



Il Registro dei Vecchiomaglio

Secoli prima che le Sale dei Nani cadessero preda di Orchi e Goblin, la famiglia Vecchiomaglio possedeva ricche forge e magazzini nel cuore delle montagne. Adesso l'unico modo per scoprire dove si trova l'accesso alla loro dimora è quello di trovare l'antico registro conservato nelle aule superiori dell'immane città sotterranea dei nani. Trovate il Registro e uscite nuovamente dal sotterraneo!

NOTE

- A) La doppia porta è chiusa e ciascuna anta nasconde l'equivalente di una trappola a lancia. La porta non può essere scassinata o forzata e si apre pronunciando il nome "Vecchiomaglio", *ma in nanico*.
- B) La doppia porta della biblioteca di Aurin Vecchiomaglio si apre solo con la Chiave d'Oro della sala L.
- C) Sul tavolo si trova una lampada ancora funzionante e delle posate d'oro con inciso il nome "Aurin".
- D) La sala è ricoperta di scheletri e cadaveri di nani (come tutto il sotterraneo), alcuni dei quali si animano non appena i due scrigni vengono aperti. Gli scrigni possono aprirsi solo assieme e ciascuno contiene un tesoro.
- E) In uno scomparto segreto del tavolo dell'alchimista ci sono 1d6 pozioni curative da 1d6 punti corpo ciascuna. La porta segreta si può aprire solo dall'esterno della stanza.
- F) Il camino ha dentro un tesoro, ma chi fruga senza aver cercato trappole aziona la trappola a fossa.
- G) Il tavolo è un laboratorio da conciatore e sopra si trova una Armatura di cuoio rinforzata (+1 dadi difesa, assorbe 1 danno da armi a distanza). Appena si prende appaiono e si lanciano all'attacco i due scheletri.
- H) Gli scheletri del corridoio sono già animati ed è possibile sentirli da dietro gli angoli del corridoio.
- I) Masso cadente che ostruisce il passaggio. Il primo della fila, se non individua la trappola potrebbe rimanere dal lato sbagliato del masso e dover trovare il passaggio segreto, per poi proseguire da solo per un tratto.
- J) Nella rastrelliera ci sono uno Spadone, uno Spadino e una Lancia.
- K) Nella libreria si trova il Registro. Gli Scheletri attaccano appena le porte si aprono, mentre il Gargoyle è nascosto sul lampadario appeso al soffitto e attacca appena si cerca nella libreria.
- L) Nello Scrigno si trova la Chiave d'Oro. Lo Scrigno si apre solo pronunciando il nome "Aurin".

Mostro errante: Scheletro

