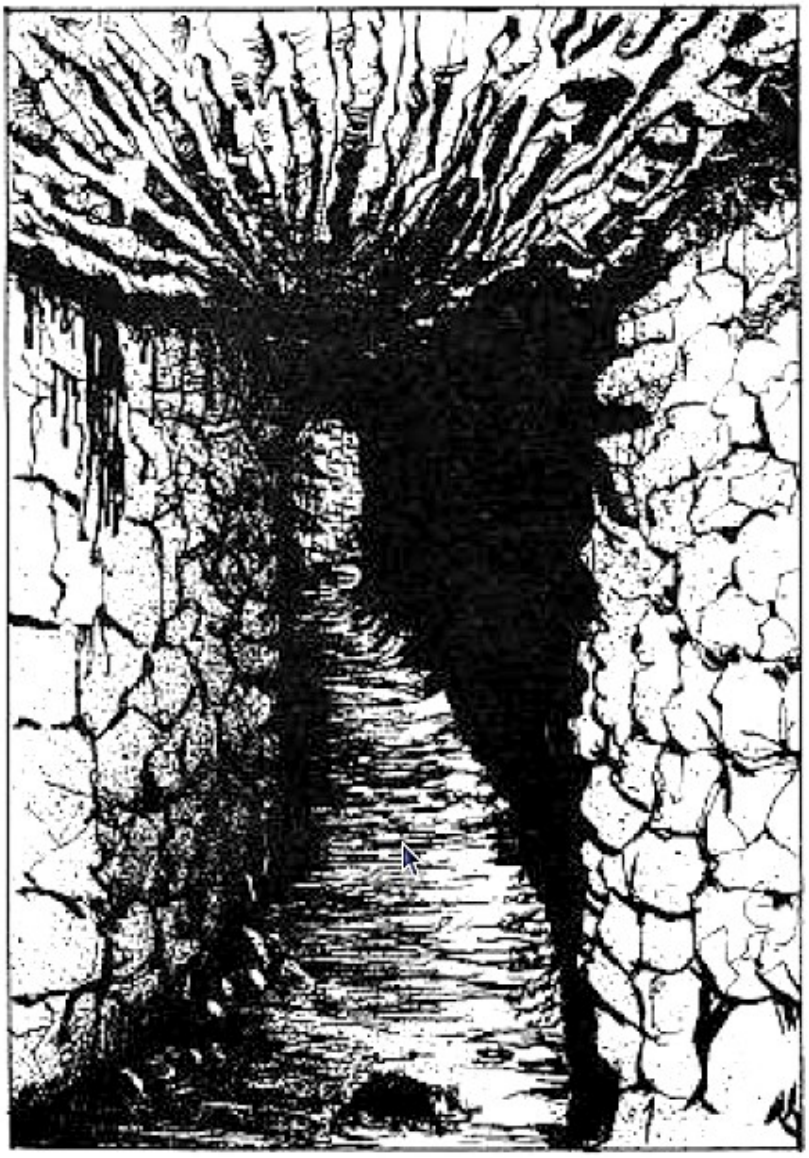


Per quanto lontano possiate aguzzare la vista, il passaggio continua ancora di fronte a voi.

Questo passaggio non ha una fine. Il gruppo potrà proseguire lungo di esso per quanto vorrà, ma esso non terminerà mai. Puoi provare a nascondere questo particolare aggiungendo descrizioni come "*adesso sembra cominciare a curvare verso sinistra*" oppure "*il muro inizia a diventare umido e potete sentire in lontananza dell'acqua gocciolare*".
Alla fine, gli Avventurieri realizzeranno che esso non conduce da nessuna parte e torneranno indietro.
La loro lunga camminata di ritorno sarà poco entusiasmante. Prendi nota di quanto tempo essi hanno trascorso camminando avanti e indietro nel passaggio. Non appena essi sono tornati alla sponda del fiume, sottrai 1 punto Resistenza ciascuno per ogni minuto che hanno trascorso nel passaggio senza fine.
Dipende ora completamente dalle azioni precedenti la possibilità di incontrare nuovamente la Sirena e la Piovra. Se la Sirena era stata precedentemente ignorata adesso sarà ancora sulla roccia al centro del fiume. Se invece era stata precedentemente combattuta o si è portata via un membro del gruppo, non sarà più lì.
Allo stesso modo, se il gruppo ha incontrato la Piovra prima essa non sarà più lì. Ma se questa non li aveva attaccati all'andata, ci saranno nuovamente 4 Possibilità su 6 che essa attacchi adesso.

Note
Per i *GamesMaster* che vogliono applicare i suggerimenti riportati nelle Note di questa Avventura, in questo passaggio andrà collocata la Tana del Leprecano che è la causa di tutto il putiferio di questo sotterraneo.
Per tutta la durata dell'Avventura, questo passaggio funziona come descritto, ma non appena gli Avventurieri avranno sconfitto il Re Ragno, esso potrà aprirsi nell'incontro "La Tana del Leprecano" descritta alla fine del documento.
In ogni caso, ogni volta che si deve superare il fiume si consiglia una Prova di Abilità di Difficoltà media per attraversarlo senza problemi e l'applicazione di qualche Danno in caso la Prova fallisse.

Indizio: un grande quadrifoglio verde è dipinto all'ingresso del passaggio, ma potrebbe essere visibile solo al ritorno dalla prima esplorazione (infruttuosa) del cunicolo.

Oltre la porta, uno stretto camminamento di roccia conduce al di sopra di un grande pozzo circolare, che sembra precipitare giù nell'oscurità fin dove la vostra vista può arrivare. Osservando la parete del pozzo, potete vedere un altro camminamento, simile a quello di fronte a voi, che conduce ad un'altra porta.

Il pozzo è una Trappola. Se qualcuno del gruppo percorre il camminamento, la porta alle sue spalle si richiude con forza e la passerella di pietra comincia a ritrarsi nella parete in direzione dell'entrata. In 1 Minuto di tempo reale, il camminamento si ritrae completamente e chiunque vi sia sopra precipiterà nel baratro sottostante. Entrambe le passerelle hanno la stessa Trappola attiva, quindi non importa da quale entrata si provenga.
Ci sono molti modi di scampare a questo trabocchetto. Il meccanismo si innesca se qualcuno sale sul camminamento passando attraverso la porta, quindi saltare sull'altra passerella non la fa attivare. Tutti coloro che vogliono saltare da una passerella all'altra devono superare una Prova di Abilità o precipitare immediatamente nel pozzo.
Ricorda anche che la passerella su cui gli Avventurieri si trovano sta rientrando nel muro, quindi più a lungo loro vi rimangono, più lontano devono riuscire a saltare. Per riprodurre questo effetto, puoi pressare la vittima aggiungendo fino a 4 punti di penalità alla Prova, a seconda di quanto ci mette a decidere di saltare. Se il salto avviene subito, non aggiungere penalità, ma se loro salteranno all'ultimo momento allora applica la piena penalità di 4 punti. Se decidono di liberarsi del proprio Equipaggiamento (Armi, Zaino, Borsello) per essere più leggeri, questo renderà il salto più facile e devi decidere quanti punti di vantaggio dare loro per il lancio dei dadi. Le porte non possono essere aperte mentre le passerelle sono in movimento. Subito dopo essere rientrate completamente nella parete, esse iniziano a venire nuovamente fuori (ci vuole 1 altro Minuto), finché arrivano alla massima estensione, la porta si riapre e le vittime possono scappare. Se qualcuno prova a tenere la porta aperta mentre un altro la attraversa, essa sbatte lo stesso e causa 3 punti di danno alla Resistenza, a meno che la vittima non *Tenti la Fortuna* e risulti *fortunato*.
Se più di una persona tenta di bloccare la porta, ci si può riuscire se la somma dei punteggi di Abilità degli interessati supera 20. Se infine si utilizzano altri sistemi per tenere la porta aperta, devi tu decidere quale di essi funzionano e quali no.
Sul fondo del pozzo vive un Ogre che banchetterà con i resti degli sfortunati Avventurieri caduti nella trappola. Comunque la lunghissima caduta ucciderà la vittima prima di scoprire chi abbia creato il trabocchetto.

Note
La Trappola è completamente illusoria ma funziona come fosse vera.
Va considerata completamente meccanica, senza serratura e realizzata in pietra, quindi le porte non possono essere sfondate, scassinate o aperte con l'Incantesimo *Apertura magica*, né le passerelle mosse tramite *Anima Oggetto*. L'Incantesimo *Breccia* può distruggere permanentemente una porta, mentre Levitazione lanciato su una vittima funziona normalmente ed evita la caduta per la *Durata standard*. Anche *Salto*, *Scoprire trappole* e *Scudo* possono essere utili in questa occasione e *Vigore* permette di tenere ferma la porta come se da soli si raggiungesse il necessario punteggio di Abilità.
Oltrepassare una porta dalla camera del pozzo verso l'esterno non fa scattare la Trappola. Se può essere utile, si consideri il pozzo profondo 100 metri e l'Ogre sul fondo dotato delle caratteristiche standard presenti nel Bestiario.

Indizio: l'Ogre è di un colore verde smeraldo molto acceso, quasi innaturale. Chi dovesse morire nella trappola sarà in balia del Leprecano.

13

La stanza è chiaramente l'alloggio di qualcuno. Un tavolo e una sedia stanno in uno degli angoli e un letto in quello opposto. Alcune porte conducono a nord, ovest ed est della camera (compresa quella da cui siete entrati). Appese al muro sud ci sono: un quadro (un paesaggio che ritrae un paludoso acquitrino), due vecchie spade arrugginite incrociate e uno strumento musicale con una sola corda. Un rumore di russare attira la vostra attenzione di nuovo verso il letto. Due orribili teste di rettile fanno capolino da sotto le coperte. I loro occhi si spalancano allo stesso momento e si fissano su di voi!

Anche se il gruppo potrebbe pensare di aver disturbato due diverse creature rettiliformi, marito e moglie, le due teste appartengono ad un unico Calacorm. I Calacorm sono creature possenti ma deboli di volontà, con corpi simili a quelli di lucertole giganti e due teste che conversano incessantemente tra loro (usa la tua immaginazione per creare un incessante chiacchiericcio per divertire i Giocatori). Il Calacorm chiederà agli Avventurieri di lasciare la stanza e, se loro non lo fanno, si alzerà velocemente, estrarrà una spada da sotto il letto e attaccherà:

Calacorm Abilità 9 Resistenza 8 Attacchi 2

I Calacorm sono terrorizzati a morte dai topi e se qualcuno ha con sé il topo della Stanza 8, è il momento migliore per liberarlo. A quel punto il Calacorm salterà sul letto e strillerà di terrore, permettendo al gruppo di ispezionare la stanza o andarsene. Non c'è niente di interessante tra i beni del Calacorm; le due spade sono solo vecchie lame arrugginite e lo strumento musicale non cela alcun interesse. È dietro il quadro, in un buco nel muro, che si può invece trovare il vero tesoro del Calacorm. Ci sono infatti 6 Pezzi d'Oro, un Pugnale da Lancio, un Amuleto appeso ad una catenina di metallo comune e un mazzo con quattro chiavi.
Il Pugnale da Lancio può essere usato in battaglia (solo una volta per Combattimento) e conferisce 5 Possibilità su 6 (1-5 su 1d6) di colpire il bersaglio, infliggendogli 2 Danni. Devi usare il tuo giudizio per decidere quando il Pugnale possa essere usato o meno. Per esempio: se un mostro si trova in mezzo alla stanza, l'Avventuriero che lo possiede potrebbe essere in grado di lanciarglielo. Se invece il mostro è apparso alle spalle dell'Avventuriero e lo ha abbrancato, non ci dovrebbe essere il tempo di lanciare il Pugnale. Ogni volta che qualcuno usa il Pugnale bisogna ricordarsi di raccoglierlo dopo la battaglia, altrimenti esso va perduto.
L'Amuleto è un talismano della fortuna e l'Avventuriero che lo indossa può sottrarre 1 punto al tiro dei dadi quando *Tenta la Fortuna*. Ma questo non dirglielo! Deve scoprirlo da solo attraverso supposizioni e sbagli. Il mazzo di chiavi non è di alcuna utilità. Semplicemente i Calacorm amano collezionare chiavi. La porta nord è chiusa fermamente e non può essere sfondata. Si aprirà solamente se gli Avventurieri posseggono la Chiave di Cristallo, data loro dall'uomo nella Stanza 5. Un'iscrizione sulla porta dice: "*Vietato l'Ingresso per Ordine del Re Ragno*".
Se il Calacorm è ancora vivo, poiché sta ancora tremando di paura sul letto mentre il topo corre qua e là, può essere persuaso a rivelare alcune informazioni. Potrebbe dire loro come funzionano il Pugnale da Lancio e l'Amuleto o che hanno bisogno della Chiave di Cristallo di Nandras per superare la porta. In alternativa, puoi anche permettere che il gruppo risparmi la vita del Calacorm quando la sua Resistenza è ridotta a 4 punti. Egli li ringrazierà per la loro pietà e darà loro alcune delle informazioni di cui sopra.

Note
***Pugnale da Lancio* (*superbo*): 2 Danni da Punta a distanza (Corta), a 1 mano**
È possibile usare il Pugnale da lancio solo a distanza (Corta) effettuando quindi un Attacco Sicuro con le regole comuni di Danno e Fortuna ma, dopo essere riusciti nel tiro di attacco, è necessario ancora effettuare un tiro di Probabilità (1-5 su 1d6) per vedere se il colpo riesce. Questa azione può però causare a sua volta Attacchi Sicuri da parte di Avversari che si trovino alla Distanza stretta da chi lancia. Non è possibile usare il Pugnale da Lancio contro avversari a contatto e in quel caso il Combattente si considera Disarmato. Il Pugnale da Lancio può essere raccolto alla fine del Combattimento.

Indizio: le due teste si chiamano l'un l'altra Allin e Gham e l'Amuleto ha inciso sopra un bel quadrifoglio verde acceso.

14

Vi trovate in un'ampia caverna. L'ambiente è vagamente rettangolare e le pieghe rocciose delle pareti sono solcate da piccole crepe scure. Tutto è silenzioso. Nell'angolo nordest, una rientranza poco illuminata è custodita da una lucida ragnatela, tesa da una parte all'altra della nicchia.

Il gruppo dovrà esplorare questa caverna per trovare le tre aperture nascoste nella roccia. Tieni traccia delle loro posizioni mentre si aggirano nella caverna. Lungo la parete nord gli Avventurieri possono trovare i passaggi che conducono alle Stanze 15, 17 e 18. L'apertura che conduce alla Stanza 18 (la Camera del Tesoro) è chiusa magicamente e non può essere aperta senza l'apposito Incantesimo. Non c'è nulla nella rientranza dietro la ragnatela, ma se qualcuno prova a tagliarla via ne rimarrà invischiato.
L'effetto appiccicoso della ragnatela va ricreato tramite il lancio dei dadi. Ogni Avventuriero che tocca la ragnatela viene invischiato. Riuscirà a fuggire ottenendo un totale di 12 o più nella seguente maniera: il primo tiro di due dadi si aggiunge al totale; il secondo tiro va sottratto al totale; il terzo tiro è di nuovo aggiunto, il quarto sottratto, e così via..
L'Avventuriero invischiato deve continuare a tirare finché non raggiunge un totale di 12 o più, cosa che potrebbe richiedere un mucchio di tempo! Appena questo succede, l'Avventuriero si libera. Se per esempio, i risultati che si ottengono sono nell'ordine 10, 8, 5, 9, 12, 4, 9, solo a quest'ultimo lancio l'Avventuriero fuggirà, perché il suo totale sarà via via: 10 (il primo tiro), 2 (si è sottratto 8), 7 (si è aggiunto 5), -2 (si è sottratto 9), 10 (si è aggiunto 12), 6 (si è sottratto 4), 15 (si è aggiunto 9). Liberi!
Acquattato nell'angolo sudovest della grotta c'è un Calicoterio. Si tratta di una terribile e brutale creatura, per metà simile ad un uomo e per metà ad un orso, ma di taglia più grande di entrambe le specie. Al Calicoterio piace moltissimo divorare carne umana (specialmente cervella). Se qualcuno esplora l'angolo sudovest della grotta, il mostro salterà fuori e sorprenderà la sua vittima, infliggendo automaticamente il primo colpo.

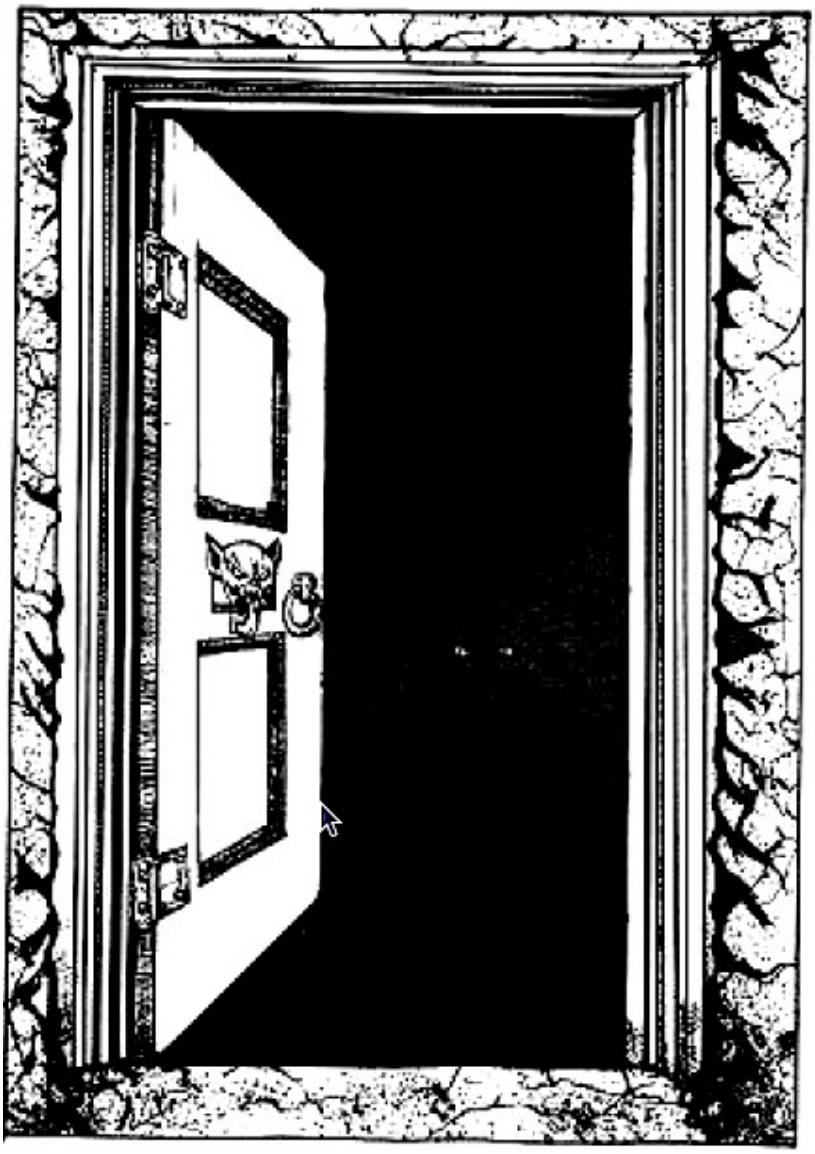
Calicoterio: Abilità 9 Resistenza 11 Attacchi 2

Se nessuno esplora l'angolo sudovest nel primo minuto, il Calicoterio striscerà lungo la parete, riuscendo automaticamente a muoversi senza essere visto.
Tira 1d6 per il Calicoterio ogni 30 secondi. Se il numero è uscito è pari si sposterà in senso orario lungo la parete. Se il numero è dispari si muoverà in senso antiorario.
Ogni volta che si sposta, percorre 3-4 metri lungo il muro. Dovrai tenere conto di questi spostamenti e lasciare che il mostro attacchi a sorpresa il primo Avventuriero che passi vicino.
Nella caverna non ci sono Tesori.

Note
Per liberarsi dalla ragnatela si consiglia di cambiare sistema e richiedere, per esempio, di superare 3 Prove consecutive di Abilità di Difficoltà media con un *Tentativo di Fortuna* per evitare di essere invischiati all'inizio. Anche una Prova di Spirito di difficoltà media potrebbe servire per vedere che nell'anfratto non c'è nulla di interessante. Il Fuoco inoltre può distruggere la Ragnatela, ma causare 3 Danni da Fuoco a tutti coloro che sono invischiati.
Una Prova di Spirito di Difficoltà elevata dovrebbe potere inoltre individuare il Calicoterio (originariamente "*Nandi Bear*"), mentre il mostro potrebbe tentare semplicemente un Attacco a Sorpresa grazie alle sue peculiari abilità.
Caratteristiche complete del Calicoterio sono le seguenti:

Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni	Numero
Calicoterio	Animale	Sotterraneo, Foresta	Grande	9	11	6	1	5	1

Il Calicoterio assale in genere di Sorpresa i suoi avversari, avvicinandosi di nascosto. Ottiene un Vantaggio di 3 ogni volta alla Sfida per colpire di sorpresa la sua vittima.



Tutto è completamente buio. Neanche la Lanterna può illuminare l'area e non è possibile quindi dire se questa sia una stanza grande o piccola, o addirittura se si tratti davvero di una stanza. Dal profondo delle tenebre, potete vedere due profondi punti rossi luminosi e un basso ringhiare conferma i vostri sospetti.
Qualcosa vi sta osservando.

La stanza è sotto gli effetti di un Incantesimo ***Oscurità***; lanterne e torce non possono illuminarlo. Gli occhi rossi appartengono ad un Mastino infernale, che attaccherà il gruppo se gli Avventurieri mettono piede nella stanza.

Mastino infernale: Abilità 7 Resistenza 6 Attacchi 2

Se qualcuno riesce a vedere il Mastino, troveranno che esso è più grande di un lupo e più nero del carbone. A parte le sue possenti mandibole e i suoi denti aguzzi, un Mastino infernale ha un'arma extra: il suo respiro infuocato. Ad ogni turno, ci sono 2 Possibilità su 6 (1-2 su 1d6) che il suo letale soffio bruci la sua vittima per 1 Danno extra da Fuoco. Ad ogni Turno la Creatura ha quindi 1 Attacco normale con denti e artigli e 1 secondo Attacco con il suo soffio, entrambi rivolti contro lo stesso Avversario.
Ogni Avventuriero che combatte il Mastino infernale nell'oscurità deve sottrarre 2 punti a tutti i propri Attacchi. Se il gruppo riesce ad attirare il Mastino fuori dalla stanza, esso potrà essere combattuto normalmente.
Se il gruppo riesce ad eliminare il Mastino e cerca nella stanza, troverà una porta nel muro nord che conduce alla Stanza 16. Se si cerca al centro della stanza, essi inciamperanno su un cadavere, fatto a pezzi dalla Creatura.
Le tasche del morto contengono 8 Pezzi d'Oro e attorno alla cintola c'è una Spada magica. Chiunque usi la Spada può aggiungere +1 ad ogni tiro della Forza d'Attacco.

Note
Ennesimo trucco del Leprecano, il Mastino si comporta comunque come un vero Demone. Caratteristiche complete del Mastino infernale sono le seguenti:

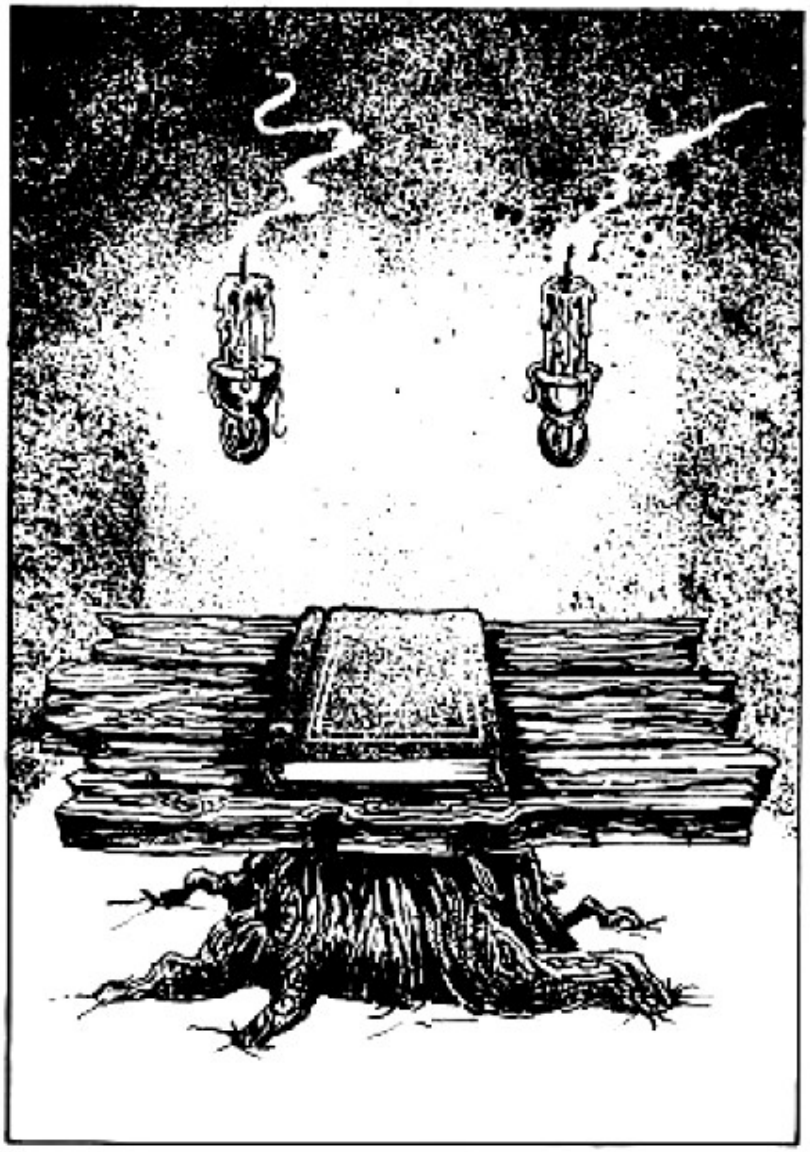
Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni	Numero
Mastino infernale	Demone	Tutti	Media	7	6	4	2	4	1-2

Il Mastino infernale è spesso animale di caccia, guardia o compagnia di Demoni più potenti o malvagi stregoni. Usa il proprio respiro infuocato ogni Turno, in aggiunta ai 2 suoi Attacchi. Secondo le regole di *FFE il* respiro infuocato funziona così: è un attacco che può colpire un qualsiasi Avversario entro la Distanza corta, ma preferibilmente uno con cui il demone è alla Distanza stretta. La vittima deve riuscire in una Prova di Abilità di Difficoltà media per evitare l'attacco o subire 1 Danno da Fuoco e un principio di combustione.
La Spada magica non è un'illusione, ma vero Equipaggiamento di quel vero Avventuriero che ha trovato la morte per mano di Allingham, quindi alla fine dell'Avventura essa può finire alla cintura di qualche personaggio vittorioso.

Indizio: a terra, accanto al corpo morto c'è una scritta fatta di sangue, lasciata a terra dall'avventuriero negli ultimi spasimi di agonia:

ogni cosa è illusione: All..

Inoltre, tra il pelo nero della bestia, si possono ritrovare alcuni quadrifogli verdi.



16

La Stanza è vuota, a parte un tavolo di legno posta contro il muro nord. Due candele, montate sul muro al di sopra del tavolo, illuminano la camera. Sul tavolo c'è un libro dalla copertina di pelle. Non ci sono altre porte se non quella attraverso la quale siete entrati.

La stanza è inoffensiva, a meno che qualcuno non tocchi il libro sul tavolo.
Gli Avventurieri devono leggere il volume perché contiene l'Incantesimo necessario per aprire la porta della Stanza del Tesoro.
Ma se qualcuno tocca il libro, uno Zombi appare nell'angolo nordest della stanza e attacca il gruppo. Se gli Avventurieri sconfiggono questa Creatura, un altro Zombi compare al suo posto e così all'infinito, fino a quando il Libro non viene ricollocato al proprio posto.
Se il gruppo prende il libro con sé, un numero senza fine di Zombi continuerà ad apparire e ad attaccarli, ovunque essi siano.

Zombi: Abilità 6 Resistenza 6 Attacchi 1

I Zombi sono Non Morti, corpi senza mente, riportati in genere alla vita da un qualche essere superiore. Tutti coloro che vengono uccisi dagli Zombi divengono Zombi a loro volta. Se questo avviene a qualcuno del gruppo, l'Avventuriero morto si rialza e attacca i suoi compagni (con Abilità 6 e Resistenza 6).
Mentre il gruppo sta combattendo gli Zombi, uno degli Avventurieri può cercare nel libro delle informazioni utili. Puoi dire al gruppo che si tratta di un Libro degli Incantesimi, un Grimorio. È necessario sfogliarlo fino a raggiungere pagina 11, dove si trova l'Incantesimo per la Stanza del Tesoro. Sfogliare 1 pagina in cerca di qualcosa di utile occupa 1 Turno. Ad ogni Turno lascia effettuare il Combattimento contro gli Zombi, poi rivela al lettore del libro che non c'è nulla di utile nella pagina che sta leggendo, poi torna al Combattimento e di nuovo al lettore e così via.
Il lettore del Grimorio può decidere di leggere il libro pagina per pagina oppure saltare avanti e indietro come desidera. Ogni volta deve comunicarti su quale pagina si trovi, ma solo la pagina 11 contiene informazioni utili (ci sono 20 pagine nel Grimorio).
L'Incantesimo recita così:

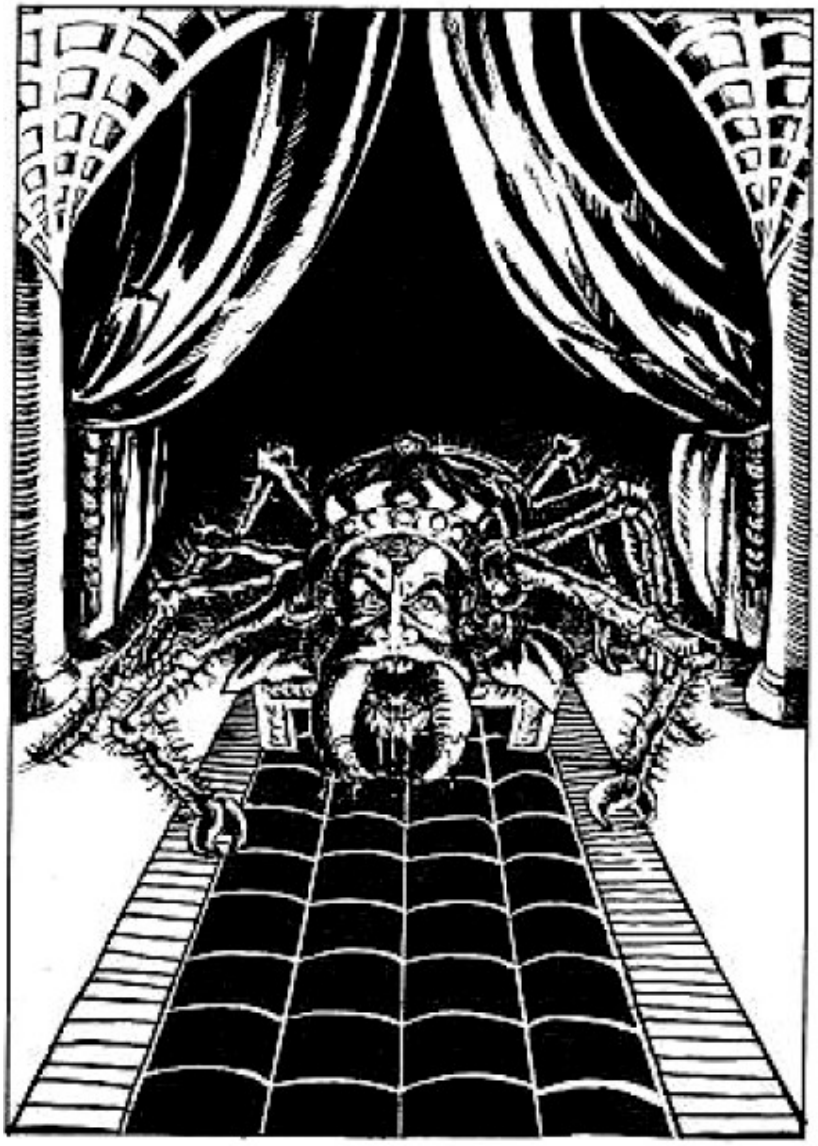
Fanananana

Cosim Patana

A meno che l'Incantesimo non venga recitato correttamente, con la corretta pronuncia, di fronte alla porta della Stanza del Tesoro, essa non si aprirà.
Quando mostri l'Incantesimo, scrivilo in un foglio di carta e porgilo al lettore, altrimenti, leggendolo, i Giocatori sapranno automaticamente la corretta pronuncia.

Note
L'Incantesimo va pronunciato esattamente "all'italiana". Tutte le altre pagine del Grimorio nonostante sembrano nascondere chissà quali Incantesimi, non hanno alcuna utilità pratica.
Gli Zombi non sono gli esseri Non Morti già esposti nel Bestiario ma, dato il loro contesto illusorio e non convenzionale, andrebbero presi esattamente come descritti qui, una sorta di variante unica creata da Allingham.

Indizio: nonostante siano necessari dei giorni per imparare nuovi Incantesimi, chiunque voglia studiare a vista quelli presenti nel Grimorio e superi una Prova di Spirito di Difficoltà media (per esempio: cercando di sfruttare le proprie Conoscenze Arcane o la comprensione della Lingua Arcana), si accorgerà che tutti gli Incantesimi sono fittizi e mal scritti, una sorta di presa in giro. Il retro del Grimorio, girato sottosopra, porta il disegno di un quadrifoglio e la frase "Gradiamo Molli Ringhi" (anagramma di Grimorio di Allingham).



La stanza è riccamente arredata con lussuosi drappi. Da ogni angolo del soffitto pendono giù ragnatele dorate, simili a reti.
Questa è la Stanza del Trono del Re Ragno!
Seduto -o meglio acquattato- su un sedile lavorato a mano al lato opposto della camera c'è lo stesso Re Ragno, una grossa e orribile Creatura dal corpo di ragno e la testa di uomo.
Appena entrate, i suoi occhi si spalancano e vi abbagliano.
"Intrusi impudenti!", grida, "inchinatevi al suolo, dinnanzi al Re Ragno!"

Il Re Ragno è una potente creatura:

Re Ragno Abilità 10 Resistenza 16 Attacchi 2

Se il gruppo cerca di fuggire senza affrontarlo o se qualcuno si rifiuta di inchinarsi, il mostro utilizzerà una immensa ragnatela contro di loro, che scenderà dal soffitto al pavimento e dalla quale gli Avventurieri devono riuscire a fuggire. La procedura per liberarsi è la stessa della ragnatela della Stanza 14, ma questa ragnatela sembra pesante e sfiancante/gommosa. Ogni Avventuriero deve cercare separatamente di liberarsi e ogni volta che il totale ottenuto è al di sotto dello 0, essi subiranno 1 Danno. Non appena qualcuno riesce a liberarsi dalla ragnatela, il Re Ragno si lancia nel Combattimento.
Il Re Ragno combatte con le sue zampe anteriori e con le sue mandibole. La Creatura ha un morso velenoso e ci sono 2 Possibilità su 6 (1-2 su 1d6) che ogni colpo inflitto sia un morso velenoso che infligge 2 Danni aggiuntivi da Veleno.
Se il gruppo si inchina come richiesto, il mostro lascerà che gli Avventurieri gli parlino. Il Combattimento potrebbe avvenire comunque, ma almeno il gruppo non dovrà affrontare la ragnatela.
Se il Re Ragno viene sconfitto, è possibile trovare 18 Pezzi d'Oro in una scatola nascosta sotto il trono, assieme a una nota che rivela come la porta della Stanza del Tesoro possa essere aperta solo con un Incantesimo e che questo Incantesimo sia custodito da un Mastino infernale.

Note
Questa volta il Leprecano ha deciso di combattere direttamente gli intrusi, partecipando sotto mentite spoglie direttamente alla lotta, per poi fuggire via se le cose vanno male.
Caratteristiche complete del Re Ragno sono le seguenti:

Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni	Numero
Re Ragno	Mostro	-	Grande	10	16	7	2	5	Unico

Per liberarsi dalla ragnatela si consiglia anche qui di cambiare sistema e richiedere di superare 3 Prove complessive di Abilità di Difficoltà elevata (ogni volta che si fallisce si subisce 1 Danno non soggetto ad Assorbimento) con un *Tentativo di Fortuna* per evitare di essere invischiati all'inizio. Il Fuoco inoltre può distruggere la Ragnatela, ma causare 2d6 Danni da Fuoco a tutti coloro che sono invischiati.
Il Veleno del Re Ragno e la Probabilità del morso funzionano come spiegato sopra.

Indizio: appena il Re Ragno viene distrutto, chiunque superi una Prova di Spirito di difficoltà media riesce a scorgere qualcosa di veloce e sfuggente che si nasconde dietro il trono. Un'ispezione successiva non rivela più nulla. Invisibile ed evanescente, il Leprecano è tornato alla sua Tana. Il biglietto, scritto in Lingua Comune, recita letteralmente così:

Sgraditi visitatori! Siete giunti ordunque fin quaggiù!
Chi siete? Che volete? Il mio oro? I desideri?
Andate via o giuro per il mio tricorno perduto (gli Dei l'abbiano in gloria!)
che il Mastino infernale che custodisce la parola magica
per la stanza del mio Tesoro vi distruggerà!!

18

Questa camera è appena più grande di un guardaroba. Nel centro del muro opposto all'ingresso c'è un tavolino ornato e su questo tavolo c'è uno scrigno di legno.

Ricorda che gli Avventurieri non possono entrare in questa stanza senza l'Incantesimo rinvenuto nella Stanza 16!
Lo scrigno contiene il Tesoro del Re Ragno: 48 Pezzi d'Oro e 4 Gioielli, ciascuno del valore di 8 Pezzi d'Oro.
Lo scrigno non è protetto da Trappole (sebbene gli Avventurieri sicuramente lo sospetteranno) né è chiuso a chiave.
È qui che si raggiunge l'obiettivo dell'Avventura. Dipende da te adesso decidere se completare l'Avventura qui oppure pretendere che il gruppo raggiunga sano e salvo l'uscita dal sotterraneo.
Se vuoi che essi raggiungano l'uscita portando con sé il Tesoro, devono percorrere a ritroso i propri passi. In ogni stanza in cui essi hanno sconfitto una Creatura, devi lanciare 1d6 per determinare quale mostro errante essi incontrano:

Risultato del dado	*Creatura*	*Abilità*	*Resistenza*	*Attacchi*
1	Goblin	5	3	1
2	Orco	6	3	1
3	Gremlin	6	4	1
4	Ratto Gigante	5	4	1
5	Scheletro	6	5	1
6	Troll	8	7	3

Nelle Stanze in cui la Creatura originale è ancora al suo posto, devi decidere se l'Avversario deciderà di affrontare il gruppo o di lasciarlo passare.
Le Creature più intelligenti li lasceranno probabilmente passare in cambio di pochi Pezzi d'Oro, secondo le regole sulla Corruzione.
Non appena gli Avventurieri raggiungono l'imboccatura del pozzo devono raggiungere nuovamente la superficie. Se non hanno lasciato una plausibile via di fuga dal fondo del pozzo, rimarranno lì sotto per sempre!

Note
Il bello comincia adesso! Se non si affronta Allingham, tutti i Tesori e gli Oggetti che possono venire recuperati nel Pozzo, tranne l'Amuleto della Fortuna (Stanza 13), il Borsello dell'Abbondanza (Stanza 4), il Tricorno (Stanza 10), la Spada magica e gli 8 Pezzi d'Oro del cadavere (Stanza 15) sono illusori e si trasformano in foglie secche (i Pezzi d'Oro), fiori colorati (le Gemme) e polvere (tutto il resto) appena fuori dal pozzo. Inoltre:
Amuleto: chi indossa l'Amuleto avrà uno Svantaggio di 2 punti alla Fortuna.
Borsello: il Borsello ingoierà senza mai restituirlo qualsiasi cosa gli venga posta dentro.
Tricorno: chi indossa il Tricorno sarà bersaglio prediletto di tutti i Leprecani che vengano incontrati, finché non lo restituisce ad una di tali Creature e non ne spiega l'origine.
Spada magica: funziona come dovuto.
Scendere nuovamente nel pozzo li metterà di fronte ad una parete di pietra chiusa.

Se gli Avventurieri hanno ormai intuito la presenza di Allingham e lo vanno a cercare, essi incontreranno i Mostri erranti come descritto sopra, ma se chiamano per voce "Allingham" allora il mostro li farà passare e indicherà la giusta direzione verso la Tana del Leprecano. Pronunciando "Allingham" a voce alta, insomma, tutta la via scorrerà tranquilla verso la Tana e potrebbero addirittura comparire luci colorate, quadrifogli verdi o altri effetti che portino gli Avventurieri alla Tana.

Indizio: riuscire in una Prova di Spirito di Difficoltà media permette di riconoscere l'Incantesimo "L'oro degli sciocchi" sul Bottino e di sospettare di tutto il resto.

La Tana del Leprecano

Se gli Avventurieri hanno sconfitto il Re Ragno e/o saccheggiato la Stanza del Tesoro, Allingham non ha più altre frecce al proprio arco e decide di lasciar andar via gli Avventurieri, facendo loro ripercorrere al contrario il sotterraneo e incontrare qualche Creatura sopravvissuta o qualche Mostro errante.
Se essi dovessero mai decidere di tornare, il Pozzo apparirà loro come un cunicolo scavato che termina contro una parete di pietra priva di aperture, come se fosse la Stanza 2 ma senza la porta in fondo.

Ma se essi hanno intuito la sua presenza e il suo nome e vogliono indagare, dovrebbero raggiungere la Stanza 11 ed entrare sotto l'apertura su cui è inciso il grande quadrifoglio verde.
Una volta che essi entrano chiamando "Allingham", il corridoio senza fine diviene una camera ricolma di tesori e monete, scrigni e forzieri tracimanti, tutti illuminati da una vivida luce verde, proveniente da lampade appese alle pareti.

È il momento delle rivelazioni e il Leprecano appare e chiede cosa essi vogliono nella sua dimora. Il Leprecano può essere ostile o amichevole.

Se gli Avventurieri hanno interloquito cortesemente (fin quanto possibile) con le creature del bizzarro serraglio illusorio di Allingham (in particolare con Barbamerla, Nandras, Tamponcino, il Fantasma, il Calacorm e il Re Ragno), se essi gli offrono indietro il bottino trovato, il suo Amuleto della Fortuna, la sua Borsa dell'Abbondanza e, SOPRATTUTTO, il suo Tricorno smarrito, se essi non hanno insultato per ogni corridoio il loro oscuro nemico (il Leprecano ha sentito tutto), se lo chiamano per nome, si mostrano gentili, ringraziano per gli scherzi subiti, gli chiedono cosa gli è successo e perché si comporta così, allora Allingham si intenerisce, scoppia a piangere e racconta la propria storia.
Il GamesMaster deve decidere quante e quali circostanze bastino a muovere a simpatia il Leprecano, ma egli non accetterà mai critiche, attacchi o la mancata restituzione dei tre Oggetti citati.

Una volta riusciti a farsi amico Allingham (ma il nome lo avevano capito o no?), egli racconta la vicenda spiegata nell'introduzione e rivela che si sente solo e vorrebbe tornare ai Colli Barbuti e rivedere Tamponcino e il resto del suo popolo.
Chiede scusa per il male compiuto e permette agli Avventurieri scomparsi, rapiti dalla Sirena, caduti nella Trappola della Stanza 12 e perfino morti, di "ritornare", frastornati ma sani e salvi. Questo risultato si ottiene però solo se fin dall'inizio gli Avventurieri hanno vissuto gli "scherzi" del Leprecano in maniera serena e non maleducata o violenta.

Una volta che tutte le questioni sono risolte, Allingham concede la propria benedizione a tutti coloro che hanno parlato con lui e si sono dimostrati amici (+1 Fortuna *Iniziale*), escludendo quindi quelli che erano "morti" o "in sua balia". Concede inoltre di portarsi via il Bottino trovato in giro, che stavolta non si trasformerà in foglie secche, e la Spada magica dell'ultimo sfortunato intruso.
Ridendo e scherzando, il gruppo e Allingham possono uscire dal Pozzo dei Desideri e dirigersi verso i Colli Barbuti.

Se il GamesMaster lo vorrà, questa potrebbe essere una Avventura futura, con premi, ricompense, pericoli e Incontri che potrà gestire come meglio crede.

Se per caso, il gruppo cerca di arrivare alle mani con Allingham, questi alla fine combatterà come un Leprecano e secondo quanto scritto nel Bestiario, utilizzando soprattutto la sua capacità immediata di paralizzare gli Avversari e di mutare la realtà a piacimento. Se viene veramente attaccato, Allingham abbandonerà il gruppo nella Stanza, cancellerà l'ingresso e lascerà gli Avventurieri a morire di fame in quel luogo senza uscita, per l'eternità.