietro di te, o forse stia andando con la mente da qualche altra parte. Si scuote di colpo e dopo averti fissato come se ti vedesse per la prima volta cercando di capire chi sei ti dice con un filo di voce: «Hai fatto la cosa giusta. Il Ragno Grigio ti ricompenserà. Ora sei un nostro amico.»

Così dicendo ti porge un leggero involto metallico dalle dimensioni poco più grandi di un'unghia, che una volta aperto rivela il simbolo di un ragno. Segna il Simbolo del Ragno Grigio fra i tuoi oggetti.

Ora puoi procedere verso le ville nobiliari al [21](#).

24

«La Superficie è un mondo molto diverso dal Gran Sottosuolo, in cui non ci sono pareti di roccia a proteggerti, ma gli spazi sono aperti e puoi aspettarti un attacco da qualsiasi parte. Nonostante questo, gli abitanti della Superficie sono molto deboli se paragonati a noi duergar e basano la loro difesa solo sul numero e sulla socialità. A maggior ragione è giusto che i duergar reclamino il possesso di quelle terre e dei loro abitanti come schiavi.»

Sicuro di aver colto nelle parole del sommo sacerdote la speranza che tu possa portare a compimento la tua missione, esci decisamente galvanizzato dall'osservatorio e ti dirigi verso un'altra destinazione della mappa.

25

Penetri nell'antro parzialmente illuminato dal calore che viene da fuori e che ti impedisce di usare al meglio la tua infravisione. Una volta abituato alle particolari condizioni termiche ti accorgi che il luogo è desolatamente deserto: una caverna che si dirama in vari anfratti e alcove, totalmente priva di vita e di elementi di interesse. D'un tratto senti un rumore sospetto, una specie di borbottio lontano, che però non ha seguito.

Puoi accedere all'altra entrata al **19X** oppure uscire e scegliere un'altra destinazione sulla mappa.

26

La mole del drago e il crollo di buona parte di questa grotta non ti permettono di raccogliere che solo una parte del suo enorme tesoro. Ma parliamo pur sempre di gemme, monete e oggetti dal valore complessivo di 84 Gpettoni!

Ti allontani alla chetichella dal pertugio che hai intravisto e che molto probabilmente è destinato a sparire anch'esso a seguito dei continui movimenti di assestamento che non vogliono ancora finire.

Scegli la tua nuova destinazione sulla mappa.

27

Stupefatto dal tuo impeto il tuo avversario si prepara a difendersi. Curiosamente, gli altri individui non entrano in azione, forse aspettando di vedere l'esito del combattimento per valutare le tue capacità.

Essendo anch'egli un duergar non puoi usare il potere INVISIBILITÀ. Se vinci vai al [31](#).

28

Da alcuni radi cespugli di Menta Sotterranea esce un duergar un po' emaciato nei cui occhi brilla una strana luce di follia. Ti si avvicina con un sorriso ebete sul volto e con lo sguardo che dardeggia tra i tuoi seguaci. L'interesse con cui li guarda ha un che di morboso e mette a disagio persino un duergar impavido come te.

Una volta che è giunto a meno di una decina di metri da te vedi che questo duergar bizzarro è decisamente vecchio e probabilmente è un avversario di tutto rispetto, grazie ai poteri e alle abilità che avrà accumulato nei secoli di vita.

Con un gesto calcolato della mano destra si sistema il corto mantello di tela grezza che gli copre le spalle e così, fingendo che si sia trattato di un gesto casuale, lascia intravedere un tatuaggio che brilla di luce argentea: un ragno stilizzato che lo identifica come un appartenente al culto proibito del Ragno Grigio!

«Buongiorno, fratello.» ti dice biascicando con la sua bocca sdentata. «Che bei giovani prestanti ti porti appresso. Si vede che possiedi quello che si chiama magnetismo e che a differenza degli altri duergar hai il fascino che serve per fondare un esercito. Già, sarà proprio un bell'esercito.»

Il duergar ti sorride e valuta le tue reazioni con la sorniona sicurezza di un predatore che stia giocando con la preda. Poi, come se si fosse appena svegliato da uno stato ipnotico,

riprende con un tono di voce più alto: «Io però posso fare un uso molto migliore di questa gioventù duergar.». Con una rapidità incredibile e una maestria inusitata riesce a socchiudere il lembo di tela che gli copre il fianco destro per il brevissimo lasso di tempo che gli serve a farti vedere un coltellaccio di ossidiana che pende dalla sua cintura, e che ricopre poi con altrettanta rapidità. Il grasso icore rossastro che hai scorto depositato sulla punta dell'arma sacrificale è senza dubbio il sangue di qualche duergar (di *molti* duergar).

«Gli déi vanno propiziati... e più offerte facciamo loro più vantaggi ne avremo noi. Cosa ne diresti di affidare alle mie cure due dei tuoi seguaci?»

Il vecchio ti fissa completamente immobile.

Se accetti devi toglierti due SEGUACI e poi andare al [23](#).

Altrimenti il vecchio rimarrà a fissarti, perso nei suoi pensieri, e tu potrai procedere senza colpo ferire alle ville nobiliari che si trovano al [21](#).

29

La storia del mondo di superficie è interessante ma, nonostante non possa essere minimamente paragonabile a quella ricchissima del Gran Sottosuolo, ti rendi conto che una semplice visita di un paio d'ore non è sufficiente a coglierne tutte le sfaccettature. Tanto più che i miserevoli umanoidi che abitano la Superficie hanno delle vite molto più brevi dei duergar e, quasi per reazione a questa condizione, si arrabbiano a mostrarsi degni di averle vissute. Con guerre, conquiste, alleanze e tradimenti.

Una cosa in particolare colpisce la tua attenzione: alcuni secoli

fa si combatté una guerra tra due popoli. Gli Uomini dalla Pelle Dorata evocarono una calamità violenta contro la Fratellanza Porpora, che per rappresaglia rispose con un “fuoco magico” che pose fine a entrambe le civiltà.

Non sei sicuro di aver colto tutti i particolari di questa vicenda, ma guadagni comunque 1 punto di SAPIENZA.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

30

Non sarà molto dignitoso ma preferisci aver salva la pelle piuttosto che affrontare un combattimento di cui non puoi predire l'esito proprio adesso che sei così vicino alla meta.

Ti giri di scatto davanti all'inquietante duergar dal volto tatuato e fuggi con più fiato possibile: senti però un colpo alle spalle, probabilmente qualcuno di quel gruppetto ti ha gettato addosso un sasso o un altro oggetto simile. Perdi 2 punti di COSTITUZIONE e decidi quale altra zona della mappa vuoi visitare.

31

I figure rimanenti rimangono immobili per un momento. Non fanno il minimo suono e non puoi vedere i loro volti sotto i pesanti cappucci, ma sei sicuro che non possono che ammirare la tua dimostrazione di forza.

Mentre ti si avvicinano ti sembra di notare che uno di loro ha una sorta di runa a forma di ragno stilizzato che brilla (forse un altro tatuaggio?). Provi a intavolare un dialogo ma senza esito. Puoi aspettare che si avvicinino ancora e vedere cosa succede: vai al [14](#). In alternativa puoi procedere alla cheticchella verso un

altro punto della mappa prima che ti raggiungano.

32

Avevi visto bene: due Elfi Scuri stanno facendo affari con il proprietario di questo emporio, un vecchio duergar emaciato ma dallo sguardo deciso e arrogante. Per la precisione, ce ne sono tre: un altro era poco distante dalla porta da cui sei entrato e stava scrutando la porta da cui sei entrato (ovviamente per dissimulare il suo ruolo di vedetta stava fingendo di esaminare un pugnale).

C'è un vecchio detto nel Gran Sotterraneo: “più vicino alla superficie più lontano dalla purezza” e a quanto pare questo Urktal lo rappresenta alla perfezione.

Sia il gestore del locale che i due ceffi con cui stava confabulando ti degnano a malapena di uno sguardo. Puoi andartene inorridito da tanta promiscuità (selezionando un'altra destinazione sulla mappa) oppure puoi attaccare tutti e tre gli Elfi Scuri al [38](#); infine, peggio ancora, potresti vedere se tra la merce di questo Urktal c'è qualcosa di interessante o utile ([34X](#)).

33

«È la tana di un drago che custodisce un grosso tesoro. La creatura è rimasta dormiente per secoli ma potrebbe destarsi a breve, se non si è già risvegliata, provocando dei cedimenti strutturali alla grotta dove risiede.»

Soddisfatto di essere stato messo a parte di questo segreto, ti avventuri verso un'altra zona della mappa.

34X

Ti disgusta dare da mangiare a questo traditore della tua nobile razza, che a stento potrebbe definirsi un vero duergar, ma pensi che forse la diplomazia per una volta potrebbe essere la strada più consigliabile (anche se di gran lunga la meno dignitosa!).

Vedendo che ti stai avvicinando a lui Urktal allontana gli Elfi Scuri con un cenno del capo e ti chiede cosa desideri.

Nonostante l'abbondanza di generi di ogni tipo presente in questa bottega sono ben pochi quelli che potrebbero interessarti, e di certo preferisci dare meno Gpettoni possibili a un rinnegato che conduce degli affari col nemico! Le uniche cose che destano il tuo interesse sono un Pugnale (costa 6 Gpettoni e infligge un danno in più ai tuoi avversari se riesci a ferirli in combattimento) e una Pozione Guaritiva (ti permette di recuperare 10 punti di COSTITUZIONE e costa 10 Gpettoni per ogni dose).

Certo, questo Urktal non pratica dei prezzi poi così convenienti...

Dopo aver terminato i tuoi acquisti, se ne vuoi fare, vedi che il negoziante maledetto ti fissa per un momento come a studiarti e poi fa un breve fischio modulato a cui rispondono i tre Elfi Scuri che nel corso delle contrattazioni erano guardinghi attorno a voi. Questo Urktal non te la racconta giusta e sicuramente gli Elfi Scuri non sono clienti occasionali: qui c'è qualcosa sotto.

Esci disgustato dall'Emporio di Urktal, giurando a te stesso che se mai ci rimetterai piede sarà per estirpare la malaerba dei Drow che fanno affari con un duergar.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

Con un clangore che denuncia la perfetta efficienza e funzionalità dell'edificio, una porta appena visibile si apre verso l'interno dell'Osservatorio lasciandone intravedere gli arredi.

Non è esattamente quello che aspettavi: pensavi ci fossero leve, pulegge, meccanismi e invece questo edificio, fiocamente illuminato da una sfera sospesa al centro, sembra più che altro un tempio. Le pareti sono riempite di graffiti, dipinti e pitture che rappresentano ragni di varie forme e dimensioni ma sempre di colore grigio, seppur di sfumature diverse.

Passato lo stupore, puoi vedere il tuo ospite: è un duergar come te, con un bel tatuaggio di un ragno a decorarne la fronte, in modo che le quattro zampe orientate verso il basso terminino esattamente in prossimità dei suoi occhi. Era lui che ti stava osservando con gli strumenti telescopici che hai visto dallo spioncino.

Non hai dubbi sul fatto che si tratti del sommo sacerdote del Culto del Ragno Grigio. Come avrà fatto a sapere che portavi addosso la Pietra Decorata, il simbolo che ti è stato consegnato dagli altri cultisti? Sicuramente questo duergar dispone di risorse inaspettate. Te lo conferma poco dopo, invitandoti a entrare e prendendo la parola: «So qual è la nobile missione che ti sei ripromesso di portare a compimento, Griznar. I nostri interesse, a ben guardare, sono praticamente gli stessi. Sarò ben felice di aiutarti.»

Non hai aperto bocca ma costui ha letto dentro di te con incredibile efficacia. Il tuo animo è in subbuglio ma senti,

come se il sacerdote ti stesse parlando empaticamente, che devi fargli una domanda. Costui sembra molto, molto saggio. Cosa gli chiedi?

«Quale sarà il mio destino?» (vai al [16](#)) «Dove si trova Selintan?» (vai al [37](#)) «Cosa si trova nella fessura della grotta?» (vai al [33](#)) «Com'è la Superficie?» (vai al [24](#))

36

Ti verrebbe quasi da dire che i nani di superficie sono bravi ingegneri. Bene: quando li avrete sottomessi dopo aver invaso la Superficie sarà un piacere farli lavorare per te e il tuo popolo.

Scegli un'altra destinazione sulla mappa.

37

«Selintan si trova proprio qui sopra. O meglio, si trovava.»

La risposta sibillina del sommo sacerdote ti spingerebbe ad approfondire l'argomento con lui, ma capisci che è ora di andartene. Scegli un'altra destinazione sulla mappa ma annota che hai guadagnato un punto di SAPIENZA.

38

Urlando il tuo disprezzo ti avventi su quei mostri, perdendo così ogni effetto sorpresa ma mettendo subito in chiaro la tua posizione e cosa pensi di loro. Purtroppo riesci a malapena ad avvicinarti ai tuoi avversari: il duergar rinnegato dietro il bancone ha estratto una lunga bacchetta di cristallo e la usa per generare un'esplosione che ti squarcia il petto.

La tua avventura e la tua vita terminano qui.

39

Spieghi con il trasporto che ti caratterizza e la passione che ti anima le tue motivazioni. Avere l'appoggio di uno sponsor del genere sarebbe sicuramente un gran bel colpo!

Il giovane duergar ti ascolta rapito tra l'indifferenza carica di tensione delle sue due guardie. Ma il momento di speranza dura poco: una voce imperiosa tuona dal nulla: «Cosa stai facendo, Kekkor? Rientra subito e lascia perdere gli straccioni!»

Lanciandoti uno sguardo carico di rimorso il giovane Kekkor si gira e comincia a camminare verso i suoi ricchissimi appartamenti. Le guardie tornano invisibili e il fatto che siano sparite con tanta rapidità ed efficacia anche dal tuo sguardo ti fa capire che devono essere guerrieri con una grandissima esperienza, probabilmente al di sopra delle tue capacità.

Non puoi fare altro che scegliere un'altra destinazione sulla mappa.

40

Hai raggiunto la tua meta! Passi in rassegna con orgoglio i giovani seguaci che ti hanno accompagnato fino a qui e senti nel tuo animo la stessa gioia e lo stesso orgoglio che dovevano provare gli antichi condottieri duergar quando scacciarono gli gnomi Svirfneblin dalla città, o quando fecero estinguere per sempre la vile razza degli Aboleth, o ancora quando sottomisero gli Yaggol e ne fecero degli schiavi.

Ancora pochi passi e anche il tuo nome verrà impresso nella memoria dei duergar come quello di un eroe.

Quanti punti SAPIENZA possiedi? Se ne hai almeno 3 vai al [41](#), altrimenti vai al [42](#).

41

Un momento. Gli Uomini dalla Pelle Dorata evocarono una violenta calamità contro la Fratellanza Porpora, che per rappresaglia lanciò un incantesimo sulla loro terra. L'incantesimo desertificò la loro terra. La loro terra si chiamava Selintan. E ciò che resta di Selintan è proprio sopra il settore di Gran Sottosuolo dove abiti tu!

È naturale che le notizie di questo avvenimento non siano giunte prima in città: voi duergar siete abituati a contare lo scorrere del tempo coi secoli, non con gli anni, e chissà quando si sarà verificata questa devastazione, forse in tempi troppo recenti perché il vostro mondo isolato se ne accorgesse.

Sei a un passo dal coronamento del tuo sogno e il vento che attraversa l'uscita verso il mondo di sopra sembra sussurrarti seducenti parole di conquista. Ma preferisci procedere con cautela: mandi in avanscoperta un paio dei tuoi. I quali, però, non rientrano.

I giovani duergar al tuo seguito cominciano a scambiarsi occhiate interrogative, ma basta il tuo sguardo sicuro e autoritario per tranquillizzarli. Decidi di mandarne un altro in avanscoperta. I minuti passano. Nemmeno lui ritorna.

Ti fai accompagnare da un drappello di altri seguaci che si posizioneranno come una guardia d'onore di fronte a te all'interno della cabina. Quando la luce della Superficie comincia a lambirvi ti getti istintivamente al riparo sotto il bordo del meccanismo. È proprio come immaginavi: i tuoi

seguaci sono stati pietrificati, in una maniera che ti verrebbe quasi da definire “pulita”, tanto è stata rapida e silenziosa. Prima che diventino polvere, togliendoti così il riparo che ti stanno offrendo adesso, aziona il meccanismo per scendere e ti ricongiungi con gli altri seguaci spiegando la situazione.

Ciò che troverete sopra è un immenso deserto, un'enorme distesa di sole, calore e morte istantanea per ogni duergar che vi si voglia avventurare. A seguito del “fuoco magico” con cui venne contaminata quella terra adesso è impossibile per un duergar metterci piede.

L'invasione è procrastinata! Almeno per questa volta...

42

Ti lanci entusiasta verso i carrelli che ti permetteranno di raggiungere la Superficie. Preferisci evitare che altri abbiano il privilegio di andarci per primi e dici ai tuoi seguaci di affrettarsi a muovere l'organo che determina i movimenti del meccanismo dall'esterno.

Quando cominci a spuntare sulla Superficie ti attende un'amara sorpresa: un sole accecante ti colpisce in pieno volto prima che tu possa fare alcunché. Nei brevi istanti in cui hai posato gli occhi sul nuovo ambiente ti sei accorto che sarebbe stato indifferente uscire di giorno o di notte, perché attorno a te tutto è deserto e desolazione fin dove i tuoi occhi hanno potuto vedere, e quella terra contaminata sembra brillare come il sole stesso!

La rapidità del fenomeno ti risparmia il dolore di sentire il tuo organismo diventare pietra, e in meno di un secondo la polvere che una volta eri tu si sparge tra il deserto di superficie e gli

speranzosi seguaci che invano ti attendono sotto.
La missione e la vita di Griznar terminano qui.

101

**Non puoi accedere a questo paragrafo
se non possiedi un lasciapassare**

ASSEMBRAMENTO

Delle persone si stanno attardando attorno a un fuoco. Il calore prodotto dalla fiamma interferisce per alcuni istanti con la tua infravisione e i corpi degli esseri riuniti intorno alla fiamma si riempiono di emanazioni colorate che spariscono progressivamente appena ti abitui alle nuove condizioni di luce.

Ciò non ti basta però per capire meglio chi hai di fronte: certo, sono in tutto sei persone ma i larghi cappucci calati sui volti e le vesti ampie e ariose sono stati sicuramente scelti per nascondere le loro fattezze e la loro razza di appartenenza. Dalla stazza, però, sicuramente sono tutti grandi come duergar o poco più. Alcuni corpi di spalle ti coprono parzialmente la visuale e ti impediscono così di capire cosa stiano facendo attorno al fuoco: stanno bruciando qualcosa? Si stanno cucinando qualcosa da mangiare? O stanno solo conversando lontano da occhi indiscreti?

Qualcuno del gruppetto si è accorto che li stai fissando e si avvicina a te. Mentre cammina con passo sicuro il cappuccio gli scivola dietro la nuca (o è stato lui a rendersi riconoscibile con un gesto che non hai colto?) e vedi che si tratta di un vecchio duergar. La sua guancia destra e la sua fronte sono occupate da un tatuaggio molto elaborato: è un ragno di colore

argentato che il tatuatore ha disegnato in maniera tale che l'occhio destro del duergar ne diventasse l'addome. Il tatuaggio sembra illuminarsi di luce argentata. Cosa fai?

Attacchi l'individuo? Vai al [27](#). Esibisci un Simbolo del Ragno Grigio, se ne possiedi uno? Vai al [20](#). Aspetti di vedere cosa succede? Vai al [14](#). Scappi a gambe levate? Vai al [30](#).

102

Non puoi accedere a questo paragrafo se non possiedi un lasciapassare

EMPORIO DI URKTAL

Le botti e le casse accatastate fuori dall'unico ingresso visibile di questo rozzo edificio di pietra calcarea rende evidente qual è la sua funzione, se non bastasse l'insegna: è un emporio, un negozio che vende i generi di più vario tipo a chiunque passi da queste parti.

Con un certo fastidio noti che il nome del proprietario è scritto in diverse lingue usate nel Gran Sottosuolo, quasi a voler invitare le altre razze inferiori a rifornirsi da questo Urktal! Forse è solo suggestione, ma ti è sembrato di aver intravisto da una delle due finestre illuminate dall'interno le sagome di due Elfi Scuri! Che razza di duergar degno di questo nome farebbe affari con i Drow?

Se vuoi entrare in questo emporio vai al [32](#), altrimenti scegli un'altra destinazione sulla mappa.

103

Non puoi accedere a questo paragrafo se non possiedi un lasciapassare

OSSERVATORIO

Ti avvicini perplesso a questo edificio a cupola dalla struttura così strana e mentre ti interroghi sulla sua funzione ti sovviene di aver sentito parlare di costruzioni simili: si tratta di un luogo usato in Superficie, un laboratorio preposto allo studio degli astri e delle stelle (gli abitanti di Superficie, peggio per loro, non dispongono di una solida parete di roccia sulle loro teste a ripararli da attacchi dall'alto).

Chi mai può aver avuto l'idea di costruirne uno qui sotto, dove la volta celeste (ti sembra di ricordare che si chiami così) non è visibile? Riflettendoci, è più probabile che l'edificio sia finito nel Gran Sottosuolo a seguito di qualche cedimento del terreno, forse in seguito a qualche catastrofe di superficie, e sia stato reclamato dagli abitanti di sotto. Ora che ci rifletti meglio è sicuramente il luogo migliore in cui potrebbe nascondersi qualcuno che volesse nascondersi agli altri, che sarebbero intimoriti dalla forma inconsueta della struttura.

Immerso in questi pensieri hai ormai raggiunto la porta di ferro rinforzato che chiude l'accesso a questo osservatorio (però... alcuni abitanti di superficie sanno costruirle bene le loro abitazioni) e di scatto uno spioncino assolutamente invisibile dall'esterno si apre rivelando due grossi diamanti lucenti! Fai istintivamente un balzo indietro preparandoti al peggio ma mettendo a fuoco meglio la situazione capisci che probabilmente si tratta di un sistema di osservazione: quelle che inizialmente ti sono sembrate gemme sono in realtà pezzi molto levigati di vetro, collegati a dei tubi metallici che sprofondano oltre il poco campo visivo che ti concede lo spioncino.

Se possiedi la Pietra Decorata vai al [35](#), altrimenti dovrai scegliere un'altra destinazione sulla mappa.

104

Non puoi accedere a questo paragrafo se non possiedi un lasciapassare

USCITA VERSO LA SUPERFICIE

Il meccanismo per uscire dalla grotta è vecchio e un po' malridotto ma sembra funzionare ancora perfettamente e non necessita di particolari conoscenze per intuirne il funzionamento: una serie di vagoni simili a quelli che usano i nani per muoversi nelle miniere e raccogliere i minerali (ma molto più grandi) sono incastonati in un meccanismo che si muove con carrucole e pulegge, che può essere attivato anche dall'interno delle cabine stesse.

Se non hai ancora perlustrato gli altri tre luoghi che si trovano sulla Spianata puoi farlo adesso, se lo hai già fatto e non vuoi più tornarci vai al [40](#). Se lo desideri, puoi anche tornare nella grotta sotto la Spianata ed esplorare zone che non hai ancora visitato.