LE ORME DEI PREDECESSORI



Festeggiamenti per il centenario della morte del drago

CENTO ANNI FA MORIVA FLAGELLO
E AVEVA TERMINE IL REGNO DEL DRAGO.

CELEBRIAMO L'INIZIO DELLA NOSTRA LIBERTÀ
E GLI EROI CHE LA RESERO POSSIBILE
CON UNA SETTIMANA ININTERROTTA
DI FESTEGGIAMENTI!

- RIEVOCAZIONI IN COSTUME
- ATTRAZIONI PER GRANDI E PICCINI
- SPETTACOLI DI MAGIA
- VERA BIRRA NANICA
- GARE DI FORZA E DI ABILITÀ
- [illegible]TA LA REGIONE

PER TU[illegible] LA LOCANDA "L'HALFLING CHE RIDE"
[illegible]NTI IN COSTUME DA LIDDA.

GRUPPO CHIMERA

JOLLY JOKER

AVVENTURA INTRODUTTIVA DI DUNGEONS & DRAGONS 5ED.

Caro Dungeon Master, Caro Giocatore,

“Le orme dei predecessori” è un’avventura autoconclusiva nata come introduzione alle regole di D&D 5° edizione. Inoltre, sia per i risvolti della trama che per la storia dei personaggi coinvolti, vuole essere anche una sorta di avventura celebrativa in occasione del 40° anniversario dalla nascita di questo gioco di ruolo (1974—2014). Per questi motivi consigliamo vivamente di far utilizzare ai giocatori i personaggi giocanti pregenerati riportati al fondo dell’avventura, in quanto il loro “background” è strettamente legato alle vicende che andranno poi ad affrontare in gioco.

"Le orme dei predecessori " è un’avventura per 5 personaggi giocanti di 3° livello, principalmente focalizzata su investigazione ed esplorazione in ambiente cittadino, inframmezzate da combattimenti non letali che conducono ad un epico scontro finale.

Se l’avventura ti piacerà, potresti voler partecipare ai nostri eventi da giocatore (controlla il sito www.gruppochimera.it o chiedi di essere iscrtto alla newsletter), o magari aiutarci a crearne di nuove entrando anche tu nel Gruppo Chimera (per informazioni: info@gruppochimera.it).

Speriamo che ti divertirai giocando quest’avventura tanto quanto ci siamo divertiti noi nel crearla!

-- Gruppo Chimera

Se vuoi affrontare quest'avventura come Giocatore, non leggere oltre!

Anzi, non sfogliarla neanche!

In questa avventura ci sono molti colpi di scena e diverse informazioni che i Personaggi devono guadagnarsi in gioco: conoscendo in anticipo gli eventi perderesti ogni sorpresa e tutto il divertimento.

Andresti a vedere un film di cui ti hanno contato la trama e il finale?

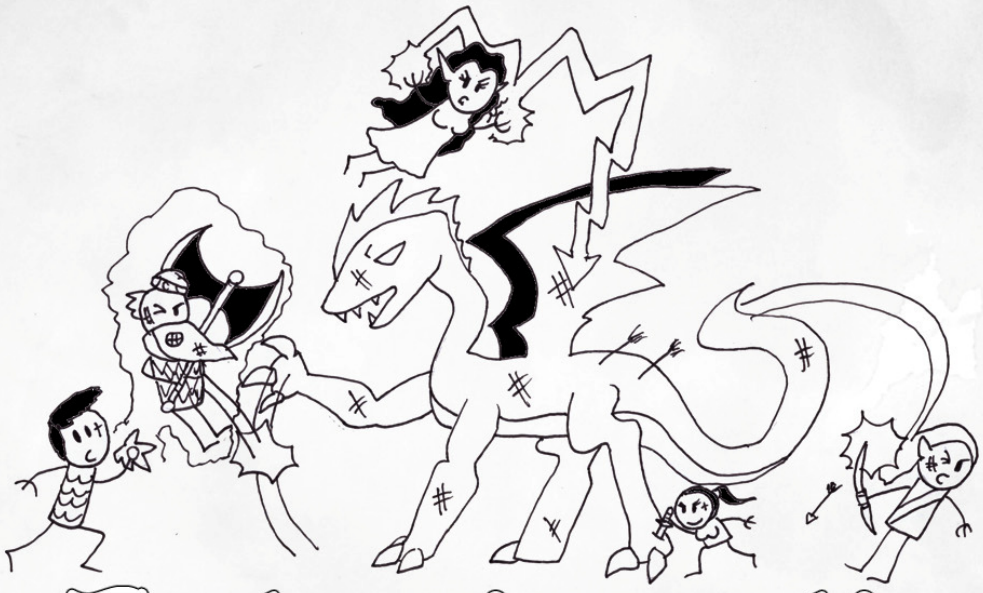
Open Game License v1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0

Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.;

Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material By E. Gary Gygax and Dave Arneson.

30/10 – 2/11 A THRESHOLD, REGINA DELLE CITTÀ LIBERE



Festeggiamenti per il centenario della morte del drago

CENTO ANNI FA MORIVA FLAGELLO
E AVEVA TERMINE IL REGNO DEL DRAGO.

CELEBRIAMO L'INIZIO DELLA NOSTRA LIBERTÀ
E GLI EROI CHE LA RESERO POSSIBILE
CON UNA SETTIMANA ININTERROTTA
DI FESTEGGIAMENTI!

- RIEVOCAZIONI IN COSTUME
- ATTRAZIONI PER GRANDI E PICCINI
- SPETTACOLI DI MAGIA
- VERA BIRRA NANICA
- GARE DI FORZA E DI ABILITÀ
- BARDI DA TUTTA LA REGIONE

PER TUTTA LA DURATA DEI FESTEGGIAMENTI, LA LOCANDA "L'HALFLING CHE RIDE"
FARÀ PREZZI SPECIALI PER TUTTI I FIGURANTI IN COSTUME DA LIDDA.

Sinossi dell'avventura ____ 4
Antefatto ____ 4 - 7

PARTE 1 - Arrivo a Threshold ____ 8 - 17
0.1 - In viaggio ____ 8
1.1 - In visita della città ____ 8 - 9
1.2 - Entrare in città ____ 9 - 10
1.3 - Fesso-che-corre ____ 10 - 11
1.4 - Un drago chiacchierone ____ 12 - 14
1.5 - Le prigioni cittadine ____ 15 - 17

PARTE 2 - Cercare gli oggetti ____ 18 - 59
2.1 - Porte cittadine ____ 19 - 24
2.2 - Locanda "L'halfling che ride" ____ 25 - 31
Halfling-ex-machina ____ 30 - 31
2.3 - Biblioteca cittadina ____ 32 - 36
2,4 - Cattedrale di Pelor ____ 37 - 45
2.5 - Municipio fortificato ____ 45 - 49
2.6 - Mausoleo di Tordek ____ 50 - 55
2.7 - Teatro di Davis ____ 55 - 59

PARTE 3 - Affrontare il drago ____ 60 - 65
3.1 - La lettera dell'amicizia ____ 60
3.2 - La torre di Mialee ____ 61 - 63
3.3 - Scontro finale ____ 64 - 65

EPILOGO ____ 65

APPEDICE A - Pillole di regolamento ____ 66 - 68

APPENDICE B - Allegati per i giocatori ____ 69 –>



0.1 - SINOSSI DELL'AVVENTURA

I PG sono avventurieri che hanno preso a modello ciascuno un grande eroe del passato (eroi iconici di D&D 3° edizione: la ladra Lidda, il guerriero Tordek, il chierico Jozan, la maga Mialee e il bardo Devis) e che si sono incontrati durante il viaggio per raggiungere Threshold, città di adozione degli Eroi, per partecipare ai festeggiamenti in occasione del centenario della loro più grande impresa: l'uccisione di Flagello, un grande drago verde che per anni aveva tiranneggiato la regione.

Il viaggio non presenta difficoltà (anche se i PG si trovano in disaccordo tra di loro nel decidere chi sia l'Eroe più importante e glorioso) ma arrivati in città, la trovano deserta e un drago verde scende su di loro: Flagello è tornato!

Il drago gioca al gatto con il topo con loro ma li lascia vivi, perché è intenzionato a usarli come ambasciatori per diffondere la notizia del suo ritorno, rinchiudendoli però nella prigione della città.

Gli Eroi avevano però previsto il possibile ritorno del drago, o meglio di un suo cucciolo che avevano lasciato in vita per pietà, e avevano disseminato la città di potenti oggetti magici con cui poter sperare di sconfiggerlo: questa informazione giunge ai PG che devono quindi fuggire di prigione e girare furtivamente per una città in mano agli alleati del drago (coboldi e galeotti), in un percorso che li porterà a riscoprire i veri valori dell'eroismo e il forte legame che c'era tra gli Eroi.

Raccolti tutti gli oggetti e compreso il valore della collaborazione e dell'amicizia potranno infine far tornare in città la Torre di Mialee per recuperare l'ultimo oggetto ed è lì che si svolgerà lo scontro finale con il drago.

0.2 - ANTEFATTO

0.2.1 - Il Regno del Drago

Un secolo fa, tutta la zona ora nota come Città Libere era invece conosciuta come il Regno del Drago. Un drago verde di nome Flagello aveva infatti imposto un ferreo dominio su tutta le piccole città, occupando il vertice di una piramide di potere basata su crudeltà e terrore, i cui ruoli chiave erano occupati da suoi discendenti, draghi e mezzi-draghi.

Come pegno della loro sottomissione, i sudditi erano costretti a consegnare al Drago ogni anno un tributo d'oro e di sangue: ogni città doveva infatti inviargli un dono in oro e pietre preziose e una vittima sacrificale. Sovente la scelta cadeva su efferati criminali o pazzi pericolosi, ma in mancanza di essi le città erano costrette a inviare semplici malviventi o addirittura a tirare a sorte tra tutti i cittadini -senza contare le occasioni in cui il drago stesso faceva richieste specifiche, per crudele divertimento (ad esempio, chiedeva la consegna di una vergine, costringendo a una scelta terribile) o indicando una precisa persona per eliminare coloro che per intelligenza, saggezza o carisma potevano diventare punto di riferimento per un movimento di resistenza.



Jozan, Lidda e Devis erano tre giovani della città di Threshold, che avevano perso parenti a causa del Drago.

Sfidarono le autorità della città, ma presto si resero conto che era tutto vano, fintanto che non potevano affrontare il drago. **3° livello**

Decisero quindi di fuggire dal Regno del Drago, con l'idea di contattare antiche popolazioni di Nani ed Elfi e chiedere il loro aiuto. **4° livello**

Presso i Nani, salvarono la vita a Re Tordek, sventando una congiura; il Re allora accettò di mettere le lame dei Nani al loro servizio, e lasciò il trono a suo figlio per viaggiare insieme a loro. **5° livello**

Si recarono poi nelle Foreste degli Elfi, ma, nonostante l'aiuto fornito nel respingere un attacco Drow, il gruppo non ottenne l'aiuto della Regina delle Luci. Tuttavia, in disaccordo con la madre, la figlia della Regina, Mialee, pose la sua potente magia al servizio degli Eroi. **6° livello** **7° livello**

Rinvigoriti e rafforzati ritornarono nel Regno del Drago, con l'obbiettivo di formare una resistenza. In breve, diventarono una spina nel fianco per Flagello: assaltarono le carovane dei tributi, ottennero l'appoggio della popolazione, e arrivarono persino ad uccidere alcuni dei sui figli mezzo-draghi. Flagello, tuttavia, era ancora inaffrontabile. **8° livello** **9° livello**

Gli Elfi, pur non partecipando direttamente alla battaglia contro il drago, fecero sapere ai PG che una tomba maledetta custodiva potenti oggetti magici, che avrebbero potuto aiutarli. I PG organizzarono così una spedizione, sconfiggendo un Lich e razziando i suoi tesori. **10° livello**

Alla fine, tesero una trappola al Drago e in un combattimento epico riuscirono a trionfare. Erano giunti all'11° livello, e la loro campagna era finita. **11° livello**

Nel palazzo del drago trovarono però un cucciolo appena uscito dall'uovo: mosso da pietà, Jozan insistette per non ucciderlo, ed esso fu affidato alla guida di un saggio elfo che sperava di poterlo crescere con inclinazioni diverse da quelle della sua razza.



0.2.2 - Threshold e le Città Libere

Gli Eroi rimasero a Threshold, e posero le basi per le Città Libere: un gruppo di città indipendenti che avrebbero unito le forze di fronte ad ogni minaccia.

Threshold, la città più grande, richiese a gran voce Jozan come suo Connestabile. Tordek si occupò dello sviluppo urbano, mentre Lidda prima si occupò degli approvvigionamenti e poi aprì una locanda, "L'Halfling che ride". Devis girò per tutte le Città Libere, stringendo alleanze e accordi commerciali e poi tornò in città, fondando un teatro rinomato in tutta la regione e sposando la prima attrice. Mialee costruì una Torre di Magia e una biblioteca cui donò tutti i suoi libri non magici.

Tordek fu il primo a morire: si spense serenamente, ormai molto anziano persino per un Nano, e suo figlio (ora Re dei Nani) venne personalmente a costruire il suo mausoleo dentro Threshold.

Alcuni anni dopo, Mialee lasciò la città: la sua Torre semplicemente svanì nel nulla, e la gente pensò che avesse rivolto i suoi studi magici verso altri piani di esistenza.

In realtà, Jozan e Mialee erano diventati amanti, ma l'unione non era stata felice: Mialee aveva accettato a fatica che Jozan non volesse rendere pubblico il loro rapporto e tanto meno ufficializzarlo davanti alla città e agli dei per non rendere la loro famiglia un bersaglio preferenziale del drago, ma quando era nato un figlio, Jozan aveva voluto disconoscerlo e affidarlo all'orfanotrofio cittadino, in modo che nessuno potesse sapere che era figlio loro e prendersela con lui, e Mialee non glielo aveva perdonato e se n'era andata sbattendo il portale magico. Si erano lasciati malissimo ed entrambe morirono in pochi anni di crepacuore.

Lidda in occasione del suo 100° compleanno decise di partire per una nuova, ultima avventura da cui non fece mai ritorno.

Per ultimo morì Devis, ormai anziano e circondato dagli allievi della sua scuola.

EROE	ETA' RAZZIALE	INIZIO	SCONFITTA DRAGO	LASCIA CITTA' O MUORE	ORA
Lidda	20-150	25	35	100	135 - se non è morta, è altrove
Jozan	15-100	17	27	82	morto da 45 anni
Tordek	50-400	63	347	399	morto da 48 anni
Mialee	100-750	139	149	197 (204)	morta da 45 anni
Devis	20-180	85	95	180	morto da 15 anni



0.2.3 - Il ritorno del drago

Il cucciolo di Flagello e il suo mentore erano andati in volontario esilio lontano, ma l'elfo aveva fallito. All'allineamento non si comanda: il cucciolo crescendo lo aveva ucciso ed era tornato nei suoi luoghi di nascita, covando vendetta. Aveva atteso nascosto, studiando i suoi nemici e pianificando le sue mosse finché, ormai adulto, si era sentito pronto per agire e rivendicare il trono che era di suo padre.

Aveva attaccato Threshold proprio all'alba del giorno in cui si festeggiava la vittoria degli Eroi, colpendo per prima cosa la prigione cittadina, per liberare tutti i criminali in essa contenuti; poi aveva scagliato contro la città i suoi alleati mostruosi (alcune tribù di coboldi verdi e un Ettin) e i galeotti assetati di rivincita, mentre lui si accaniva contro la locanda di Lidda, il Municipio e le statue della Piazza degli Eroi.

L'attacco ha avuto un successo inferiore alle aspettative: l'architettura della città e la solidità dei suoi edifici gli avevano impedito di scatenare in pienezza la sua furia, e molta parte degli abitanti erano fuggiti attraverso cunicoli, ma era comunque riuscito a ottenere il controllo della città, e i suoi sgherri stavano ora stanando i suoi nuovi sudditi casa per casa, cunicolo per cunicolo.

Ed è qui che arrivano i PG...

Cronologia

110 anni fa	Si forma il gruppo di eroi.
100 anni fa	Flagello è sconfitto, ma viene lasciato in vita un suo cucciolo di 5 anni.
48 anni fa	Muore Tordek il Guerriero.
45 anni fa	Muore Mialee la Maga, in un altra dimensione con la sua Torre.
45 anni fa	Muore Jozan il Chierico.
35 anni fa	Lidda la Ladra lascia la città.
15 anni fa	Muore Devis il Bardo.
Quest'anno	Centenario della sconfitta del Drago.
Ieri	Il figlio del Drago ritorna a Threshold con una piccola armata: libera carcerati, uccide un po' di persone, il resto degli abitanti scappano nei tunnel sotterranei.

PARTE 1 - ARRIVO A THRESHOLD

1.0 - In viaggio [< 15 minuti]

La sera prima, cenando nella Locanda del Serpente Rosso, avete scoperto che andate tutti a Threshold per assistere ai festeggiamenti per il centenario dell'uccisione di Flagello, e avete deciso di fare l'ultimo giorno di viaggio insieme, e si sa che chiacchierando il tempo passa più in fretta…

I giocatori hanno un po' di tempo per calarsi nel PG, interagire con gli altri e presentarsi.

Se le interazioni languono o allorché sono passati 15 minuti di tempo reale, arrivano in vista della città.

1.1 - In vista della città

Quando arrivate in vista della città di Threshold è già sera. Le sue possenti mura e i grandi palazzi sono avvolti dalle ombre.

Sapete che la città ha cinque porte: la più vicina a voi è la Porta di Jozan, quella che dà accesso alla grande Piazza degli Eroi e alla zona monumentale della città.

In meno di mezz'ora la raggiungete.

Devono essere tutti dentro a festeggiare, perché non incontrate nessuno, e anche le porte sono aperte e non sorvegliate.

Scoraggia ogni perdita di tempo. Non c'è nulla di interessante da vedere; non c'è nessuno con cui parlare; raggiungere un'altra porta significa fare un lungo giro, guadare un fiume e arrivare in una zona di sobborghi anonimi e noiosi.



E' normale che non ci sia nessuno in giro? - Storia (History) CD 11

Il primo giorno è prevista una rievocazione dell'evento di cui dicono meraviglie, con canti, balli e illusioni strabilianti. Probabilmente sono tutti a seguire lo spettacolo.



Osservare con cura la città - Percezione CD 14

Le alte mura nascondono le case e gli edifici più bassi. Si scorgono però le alte guglie della Cattedrale di Pelor, le torri del Municipio, la cupola della Biblioteca e la sagoma circolare del Teatro Devis. Con un po' di disappunto vi rendete conto che quasi non si vedono festoni e bandiere: sembra che i festeggiamenti siano stati organizzati al risparmio.



Ossevare le porte cittadine - Percezione CD 11

Le porte sono protette da due torri gemelle e un possente barbacane, con una serie successiva di portoni in metallo e saracinesche, tutti spalancati. Sulla torre di destra è scolpita una enorme statua di Jozan alta 7 metri, che lo raffigura in armatura e con il simbolo di Pelor stretto in mano. Sulla torre di sinistra c'è invece una statua di Pelor. Tra le due torri, su di una grande lastra di pietra bianca, è scolpita un'iscrizione:

"Questa è la città degli Eroi.

Gloria custodita per le generazioni future,

tesori di saggezza per chi ne abbisogna

e speranza riposta per chi dispera".

Non c'è alcun soldato di guardia.

Ossevando con attenzione le statue è possibile notare che sono piuttosto rovinate. Il volto, ad esempio, è quasi sfigurato e anche molte decorazioni sono sbrecciate. La manutenzione lascia evidentemente a desiderare.

Esaminare i volti da vicino (i.e. scalare le statue, visto che sono molto in alto) mostra invece che i danni sono relativamente recenti, provocati da colpi violenti e ripetuti.

Non ci sono invece segni di lotta, perché le guardie sono state sopraffatte dalla presenza terrificante del drago e catturate facilmente dai suoi alleati.

1.2 - Entrare in città

La via che da Porta Jozan conduce alla Piazza degli Eroi è addobbata con alcuni striscioni, per quanto piuttosto radi e malconci, ma anche qui non c'è nessuno in giro.

E lo stesso vale per la piazza: vi aspettavate che i festeggiamenti si concentrassero qui, e invece è deserta e buia. I monumenti che si affacciano su di essa -il municipio, la cattedrale di Pelor, la biblioteca- incombono neri e silenziosi, e solo dietro le finestre del municipio vi sembra di vedere qualche flebile luce.

Vi rendete subito conto che qualcosa non va: le statue dei cinque Eroi al centro della piazza sono decapitate e infrante. Sul selciato giacciono abbandonati festoni e bandiere, cappelli calpestati e fagotti di stracci che a ben guardare si rivelano essere cadaveri!

Esaminare le statue degli Eroi - Percezione CD 11

Le statue, alte due volte un uomo, rappresentavano i cinque eroi in equipaggiamento da battaglia. Qualcosa li ha colpiti più volte con grande forza, decapitandoli, spezzando arti e parti sporgenti e rovinando le decorazioni intagliate.

La pietra è rigata dal segno di grandi artigli e coperta di una patina verdastra.

Non c'è tempo di esaminare oltre, perché in quella arriva il Fesso-Che-Corre.

Esaminare i cadaveri - Percezione CD 14

I morti sono almeno tre dozzine, sparsi per tutta la piazza. Vicino al municipio c'è un gruppo particolarmente numeroso, con i cadaveri caduti gli uni sugli altri.

Cercare di capire come sono morti - Investigazione (Investigation) CD 14

Alcuni sono stati calpestati. Altri sono stati colpiti con armi da taglio e da punta. Il gruppo più numeroso è radunato davanti al municipio.

1.3 - Fesso-Che-Corre

Percezione CD 14: chi supera la prova sente dei passi di una persona che si sta avvicinando di corsa. Momento per eventuali reazioni, e poi il Fesso va in scena.

Un uomo con un abito di buona fattura, ma sporco e strappato in alcuni punti esce da una viuzza laterale sul lato destro della piazza. Si acquatta in un angolo buio, guardandosi attorno e poi, quando vi vede, corre verso di voi, stravolto.

Mentre corre ansimando, inizia a dire frasi smozzicate.

"Dovete aiutarmi… ci sono degli oggetti… gli Eroi li hanno nascosti…

ho trovato delle indicazioni… hanno lasciato degli indizi…

per esempio alla Porta di Lidda c'è scritto… "

In quella dal nulla appare un essere gigantesco, le fauci spalancate a mostrare zanne lunghe come daghe. Con un solo morso dilania testa e torace dell'uomo, per poi buttare di lato quel che resta del cadavere. Quando batte le ali immense per frenare il suo volo, la piazza viene spazzata da un vento turbinoso.

Legendary action: Wing Attack

TS Destrezza CD 19: chi lo fallisce è buttato a terra e subisce 13 danni.

Si noti che non sta davvero attaccando. Sta solo frenando il volo per posarsi a terra…



Il mostro tocca terra davanti a voi, facendo tremare il suolo sotto la sua mole. Il corpo è ricoperto da spesse scaglie di un verde splendente. La sua testa, in cima a un collo slanciato, svetta sopra i tetti delle case. E' un enorme drago verde!

Il suo sguardo si posa su di voi.

Frightful Presence
TS Saggezza CD 16: chi lo fallisce è spaventato (frightened) per 1 minuto (= svantaggio nelle prove di abilità e negli attacchi finché ciò che lo spaventa è in vista. Non può volontariamente avvicinarsi a ciò che lo spaventa).

Il TS va ripetuto alla fine di ogni turno del giocatore, finché non viene superato. Visto che non siamo in combattimento e non c'è una scansione precisa del tempo e dell'iniziativa, nel corso del colloquio con il drago, dopo ogni interazione fai effettuare un TS a chi non è ancora riavuto. In tutto i PG hanno diritto a 10 TS. Chi supera il TS è immune alla paura del drago per 24 ore, quindi i PG non dovranno più preoccuparsene.



Esaminare il drago - Arcano (Draghi) CD 17 (se spaventato, con svantaggio)

Il Drago Verde che vi trovate di fronte è alto circa 8 metri, e pesa probabilmente qualche tonnellata: a giudicare dalla grandezza e colore delle scaglie, si tratta di un esemplare adulto.



Cercare di capire cosa vuole fare - Intuizione CD 14 (se il PG è spaventato, con svantaggio)

Non sembra voglia attaccare -non subito, almeno. Al di là dello spostamento d'aria, non ha attaccato con gli artigli (cosa che poteva fare) e dalla bocca non escono vapori velenosi, segno del fatto che non si sta preparando a soffiare.

Se i PG chiedono di fare l'iniziativa o dimostrano l'intenzione di combattere non hanno davvero capito con cosa hanno a che fare: fai loro notare che un buffetto delle ali li ha mezzo ammazzati: un Drago Adulto è completamente fuori dalla loro portata, e che può ucciderli tutti con un solo soffio. Se poi insistono, sarà l'avventura più breve nella storia del Gruppo Chimera…

Ok, no, mi dicono dalla regia che il drago non li uccide: li manda a punti ferita negativi, li fa stabilizzare da un coboldo (che lo fa spalmandoli di lucertola morta male) e li imprigona nel carcere.

1.4 - Un drago chiacchierone

"Bentrovati, stranieri. Rallegratevi, perché io stesso, il Re in persona, nella mia grande magnanimità sono venuto ad accogliervi! Benvenuti nella capitale del Nuovo Regno del Drago. Cosa vi porta qui, ad un'ora così tarda?"

Interventi generici del drago, se i PG non sanno cosa dire o tragiversano

"Siete qui per rendere omaggio al vostro nuovo re, giusto?"

"I miei sudditi sono stati gentili a organizzare questa festa. Anche se in realtà non sapevano che era per me, è stato un gesto che ho molto apprezzato"

"Purtroppo, a molti è passata la voglia di divertirsi... ad alcuni in modo -come dire- definitivo" guarda il cadavere dell'uomo che ha appena sbranato. "Ma sono sicuro che domani troveremo comunque nuove occasioni per divertirci... almeno, io le troverò senza dubbio"

Chi sei tu?

"Ma come, non lo sapete? Davvero corta è la memoria degli uomini, se sono bastati cento anni per farvi dimenticare il vostro legittimo sovrano. Io sono Flagello! Terrore degli uomini! Rovina degli eserciti! Dominatore del Regno del Drago!"

Cosa è successo?

"Ho ripreso possesso del mio regno, che per lungo tempo è stato soggiogato dai perfidi Usurpatori. Dopo un secolo, la giustizia e l'ordine sono stati ripristinati, sia lode a Tiamat"

Se i PG citano gli Eroi, in qualsiasi modo

"Vi riferite agli Usurpatori? A lungo hanno tenuto soggiogati i miei sudditi, ma il loro dominio è finito. Farò distruggere tutte le loro immagini e le loro statue e cancellerò anche il loro ricordo da questo mondo!" Freme d'ira e gli sfugge uno sbuffo di vapori velenosi, ma poi con uno sforzo di volontà si calma.

Passavamo di qui, ma ora ce ne andiamo.

"Quanta fretta! Ci siamo appena incontrati e già ve ne volete andare? Sarebbe una grave scortesia. No, sarete miei ospiti, finché non deciderò diversamente..."



Stiamo cercando una locanda o qualsiasi altra cosa del genere

> *"Sarò lieto di ospitarvi, di darvi alloggio e anche di avervi alla mia tavola, quando giungerà il momento" Si passa la lingua sulle labbra.*

Non mangiarci, possiamo esserti utili! / Cosa vuoi da noi?

> *"Sì, penso che potreste essere utili sudditi. Ho bisogno di ambasciatori per annunciare il mio ritorno; lavoranti per approntare e pulire la mia tan… sala del trono; e c'è sempre bisogno di cibo"*

Il Drago gioca con i PG come un gatto col topo, spaventandoli, mettendoli in difficoltà e cercando di ottenere da loro omaggio e sottomissione *("Siete qui per rendere omaggio al vostro nuovo re, giusto?")* ma non vuole davvero ucciderli. La maggior parte dei suoi sudditi sono riusciti inaspettatamente a fuggire attraverso i cunicoli di cui ignorava l'esistenza, e lui ora si trova a corto di schiavi e collaboratori (forzati).

Sta pensando di usare di PG come manodopera schiavile, ambasciatori per spargere la notizia del suo ritorno o come cibo messo in dispensa per i giorni successivi.

Quando ai PG è chiara la situazione (Flagello è tornato e sta rifondando il suo regno di terrore) procedi oltre: il drago decide che potrebbero essergli utili da vivi e li fa rinchiudere nelle carceri cittadine.

> *"Basta, l'ora si fa tarda e io ho ancora molte cose di cui occuparmi: torti da riparare, sudditi da visitare, proprietà da ritrovare. Per stanotte sarete miei ospiti, da questa parte, prego"*
>
> *Il drago indica un viale che punta verso la zona orientale della città, facendo segno di avviarvi in quella direzione. Vi tiene d'occhio e sembra pronto a soffiare la sua nuvola di veleno al minimo segno di ribellione.*

Si suppone che i PG non tentino mosse false.

> *Marciate lungo il viale, con il drago che vi tallona tenendovi d'occhio. In questa zona i segni dei combattimenti sono più furiosi, e la strada è punteggiata di cadaveri.*
>
> *Lungo il percorso, notate coboldi che si stanno dando al saccheggio, e ogni tanto qualche gruppo di umani che perlustra le case reggendo delle torce. Tutti si inginocchiano al passaggio del drago.*

Osservare i coboldi - Percezione CD 11, Natura (Coboldaggine) CD 11

Sono coboldi dalle scaglie color verde, sazi e avvolti in stoffe colorate e prede di guerra improbabili (cappelli per loro enormi, pellicce di gatto ancora grondanti sangue, armi più grandi di loro che non riescono neanche ad alzare,...)

Osservare gli uomini - Percezione CD 11

Sono vestiti con un'accozzaglia di abiti lussuosi mal assortiti. Tutti sono pallidi, molti hanno cicatrici in faccia e qualcuno ha sulla fronte o sulla spalla il marchio a fuoco degli assassini e dei ladri di caramelle ai bambini.

Alla fine arrivate a una massiccia costruzione addossata alle mura: le carceri cittadine.

"Questo edificio è stato costruito da umani per altri umani, quindi sarà adattissimo a voi. Ora come ora è vuoto, perché i precedenti inquilini sono ora tra i miei sudditi più volenterosi: potete quindi scegliere l'alloggio che preferite"

Non appena l'ultimo di voi varca le porte sfondate della prigione, il drago lancia un incantesimo sull'ingresso...

Arcano CD 10: è un incantesimo di Allarme.

Allarme: copre interamente il varco di uscita (6 mq) e dura 8 ore; un allarme mentale avverte il drago con un "ping" se una creatura di taglia piccola o più grande entra nell'area protetta o la tocca.

"Vi consiglio, per il vostro bene, di non provare neanche ad uscire. Sarebbe una scortesia nei miei confronti, e questo genere di cose tende a... dispiacermi" Guarda alcuni cadaveri squartati e coperti di una patina verdastra, lì vicino.

"Sono stato chiaro?"

"Ah, ancora una cosa. Siete perfino troppi per quello che mi serve... domattina uno di voi avrà l'onore di venire alla mia tavola... per colazione" Sorride crudele, passandosi la lingua sul muso "Scegliete voi chi..."

Con possenti colpi d'ala, il drago si solleva in volo, svanendo nel cielo.

Per la cronaca, sta cercando di individuare la Torre di Mialee, che vede come l'ultimo ostacolo alla piena realizzazione della sua vendetta.



1.5 - Le prigioni cittadine

Le carceri di Threshold sono un massiccio edificio a tre piani, con mura spesse, finestre dotate di inferriate e un'unica porta di accesso, quella da cui siete entrati.

Vicino all'ingresso ci sono i locali delle guardie, le cucine e l'ufficio del capitano della prigione, mentre il grosso dell'edificio è formato da celle su più livelli affacciate su di uno stanzone centrale che serve anche da refettorio.

Le guardie sono morte nelle loro brande, avvelenate dal soffio del drago, e solo qualcuna ha opposto resistenza presso le porte, finendo comunque sopraffatta. A quel punto gli assalitori si sono impadroniti delle chiavi e hanno aperto tutte le celle.

Attualmente nell'edificio non c'è più nessuno.



Questo è il punto di partenza vero e proprio dell'avventura, quello a partire dal quale le scelte dei PG fanno la differenze. In particolare, questa location serve a fornire loro alcune indicazioni generali sulla città (→Mappa della città nell'ufficio del capitano) e sugli avversari che potrebbero affrontare (→schedario dei galeotti), ma poi i PG non devono perdere tempo a esplorare l'edificio (e infatti non c'è una mappa, per non indurre in tentazione), ma devono uscire e andare a cercare in giro per la città gli oggetti necessari a sconfiggere il drago.

In realtà, uscire è meno difficile di quanto pensasse il drago, perché i galeotti avevano attivamente cercato di evadere e ci sono almeno un paio di vie d'uscita quasi pronte, che i PG troveranno in automatico se solo ci si applicano un minimo.

In maniera analoga, asseconda qualsiasi idea non idiota che possano avere i PG ("Provo a scassinare una finestra", "Provo a forzare una grata con la mia forza fortissima"...)

1.5.1 - Zona delle guardie

La zona delle guardie è composta da una camerata, un refettorio, un'armeria ora svuotata, una cucina con dispensa e l'ufficio del capitano. Tutti i locali sono stati messi a soqquadro e saccheggiati da carcerati e coboldi.

CAMERATA

Ospitava una ventina di guardie, ora cadaveri verdastri nelle brande. I loro bauli sono stati frugati e rovesciati dai carcerati, che hanno preso tutto ciò che c'era di prezioso e abiti di ricambio, lasciando sul pavimento le casacche a strisce da carcerati.



Esaminare i cadaveri - Investigazione (Investigation) CD 11

Sono morti dopo aver inalato il veleno di un soffio del drago, probabilmente soffiato a saturare la camerata attraverso una finestra aperta.

REFETTORIO, CUCINA E DISPENSA

Qui hanno imperversato soprattutto i coboldi, che hanno frugato dappertutto alla ricerca di cibo, divorandone molto e rovinando il resto, insudiciato o sparso per ogni dove..

ARMERIA

E' stata completamente svuotata, probabilmente per armare i carcerati

UFFICIO DEL CAPITANO

C'è una scrivania rovesciata, una mappa della città a tutta parete su cui hanno scritto insulti [consegna l'handout MAPPA DELLA CITTA' ai giocatori] e un grande schedario i cui cassetti sono stati vuotati in mezzo alla stanza. Avevano provato a dar fuoco alle schede, ma il fuoco non ha attecchito, e solo alcune sono annerite e affumicate.

Esaminare i fogli:

Si tratta di schede dei carcerati, con indicati dati anagrafici, data di internamento, crimine commesso, durata della pena da scontare e note disciplinari; e rapporti sulla situazione del carcere -questioni logistiche, approvvigionamenti, eventi particolari,...



Leggendo qualche scheda a caso, vi rendete conto che il carcere accoglieva malfattori da tutta la regione, tutti umanoidi che si erano macchiati dei crimini più gravi e violenti: rapinatori, stupratori, assassini, bari con il d20 ,...

Tra i rapporti balza alla vostra attenzione una richiesta urgente di interventi di manutenzione alla cella 113 : sembra che i detenuti di quella cella fossero riusciti a far saltare alcune sbarre e fossero arrivati a un passo dall'evadere, prima di essere scoperti e spostati in un'altra cella più sicura...

CELLE

Le celle sono piccole stanze con due letti a castello, una porta riforzata e una finestra chiusa con una grata. Sono tutte vuote.

Dichiarando di fare un giro delle celle o effettuando una prova di Percezione CD 11, i PG potranno accorgersi che la grata della cella 113 è quasi completamente scalzata -cosa che possono scoprire anche leggendo i rapporti nell'ufficio del capitano.

La cella 113 è diversa dalle altre, perché, a giudicare dai paglericci senza coperte, non era usata. Il motivo lo notate subito: la grata che chiude la finestra manca di due sbarre e sembra sul punto di cedere.

In effetti, basta una prova di Atletica CD 11 per scardinare la grata e poter uscire nel vicolo non sorvegliato sul retro del carcere.

PARTE 2 - CERCARE GLI OGGETTI

Gli Eroi speravano nella redenzione del cucciolo di drago verde, ma temevano che potesse invece volgere al male e covare vendetta, quindi si erano premuniti, nascondendo in citta dei potenti oggetti magici (in luoghi diversi affinché non potessero essere distrutti o rubati tutti insieme) e lasciando degli indizi per recuperarli (ridondanti, in modo che chi avesse avuto davvero bisogno di trovarli avesse più possibilità di riuscirci).

Ciascun oggetto racchiude un diverso potere, rendendo chi lo usa in grado di affrontare meglio il drago (senza però nessuna reale speranza di vittoria): il loro vero potere si manifesta però se vengono usati/indossati da Eroi legati da amicizia e fiducia reciproca. In questo caso, il potere non si applica solo a chi indossa l'oggetto, ma a tutti i membri del gruppo, rendendo possibile l'impensabile: riuscire a uccidere il drago in tutta la sua maestà e potenza.

I PG devono quindi girare per la città, cercando presso le Porte cittadine (dove ci sono indizi su dove si trovano gli oggetti) o negli edifici più importanti della città (dove ci sono gli oggetti, o indizi più chiari su dove gli oggetti si trovano). Possono farlo nell'ordine che vogliono, girando per la città liberamente (coboldi e carcerati sono facili da evitare), ma devono trovare almeno la Polvere Starnutina -alla bisogna può intervenire un halfling-ex-machina a metterli sulla strada giusta.

Se riescono a ottenere tutti gli oggetti cittadini, trovano anche una lettera che spiega loro come sia forse possibile riportare in città la Torre di Mialee. Lì non trovano la maga -morta da tempo- ma l'ultimo oggetto, e poi il drago attacca!

Se invece perdono troppo tempo a girare a vuoto, giunge l'alba e il drago li scopre e attacca lì dove sono e dovranno combattere con i soli oggetti che hanno trovato: tanti auguri.

EROE	OGGETTO	EFFETTO	PAROLE CHIAVE	LUOGO
Tordek	Bracciali dell'eroismo	Heroism + Bear's endurance: +8 pf temporanei (che si rinnovano all'inizio di ogni round), vantaggio alle prove su Con, immunità a paura.	Forza e speranza	MAUSOLEO
Jozan	Medaglione della Resistenza	Dimezza i danni da veleno + Aid 15 pf	Aiuto e speranza	MUNICIPIO
Lidda	Polvere starnutina	Paralyzed -> stunned -> Incapacitated		LOCANDA
	Cintura della velocità	Incantesimo Haste, attivato automaticamente all'inizio dello scontro con il drago.	Solerzia e speranza	LOCANDA
Mialee	Dragonlance	+4 e contro i draghi critico automatico		TORRE MAGICA
Devis	Piffero magico	3 slot bonus per livello d'incantesimo	Gloria e speranza	TEATRO

2.1 - Porte cittadine

Tutte le porte cittadine sono costituite da un ornato barbacane in cui si apre un corridoio, stretto e basso, chiuso da porte in ferro e saracinesche metalliche, e con una serie di feritoie e caditoi ai piani superiori. Tutte le guardie sono fuggite o sono state eliminate, e le porte sono completamente spalancate. Le statue degli eroi sono state sfregiate da colpi violenti (codate del drago), ma sono abbastanza grandi aver subito solo danni minori.

2.1.1 - Porta Jozan

E' già stata visitata dai PG entrando.

V. sopra, 1.2

2.1.2 - Porta Lidda

La porta fortificata è decorata con un finto colonnato alto oltre 6 metri, in mezzo al quale si apre la porta vera e propria. Al di sopra del colonnato, stravaccata sul finto architrave, con un piede a penzoloni e un sorriso beffardo sul volto di pietra c'è una enorme statua di Lidda, che regge in mano attrezzi da scasso e una pergamena.



Una piccola carovana di carri stava cercando di lasciare la città, ma chi apriva la fila è stato fermato, bloccando tutti. Ora una decina di farabutti stanno frugando i carri in cerca di sopravvissuti e di tesori. Sono sul chi vive, e un paio tengono sempre in mano un corno, pronti a suonarlo al presentarsi del minimo problema.



Osservando bene la statua, e in particolare la pergamena - Percezione CD 11

Sulla pergamena c'è scritto "Questo è il lascito degli eroi...". Il testo evidentemente continua più in basso, ma dal punto in cui siete il resto della pergamena è nascosta alla vista. Per vederlo bisognerebbe salire fin sull'architrave.



Osservare la carovana di carri - Percezione CD 14

Si trattava di carri di mercanti, che hanno provato a lasciare la città con le loro mercanzie. I quattro cavalli del carro di chi apriva la fila sono stati uccisi dal drago con il suo soffio, e giacciono tutt'ora a terra, gonfi e verdastri, ancora attaccati alle stanghe. Dato che la strada procede incassata tra due muretti, gli altri han dovuto fermarsi. I cavalli che erano aggiogati sono stati portati via, e i galeotti stanno procedendo carro per carro, iniziando da quello più vicino alla porta.



Osservare i galeotti - Percezione CD 11, Intuizione CD 11

I malviventi sono con i nervi a fior di pelle. Probabilmente hanno subito un attacco da parte di qualche cittadino deciso a resistere, e ora passano più tempo a guardarsi attorno, in ogni direzione, piuttosto che a frugare i carri.

Se volete tentare qualcosa, dovrete prima distrarli.

SFIDA: SCALARE SENZA FARSI VEDERE

Se i PG vogliono leggere l'indizio, devono scalare il colonnato fino all'architrave. Ma per poter avere qualche speranza di non essere visti, devono prima distrarre in qualche modo i galeotti.

Dillo chiaramente ai giocatori se non ci arrivano da soli, e sconsiglia soluzioni troppo rischiose, come confidare solo nella furtività del ladro (a meno di utilizzare l'incantesimo invisibilità) o attaccare i galeotti (prima che riescano a sopraffarli, fanno sicuramente in tempo a suonare un corno e dare l'allarme, facendo accorrere il drago).

SCALARE IL COLONNATO



E' richiesta una prova di Atletica (il PG può scegliere se usare a sua scelta il mod di FOR o di DES per questa prova, e se è proficiente in Atletica somma +2 al suo Mod) , oppure Acrobazia CD 17 perché la pietra è stata lavorata in maniera da essere particolarmente liscia.

Se si fallisce la prova, il personaggio effettua un tiro salvezza su Destrezza CD 14, se fallisce il personaggio subisce 2d6 danni da caduta. Se ha successo, riesce a trovare un appiglio per aggrapparsi. Può tentare una nuova prova di Atletica o Acrobazia CD 14 (stavolta farà più attenzione!!).

Se ha successo riesce ad arrivare in cima, se fallisce subisce 2d6 danni da caduta.



DISTRARRE I FARABUTTI



Asseconda la soluzione scelta dai PG, facendo effettuare la corrispondente prova.

Es. se provano a produrre rumori sospetti per attirare l'attenzione, devono effettuare una prova di Gruppo di Raggirare (Deception) CD 14 e poi una di Furtività CD 14 per non essere visti da chi viene a investigare.

Es. farsi vedere e poi scappare, confidando di essere più veloci di loro richiede una prova di Gruppo Atletica (ogni PG può scegliere se usare a sua scelta il mod di FOR o di DES per questa prova, e se è proficiente in Atletica somma +2 al suo Mod) CD 14.

Es. spacciarsi per un farabutto e mescolarsi a loro richiede una prova individuale di Raggirare (Deception) CD 17 che copre sia il fatto di camuffarsi sia il tentativo di non farsi sgamare.

FALLIMENTO:

Se i PG falliscono le prove, vengono visti e/o smascherati, i gaglioffi intimano l'alt e si accingono a suonare il corno. Se i PG si eclissano, la cosa termina qui. Altrimenti il corno viene suonato e i PG devono scappare a gambe levate prima che il drago arrivi ad ammazzarli.

SUCCESSO:

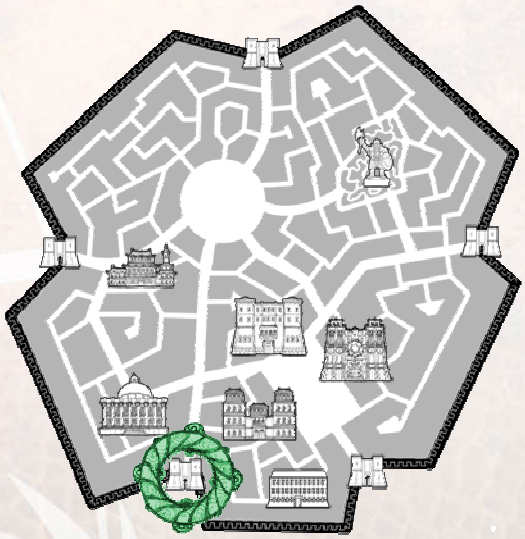
Si ottiene un indizio utile per trovare gli oggetti di Lidda.

> *Sulla pergamena in pietra è scritto:*
>
> *"Troverai aiuto e speranza laddove Lidda riposa in eterno".*

E' scritto nei background, e quindi non dovrebbero chiederlo. Ma se lo fanno, conferma che non si sa che fine abbia fatto Lidda, non si sa neanche se è viva o morta, e nel caso sia morta nessuno sa dove sia stata sepolta.

Ovviamente, il riferimento a Lidda dovrebbe portare i PG ad andare a cercare maggiori informazioni alla Locanda di Lidda (→ 2.2), dove si troverà la soluzione all'enigma posto dall'indizio.

2.1.3 - Porta Devis



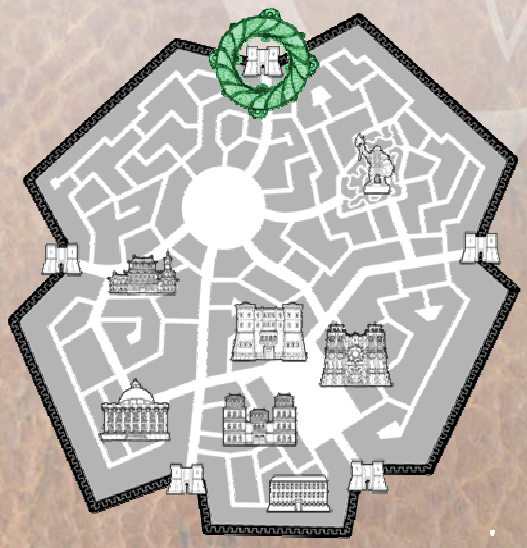
Sulle due torri a fianco della porta fortificata sono scolpite due statue alte 7 metri, che rappresentano Davis e una donna che non associate a nessuno degli Eroi della città, che si tengono per mano. Lui ha nella mano libera un piffero e dietro alle sue spalle c'è un grande organo a canne. Lei ha in mano un giglio, e dietro di lei ci sono nuvole.

Tra i due si apre la porta, con sopra una lapide:

<u>Esaminando la pergamena (Percezione CD 11) è possibile leggere la seguente frase:</u>

"Troverai armonia e speranza
nelle note celate all'inizio di ogni avventura
che risuonano nel luogo caro alla mia Musa"

2.1.4 - Porta Mialee



La porta fortificata è un cubo perfetto di pietra bianca, da cui emerge in bassorilievo una grande statua di Mialee seduta a mezz'aria a gambe incrociate, nella posizione del loto. Regge una targa su cui è scritto:

"Chi mi cerca per le risposte che conosco,
troverà le risposte in biblioteca.
Chi mi cerca per la fama che ho,
troverà la mia fama scolpita nella pietra.
Chi mi cerca per il potere che custodisco,
troverà quel potere nell'amicizia"

La porta si apre al di sotto di lei.

Questa porta non rimanda da nessuna parte, ma suggerisce di guardare in biblioteca, che è un buon posto da cui partire per cercare oggetti; e sottolinea come l'amicizia sia un valore importante per gli Eroi (v. dopo).



2.1.5 - Porta Tordek



Il barbacane è in blocchi di pietra squadrati, secondo lo stile nanico. Al centro torreggia una enorme statua di Tordek, alta oltre 5 metri, a gambe divaricate a cavalcioni del corridoio di accesso. Indossa bracciali ornati e un'armatura di maglia e regge sopra la testa la sua ascia. Sulla cintura sembra ci siano delle scritte, ma da qui sono troppo piccole per essere lette.

Un grande gigante a due teste sta prendendo a mazzate la statua, cercando di distruggerla. L'ha pesantemente danneggiata e metà della gamba destra è crollata, ma nel complesso la pietra resiste ancora.



Osservare il gigante a due teste - Storia o Natura CD 14

Si tratta di un Ettin, un gigante molto forte e con ottimi sensi (quattro occhi sono meglio di due) ma è piuttosto stupido.



Per tutti: Intuizione CD 11 - affrontare direttamente un Gigante di questo tipo per te/ voi è sicuramente molto pericoloso, potreste rimetterci la pelle. Sarebbe più saggio evitare uno scontro diretto.



Stimare quanto impiegherà a distruggere la statua - Storia (il nano che ha Stonecunning può applicare +2 di proficienza) o Investigazione CD 14

A questa velocità, impiegnerà almeno un'altra mezza giornata. Sempre che le due clave che sta usando non si rompano prima: sono già molto mal messe.

COMBATTIMENTO: IMPEGNA L'ETTIN

Le scritte sulla cintura possono essere lette soltanto da molto vicino, subito sotto la porta -ovvero, dove si trova l'Ettin...

Ogni round è possibile effettuare una prova di Percezione CD 17, per cercare il punto giusto da cui risultano più leggibili, ma anche muovendosi furtivi ci si espone al rischio di essere notati dall'Ettin (che ha Percezione +4 , con vantaggio: per uniformità di risultato, si consideri come se avesse sempre ottenuto un risultato finale di 17).

Se vede qualcuno, è troppo sicuro di sé / troppo poco furbo per dare l'allarme, e si limita a caricare a testa bassa, cercando di ammazzare gli intrusi.

L'Ettin è un nemico piuttosto pericoloso, ma al momento non è al massimo delle sue possibilità: ha perso ascia e mazza ed è dovuto ripiegare su due clave grandi che infliggono 10 danni contundenti (1d10+5); inoltre le guardie cittadine gli hanno inflitto 30 danni, cosicché ha solo più 55 punti ferita.

Il combattimento deve essere duro e furioso, ma deve DURARE POCO.

Ettin

Large giant, chaotic evil

Armor Class 12 (natural armor)
Hit Points ~~85 (10d10+ 30)~~ **55**
Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Skills Perception +4
Senses Darkvision 60ft., passive Perception 14
Languages Giant, Orc
Challenge 4 (1,100 XP)

Two Heads. The ettin has advantage on Wisdom (Perception) checks on saving throws against being blinded, charmed, defened, frightned, stunned, and knocked unconscious.

Wakeful. When one of the ettin's heads is asleep, its other head is awake.

Actions

Multiattack. The Ettin makes two attacks: one with its battleaxe and one with its morningstar.

Great club
~~***Battleaxe.***~~ *Melee Weapon Attack*: +7 to hit, reach 5ft., one target. *Hit*: 14 (2d8+5) slashing damage
1d10 + 5

~~***Morningstar.***~~ Melee Weapon Attack: +7 to hit, reach 5ft., one target. Hit: 14 (2d8+5) piercing damage
1d10 + 5

FALLIMENTO:

L'Ettin combatte fino alla morte (sua o degli intrusi) ma non insegue chi fugge, limitandosi a tornare a colpire la statua.

SUCCESSO:

Si ottiene un'indizio utile per trovare l'oggetto di Tordek

Le scritte dicono "Troverai forza e speranza laddove Tordek sempre vigile veglia"

Ovviamente il riferimento è alla statua di Tordek che svetta sempre vigile sul suo mausoleo.



2.2 - Locanda “L’halfling che ride”



Questo è un luogo fondamentale per uno sviluppo positivo dell’avventura, perché in essa è nascosta la Polvere Starnutina, che è l’oggetto che impedisce al drago di fare una strage, permettendo ai PG di caricarlo di mazzate prima che possa reagire davvero.

2.2.1 - La locanda da fuori

La locanda “L’Halfling che ride”, fondata da Lidda, era un grande edificio a tre piani, articolato in un corpo principale e in una serie di costruzioni annesse che ospitavano stalle, terme e locali ad altezza halfling.

Il drago si è accanito sull’edificio con particolare furia, radendola al suolo. Tutto quel che resta sono macerie: l’unico locale che si è preservato almeno in parte è il salone principale, che aveva mura spesse e un soffitto a volta in pietra nanica.

Sulla porta del salone ci sono i cadaveri squartati di quattro halfling.



Percezione CD 11, Investigazione CD 11

Si tratta di halfling dai capelli scuri: un anziano, due adulti e due ragazzi. Sono stati fatti a pezzi da enormi artigli, tipo… non so… quelli di un drago verde?

Si tratta -ahimé- dei discendenti di Lidda: il figlio Brodo, il nipote Nam con la moglie Margaret e due pronipoti, Berry e Pino.

I cadaveri sono stati depredati di qualsiasi cosa di valore.

Se **i PG non sono passati dalla Porta di Lidda**, frugandoli possono trovare un bracciale di pelle molto consumato e di scarso valore, su cui è scritta la frase, ormai molto sbiadita “*Troverai aiuto e speranza laddove Lidda riposa in eterno*”.

2.2.2 - Il salone della locanda

Il salone è occupato da tavoli e panche, molti dei quali sfondati o rovesciati. Al fondo c’è un bancone da bar e una rastrelliera che ospita solo più cocci di bottiglia. Alle pareti pendono trofei e oggetti bizzarri raccolti da Lidda nel corso delle sue avventure, alternati a quadri che raffigurano le sue avventure, da sola o in compagnia degli Eroi.

FRUGARE IN GIRO PER IL SALONE

Se frugano in giro, possono trovare (Percezione CD 14), semi-nascosto in uno stipo del bancone, un faldone in pelle di drago verde che raccoglie il Diario familiare della famiglia Lidda, ovvero un libro su cui la famiglia annotava gli eventi significativi della sua storia.

Leggerlo tutto richiede tempo (per ogni ora di lettura, si viene a conoscenza di uno di questi eventi).

Se invece un PG vuole provare una lettura veloce, deve effettuare una prova di Intuizione: in base alla CD superata, fai conoscere il numero di eventi corrispondenti (scelti tirando 1d6 e ritirando se esce un risultato già uscito).

CD 10	CD 13	CD 16	CD 19	CD 22	CD 25
1	2	3	4	5	6

[BONUS] **Se i PG non hanno trovato questa indicazioni alla Porta di Lidda** o frugando i cadaveri all'ingresso: *Il libro si apre con la scritta "Troverai aiuto e speranza laddove Lidda riposa in eterno" fatta di suo pugno da Lidda.*

1. *Nascita di figli e nipoti. Da metà in poi il diario si concentra su uno dei tre figli di Lidda, quello che è rimasto a gestire la locanda. Ha avuto due figli, dei quali uno solo si è sposato, generando a sua volta* ***tre*** *nipoti.* (Sì, sono i cadaveri trovati sulla porte, e quindi ne manca all'appello uno, quello che agirà da Halfling-ex-machina in caso di necessità.)
2. *Morte di Tordek e la sua inumazione nel Mausoleo costruito nel Parco della Vittoria. La pagina è bagnata di lacrime e c'è un saluto funebre di Lidda molto toccante e accorato.*
3. *Scomparsa della torre di Mialee. Nel diario Lidda ipotizza che dietro la partenza della maga non ci sia solo volontà di esplorare altri piani, ma motivi molto più personali: un litigio tra Jozan e Mialee, di cui tuttavia lei stessa ammette di essere riuscita a scoprire neanche il motivo.*
4. *Morte di Jozan. Da quando Mialee se n'era andata era diventato triste e grigio e tutti i tentativi di Lidda di ridargli il buon umore erano falliti. Ci sono riflessioni di Lidda sul fatto che la cosa più importante nella vita sono gli amici, e che ora le restava solo Devis.*
5. *Partenza di Lidda. Testamento spirituale di Lidda, nel quale affida la locanda al figlio e alla sua famiglia, perché vuole provare un'ultima volta il brivido dell'avventura e farsi qualche nuovo amico in terre lontane "Perché un amico vale*



più di tutti i tesori del mondo". Afferma che andrà "oltre l'orizzonte" e che non avranno un cadavere da piangere: la ricordino per com'era in vita. Nota spese sulla festa di addio. Il figlio calcola le spese per la festa di addio di Lidda, lamentandosi di essere rimasti senza più un soldo: metà di quanto la madre aveva l'ha speso solo per festeggiare, e l'altra metà l'ha donata all'orfanotrofio della Cattedrale di Pelor…

6. *Anniversari della morte del drago. Ogni anno sono segnati i festeggiamenti per la morte del drago, e ogni anno è un po' maggiore il numero di visitatori ospitati in locanda e la grandiosità dell'evento. L'ultima nota è del giorno precedente: riferisce che i preparativi per il centenario sono stati sontuosi e si aspetta che i festeggiamenti siano davvero straordinari.*

OSSERVARE CIMELI E TROFEI

Sono per lo più cianfrusaglie senza reale valore monetario, ma che si segnalano per la loro stranezza o in quanto ricordo di una qualche avventura di Lidda. Una testa di pantera distorcente impagliata, una zanna di drago verde lunga tre palmi, un…

Tira un po' di volte sulla tabella "Trinket" del manuale del giocatore.

OSSERVARE I QUADRI

I quadri sono di varie dimensioni e stili. Rappresentano Lidda che duella con un drow; intenta ad evitare trappole nella Tomba del Terrore; mentre combatte contro un mezzo-drago, progenie di Flagello; che ruba un diamante da un idolo sotto il naso di un gran sacerdote malvagio che sta officiando un rito;… Un quadro più grande degli altri la raffigura insieme agli altri Eroi, mentre stanno festeggiando la sconfitta di Flagello. Particolare curioso: in quel quadro Lidda è raffigurata ubriaca e addormentata con la testa appoggiata al tavolo.

SOLUZIONE DELL'ENIGMA:



Ovviamente, è questo quadro il luogo in cui "Lidda riposa in eterno".

Dietro di esso è possibile trovare uno SCOMPARTO SEGRETO (Percezione CD 17 per notarla, o Investigazione CD 11 se la si sta cercando attivamente, il tutto con un bonus di circorstanza di +1000 se uno sa che da quelle parti deve trovarsi un oggetto nascosto), protetto da una trappola finta: con Percezione CD 14 si può individuarla, con Rapidità di Mano&proficiency negli strumenti da ladro (Sleight of hand&thieve's tools proficiency) CD 14 si può disattivarla. La trappola colpisce con un dardo chi apre lo scomparto.

Il dardo ha Tiro per Colpire +5 e fa 1 danno, non è avvelenato ma reca su di sé la scritta "Saresti morto".

2.2.3 - Gli oggetti di Lidda

Nello scomparto ci sono: una lettera, un piccolo sacchetto di cuoio ben gonfio e una scatola laccata nera.

IMPORTANTE! Se questo è l'ultimo luogo da oggetti che visitano (perché è il quarto posto o perché è ormai troppo tardi e bisogna procedere al finale), allora qui trovano (oltre alla Lettera di Lidda indicata qui di seguito) anche la Lettera dell'Amicizia. Vedi 3.1

LETTERA

Se ha trovato tutto ciò per caso, vuol dire che hai un buon colpo d'occhio. Bravo! Ora però rimetti tutto a posto, perché a questa roba è legato il destino della città e del regno. A che ti serve rubare un bottino, se nel farlo condanni alla distruzione ogni posto in cui spenderlo e alla morte ogni persona con cui goderne?

Se invece l'hai trovato perché lo stavi cercando, vuol dire che hai un problema. Grosso. Con zanne enormi, ali, scaglie impenetrabili, soffio mortale... pacchetto completo!

Ebbene, qui trovi proprio quel che ti serve per farti ammazzare più lentamente.

Però c'è altra roba in giro, magari se la recuperi tutta riesci almeno a mettere a segno qualche buon colpo.

Buona fortuna.

--Lidda, la Regina dei Ladri

P.S.: la polvere nel sacchetto è POTENTISSIMA. Lanciala contro il bestione e vedrai che roba. Meglio di uno sciame di meteore. Cioè, quasi.

SCATOLA



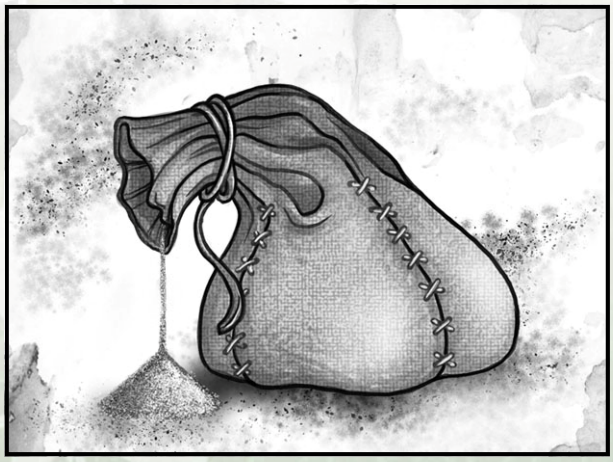
La scatola è protetta da una finta trappola esplosiva (Percezione CD 17 per individuarla, Rapidità di Mano&proficiency negli strumenti da ladro (Sleight of hand&thieve's tools proficiency CD 14 per disattivarla): quando la si apre, scoppia un petardo che fa solo rumore e non danno. All'interno del coperchio c'è scritto *"Buuum, sei morto"*.

Contiene una cintura realizzata in pelle di drago verde, con una prova di Arcano CD 12 si individua un'aura magica di Trasmutazione.

E' una **CINTURA DELLA VELOCITA'**.

Una volta al giorno, come azione bonus, permette di attivare l'incantesimo Velocità (Haste) su chi la indossa e su chiunque altro abbia con sé uno degli altri Elementi dell'Amicizia.

SACCHETTO



Contiene una impalpabile polverina di un bianco accecante, con una prova di Arcano CD 17 un'aura magica di Incantamento (enchantment).

Si tratta di "Polvere dello starnutire e del soffocamento", un oggetto maledetto di incredibile potere (NdA: non previsto dagli sviluppatori di D&D) che Lidda ha prontamente rinominato **POLVERE STARNUTINA.**

E' una polvere magica che, fatta respirare a una creatura, la costringe a non far assolutamente altro se non tossire. L'effetto si degrada però velocemente, e si esaurisce nell'arco di 3 round.

ROUND	EFFETTO	DESCRIZIONE
1°	Paralizzato (Paralyzed)	La creatura è incapacitata (vedi sotto), non può muoversi o parlare; fallisce in automatico Tiro Salvzza su For o Dex; chi la attacca ha vantaggio e ogni attacco portato da meno di 1,5 metri è un colpo critico.
2°	Stordito (Stunned)	La creatura è incapacitata (vedi sotto), non può muoversi o parlare; fallisce in automatico TS su For o Dex; chi la attacca ha vantaggio.
3°	Frastornato (Incapacitated)	La creatura non può fare azioni o reazioni.

Questo è l'oggetto fondamentale per affrontare il drago, perché anche con i potenziamenti, se non viene bloccato è in grado di uccidere tutto il party in due-tre round. **I PG quindi DEVONO TROVARLO** a tutti i costi.

Se per caso se lo perdono (non visitano la Locanda di Lidda, bravi fessi, o non riescono a risolvere l'enigma) mentre sono per strada incontrano un Halfling scortato da galeotti…

2.2.4 - Halfling-ex-machina

Mentre state cautamente attraversando la città verso <la vostra destinazione>, sentite avvicinarsi un gruppo di 5 gaglioffi muniti di torce che trascinano un halfling legato e chiacchierano fittamente tra di loro. Non sembrano particolarmente guardinghi.

> *"Ma sei sicuro?"*
>
> *"Qualche volta sono stato alla locanda e l'ho visto servire ai tavoli. E' lui, lo riconosco"*
>
> *"Se davvero è l'ultimo nipote di Lidda, Flagello ci darà una grossa ricompensa"*
>
> *"Io voglio diventare generale delle sue armate!"*
>
> *"Io tesoriere… se capisci cosa intendo…"*

Lo scontro non è particolarmente impegnativo, sia perché i PG possono senza grossa difficoltà prenderli di sorpresa (hanno Percezione +2, con un malus di -1 perché sono distratti") sia perché si tratta di sgherri qualsiasi.

SCONTRO:

Le statistiche sono riportate qui di seguito. Il gruppo di sgherri è costituito da 4 Banditi e un Bandito Capitano.

I 4 Banditi attaccano a testa bassa in mischia, il Bandito Capitano sorveglia il prigioniero e attacca a distanza con i suoi coltelli per 2 turni (eseguendo 2 attacchi a turno), e poi eventualmente se ancora vivo si getta in mischia anche lui (farà solo due attacchi con la Scimitarra senza il terzo attacco col Dagger dato che li ha lanciati tutti! Ricordarsi della sua abilità di Parry).

Se il Bandito Capitano rimane da solo tenta la fuga.

Una volta liberato, il nipote di Lidda, che di nome fa Hem (v. titolo del paragrafo), aiuta i PG a trovare gli oggetti nascosti:

- se ancora non conoscono l'enigma di Lidda ("Troverai aiuto e speranza laddove Lidda riposa in eterno") lo rivela loro;
- se invece lo conoscono, ma non sono passati dalla Locanda, si fa accompagnare là;
- se invece non sono riusciti a risolverlo, ci pensa un po' su e lo risolve lui per loro. (Vergogna! XP in meno!)



Bandit Captain

Medium humanoid (any race), any non-lawful aligment

Armor Class 15 (studded armor)
Hit Points 65 (10d8+ 20)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Saving Throws Str +4, Dex +5, Wis +2
Skills Athletics +4, Deception +4
Senses passive Perception 10
Languages Common, Orc
Challenge 2 (450 XP)

Reactions

Parry. Wthe captain adds 2 to its AC against one melee attack that would hit it. To do so, the captain must see the attacker and be wielding a melee weapon.

Actions

Multiattack. The captain makes three attacks: two with its scimitar and one with its dagger.

Scimitar. *Melee Weapon Attack*: +5 to hit, reach 5ft., one target. *Hit*: 6 (1d6+3) slashing damage

Dagger. Melee or Ranged Weapon Attack: +5 to hit, reach 5ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 5 (1d4+3) piercing damage

Bandit

Medium humanoid (any race), any non-lawful alignment

Armor Class 12 (leather armor)
Hit Points 11 (2d8 + 2)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Skills -
Senses passive Perception 10
Languages Common
Challenge 1/8 (25 XP)

Actions

Dagger. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5ft., one target. Hit: 4 (1d4+2) piercing damage.

Sling. Ranged Weapon Attack: +4 to hit, range 30/120ft., one target. Hit: 4 (1d4+2) bludgeoning damage

2.3 - Biblioteca cittadina



La biblioteca è un austero edificio squadrato, con un imponente colonnato davanti. Se prima era buio e silenzioso, ora dietro le sue finestre vedete guizzare lingue di fiamma: qualcuno gli ha appiccato fuoco!

L'incendio è già troppo esteso per poter essere domato (si estende già a diverse sale, in punti diversi della struttura e loro non hanno accesso ad adeguate fonti d'acqua), ma non si è ancora diffuso in tutto l'edificio.

Se te lo chiedono, chiarisci ai PG che possono provare ad entrare, ma hanno poco tempo prima che la situazione sfugga di mano, e sarebbe meglio prendessero provvedimenti.

In cosa consistano i provvedimenti è lasciato al buon senso dei PG: inzuppare gli abiti di acqua, tenere una sciarpa davanti alla bocca, procedere carponi, lanciare incantesimi appropriati...

EFFETTI DA CALORE

Quando i PG passano da una sala ad un'altra o quando sostano per un po' in una sala per guardarsi attorno attentamente o per compiere qualche azione, subiscono 4 danni, dimezzabili con un TS su Cos CD 14.

Se hanno adottato 1 provvedimento, i danni inflitti vengono ulteriormente dimezzati.

Se hanno adottato 2 provvedimenti, i danni vengono annullati.

2.3.1 - Sala d'ingresso

La sala d'ingresso è ancora relativamente sicura. In essa ci sono due statue, una di Devis e una di Mialee, con targhe di bronzo sul basamento. Tre porte conducono ad altrettante sale, già invase dal fumo.

Esaminare le targhe (automatico se dichiarano di farlo):

La targa di Devis recita:

"Onore al Bardo Che Canta,
fondatore della biblioteca e della scuola,
che alla gloria antepose la conoscenza
e alla conoscenza l'educazione dei giovani"

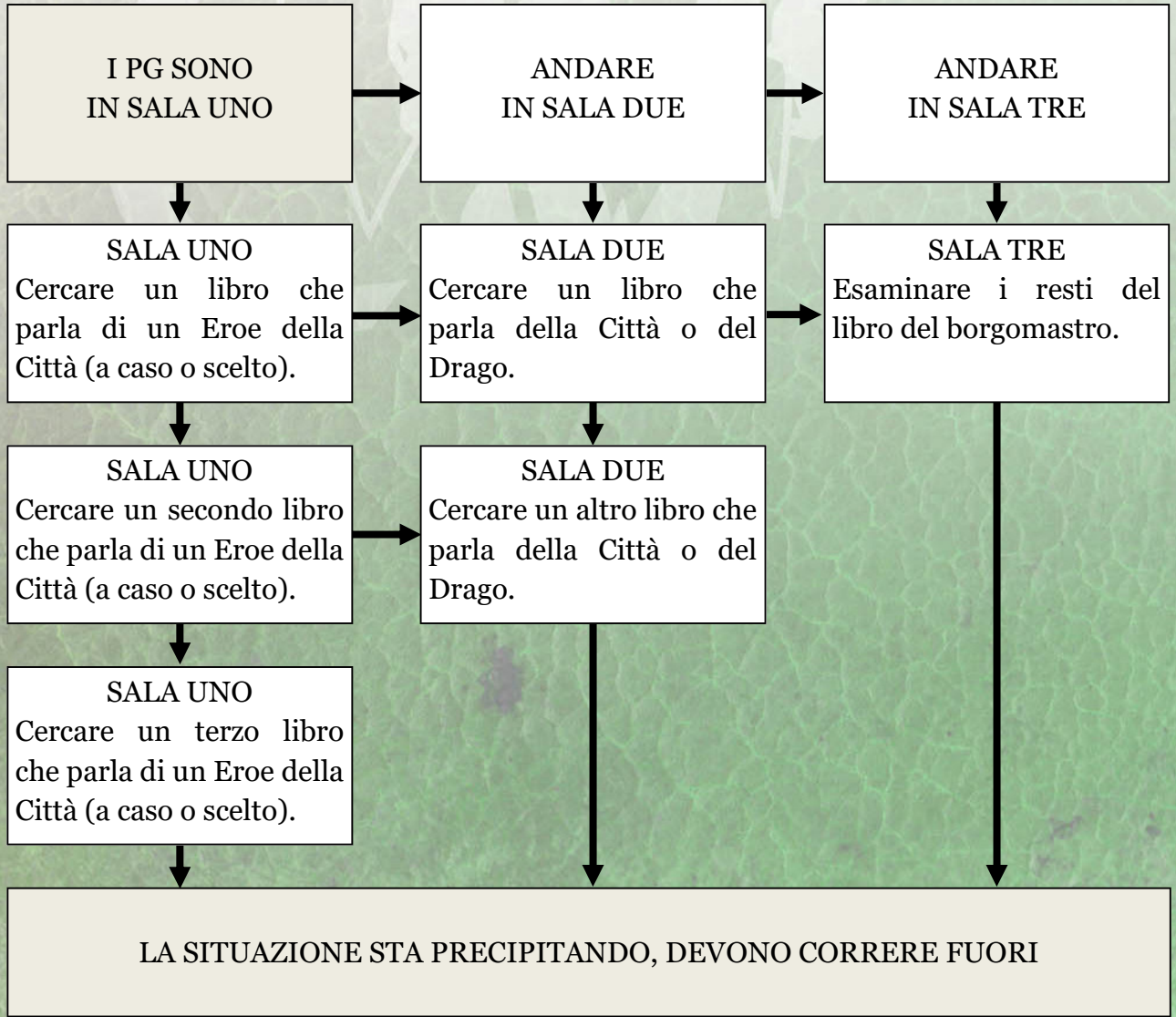
La targa di Mialee invece riporta queste parole:

"Onore all'Arcimaga Mialee,
che con il dono dei suoi libri
condivise la sua conoscenza e
diede sostanza a questa biblioteca".

I PG possono addentrarsi nella biblioteca, visitando le sale interne sale, oppure possono fare ricerche tra i libri presenti nella sala in cui sono per cercare informazioni. In ogni caso, dopo tre azioni (visita di sale o ricerche tra i libri) la biblioteca diventa un inferno di fuoco e li costringe a uscire di corsa per non fare la fine del topo.

Alla fine di ogni azione, applicare gli effetti da calore come descritto sopra.

Principali opzioni dopo l'ingresso nella prima sala:



2.3.2 - Sala della Musa

Prima sala che i PG visitano (a prescindere da quale porta imbocchino)

> *In questa sala c'è una sezione dedicata a opere teatrali sulla storia del mondo e sui più grandi eroi conosciuti, con una bella statua di una donna che danza (se l'hanno già vista a Porta Devis o alla Cattedrale, riconosceranno la moglie di Devis stesso), con sotto la dicitura "Alla mia Musa".*
>
> *Una targa alla parete riporta la versione completa della Ballata degli Eroi*

Se danno una scorsa ai titoli, ci sono opere dedicate a Tasslehoff Burrfoot, Raistlin Majere, Drizzt Do'Urden, Elminster, Mordenkainen, Bigby, Lady of Pain, Rudolph van Richten,... nonché a ciascuno degli Eroi cittadini. Sono tutti libri firmati con lo pseudonimo "Il Bardo Che Canta".

Ciascun libro dedicato agli Eroi riporta la sua storia in maniera coerente con quanto è conosciuto da ciascun PG, ma oltre a quello fornisce anche delle informazioni anti-iconiche. Se i PG si mettono a cercare tutti i libri sugli Eroi, nel tempo concesso prima che la situazione precipiti ne trovano solo tre, scelti tra quelli su cui i PG hanno raccolto al momento meno informazioni, o tirati a caso utilizzando 1d10 se non è possibile scegliere.

Libro di **Jozan** (1-2 su tiro a caso)

> *Jozan ha sempre detto che il tratto distintivo di Pelor era la misericordia. In tutti c'è almeno un 5% di legale buono e bisogna far leva su quello per garantire a tutti, anche ai peggiori, la possibilità del perdono e della redenzione.*

Libro di **Mialee** (3-4 su tiro a caso)

> *Nel libro si insiste su come avesse sempre preferito le ragioni del cuore a quelle della magia pura, perché "una vita senza emozioni non è degna di essere vissuta".*

Libro di **Lidda** (5-6 su tiro a caso)

> *Il libro si sofferma su come Lidda abbia sempre accumulato meno ricchezze di quanto si favoleggi, perché dopo ogni avventura aveva sempre speso cifre enormi per festeggiamenti e regali, giacchè -sue parole- "l'amicizia vale più di ogni tesoro, perché non arrugginisce e non te la possono rubare"*



Libro di **Devis** (7-8 su tiro a caso)

> *Il libro non è firmato dal Bardo Che Canta, ma è un'opera recente, scritta dopo la morte di Devis, perché sembrava scorretto che tutti gli Eroi tranne lui avessero un libro delle loro imprese. Nel libro l'autore spiega che il compito dell'arte non è dare gloria a chi la compone, ma esaltare gesta eroiche che possano essere d'ispirazione e modello per il pubblico. Il messaggio è sempre più importante dell'autore che lo comunica.*

Libro di **Tordek** (9-10 su tiro a caso)

> *Il libro ripercorre correttamente le fasi della sua vita sottolineando che era re dei nani ma aveva abbandonato potere e carica per combattere contro Flagello al fianco degli altri Eroi, rinunciando a tutto per una causa che non lo riguardava direttamente, solo perché era la cosa giusta da fare.*

2.3.2 - Sala della Conoscenza

Seconda sala che i PG visitano.

> *Qui sono raccolti testi su ogni argomento naturale e tecnico. Una targa in bronzo su di una parete recita "Donazione di Mialee. Perché la conoscenza che il saggio tiene per sè appassisce e muore"*

Qui i PG possono trovare testi su animali normali e magici, mappe di varie regioni del mondo e di varie città, progetti di opere difensive e sistemi fognari,...

Molti di questi argomenti sono di scarso o nessun interesse per i PG, ma tra gli altri, dichiarando di star cercando la cosa giusta, è possibile trovare libri più utili. I PG ne possono prendere fino a un massimo di due (se vengono direttamente qui, v. sopra)

<u>Mappe del sistema fognario di Threshold</u>

Questa mappa non mostra i tunnel segreti che portano all'esterno della città, per una sua evacuazione rapida, ma su di essa sono comunque segnati i cunicoli che uniscono i principali edifici della città.

<u>Descrizione delle porte cittadine di Threshold</u>

Piani di costruzione di una delle porte che i PG non hanno ancora visitato (in particolare, Porta Devis, o una delle porte che rimandano a un oggetto -non porta Mialee e non porta Jozan), con descrizione delle statue e delle iscrizioni.

Libro sulla fisiologia dei Draghi Verdi.

Descrizione della sua psicologia e dei suoi poteri:

- soffio basato sul veleno cui solo i più grandi Eroi possono resistere, che può soffiare in media una volta ogni 3-4 round;
- artigli in grado di squartare un uomo con un solo colpo;
- morso letale e velenoso;
- colpo di coda che può dare in risposta a un attacco;
- colpo d'ali che colpisce tutti coloro che si trovano vicini a lui;
- presenza terrificante che paralizza chi ne viene influenzato;
- capacità di lanciare incantesimi di basso livello.

2.3.3 - Sala di Jozan

Terza sala che i PG visitano.

All'ingresso di questa sala c'è scritto

"Troverai pace e speranza sul cuore del borgomastro".

In questa sala c'è una grande statua di Jozan, con il simbolo di Pelor e quello che lo identifica come borgomastro in piedi davanti a una teca. Una lapide recita "Libro dei Borgomastri, i cui segreti donano saggezza e preparano alla grande Prova che attende la città". Purtroppo la teca è infranta e il libro dato alle fiamme: non ne resta che cenere..



Investigare CD 17

Le pagine carbonizzate si disfano al tocco, ma con pazienza, riuscite a recuperare qualche frase smozzicata. "...cinque oggetti di grande poter...", "...l'unione tra gli Eroi rende più forte la...", "...non è Flagello..."

Qui non possibile cercare libri, perché quando vi arrivano la biblioteca è ormai un inferno di fuoco da cui devono scappare rapidamente. Se prendono un libro qualsiasi a caso, si troveranno per le mani un interessante testo sulla lucidatura degli ottoni.



2.4 - Cattedrale di Pelor



Questa location contiene un po' di elementi per comprendere meglio la storia degli Eroi (e in particolare il legame tra Jozan e Mialee) e dei rimandi a due luoghi in cui è possibile trovare degli Elementi dell'Amicizia.

2.4.1 - Come appare la cattedrale

La cattedrale di Pelor è divisa in due: la parte frontale, che si affaccia sulla piazza è un edificio alto e slanciato in pietra bianca, riccamente ornato con svettanti guglie, archi rampanti a sostegno delle pareti laterali e decorazioni in metallo a forma di sole. La parte posteriore è invece formata da edifici di servizio, alloggi dei sacerdoti e l'orfanotrofio cittadino.

Alcune delle vetrate colorate delle sue finestre alte e strette sono infrante, e qualcuno delle guglie più alte è stata abbattuta, ma in generale sembra aver subito ben pochi danni.

Il grande portone in bronzo rinforzato è chiuso. Sopra l'architrave si legge la scritta in lettere dorate: "Ricerca ciò che è vero".

Non si vedono luci all'interno, e non si sentono suoni.



Osservarla con attenzione - Percezione CD 14

A ben guardare, notate che tutta la struttura è cosparsa di lame e spuntoni in metallo, dissimulati in modo che sembrino elementi ornamentali: punte delle guglie, profili dei muri, raggi dei soli simbolo di Pelor. Se un qualche mostro -tipo, un drago verde, tanto per fare un esempio- volesse abbatterla sicuramente si ferirebbe più volte contro gli spuntoni.

La porta è solo socchiusa (giacché gli orfani hanno pensato che sbarrarla era solo un invito a sfondarla e a massacrare chiunque fosse all'interno).

La frase sulla porta ovviamente rimanda al fatto che chi sta cercando gli oggetti degli Eroi deve fare attenzione a ciò che è vero (la copia del medaglione di Jozan, vero su di una statua in pietra in cui ogni altro ammenicolo è solo scolpito).

SE I PG ENTRANO DALLA PORTA PRINCIPALE

La porta si apre cigolando.

L'interno, diviso in tre navate, è illuminato da fiebili luci magiche che lasciano il tempio in una penombra in cui si intravedono le forme di altari adorni di statue e ricchi paramenti di Pelor.

2.4.2 - Fredda accoglienza

Questa scena si svolge sia se i PG entrano dalla porta principale, sia se provano a passare da una porta di accesso dell'orfanotrofio o da qualche altro passaggio.

Un gruppo di bambini dell'orfanotrofio invece che scappare tout court attraverso uno dei tunnel segreti, sta cercando di portare in salvo qualche reliquia e paramento sacro di Pelor.

Mentre un gruppo si occupa del trasporto, un altro ha preparato delle trappole e una mess'in scena per allontanare o almeno rallentare eventuali sgherri che dovessero presentarsi alla cattedrale, e fin qui ha funzionato…

Dalle ombre in fondo della sala, una figura piccola e incappucciata si fa avanti e con voce stridula e sibilante dice: "Ehi! Qui è nossstro! Ordini del capo! Sssmammate, umani!"



Esaminare con attenzione il "coboldo" - Percezione CD 17 (è buio e ha il viso celato da un cappuccio) o Intuizione CD 17 (chi impersona il coboldo è il bambino con più doti per la recitazione e che giocava sempre a parlare come un coboldo) permettono di rendersi conto che un bambino umano. Altrimenti sembra proprio un coboldo…



Controllare la zona- Percezione CD 20

Permette di notare una corda nera tesa tra due colonne e di rendersi conto che probabilmente dietro le colonne del tempio ci sono altre creature nascoste (in occultamento completo).



Cercare trappole—Investigazione CD 17

Se invece un PG si guarda attorno proprio per cercare attivamente cose simili, allora è una prova di Investigazione, il successo permette di scorgere una corda nera tesa tra due colonne.



AVVICINARSI FURTIVI

Magari mentre qualche altro PG distrae gli orfani.



Richiede una prova di Furtività CD 17. Se fallita, il PG viene attaccato come da "Imboscata paragrafo 2.4.3", altrimenti può avvicinarsi e rendersi conto che:



- Percezione CD 14 - ci sono altri umanoidi nascosti dietro le colonne (due piccoli e uno di taglia media)
- Percezione CD 17 - sono due bambini umani e un mezz'elfo adulto
- Percezione CD 20 - il "coboldo" è in realtà un bambino travestito.

PARLAMENTARE PRESENTANDOSI COME EROI



Se i PG si presentano come Eroi, magari perché stanno provando a intimidire i coboldi e farli scappare, devono fare una prova di Diplomazia (Persuasion) CD 14 per convincerli che possono fidarsi. In questo caso un mezz'elfo viene avanti e si presenta come Miazan.

→ "Parlare con Miazan"

PARLAMENTARE FINGENDOSI SGHERRI

Se i PG provano a fingersi sgherri e a far sloggiare i "coboldi" raggirandoli ("Ci ha mandato il capo a darvi il cambio!") o minacciandoli (Raggirare o Intimidire), le prove falliscono automaticamente perché il bersaglio è un bambino con obiettivi e fazione diversa da quella che credono i PG. Se le prove hanno però superato almeno CD 14, i PG si renderanno conto che il "coboldo" sta comportandosi in maniera strana, con molto più coraggio, astuzia e/o testa dura di quanto ci si potrebbe aspettare.

In effetti il bambino oppone resistenza verbale,

1) provando con minacce:

"Usscite ssubito, o chiamiamo il capo! Ve la fa vedere lui, ve la fa!"

2) negando il dialogo

"Parole, ssolo parole... gli ordini ssono chiari, e non cambiano qualssiasi cossa voi posssiate dire..."

3) provando ad abbozzare

"Qui abbiamo quassi finito... disstruggiamo noi tutto quanto, voi andate a ssaccheggiare più in là..."

Se i PG insistono, li fa venire avanti. → "Imboscata paragrafo 2.4.3!"

ATTACCARE

Attaccare porta gli orfani a contrattaccare → “Imboscata paragrafo 2.4.3!”

Inoltre, se colpiscono il “coboldo” con armi o incantesimi a distanza (CA 10, Bonus ai Tiri Salvezza +0, 2 pf,), questi si accascia con un urlo acuto (Intuizione CD 14 con vantaggio: è una voce da bambino umano). Un umanoide di taglia media gli si avvicina e lo stabilizza invocando il nome di Pelor.

AFFASCINARE/CHARMARE, USARE INCANTESIMI, ALTRO

Se l’effetto sembra minaccioso → “Imboscata paragrafo 2.4.3!”

Altrimenti, giocare di conseguenza (con un charme persone il bambino svela ai PG quel che sta succedendo etc.)

2.4.3 - Imboscata!

I PG sono sorpresi:

1° di iniziativa: cadono tendaggi (cortine con il simbolo di Pelor) su tutto il gruppo (TS sui riflessi CD 17) → chi fallisce sarà accecato.

> **Accecato:** la creatura non può vedere e fallisce automaticamente tutti i tiri di abilità legati alla vista. Inoltre tutti i tiri per colpire contro di essa hanno vantaggio, mentre i tiri per colpire effettuati dalla creatura hanno svantaggio.

2° di iniziativa: li fanno inciampare in corde tese a livello delle caviglie (TS sulla Forza CD 17, se nel round 1 eri accecato hai svantaggio) → chi fallisce è reso prono

> **Prono:** l’unica opzione di muoversi per una creatura prona è strisciare almeno finchè non si alza. La creatura ha svantaggio sui tiri per colpire, viceversa i tiri di attacco contro di essa hanno vantaggio se l’attaccante è a lei adiacente, altrimenti l’attaccante ha svantaggio.

3° di iniziativa: buttano olio sul pavimento → da ora in poi chi si muove o chi vuole rialzarsi dal terra deve effettuare un TS su Destrezza CD 14 chi era prono ha svantaggio) o finire/restare prono

4° di iniziativa: un grande lampadario viene fatto cadere su tutto il gruppo (TS su Destrezza 14 chi è prono ha svantaggio) → chi fallisce viene schiacciato (1d6 danni) e intrappolato (Restrained), chi ha successo si scansa in tempo.

> **Intrappolato:** la velocità della creatura diventa nulla e non può beneficiare di bonus legati alla propria velocità. I tiri per colpire contro di essa hanno vantaggio, viceversa i tiri per colpire effettuati dalla creatura hanno svantaggio. Infine la creatura ha svantaggio nei tiri salvezza basati su Destrezza.



5° di iniziativa: si aprono e spargono sacchettini attaccati al lampadario, con un mix letale di pepe ed erbe da cucina → chi è nella nuvola di polveri deve trattenere il respiro: TS su Costituzione CD 11, chi è intrappolato ha svantaggio → se fallito rimani intontito (Stunned) per questo round.

> **Intontito:** la creatura è incapacitata (non può fare azioni nè rezioni), non si può muovere e parla solo biascicando. La creatura fallisce in automatico tiri salvezza su Forza e Destrezza, i tiri per colpire contro di essa hanno vantaggio.

Ovviamente, quasi subito dovrebbe essere chiaro (Intuizione Passiva CD 12) che si tratta di bambini umani e di un mezz'elfo che stanno difendendo la cattedrale. A quel punto, rivelare di essere Eroi e/o dichiarare di essere dalla stessa parte (Diplomazia (Persuasion) con vantaggio CD 14), oppure anche solo "arrendersi" fa cessare l'attacco, e si passa a parlamentare.

→ "Parlare con Miazan"

2.4.4 - Parlare con Miazan

Nella cattedrale sono rimasti il mezz'elfo Miazan, l'unico adulto tra gli orfani, e due bambini tra i 10 e il 12 anni d'età (Gary e Dave). Gli altri hanno preso simboli sacri e reliquiari di Pelor e sono fuggiti attraverso un tunnel di evacuazione dalla città che parte da dietro l'altare principale della cattedrale. Loro erano rimasti perché stavano cercando di decidere se portare in salvo qualcosa del corredo funebre di Jozan e Devis.

L'unico PNG con cui è interessante parlare è Miazan, perché i bambini dicono più o meno quello che dice lui, ma in maniera meno completa. Tutto ciò che dice è sincero.

Da parte sua, lui cerca di capire cosa pensano di fare i PG per affrontare la situazione. Vorrebbe aiutarli, ma si sente legato all'impegno di accompagnare e proteggere gli orfani in fuga: quindi, alla fine del colloquio si defilerà augurando buona fortuna ai PG.

STORIA DELLA SUA VITA

> *"Sono stato abbandonato davanti alla cattedrale 48 anni fa, e sono cresciuto nell'orfanotrofio. Mi sono trovato bene qui. Ormai è la mia casa. Così, ho deciso di non cercare un'adozione ma restare al servizio di Pelor e degli orfani"*

Hai idea di chi possano essere i tuoi genitori?

> *"No, ma visto che sono un mezz'elfo, non è difficile immaginare cosa possa essere successo, vero?"*

COSA E' SUCCESSO IN CITTA'?

"Stavano iniziando i festeggiamenti, quando il drago ha attaccato, prima sfondando alcune porte per far entrare i suoi alleati coboldi, poi liberando i detenuti della prigione cittadina, e infine accanendosi sul municipio e su quelli che cercavano di proteggerlo. Nessuno è stato in grado di tener testa al drago, così tutti sono fuggiti attraverso tunnel sotterranei di cui la città è piena"

Tunnel sotterranei?

"Sotto le strade c'è una rete di tunnel fatta costruire dagli Eroi, che collega punti diversi della città e che porta a uscite nascoste nelle campagne. Pensavo li avessero fatti costruire solo per l'amore per i dungeons tipico degli Eroi, ma ora credo che li avessero progettati proprio in previsione di una crisi come questa".

C'è un tunnel che porti a XYZ?

"Sì, ma ormai credo che ci siano più pattuglie di mostri e criminali nei tunnel di quante ce ne siano in superficie..."

COSA STAVANO FACENDO LI'?

"I sacerdoti avevano ordinato a tutti noi orfani di fuggire, ma non ce la siamo sentita di andarcene lasciando tutti i tesori della cattedrale in mano al drago. Così grazie a Bass (i.e.: Bambino assai sacrificabile) abbiamo organizzato la messa in scena e l'imboscata. E fin qui aveva funzionato, molto del tesoro di Pelor è ora in salvo. Noi ci siamo attardati perché volevamo mettere in salvo qualche reliquia di Jozan e Devis, ma non riuscivamo a decidere cosa..."

Tesori di Pelor?

"Sì... paramenti, simboli e strumenti di culto in oro e pietre preziose. Niente di magico, intendiamoci, ma cose comunque preziose e significative".

Reliquie di Jozan e Devis?

"Nella cattedrale sono sepolti Jozan e Devis. Non è possibile portare in salvo il loro sarcofago, ma volevamo prendere qualcosa come reliquia degli eroi..."

SA QUALCOSA DEGLI OGGETTI NASCOSTI?

"Corre voce che gli Eroi avessero nascosto grandi tesori in città, ma io ho sempre creduto fosse una favola. O meglio, li hanno nascosti ma in forma di edifici, scuole, istituzioni... Cose davvero preziose per la città"



SA QUALCOSA DEGLI EROI?

"L'unico che ho avuto modo di conoscere davvero era Devis, gli altri Eroi sono morti prima che io nascessi o pochi anni dopo, anche se ho un fumoso ricordo di Jozan, che poco prima di morire era venuto a visitare l'orfanotrofio. All'epoca avevo 3 anni. Invece Davis veniva sovente da noi, insieme a sua moglie, Grace Lily. Ci cantava lunghe ballate, ci insegnava storia e genealogia e si dava da fare per trovare famiglie che ci adottassero".

Cosa ricordi di Jozan?

"Venne a trovarci e si intrattenne un po' con noi. Ricordo che mi sembrò infinitamente triste, e a un certo punto scoppiò persino a piangere. Mi fece impressione, perché fino a quel momento non avevo mai visto un adulto piangere."

Quando si mise a piangere?

"Mi ero avvicinato a chiedergli perché fosse triste e se voleva un abbraccio. E lui si era messo a piangere."

SA QUALCOSA DEL DRAGO?

"E' Flagello ritornato in vita! Qualcuno deve averlo resuscitato, ed egli è tornato a rivendicare il suo regno!

Se i PG perdono troppo tempo a interagire con lui, sarà lui stesso a tagliar corto: gli orfani sono da soli e potrebbero aver bisogno di lui, deve congedarsi e raggiungerli.

Tieni conto che può però essere usato come Troubleshooting se i PG non sanno più che pesci prendere e si piantano clamorosamente...

2.4.5 - Esaminare la cattedrale

La parte centrale della cattedrale è dominata da un altare in marmo bianco scolpito, consacrato a Pelor, attorno a cui vi sono cinque cappelle: due vuote e tre dedicate a Jozan, Devis e Tordek.

CAPPELLA DI JOZAN

Nella cappella di Jozan una teca di cristallo accoglie il corpo mummificato del chierico, avvolto in una semplice tunica di cotone bianco con su ricamato il simbolo di Pelor. Dietro la teca, si erge invece una grande statua di Jozan in abiti da borgomastro.

Osservare la statua: Percezione CD 14 (automatico se i PG cercano proprio un oggetto)

A ben guardare, tutte le statue sono interamente in pietra, con i dettagli degli abiti e del corpo scolpiti mirabilmente. Solo il medaglione al collo della statua di Jozan sembra essere vero…

E' un grosso medaglione in avorio [Storia CD 14: si tratta di una copia del medaglione che tradizionalmente indossa il borgomastro della città].

Sul retro del medaglione si legge la scritta

"Troverai pace e speranza sul cuore del borgomastro".

Osservare Jozan: Percezione CD 11

Il cadavere di Jozan è rinsecchito, come un corpo esposto al calore terribile del sole del deserto. Non ha nessunissimo tesoro con sé, ma stringe in mano da un lato un simbolo sacro di Pelor, dall'altro una lettera in carta ingiallita.

Miazan è in grado di spiegare che il suo corredo è così semplice perché ha donato tutti i suoi averi alla cattedrale e all'orfanotrofio della città. Se aprono la teca e prelevano la lettera (sigillata), potranno vedere che reca l'indicazione "per Mialee, se mai tornasse".

Se la aprono (impiccioni!) potranno leggere le ultime parole di Jozan rivolte alla maga.

→ Handout "Lettera a Mialee"

Mia amata Mialee,

avevi ragione tu. Hai sempre avuto ragione tu.

Le giuste e sagge scelte che ho fatto erano ingiuste e stolte.

La rettitudine è stata la mia cecità e la mia condanna. Convinto di poter dividere il bene e il male con un taglio netto, ho abbracciato mali travestiti da bene, e ho scacciato beni che sembravano mali.

Per risparmiare la vita a un innocente,
ho condannato a morte mille innocenti, una città intera.

Per preservare il nostro amore da maldicenze e odio,
l'ho soffocato e ucciso io stesso con i miei impegni e il mio silenzio.

Per salvare nostro figlio dalla vendetta,
gli ho inflitto un fato peggiore di qualsiasi vendetta, allontanandolo da noi.

E ora che il rimorso non mi dà tregua, che tu sei a mille piani di esistenza da me e che guardare da lontano nostro figlio mi uccide giorno per giorno, so che erano scelte sbagliate cui io sono inchiodato.

Non posso far nulla per allontanare la minaccia che io stesso ho preparato per questa città; non posso riaverti al mio fianco, qualsiasi cosa faccia; e non posso riportare da me mio figlio senza vanificare tutte le sofferenze patite fin qui.

Ti chiedo scusa, dal profondo del cuore.

La mia sola speranza è nella misericordia di Pelor: possa nei suoi cieli permettermi di rimediare ai miei errori, farmi ricongiungere con voi, miei cari, e consentirmi di amarvi in spirito come non ho saputo fare, senza più errori, silenzi e abbandoni.

Jozan.



DEVIS

In quella di Devis, invece, c'è un sarcofago doppio decorato a bassorilievo con scene di gente che studia, giudica e insegna. La statua dietro di esso mostra Devis abbracciato a quella che -a giudicare a gioielli e posa tradizionale- è sua moglie. Il basamento recita "Devis e Grace Lily, insieme nella vita, insieme nella morte"

Non c'è altro di significativo qui.

Se aprono il sarcofago, trovano i resti dei due, con abiti pregiati ormai disfatti e avvolti in un sudario.

TORDEK

In quella di Tordek, invece, non c'è un sarcofago, ma solo una grande statua del nano, armato di tutto punto. Sul basamento si può leggere: "Troverai forza e speranza laddove Tordek sempre vigile veglia"

Non c'è sarcofago perché Tordek è seppellito nel suo mausoleo nel parco cittadino.

2.5 - Municipio fortificato



E' il luogo dove si è concentrato l'unico tentativo di resistere a Flagello. Il borgomastro, le migliori guardie cittadine, i chierici di Pelor, alcuni maghi dalla scuola cittadina e un po' di avventurieri in città per i festeggiamenti si sono trincerati nel municipio, un edificio studiato per resistere alla furia di un drago, e hanno combattuto duramente. Il drago ha però usato incantesimi, oggetti magici e i suoi alleati umani e coboldi per infrangere le porte fortificate a avere la meglio. Dopo di che, per malvagia ironia, ha nominato nuovo borgomastro il più idiota dei suoi coboldi, e se n'è andato ad occuparsi d'altro.

2.5.1 - Entrare nel municipio

Il municipio sembra piuttosto una fortezza: mura spesse formate da grossi blocchi di pietra, finestre a feritoia, rinforzi e spuntoni in metallo in tutte le zone esposte,...

La porta però è sfondata, e tutto l'ingresso è macchiato del veleno verde del drago.

Decine di cadaveri di uomini e donne giacciono a terra, ammucchiati ai lati del corridoio per lasciare un passaggio libero al centro. Dalla sala delle udienze giungono luci di torce, risate stridule e il suono di tamburi.

Osservare i cadaveri - Percezione CD 11

Qui si deve essere combattuta una furiosa e disperata battaglia, persa in partenza. Molti cadaveri sono in armatura e accanto ad essi ci sono armi e scudi spezzati.

Come sono morti - Investigazione CD 14

La maggior parte di loro sembrano morti avvelenati dal soffio del drago.

Osservare l'ingresso - Percezione CD 14

In fondo al corridoio, quasi all'ingresso del salone, ci sono due coboldi semi-nascosti dai cadaveri che montano la guardia. Indossano armature della guardia cittadina annerite, macchiate e rovinate, malamente riparate e più malamente adattate alla loro taglia.

I coboldi hanno scurovisione 12 metri e Percezione Passiva 8, visto che sono distratti dalla festa che si sta svolgendo alle loro spalle e cui non possono partecipare perché scelti per fare la guardia.

Se vengono eliminati rapidamente, nessuno si accorge della loro scomparsa per ancora almeno dieci minuti. Altrimenti, danno l'allarme e tutti i coboldi del salone dedicano la loro attenzione ai PG (v. dopo).

2.5.1 - Il salone delle udienze

Il grande salone, splendidamente affrescato, è occupato da una trentina di coboldi che fanno baldoria danzando in cerchio attorno allo scranno del borgomastro su cui è stata messa un'alta sedia da amanuense sulla quale, in equilibrio precario a quasi tre metri di altezza, è seduto un coboldo grasso e dall'aria compiaciuta, con indosso i paramenti e il medaglione da borgomastro.

Attorno al suo traballante trono ci sono una mezza dozzina di prigionieri legati e imbavagliati, un po' di tesori assortiti -dove con tesoro si intende qualsiasi cosa che sia lucido e/o colorato- e un grosso gong.

I coboldi del salone non notano i PG, a meno che questi non segnalino attivamente la loro presenza o cerchino di avvicinarsi troppo (si noti che per arrivare ai prigionieri e/o al coboldomastro devono attraversare un cerchio di coboldi frenetici).

Se i PG aspettano che i coboldi si stanchino e vadano a dormire, possono aspettare a lungo:

1. la danza cobolda va avanti per un po', poi si stancano e siedono in cerchio;
2. il coboldomastro fa un discorso sconclusionato su quanto sono fortunati ad avere lui come capo;
3. prendono un paio di prigionieri a caso, li fanno ballare per loro;
4. ne prendono altri due e li fanno combattere tra di loro;
5. danno il colpo di grazia a chi ha avuto la peggio, e lo divorano;
6. riprendono a danzare;

Eccetera.

COMBATTERE I COBOLDI

Il gruppo di coboldi è costituito da creature dalle stat tutte uguali (vedi sotto)

Se i PG chiedono che creature sono (Natura CD 11, Storia CD 11), descriverli come rettili dalla forma umanoide che adorano draghi malvagi come semidei e usualmente li servono come schiavetti e leccapiedi .

I coboldi abitano le tane dei draghi quando possono ma più comunemente infestano dungeons , cercando tesori e ninnoli da collezionare.

Kobold

Small humanoid (kobold), lawful evil

Armor Class 12 (nol armor)
Hit Points 5 (2d6 - 2)
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Skills Stealth +4
Senses Darkvision 60ft., passive Perception 8
Languages Common, Draconic
Challenge 1/8 (25 XP)

Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the kobold has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

Pack Tactics. The kobold has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the kobold's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Dagger. *Melee Weapon Attack*: +4 to hit, reach 5ft., one target. *Hit*: 4 (1d4+2) piercing damage.

Sling. Ranged *Weapon Attack*: +4 to hit, range 30/120ft., one target. *Hit*: 4 (1d4+2) bludgeoning damage

Di fatto il combattimento praticamente non c'è, perché al minimo segno di attacco nemico i coboldi -colti di sorpresa nel momento in cui pensavano di essere al sicuro- scappano in tutte le direzioni, abbandonando il loro capo in cima al suo trespolo.

Ucciderne molti fin dal primo round; liberare i prigionieri in modo che anche loro si uniscano alla battaglia; assassinare il capo e/o farlo cadere dal suo trono; intimidirli con urla o altri stratagemmi (e effettuando una prova corrispondente di Intimidire CD 11) accelera la loro fuga.

Se però i PG non hanno preso provvedimenti per evitare che diano l'allarme, qualcuno cercherà di suonare il gong (per evitarlo, bisogna uccidere subito i tre coboldi più vicini ad esso) e altri daranno fiato ai loro corni (sono 3 e per poterli eliminare preventivamente bisogna prima individuarli: è necessario un tiro di Percezione CD 14: ogni 3 punti di margine di fallimento uno sfugge loro). Nel caso ci riescano, i PG hanno 5 round prima che il drago arrivi a investigare (v. dopo).

Il coboldomastro (che di nome fa Urgh Scagliazzozza) resta in mano ai PG, perché fatica a scendere dal suo trespolo, oppure -nel caso sia caduto da esso- resta intontito a terra.

Catturato, piagnucolerà in maniera vile e miserevole chiedendo pietà, e sarà pronto a concedere ai PG qualsiasi cosa vogliano -in particolare il Medaglione della Resistenza, simbolo della carica di borgomastro, che porta al collo (e che naturalmente può anche essere preso dal suo cadavere...) .

FURTIVITA' O INGANNO

Se invece i PG ricorrono a soluzioni più elaborate, assecondali.

Rubare il medaglione è difficile, perché è al collo del coboldo in cima al trespolo. Prima bisogna farlo scendere o cadere, legando una corda a una delle gambe (Rapidità di mano CD 14) e poi tirando la corda (Atletica CD 11), oppure cercando direttamente di ribaltare lo sgabello (Atletica CD 14). In entrambe i casi, per non farsi scoprire è necessario effettuare una prova di Furtività CD 14.

Convincere i coboldi a consegnare il medaglione (per esempio, spacciandosi per sgherri o emissari del Drago) richiede una prova di Raggirare CD 14 (con modificatori da +5 a -5 a seconda della bontà del travestimento, delle prove a sostegno di ciò che dicono e dall'approccio usato). Nel caso i coboldi non siano convinti, consegneranno ai PG un prigioniero (una guardia cittadina), chiedendo loro di ammazzarlo e osservando cosa ne fanno.

Altre azioni, come liberare i prigionieri o spaventare i coboldi rientrano nella soluzione precedente: "Combattere".



FARSI SCOPRIRE

Se i PG si fanno scoprire, i coboldi cercheranno di prenderli prigionieri

> *"Ah, voi ssiete nosstri ssuddìti! Ssiete venuti a rendere omaggio al nuovo borgomasstro, ssicuramente! E avete dei doni, giussto?"*
>
> *"Ssuddìti! Ogni dessiderio del vosstro nuovo borgomasstro è un ordine per voi, giussto? E io dessidero che voi danziate per noi!"*

Se i PG si ribellano, v. "Combattere"; se li assecondano cercando di fregarli, v. "Inganno"

2.5.2 - L'arrivo del drago

Dopo 5 round da quando viene dato l'allarme, uno spostamento d'aria proveniente dall'ingresso segnala l'arrivo del drago. Il round successivo il drago attraversa lo stretto corridoio e giunge nella sala. Per allora sarebbe auspicabile che i PG siano ormai fuggiti.

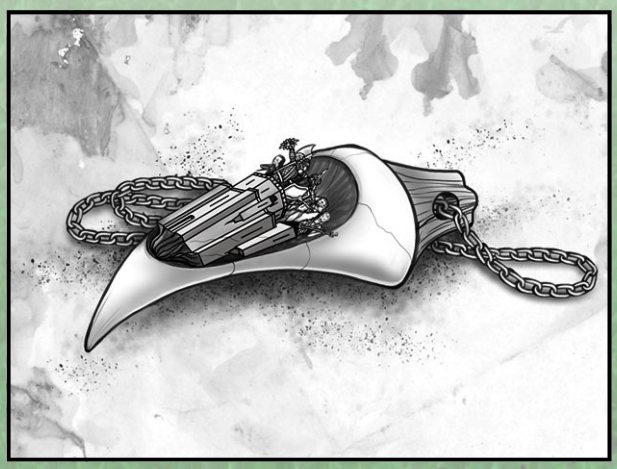
Uno qualsiasi dei prigionieri, o una prova di Percezione CD 14, permettono di scoprire che sul retro della sala c'è uno dei cunicoli sotterranei costruiti proprio per sfuggire al drago.

Il porterà a uno degli edifici cittadini, preferibilmente uno che ancora non hanno visitato (nell'ordine: locanda di Lidda, cattedrale o biblioteca).

2.5.3 - Medaglione del borgomastro

Il medaglione è ottenuto scolpendo l'avorio di un dente di drago a rappresentare una città stilizzata protetta da cinque Eroi. Con una prova di Arcano CD 14 si individua un'aura magica di Abiurazione.

E' un **MEDAGLIONE DELLA RESISTENZA DAL VELENO.**



Una volta al giorno, come azione bonus, permette di attivare l'incantesimo Aiuto (Aid) e Resistenza dal veleno (Protection from Poison) su chi la indossa e su chiunque altro abbia con sé uno degli altri Elementi dell'Amicizia: i punti ferita massimi e i punti ferita attuali di ciascuno aumentano di 15 punti ferita e ognuno subisce metà danno da attacchi a base di veleno (ulteriormente dimezzabili in caso di Tiro Salvezza).

IMPORTANTE! Se questo è l'ultimo luogo da oggetti che visitano (perché è il quarto posto o perché è ormai troppo tardi e bisogna procedere al finale), allora qui (all'interno del medaglione?) trovano anche la Lettera dell'Amicizia. Vedi 3.1

2.6 - Mausoleo di Tordek



Il Mausoleo di Tordek è una grande tomba all'interno del parco cittadino di Threshold, nella quale l'anziano Re dei Nani ha deciso di custodire gli oggetti a lui assegnati. L'interno della tomba comprende un breve dungeon, con alcune trappole e punti che è necessario superare con le azioni di più PG contemporaneamente. Contiene inoltre informazioni sulla storia di Tordek, e sul fatto di essere stato più capace per saggezza che non per forza fisica.

2.6.1 - Davanti al Mausoleo

Il mausoleo di Tordek sorge proprio al centro del parco cittadino, su di una modesta collinetta erbosa. Il monumento ricorda un tozzo e formidabile castello alto fino a sei metri. Di fronte all'ingresso, la statua dipinta di un Nano su di un alto piedistallo sembra montare la guardia, scrutandovi accigliata.

Per entrare all'interno del Mausoleo, è necessario studiare e comprendere l'indovinello nascosto nelle Porte, oppure scassinarle.

Percezione CD 11 (sulla statua)

Inizialmente la statua, che ritrae ovviamente Tordek, sembra dipinta: ma osservandola con attenzione, vi rendete conto che è composta di metalli colorati differenti, abilmente intrecciati. Nella raffigurazione, Tordek è più anziano di come ve lo sareste aspettato: nonostante l'aspetto fisico ancora imponente, potete vedere numerose rughe di espressione solcargli il viso. L'effetto è accentuato perché è stato usato un metallo bianco lucente per la barba di Tordek. La statua sfoggia un'elaborata armatura con decorazioni in oro, due bracciali di platino con decorazioni a scaglia di drago, e una poderosa ascia di ferro al fianco.

Percezione CD 11 (sulle porte della cripta)

Le porte di pietra sono massicce, e saldamente chiuse. Su di esse sono scolpite rune naniche in altorilievo, insieme ad una scena dove un nano avvolto da un'aura divina accoglie un nano più anziano in cima ad un'altissima montagna, circondata da nuvole. Le rune formano una scritta in Nanico, al di sopra della scena.

[se un PG legge il Nanico] *"Lo spirito del Re dei Nani risiede nelle sale di Moradin, mentre le sue spoglie mortali sono sigillate dietro queste porte. Mai la loro soglia sarà varcata, se non per un terribile pericolo: chi si accinge a violare questo luogo sacro dovrà comporre il nome del flagello incombente, per non incorrere nell'ira divina."*

SOLUZIONE: premere le rune "d" "r" "a" "g" "o" (o "flagello")



Religione (Religion) CD 11

Tordek è il nano anziano nell'immagine. L'altra figura rappresenta probabilmente Moradin, la divinità patrona del popolo di Tordek.



Percezione (Perception) CD 14 (sulle rune)

Sembra che le rune in altorilievo possano essere premute. Forse la porta nasconde un meccanismo...



Rapidità di mano (Sleight of Hand) CD 14 (sulle rune, è possibile sia riprovare che prendere 10).

Il meccanismo è scassinabile, e con un po' di pazienza è possibile aprire le porte anche senza risolvere l'indovinello. Non perdete troppo tempo, amici giocatori.

2.6.2 - Corridoio Interno A

Le porte della cripta si aprono su una scalinata che scende nel sottosuolo, terminando di fronte ad un arco: dopodiché inizia un corridoio, che si perde nel buio. Sull'arco sono scolpite altre rune naniche. Sembra che lungo le pareti del corridoio ci siano delle decorazioni.

Il corridoio A contiene alcune immagini in altorilievo che raccontano la storia di Tordek. Dovrebbero fornire al PG che ha come "mito" il nano guerriero alcuni spunti di roleplaying per cambiare la sua visione semplicistica dell'avventuriero iconico.



Osservare il corridoio—Percezione (automatico)

Il corridoio è largo circa 3 m, e prosegue per una decina, fino a fermarsi di fronte a due porte di pietra liscia, con cardini doppi. Sulle pareti, decorazioni stilizzate in stile Nanico sembrano raccontare momenti della vita di Tordek.

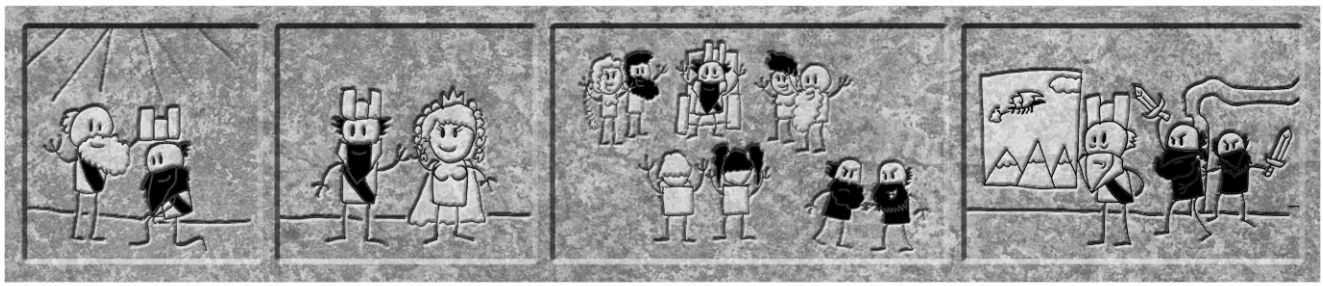


Osservare la scritta sull'arco—Percezione (automatico)

La scritta, in Nanico, recita: "Anche se guidato dalla necessità, il cammino dei giusti non è mai scevro di impedimenti. Dimostrati degno, superando ogni ostacolo."

Osservare le decorazioni (automatico)

Lungo le pareti, le incisioni sembrano raccontare una storia, divisa in vari quadri. Nel primo, un giovane nano si inginocchia, mentre viene incoronato da quello che sembra un nano più anziano. Il secondo quadro rappresenta lo stesso nano, con lineamenti più adulti, mentre si unisce in matrimonio ad una nana con le trecce. Nel terzo quadro il nano è sul trono, raffigurato nell'atto di governare: la maggior parte della popolazione sembra celebrarlo, ma alcuni nani (raffigurati in nero) sono chiaramente scontenti. Nel quarto quadro, il nano sembra invecchiato: guarda con preoccupazione lontano, con un drago sullo sfondo; ma alle sue spalle, due assassini mascherati sembrano in agguato.



Percezione (Perception) CD 17 (cercando attivamente trappole)

Spingere le porte di pietra attiva una trappola (vedi oltre). E' possibile evitare la trappola, semplicemente tirando le due porte verso di voi, contemporaneamente (servono almeno due PG per farlo).

Trappola (sulle porte)

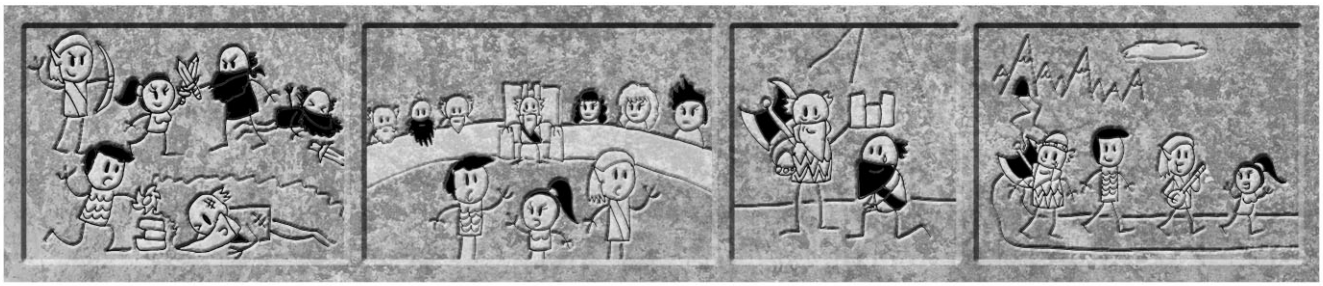
Se le porte vengono spinte in avanti, o tirate una per volta, una parte del soffitto crolla: tutte le creature entro 3 m dalle porte devono effettuare un Tiro Salvezza sulla Destrezza CD 12 o subire 2d6 danni.

2.6.3 - Corridoio Interno B

Oltrepassate le porte di pietra, per ritrovarvi in un secondo corridoio, molto simile al precedente. Nuove incisioni alle pareti sembrano proseguire la storia di Tordek. Il corrodoio termina di fronte ad un'altra doppia porta di pietra liscia.

Osservare le decorazioni (automatico)

Le incisioni di questa sezione sembrano continuare la storia dal punto in cui il corridoio precedente si era fermato. Nella prima, un gruppo di avventurieri, riconoscibili come Lidda, Jozan e Devis, salva Tordek da un gruppo di assassini. Il secondo quadro rappresenta un'assemblea nanica, dove sembra che gli eroi stiano chiedendo qualcosa; e la maggior parte dei presenti sembra assentire. Nella terza rappresentazione, l'anziano Nano protagonista della storia è rappresentato in armatura e armi, mentre appoggia una corona sul capo di un Nano più giovane, che gli somiglia molto. Nella scena finale Tordek, sempre con armatura e armi, si mette in marcia insieme agli altri avventurieri, lasciandosi alle spalle le porte del Regno dei Nani.



Perception CD 14 (cercando attivamente trappole)

A circa metà del corridoio, una placca nel pavimento attiva una trappola (vedi sotto).

Trappola (a metà corridoio)

Stavolta la trappola si trova a metà del corridoio. Da alcuni fori nascosti nelle decorazioni, due lance vengono proiettate verso chi sta in testa al gruppo. Le lance attaccano a +5 ed infliggono 1d8 danni l'una. La trappola è evitabile, basta non calpestare le placche di attivazione nel pavimento.

2.6.4 - Sarcofago di Tordek

Un pesante sarcofago di pietra troneggia al centro della stanza circolare. Sul coperchio, è scolpita un'altra raffigurazione di Tordek. Seduto su un cumulo di ricchezze da cui emergono un teschio di drago, una spada e uno scrigno scolpito, il nano sorride bonario, e leva un boccale verso chi entra nella stanza. Le pareti sono nuovamente decorate con scene della vita del Nano.

Osservare le decorazioni sulle pareti della stanza

A partire da sinistra, le scene mostrano alcuni momenti topici del gruppo di Tordek: complessivamente, sembra che il Nano sia sempre rappresentato nell'atto di dirigere i suoi compagni durante il combattimento. Nella prima raffigurazione, gli avventurieri affrontano una Chimera: Lidda, Jozan e Devis tengono impegnate le teste, mentre Mialee la ferisce con un fulmine. Nella seconda scena, Jozan mostra il suo simbolo sacro ad un gruppo di non morti, mentre Devis incoraggia il gruppo, Mialee crea protezioni sugli avventurieri, Tordek e Lidda affrontano uno scheletro capace di utilizzare la magia. L'ultimo quadro rappresenta la battaglia contro Flagello: gli avventurieri colpiscono in modo coordinato, circondando e finendo il Drago, mentre Tordek sembra aver preso su di sé la maggior parte dei colpi.



Perception CD 11 (nella stanza)

Lo scrigno scolpito nella pietra è uno scrigno a tutti gli effetti, e può essere aperto.

Perception CD 14 (cercando attivamente trappole, o focalizzato sullo scrigno)

C'è una trappola (vedi sotto).

Trappola (sullo scrigno)

Un dardo colpisce il PG che apre lo scrigno. In effetti, il dardo non fa danno, ma c'è un veleno: il PG deve superare un TS sulla Costituzione CD 14 o avere Svantaggio nelle prove di Forza, fino al prossimo riposo breve.

Nello scrigno

Nello scrigno c'è una pergamena strettamente arrotolata e una coppia di bracciali di platino massiccio, con decorazioni realizzate in pelle di drago verde.

Con una prova di Arcano CD 14 si individua un'aura magica di Incantamento e Trasmutazione.

IMPORTANTE! Se questo è l'ultimo luogo da oggetti che visitano (perché è il quarto posto o perché è ormai troppo tardi e bisogna procedere al finale), allora qui trovano anche la Lettera dell'Amicizia. Vedi 3.1

PERGAMENA

> *"Avventurieri sconosciuti: ricordate che la forza senza saggezza è inutile come la saggezza senza forza. Credete nei vostri compagni."*

BRACCIALI

Sono **BRACCIALI DELL'EROISMO.**



Una volta al giorno, come azione bonus, permettono di attivare l'incantesimo Eroismo (Heroism) e Resistenza dell'Orso (Enhance Ability: Bear's endurance) su chi li indossa e su chiunque altro abbia con sé uno degli altri Elementi dell'Amicizia: ciascuno ha vantaggio nelle prove di Costituzione, riceve 8 punti ferita temporanei ed è immune da paura (being frightened).

2.7 - Teatro di Devis



In questa location, i PG possono:

a) trovare l'oggetto nascosto da Devis il Bardo, b) scoprire che Devis non era un donnaiolo narcisista impenitente come alcune versioni della sua leggenda vogliono. Per trovare l'oggetto, è necessario riprodurre una sequenza di note sull'organo del Teatro; la vera personalità di Devis può essere compresa dai numerosi omaggi alla moglie (definita la "sua Musa") e da altri dettagli all'interno del Teatro stesso.

2.7.1 - Esterno del Teatro

Il teatro è un edificio con un imponente colonnato all'ingresso e una grande cupola che lo adorna. La porta sembra sfondata, ci sono graffiti sui muri, e l'interno è avvolto nell'oscurità.

2.7.2 - Interno del Teatro

All'interno la sala è occupata da centinaia di poltroncine di velluto rosso disposte a semicerchio intorno ad un alto palco di legno scuro. La scena è nascosta da un sipario dello stesso colore delle poltroncine. Una statua bianca di donna è disposta in una nicchia ricavata nella parte alta della parete al di sopra del palco. Ci sono numerosi segni di danneggiamenti e saccheggio: alcune poltroncine sono state divelte, il sipario è parzialmente strappato, e sui muri troneggiano scritte in Draconico del tenore di "ABASO LA KULTURA, W IL MASAKRO".



Perception CD 11 (sulla statua)

La statua è rappresentata nell'atto di sorridere amabilmente a chi la osserva. Sul piedistallo, sono scolpite le parole "Alla mia musa, Grace Lily, per sempre fedele - Devis". Sembra ci siano altre scritte, ma sono state coperte da graffiti osceni.

Pulire le scritte sulla statua (usando prestidigitazione o uno straccio)

Le scritte prima nascoste recitano: "Troverai armonia e speranza / facendo risuonare le note / celate all'inizio di ogni avventura che risuonano nel luogo caro alla mia Musa"



Perception CD 13 (sul palco)

Il sipario è calato, ma probabilmente è possibile aprirlo dall'altra parte: c'è un varco nei tendaggi, e in vari punti è stato strappato.

Dietro il sipario

Un organo monumentale si erge dietro il sipario. Sembra che ignoti vandali abbiano cercato di danneggiare lo strumento, con limitato successo: alcuni tasti sono stati rimossi, le canne dell'organo sono graffiate, ma complessivamente la struttura dell'organo è così poderosa da rendere impervio il compito. Per essere azionato, l'organo richiede che due persone azionino grandi mantici situati ai due lati della struttura.



RISOLVERE L'INDOVINELLO

"Troverai armonia e speranza nelle note celate all'inizio di ogni avventura che risuonano nel luogo caro alla mia Musa." è l'indovinello che i PG devono superare in questa location. Le note celate all'inizio di ogni avventura sta ad indicare le prime lettere di ogni riga del testo della ballata.

LA BALLATA DI DEVIS

***Fa**ntastica storia, mi accingo a narrare*
di draghi, di eroi, di terre a noi care.
***Do**lore e rovina reca il Drago Flagello*
ed ogni famiglia piange più di un avello.
***Re**star, per tre amici, diventa crudele*
trovare un aiuto è ormai l'ultima speme.
***Sol**tanto l'unione di razze diverse*
può dare vittoria a guerre già perse.
***La** vita di Tordek salvata da eroi*
lo unisce agli amici, lasciando lì i suoi.
***Mi**alee la maga è alleata col gruppo*
ma l'aiuto degli Elfi si perde in viluppo.
***Re**sistenza spavalda organizzano i nostri*
con le umili genti, abbattono i mostri!
***La**ddove nulla mai ebbe successo*
il regno del Drago diventa malmesso.
***Mi**lle imboscate, il Drago è furioso*
Per vincere, esploran un sepolcro insidioso.
***Si**lenti non-morti guardan tesori*
i nostri li prendono, ed escono fuori.
***Do**man Flagello con armi e magia*
annientano il Drago e la sua malia!
***Sol**lievo per tutti, la tirannia è infranta:*
grazie a Jozan, a Lidda, e al bardo che canta.

SUONARE L'ORGANO

Suonare le note nascoste dalla Ballata di Devis è l'unico modo per aprire il tunnel segreto dove è conservato il Piffero della Magia (vedi sotto). Tuttavia, la musica dell'organo monumentale è possente, e risuona a lungo nella città: in particolare, i PG hanno TRE OPPORTUNITA' di suonare la sequenza di note corrette.



La prima volta che sbagliano, non succede niente. La seconda volta che sbagliano, si attiva l'evento "Un Drago a Teatro" (vedi sotto). A quel punto, i PG hanno ancora un'opportunità di suonare, mentre il Drago inizia a fare a pezzi il teatro; se cannano, inizia direttamente il combattimento finale (vedi ancora più sotto).

Dentro il tunnel

> *Le note dell'organo risuonano fragorosamente nell'aria, echeggiando a lungo nel teatro. Poi, con un clangore metallico, l'organo ruota su se stesso, rivelando una botola aperta che sembra condurre in un tunnel sotterraneo. In una nicchia subito in fondo alle scale c'è un astuccio di morbida pelle.*

Qui c'è l'oggetto di Devis, e un tunnel che conduce fuori dal teatro.

In un astuccio di morbida pelle è contenuto un piffero istoriato ottenuto da un osso di drago. Con una prova di Arcano CD 14 si individua un'aura magica di Incatamento.

E' un **PIFFERO DELLA MAGIA**

Una volta al giorno, come azione bonus, permette di far recuperare 3 slot bonus per livello d'incantesimo a chi l'ha suonato e a chiunque altro abbia con sé uno degli altri Elementi dell'Amicizia.



IMPORTANTE! Se questo è l'ultimo luogo da oggetti che visitano (perché è il quarto posto o perché è ormai troppo tardi e bisogna procedere al finale), allora qui trovano anche la Lettera dell'Amicizia. Vedi 3.1

2.7.3 - Evento: un Drago a Teatro

Una volta che i PG riescono a risolvere l'enigma e a suonare la giusta sequenza di note (oppure dopo che sbagliano due volte), il Drago attacca il Teatro, incuriosito (ed infuriato) dalla musica non autorizzata nel suo dominio. Fortunatamente, il luogo dove era nascosto l'oggetto è anche un tunnel sotterraneo che conduce all'esterno. Questo evento non serve in realtà a molto, se non per ricordare ai PG la presenza incombente del Drago.

Improvvisamente, un rombo cupo scuote il teatro, mentre polvere e calcinacci iniziano a cadere dal soffitto. Fate appena in tempo a realizzare che qualcosa di molto pesante è atterrato sul tetto dell'edificio, quando una voce terribilmente familiare dall'esterno tuona: "Chi osa deridere il Re, suonando dopo il coprifuoco? Vermi maledetti, vi strapperò le ossa e le esporrò nella piazza principale!" Crepe enormi iniziano ad aprirsi nel soffitto e nelle pareti, mentre il Drago comincia a colpire l'edificio con la sua enorme massa, cercando di aprire un varco.

La cosa più logica è defilarsi tramite il tunnel. I PG potrebbero decidere di restare e combattere il Drago, ma a questo punto è difficile che abbiano già tutti gli oggetti. Cerca di farli desistere. Nel caso decidano di restare, è possibile combattere il Drago e forse anche ucciderlo... inizia il combattimento finale (vedi più avanti).

Se invece i PG scelgono di fuggire attraverso il tunnel:

Percorrete in fretta il lungo e stretto tunnel, che sembra estendersi per centinaia e centinaia di metri. Alle vostre spalle, i rumori di crolli diventano sempre più fiochi. Finalmente, aprite una botola nascosta e sbucate in un vicolo. Realizzate di essere a quasi un chilometro di distanza dal teatro: cercandolo con lo sguardo, vedete l'enorme drago intento nel compito di radere al suolo l'edificio, soffiando il suo veleno all'interno e distruggendo i muri pezzo per pezzo. E' così concentrato nel suo compito, pervaso da una sorta di gioia feroce, che non sembra avervi notato.

2.8 - Piazza della torre



E' una piazza perfettamente circolare, vuota. Non c'è nessuna torre, da nessuna parte.



Percezione CD 17

Nella parte centrale della piazza sembra esserci una zona circolare formata da grosse pietre. Sono a filo con la pavimentazione, ma si direbbero fondamenta della torre di Mialee che dà il nome alla piazza.

PARTE 3 - AFFRONTARE IL DRAGO
3.1 - IMPORTANTE: La lettera dell'Amicizia

Nell'ultimo posto che visitano (perché è il quarto o perché il tempo stringe) trovano una lettera vergata di comune accordo dagli Eroi.

> *Avventurieri,*
>
> *anche con i potenti Elementi dell'Amicizia la sfida che vi attende è disperata. Tuttavia, è stato predetto che gli oggetti riuniti e indossati da Eroi legati da amicizia, reciproca fiducia e unità di intenti possono riportare la Torre di Mialee nel luogo in cui era.*
>
> *Lunga è la vita di un'elfa: l'arcimaga non vi negherà assistenza e con il suo aiuto potrete avere ragione anche di un avversario così possente come quello che vi trovate ad affrontare.*
>
> *Che Pelor vi sorrida.*
>
> *Jozan, Devis. Tordek, Lidda*

Quello che i PG devono fare è quindi recarsi in Piazza della Torre con gli Elementi dell'Amicizia, dimostare amicizia reciproca, e a quel punto la Torre di Mialee tornerà sul Piano Materiale proprio davanti a loro.

QUESTA PARTE DEVE ESSERE GIOCATA DI RUOLO

I PG partivano con dei background conflittuali, ciascuno convinto (per i motivi sbagliati) che il suo Eroe fosse il migliore di tutti; nel corso dell'avventura hanno avuto occasione di scoprire come essi apprezzassero amicizia e collaborazione; ci si aspetta che ora mettano da parte i loro dissapori e i loro egoismi e provino a collaborare insieme.

Questa è un'ottima occasione per fare gioco di ruolo: dimostrare di saper gestire l'evoluzione del PG e mostrare direttamente, in gioco, la sua crescita psicologica.

Se i PG invece non richiamano la torre (non capiscono quello che devono fare o non vogliono farlo, oppure si incaponiscono sulle differenze senza riuscire a costruire un minimo clima di collaborazione) allora sarà il drago che a 20 minuti dalla fine del tempo li scoverà e attaccherà così come sono, che abbiano trovato gli oggetti oppure no.



3.2 - La torre di Mialee

La torre cilindrica svetta davanti a voi, tanto bianca da essere quasi abbagliante. Un ingresso aperto dà accesso al piano terra, da dove si dipartono due scale che salgono verso l'alto.

Non appena entrano, compare loro davanti Mialee, nella forma di un'Illusione Programmata permanente. Per accorgersi della cosa bisogna effettuare una prova di Arcano CD 17; si ha diritto a un'altra prova, con bonus di +4, quando l'immagine sparisce al termine del messaggio preregistrato.

Uscire e rientrare fa ricomparire l'ologramma, che però dà sempre e solo le due risposte di cui sotto (tre, ma si spera che i PG non siano così idioti da minacciare la segreteria olografica di Mialee...).

Mialee in persona vi accoglie, indossando un abito elaborato di colore blu notte e con i capelli neri raccolti in un cerchietto simbolo della sua carica di arcimago. Sembra ancora giovane, come solo gli elfi sanno essere.

"Salute a voi. Cosa vi porta a questa torre?"

Se la risposta contiene la parola "drago" o "Flagello" fa scattare la risposta di tipo 1.

"Ciò che temevamo è dunque avvenuto. La pietà di Jozan lo Stolto verso un cucciolo appena schiuso dall'uovo alla fine ha portato dolori e lutti cento volte superiori al bene di quell'azione. Nei miei viaggi attraverso le dimensioni ho trovato qualcosa che potrà servirvi contro il drago. E' dietro quella porta in fondo alla sala. La parola d'ordine è «Per Solinari, Lunitari e Nuitari»".

Detto questo Mialee si fa trasparente e svanisce.

Qualsiasi altra risposta non offensiva

"Avete il permesso di entrare. Mi troverete al primo piano della torre"

Quindi Mialee si fa trasparente e svanisce.

Qualsiasi risposta offensiva e/o attacco (che ovviamente le passa attraverso)

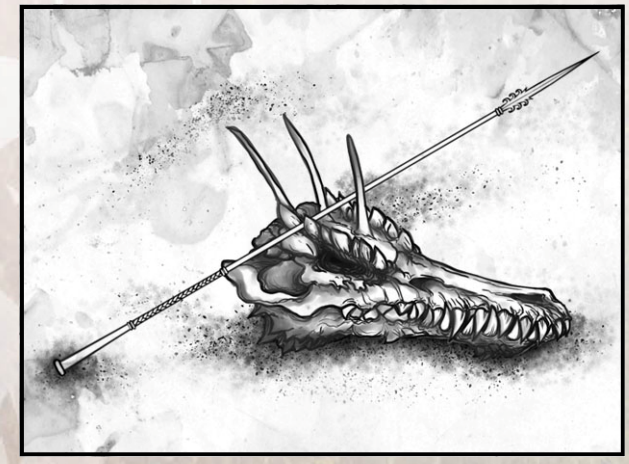
"Lasciate la mia torre ora. Basta una frazione del mio potere per annientarvi, e non esiterò a farlo se insisterete a importunarmi". Quindi Mialee si fa trasparente e svanisce.

3.2.1 - La dragonlance

La porta in fondo alla sala è chiusa da una barriera magica e solo pronunciando la parola d'ordine corretta si può oltrepassare.

Ovviamente, tali parole sono "Per Solinari, Lunitari e Nuitari", come ha detto l'ologramma e scritto Mialee nella sua lettera di addio.

La sala circolare è vuota a eccezione di un cavalletto sul quale è poggiata una meravigliosa lancia da fante d'argento, lunga 8 piedi



E' fatta in un argento particolarmente splendente e puro, con una punta acuminata e barbata. Fregi a forma di rosa decorano l'impugnatura, su cui c'è l'incisione con il nome del fabbro che l'ha forgiata: Theros Ironfeld. Una prova di Arcano CD 17 permette di individuare l'aura di Incantamento.

E' una **DRAGONLANCE!**

E' una lancia +4 che, se usata contro un drago, dà vantaggio e critico automatico a chi la impugna .

3.2.2 - Incontrare Mialee

Se salgono al primo piano si troveranno nello studio dove si trova Mialee. Morta.

Un tempo le scale e la porta erano pesantemente incantate per annunciare l'arrivo degli ospiti e -nel caso di ospiti indesiderati- cacciarli o disintegrarli. Si trattava di incantesimi che Mialee rinnovava di giorno in giorno, e sono esauriti da circa 40 anni.

Le scale conducono a una porta ad arco, decorata a motivi geometrici. Tutto è avvolto nel più completo silenzio.

Oltre la porta si trova lo studio della maga. La camera è dominata da una grande scrivania su cui è appeso il teschio di un drago verde enorme, e tutto attorno è pieno di scaffali, librerie e cassapanche che traboccano di libri, oggetti strani e trofei. Sulle pareti vi sono mappe di ogni genere. Su tutto c'è un pesante velo di polvere.

Dietro la scrivania, abbandonata contro lo schienale di una grande poltrona, c'è Mialee, o meglio, il suo scheletro mummificato. Davanti a lei, sulla scrivania altrimenti sgombra c'è una lettera.

OSSERVARE LE MAPPE

Sono mappe di luoghi che in molti casi non hai neanche sentito nominare: Oerth, Khorvaire, Karameikos, Costa della Spada, Sigil, Krynn, Ravenloft…

OSSERVARE LA STANZA

La maggior parte delle cose presenti nella stanza sono ingredienti per incantesimi (polveri, erbe, materiali rari, pallottole di guano di pipistrello,…), ricordi della sua vita (il teschio spezzato di un lich; un pertica di 3 metri di quando era una giovane avventuriera; una zappa gigantesca; una collezione di pipe; uno scettro ingioiellato rotto; un trenino folgore della Lima,…), o strumenti per la ricerca magica (alambicchi, astrolabi, orologio ad acqua, clessidre, risme di carta, inchiostri,…).

Se cercate in dettaglio… AAAAHHHH! IL DRAGO ATTACCAAAAA!

Se il mago lancia Individuazione del magico scopre che ci sono diversi oggetti che hanno aure deboli. Brocche d'acqua inesauribili; inchiostri magici; un pugnale +2; la zappa che si rivela essere una Zappa dei Titani; e poi AAAAHHHH! IL DRAGO ATTACCAAAAA!

LETTERA DI ADDIO

Se i PG prendono la lettera, consegna loro l'handout corrispondente

L'amore è per me un triste fardello, eppure anche adesso che mi sta portando alla morte, non vi rinuncerei per nulla al mondo. Ho amato Jozan sopra ogni dire, e questo ha dato senso alla mia vita e alla mia magia.

L'ho amato anche quando ha lasciato libero l'innocente, spietato e malvagio cucciolo di drago che sicuramente tornerà a seminare rovina.

L'ho amato anche quando ha scelto di vivere il nostro amore nel segreto per non attirare su di noi la futura furia del drago. Anni di infelicità per sfuggire a un male lontano che ora so che neanche vedremo.

L'ho amato anche quando ha scelto di dare all'orfanotrofio Miazan, il nostro unico figlio, per sottrarlo alla vendetta del drago e al nostro amore.

ARRIVATI A LEGGERE QUI: AAAAHHHH! IL DRAGO ATTACCAAAAA!

L'ho amato anche nel lasciarlo, e anche ora che il solo ricordo del suo volto mi riempie di rabbia e frustrazione per ciò che poteva essere e non è stato.

Presto morirò di struggimento, come solo gli elfi sanno morire. Lo so, lo sento.

Ma l'amore resterà malgrado tutto, al di là delle porte della morte, nel regno di Pelor, dove attenderò il mio amato per vivere con lui quello che la vita non ci ha concesso.

Mialee

3.3 - Scontro finale

Il drago stava cercando tracce di possibili pericoli e trappole preparati dagli Eroi e in particolare stava cercando la torre di Mialee, sapendo che lei poteva essere ancora viva ed essere dunque la sua avversaria più pericolosa. Quando vede comparire la torre, accorre e attacca.

> *La torre trema, come per un terribile impatto, e per un attimo quasi perdete l'equilibrio. Dall'esterno, sentite la voce del Drago gridare: "Ecco dove si nascondevano gli ultimi ribelli! Come sovrano di questo regno, vi condanno a morte, e la sentenza sarà eseguita ORA!"*

A questo punto, i PG tirano iniziativa. Indipendentemente dall'iniziativa dei PG, il Drago agisce per primo. **Nota bene**: la Frightful Presence del Drago non ha effetto sui PG, perché ne sono già stati esposti durante il primo incontro, e non sono ancora passate 24 ore.

Round 1: Il Drago entra nella stanza, senza fare nient'altro.

> *La parete si sgretola, alzando un polverone. Il Drago avanza minacciosamente nella stanza, i suoi occhi gialli fissi su di voi. Sembra sorpreso ed infuriato allo stesso tempo.*

Se i PG sono astuti, usano la polvere starnutina: per 3 round, il Drago non potrà agire normalmente. Il "round 2" comincerà quindi quando il Drago sarà libero.

Il drago ha anche 3 incantesimi GIORNALIERI: Allarme, 2 x Invisibilità.

Adult Green Dragon

Huge dragon, lawful evil

Armor Class 19 (natural armor)
Hit Points 207 (18d12 + 90)
Speed 40 ft., fly 80 ft., swim 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Saving Throws Dex +6, Con +10, Wis +7, Cha +8
Damage Immunities poison
Skills Deception +8, Insight +7, Perception +12, Persuasion +8, Stealth +6
Senses blindsight 60 ft.,Darkvision 120ft., passive Perception 22
Languages Common, Draconic
Challenge 15 (13,000 XP)

Amphibious. The dragon can breathe air and water.

Legendary Resistance (3/Day). If the dragon fails a saving throw, it can choose to succeed instead.

Legendary Actions

The dragon can take 3 legendary actions, chosing from the options below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. The dragon regains spent legendary actions at the start of its turn.
Detect. The dragon makes a Wisdom (Perception) check.
Tail Attack. The dragon makes a tail attack.
Wing Attack (Costs 2 Actions). The dragon beats its wings. Each creature within 10 feet of the dragon must succeed on a DC 19 Dexterity saving throw or take 13 (2d6+6) bludgeoning damage and be knoked prone. The dragon can then fly up tp half its flying speed.

Actions

Multiattack. The dragon can use its Frighful Presence. It then makes three attacks: one with its bite and two with its claws.

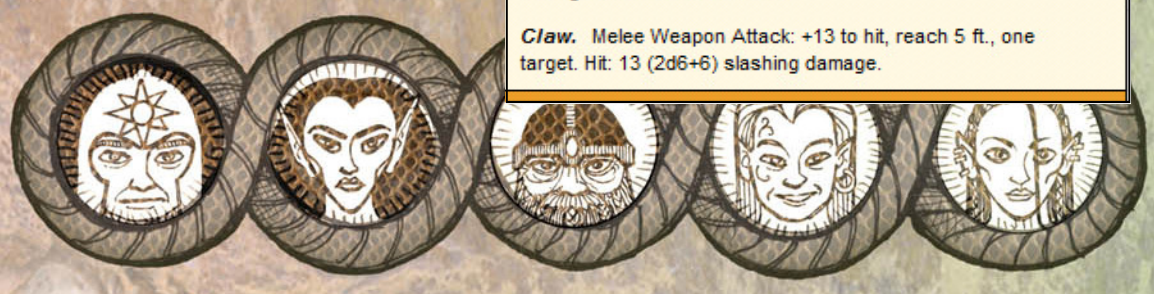
Bite. Melee Weapon Attack: +11 to hit, reach 10ft., one target. Hit: 17 (2d10 + 6) piercing damage plus 7 (2d6) poison damage.

Frighful Presence. Each creature of the dragon choice within 120 feet of the dragon and aware of it must succeed on a DC 16 Wisdom saving throw or become frightened for 1 minute. A creature can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success. If a creature's saving throw is successful or the effect ends for it, the creature is immune to the dragon's Freighful Presence for the next 24 hours.

Tail. Melee Weapon Attack: +11 to hit, reach 15 ft., one target. Hit: 15 (2d8 + 6) budgeoning damage.

Poison Breath (Recharges 5-6). The dragon exhakes poisonous gas ina 60-foot cone. Each creature in that area must make a DC 18 Constitution saving throw, taking 56 (16d6) poison damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

Claw. Melee Weapon Attack: +13 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 13 (2d6+6) slashing damage.



Round 1		
Non fa nulla se non entrare nella torre		
Round 2		
Inizio round	Poison Breath	Cono di 18 m: 56 danni, dimezzati con TS costituzione CD 18
Fine turno 1° PG	Tail attack (su un diverso PG)	Un bersaglio entro 4,5 m: TxC +11 »» 15 danni
Fine turno 3° PG	Wing attack	Entro 3 m: TS Destrezza CD 19 »» 13 danni
Round 3 e successivi		
Inizio round	Multiattack (si suppone che Poison Breath non ricarichi)	Morso (portata 3 metri): TxC +11 »» 17 danni + 7 danni veleno Due artigli: TxC +13 »» 13 danni
Fine turno 1° PG	Tail attack (su un diverso PG)	Portata 4,5 m: TxC +11 »» 15 danni
Fine turno 3° PG	Wing attack	Entro 3 m: TS Destrezza CD 19 »» 13 danni

EPILOGO

Flagello è morto di nuovo e la sua ambizione ha fine con lui.

La città ha subito gravi danni, ma gli edifici possono essere ricostruiti.

Molti sono morti, ma molti di più sarebbero caduti se fosse rinato il Regno del Drago, e con loro la speranza e la libertà che invece sono state preservate.

Coboldi e criminali fuggono sgomenti.

La gente che aveva lasciato la città ritorna e vi acclama come i nuovi Eroi, e nei giorni che seguono si svolgono i più grandiosi, felici, sfrenati festeggiamenti che si siano mai visti da un secolo a questa parte.

Eroe di Lidda: trovi in tasca un biglietto di carta che prima non c'era. C'è solo scritto "Ottimo lavoro! Io stessa non avrei saputo fare di meglio". Tra la folla hai l'impressione di vedere una halfling con i capelli bianchi che ti sorride, ma dopo un istante non c'è più, svanita nelle ombre per tornare alle sue avventure.

Ma è davvero tutto finito? Altrove, un uovo di drago verde si schiude...



APPENDICE A
Indicazioni per il DM: pillole di regolamento

Meccanismo Vantaggio/Svantaggio

Alcune volte una abilità speciale o un incantesimo dice che si ha vantaggio o svantaggio in una prova di abilità, un tiro salvezza o un tiro per colpire. Quando questo accade, si tira un secondo d20 quando si effettua il tiro. Si usa il più alto dei due se si ha vantaggio, e si usa il più basso se si ha svantaggio.

Se esistono situazioni multiple che influenzano un tiro e ognuna garantisce vantaggio o svantaggio ad esso, non di tirano più d20, ma solo 2.

Se le circostanze portano un tiro ad avere sia vantaggio che svantaggio, le due condizioni si elidono e si tira un singolo d20. Questo è vero anche se eventi multipli impongono svantaggio e solo uno offre vantaggio o viceversa.

Normalmente si guadagna vantaggio o svantaggio attraverso l'uso di abilità, azioni o incantesimi.

Il DM può anche decidere che le circostanze influenzano un tiro in una certa direzione o l'altra, garantendo vantaggio o imponendo svantaggio.

Aiutare un altro PG in una prova di abilità

Durante una prova di Abilità, è possibile per i PG aiutarsi a vicenda. Contrariamente alle edizioni precedenti, questo non si riflette in un bonus, ma in un Vantaggio (vedi punto precedente). Quindi il personaggio che sta affrontando la prova, o quello col più alto bonus fra quelli che lo aiutano, esegue un tiro di abilità con Vantaggio.

Nota bene: un personaggio può aiutarne un altro a superare una prova solo se potrebbe eseguirla da solo (es. per aprire una serratura chiusa si richiede di avere la Proficiency nell'uso degli strumenti da ladro, chi non ce l'ha non può aiutare in quella prova).

Aiutare un altro PG in combattimento

L'azione di aiutare un altro PG durante un combattimento si può effettuare purchè il nemico sia adiacente a chi aiuta. L'azione viene impiegata per distrarre il nemico, non sono necessarie prove di nessun tipo. Se l'alleato a cui si vuole dare l'aiuto attacca il bersaglio prima dell'inizio del prossimo turno di chi aiuta, il primo attacco che farà godrà di Vantaggio (vedi primo punto di questo elenco puntato).

Prove di abilità affrontate in GRUPPO

Quando un numero di individui sta cercando di portare a termine qualcosa come gruppo, il DM può chiedere di effettuare una prova di abilità di gruppo. In questa situazione, i



personaggi che sono più abilii in una particolare azione aiutano chi lo è meno.

Per effettuare una prova di abilità di gruppo, ognuno nel gruppo effettua una prova di abilità. Se almeno metà del gruppo ha successo, l'intero gruppo supera la prova. Altrimenti, il gruppo fallisce. Le prove di gruppo non vengono effettuate molto spesso e sono più utili quando è necessario determinare se i personaggi hanno successo o falliscono come gruppo.

Lanciare un Incantesimo - Mantenere la Concentrazione

Alcuni incantesimi richiedono al PG di mantenere la concentrazione per mantenere attivo l'incantesimo, quindi se per qualche motivo essa viene persa l'incantesimo termina.

Se un incantesimo richiede questo, viene specificato nella sua descrizione (Durata) ed è specificato anche quanto a lungo si può concentrarsi per mantenerlo (es. fino a un minuto). Si può interrompere la concentrazione quando si vuole aggratis.

Normali azioni come attaccare con armi, muoversi o lanciare un altro incantesimo che NON richieda concentrazione non interferiscono col mantenimento della concentrazione.

Interrompono invece la concentrazione le seguenti azioni:

- lanciare un altro incantesimo che richiede concentrazione (i.e. non si possono mantenere due incantesimi contemporaneamente);
- subire danni. Se questo avviene bisogna fare un TS Costituzione CD 10 o CD pari alla metà del danno subito (considerando il maggiore fra i due) per mantenere la propria concentrazione. Si devono eseguire tiri separati per ogni fonte di danno subito;
- diventare "incapacitati" o "morti" (ma vah?)

Lanciare un Incantesimo come Rituale

Alcuni incatesimi possono essere lanciati come rituali, ma solo quelli che presentano il tag "rituale" nella loro descrizione.

Per lanciare tali incantesimi come rituali, servono 10 minuti in più rispetto al normale tempo di lancio, ma non viene speso alcuno slot di incantesimi. Questo implica che i rituali non possono essere lanciati a livelli superiori rispetto alla versione non rituale.

Per lanciare incatesimi come rituali il PG deve averlo preparato nella sua lista e deve avere la corrispondente abilità specifica, come ad es. i chierici e i druidi.

Attacchi a distanza con armi o incantesimi con nemici adiacenti

Quando un personaggio vuole eseguire un attacco a distanza con un'arma o un incantesimo mentre è adiacente a un nemico, non scatta l'attacco di opportunità bensì semplicemente il personaggio effettua l'attacco con Svantaggio.



Attacchi di opportunità

Sono provocati quando un nemico si muove al di fuori della tua portata di attacco. Per effettuare un attacco di opportunità si usa la propria azione di reazione (il PG ne ha 1 per turno) per effettuare un singolo attacco in mischia contro la creatura. Questo attacco interrompe il suo movimento, avvenendo appena prima che lui si sia allontanato da te.

Si può evitare di prendersi un attacco di opportunità effettuando una azione di Disengage (usi un'azione per muoverti con cautela).

Teleportarsi o venire mossi contro la propria volontà non provocano attacco di opportunità.

Riposo Breve e uso degli Hit Dices per curarsi

Un riposo breve è un periodo di relax che dura almeno un'ora, durante il quale un personaggio non compie nessuna azione più impegnativa di, mangiare, bere, dormire, leggere, curarsi. Alla fine del riposo breve un personaggio può spendere uno o più dei propri Hit Dices (un PG ne possiede un numero pari al proprio livello) per recuperare un ammontare di punti ferita pari al risultato ottenuto tirando il l'Hit Die + mod Costituzione. Il personaggio può decidere se spendere altri Hit Dices dopo ogni tiro.

Il personaggio riguadagna parte dei suoi Hit Dices alla fine di un Riposo Esteso.

Idee "gegnali" (troubleshootin')

"Ehi, che ne dite di farci una bella dormita?"

Se il gruppo ha la bella idea di aspettare otto ore per fare un bel riposo esteso, fa loro presente che quando sorgerà il sole il drago potrà cacciare le sue prede umane molto meglio.

Se insistono comunque, mandagli contro un piccolo esercito di coboldi. Poi un piccolo esercito di sgherri. Poi un drago li mangia.

"In questa città non ci si diverte: andiamocene via!"

Non c'è alcun motivo sensato, vista la caratterizzazione dei PG e il fatto che non c'è nessun posto vicino in cui andare. Fa loro incontrare il nipote di Lidda che spiega loro con un disegnino il fatto che gli oggetti degli Eroi sono in città, e se proprio insistono, un drago li mangia.



APPENDICE B

Allegati di gioco da dare ai giocatori

- Locandina dell'evento cui i PG stanno andando
- Mappa di Threshold (prigioni, ufficio del capitano)
- Schede dei singoli Elementi dell'Amicizia (rispettivi nascondigli)
- Pergamena di Tordek (sua tomba)
- Lettera dell'amicizia (da dare quando hanno recuperato tutti gli oggetti)
- Lettera di addio di Mialee (torre della magia, studio della maga)
- Lettera di Lidda (nascondiglio segreto nella sua locanda)
- Lettera di Jozan a Mialee (cattedale, suo sarcofago)
- Canzone di Devis "L'avventura degli Eroi"
- Bassorilievi della tomba di Tordek

Elementi per il background

SANTINI DEGLI EROI ICONICI

Mettili sul tavolo a inizio avventura: i PG hanno cinque minuti per guardarli e discuterne. Ciascuno deve sceglierne uno: quando tutti hanno scelto, si dà a ciascuno il PG che ammira l'Eroe Iconico da loro scelto.

Tordek –>Gorkan Bloodaxe

Mialee –> Aliconia De Vir

Lidda –> Safana Eldoth

Jozen –> Delkorn Firecam

Devis –> Merrik

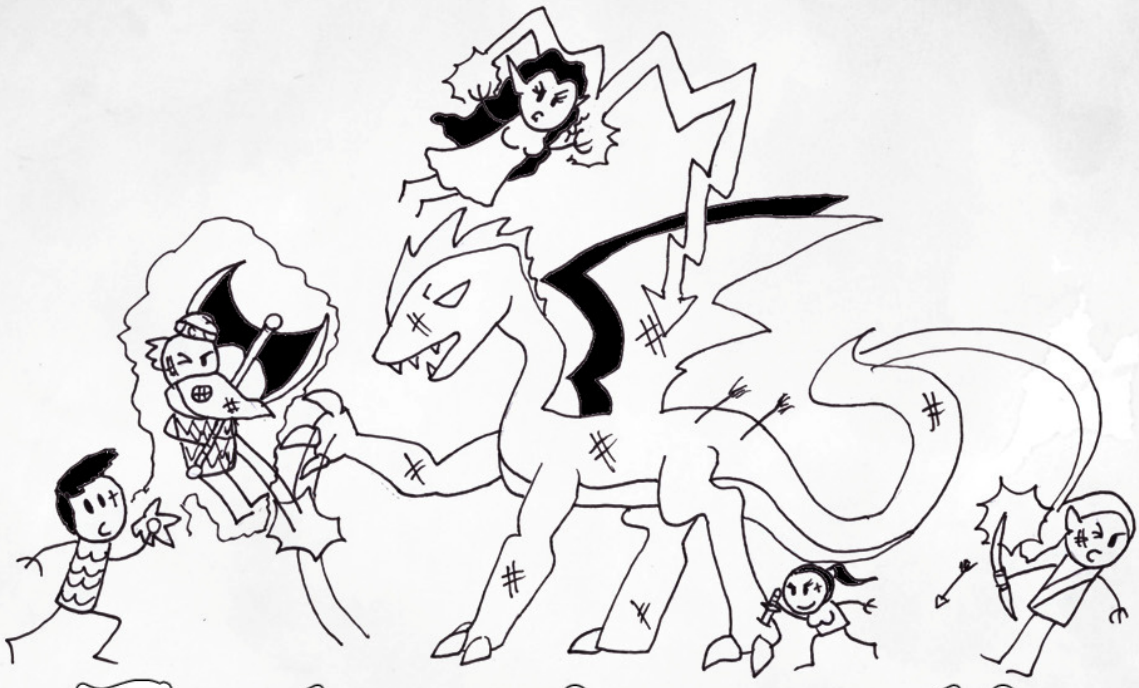
OGNI PG HA I SEGUENTI MATERIALI:

- Scheda tecnica del personaggio
- Background testuale del personaggio
- Cavaliere con immagine e nome del personaggio
- Scheda con le motivazioni per cui ammira quel particolare Eroe Iconico
- Storia di Threshold e della sconfitta di Flagello



LOCANDINA DI INVITO AI FESTEGGIAMENTI

30/10 – 2/11 A THRESHOLD, REGINA DELLE CITTÀ LIBERE



Festeggiamenti per il centenario della morte del drago

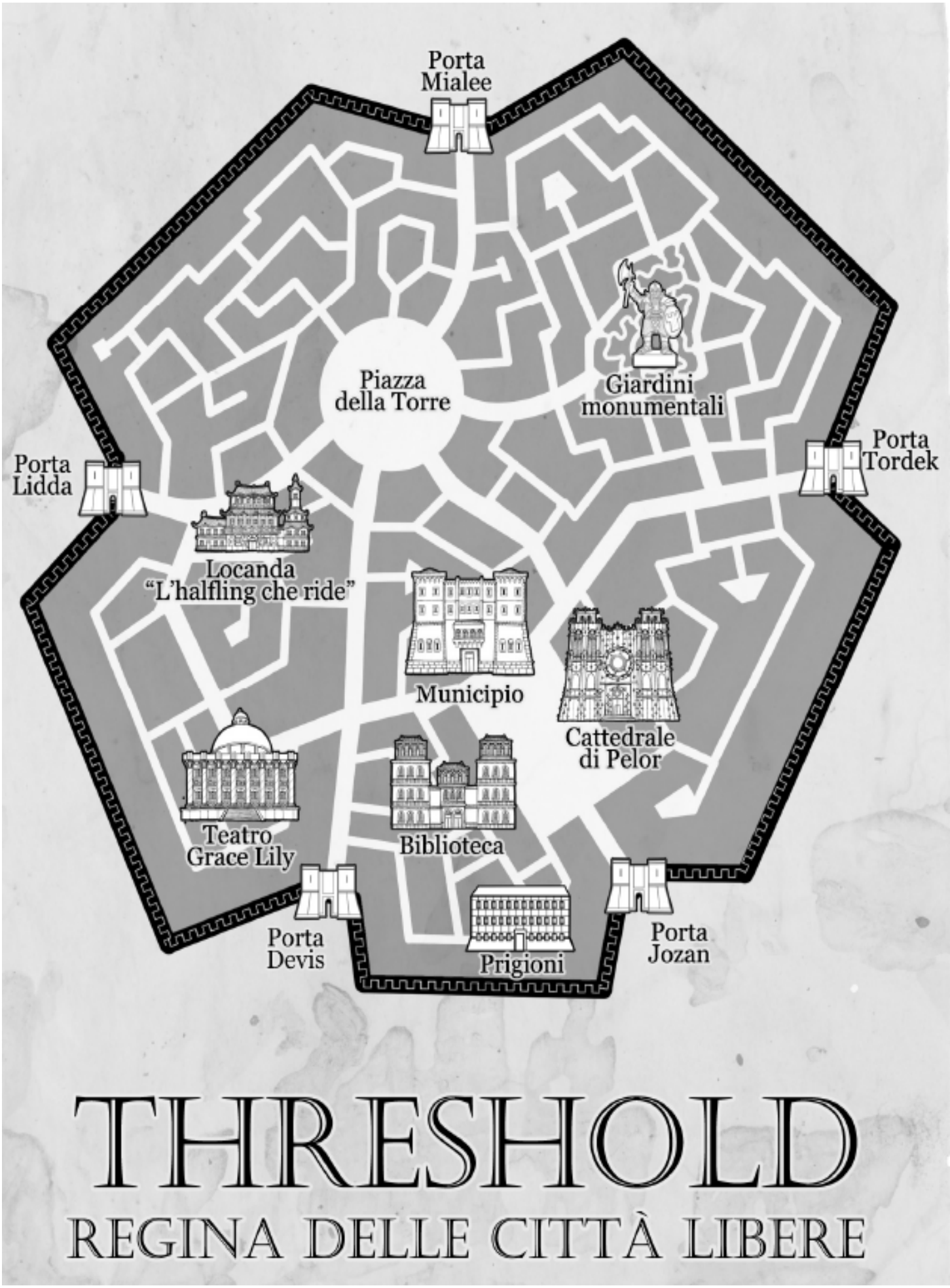
CENTO ANNI FA MORIVA FLAGELLO
E AVEVA TERMINE IL REGNO DEL DRAGO.

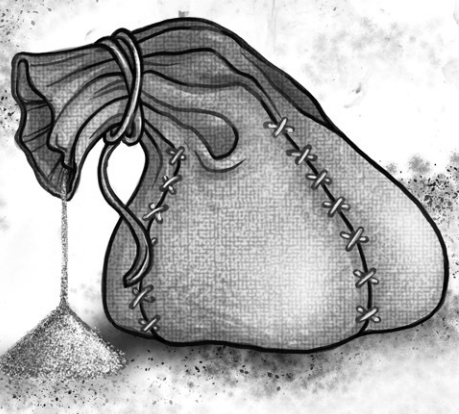
CELEBRIAMO L'INIZIO DELLA NOSTRA LIBERTÀ
E GLI EROI CHE LA RESERO POSSIBILE
CON UNA SETTIMANA ININTERROTTA
DI FESTEGGIAMENTI!

- RIEVOCAZIONI IN COSTUME
- ATTRAZIONI PER GRANDI E PICCINI
- SPETTACOLI DI MAGIA
- VERA BIRRA NANICA
- GARE DI FORZA E DI ABILITÀ
- BARDI DA TUTTA LA REGIONE

PER TUTTA LA DURATA DEI FESTEGGIAMENTI, LA LOCANDA "L'HALFLING CHE RIDE"
FARÀ PREZZI SPECIALI PER TUTTI I FIGURANTI IN COSTUME DA LIDDA.

MAPPA DELLA CITTÀ





POLVERE STARNUTINA

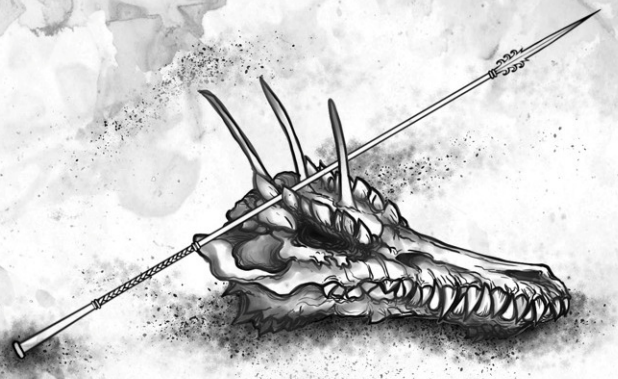
E’ una polvere magica che, fatta respirare a una creatura, la costringe a non far assolutamente altro se non tossire. L’effetto si degrada però velocemente, e si esaurisce nell’arco di 3 round.



CINTURA DELLA VELOCITÀ

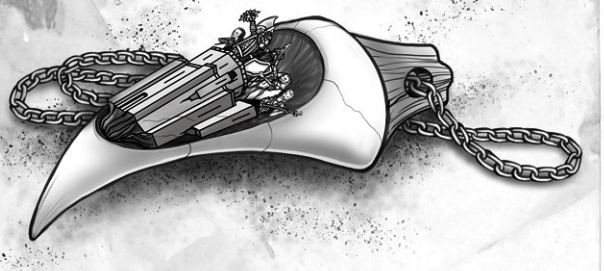
Una volta al giorno, come azione bonus, attiva l’incantesimo Velocità su chi la indossa e su chi ha con sé uno degli altri Elementi dell’Amicizia: ciascuno ha +2 CA, movimento raddoppiato, vantaggio nei TS Destrezza e può compiere una qualsiasi azione extra ogni round (tranne lanciare una seconda magia).

OGGETTI MAGICI - "ELEMENTI DELL'AMICIZIA"



DRAGONLANCE

E’ una lancia +3 che, se usata contro un drago, trasforma in critico ogni colpo andato a segno.



MEDAGLIONE DELLA RESISTENZA DAL VELENO

Una volta al giorno, come azione bonus, attiva gli incantesimi Aiuto e Resistenza dal veleno su chi la indossa e su chi abbia con sé uno degli altri Elementi dell’Amicizia: i PF massimi e i PF attuali di ciascuno aumentano di 15 e ognuno subisce metà danno da attacchi a base di veleno (ulteriormente dimezzabili in caso di Tiro Salvezza).



BRACCIALI DELL'EROISMO

Una volta al giorno, come azione bonus, permettono di attivare gli incantesimi Eroismo e Resistenza dell'Orso su chi li indossa e su chi ha con sé uno degli altri Elementi dell'Amicizia: ciascuno ha vantaggio nelle prove di Costituzione, riceve 8 punti ferita temporanei ed è immune da paura (being frightened).



PIFFERO DELLA MAGIA

Una volta al giorno, come azione bonus, conferisce 3 slot bonus per livello d'incantesimo a chi l'ha suonato e a chi ha con sé uno degli altri Elementi dell'Amicizia.

PERGAMENA DELLA TOMBA DI TORDEK

AVVENTURIERI SCONOSCIUTI:
RICORDATE CHE LA FORZA SENZA SAGGEZZA
È INUTILE
COME LA SAGGEZZA SENZA FORZA.

CREDETE NEI VOSTRI COMPAGNI.

Avventurieri,
anche con i potenti Elementi
dell'Amicizia la sfida che vi attende è
disperata.
Tuttavia, è stato predetto che gli
oggetti riuniti e indossati da Eroi
legati da amicizia, reciproca fiducia e
unità di intenti possono riportare la
Torre di Mialee nel luogo in cui era.

Lunga è la vita di un'elfa: l'arcimaga
non vi negherà assistenza e con il suo
aiuto potrete avere ragione anche di
un avversario così possente come
quello che vi trovate ad affrontare.

Che Pelor vi sorrida.

Jozan, Devis. Tordek, Lidda

L'amore è per me un triste fardello, eppure anche adesso che mi sta portando alla morte, non vi rinuncerei per nulla al mondo. Ho amato Lofan sopra ogni dire, e questo ha dato senso alla mia vita e alla mia magia.

L'ho amato anche quando ha lasciato libero l'innocente, spietato e malvagio cucciolo di drago che sicuramente tornerà a seminare rovina.

L'ho amato anche quando ha scelto di vivere il nostro amore nel segreto per non attirare su di noi la futura furia del drago.

Anni di infelicità per sfuggire a un male lontano che ora so che neanche vedremo.

L'ho amato anche quando ha scelto di dare all'orfanotrofio Miazan, il nostro unico figlio, per sottrarlo alla vendetta del drago e al nostro amore.

L'ho amato anche nel lasciarlo, e anche ora che il solo ricordo del suo volto mi riempie di rabbia e frustrazione per ciò che poteva essere e non è stato.

Presto morirò di struggimento, come solo gli elfi sanno morire.

Lo so, lo sento.

Ma l'amore resterà malgrado tutto, al di là delle porte della morte, nel regno di Delor, dove attenderò il mio amato per vivere con lui quello che la vita non ci ha concesso.

Mialee

LETTERA DI ADDIO DI MIALEE - NELLO STUDIO DELLA SUA TORRE

Se ha trovato tutto ciò per caso,
vuol dire che hai un buon colpo d'occhio.
Bravo!
Ora però rimetti tutto a posto, perché a questa roba
è legato il destino della città e del regno.
A che ti serve rubare un bottino,
se nel farlo condanni
alla distruzione ogni posto in cui spenderlo
e alla morte ogni persona con cui goderne?

Se invece l'hai trovato perché lo stavi cercando,
vuol dire che hai un problema.
Grosso.
Con zanne enormi, ali, scaglie impenetrabili,
soffio mortale... pacchetto completo!

Ebbene, qui trovi proprio quel che ti serve
per farti ammazzare più lentamente.
Però c'è altra roba in giro, magari se la recuperi tutta
riesci almeno a mettere a segno qualche buon colpo.

Buona fortuna.
Lidda, la Regina dei Ladri

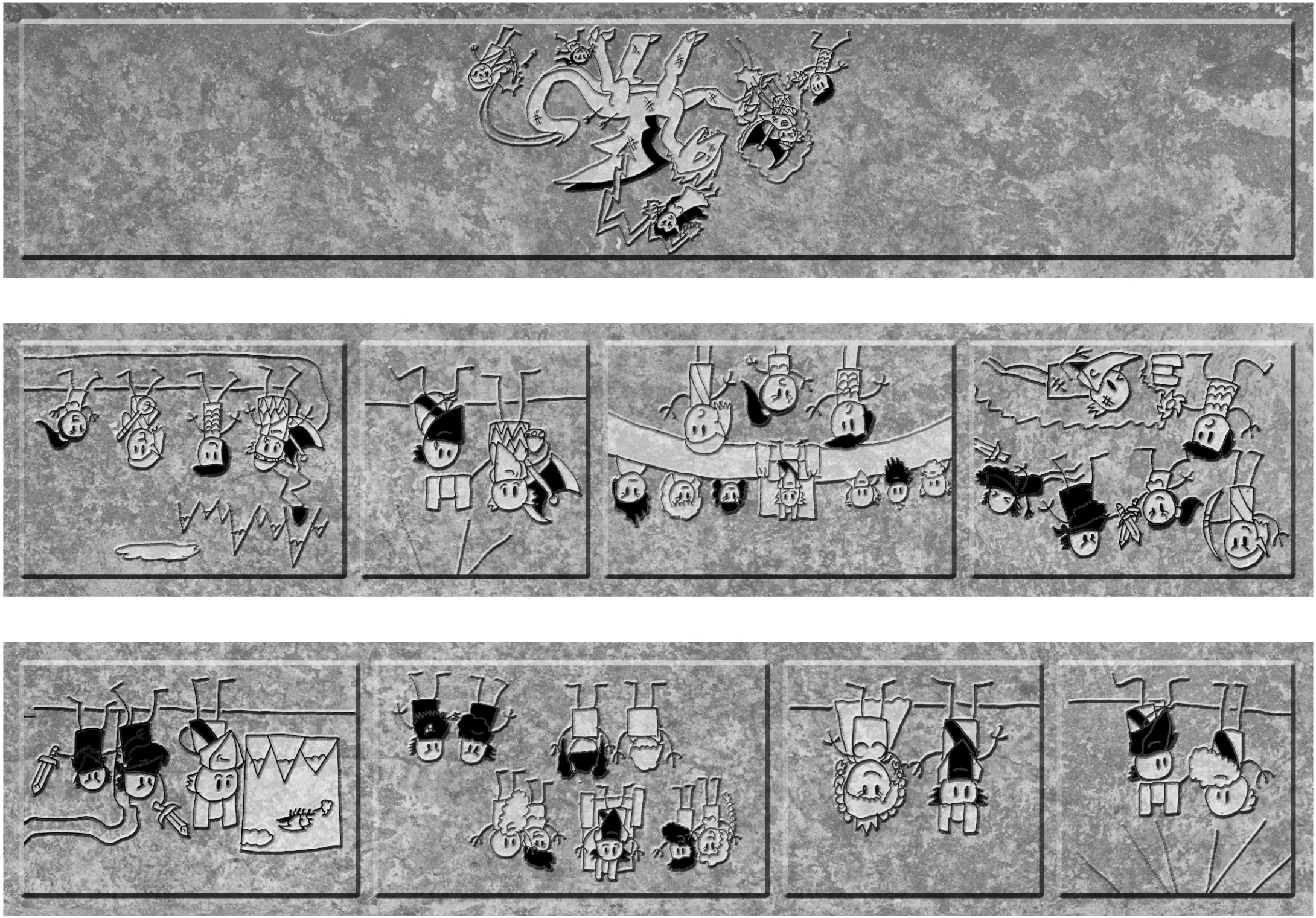
P.S.: la polvere nel sacchetto è POTENTISSIMA.
Lanciala contro il bestione e vedrai che roba.
Meglio di uno sciame di meteore.
Cioè, quasi.

Mia amata Mialee,
avevi ragione tu. Hai sempre avuto ragione tu.
Le giuste e sagge scelte che ho fatto erano ingiuste e stolte.
La rettitudine è stata la mia cecità e la mia condanna.
Convinto di poter dividere il bene e il male con un taglio netto, ho abbracciato mali travestiti da bene, e ho scacciato beni che sembravano mali.
Per risparmiare la vita a un innocente,
ho condannato a morte mille innocenti, una città intera.
Per preservare il nostro amore da maldicenze e odio,
l'ho soffocato io stesso con i miei impegni e il mio silenzio.
Per salvare nostro figlio dalla vendetta,
gli ho inflitto un fato peggiore di qualsiasi vendetta,
allontanandolo da noi.
E ora che il rimorso non mi dà tregua, che tu sei a mille piani di esistenza da me e che guardare da lontano nostro figlio mi uccide giorno per giorno, so che erano scelte sbagliate cui io sono inchiodato.
Non posso far nulla per allontanare la minaccia che io stesso ho preparato per questa città; non posso riaverti al mio fianco, qualsiasi cosa faccia; e non posso riportare da me mio figlio senza vanificare tutte le sofferenze patite fin qui.
Ti chiedo scusa, dal profondo del cuore.
La mia sola speranza è nella misericordia di Pelor: possa nei suoi cieli permettermi di rimediare ai miei errori, farmi ricongiungere con voi, miei cari, e consentirmi di amarvi in spirito come non ho saputo fare, senza più errori, silenzi e abbandoni.

Tuo, Jozan.

Le avventure degli Eroi

Fantastica storia, mi accingo a narrare
di draghi, di eroi, di terre a noi care.
Dolore e rovina reca il Drago Flagello
ed ogni famiglia piange più di un avello.
Restar, per tre amici, diventa crudele
trovare un aiuto è ormai l'ultima speme.
Soltanto l'unione di razze diverse
può dare vittoria a guerre già perse.
La vita di Tordek salvata da eroi
lo unisce agli amici, lasciando lì i suoi.
Mialee la maga è alleata col gruppo
ma l'aiuto degli Elfi si perde in viluppo.
Laddove mai nulla ebbe successo
il regno del Drago diventa malmesso.
Mille imboscate, il Drago è furioso.
Per vincere, esploran un sepolcro insidioso.
Silenti non-morti guardan tesori
i nostri li prendono, ed escono fuori.
Doman Flagello con armi e magia
annientano il Drago e la sua malia!
Sollievo per tutti, la tirannia è infranta:
grazie a Jozan, a Lidda, e al Bardo che canta.





JOZAN

CHIERICO UMANO



LIDDA

LADRA HALFLING



TORDEK

GUERRIERO NANICO



MIALEE

MAGA ELFA



DEVIS

BARDO MEZZ'ELFO

Un secolo fa tutta la zona ora nota come Città Libere era invece conosciuta come il Regno del Drago. Un drago verde di nome Flagello aveva imposto un ferreo dominio su tutta la regione, occupando il vertice di una piramide di potere basata su crudeltà e terrore. Come pegno della loro sottomissione, i sudditi erano costretti a consegnare al Drago ogni anno un tributo di ricchezze e di sangue: ogni città doveva infatti inviargli un dono in oro e pietre preziose e una vittima sacrificale.
Molti avevano cercato di combattere il tiranno, ma la sua mostruosa forza, la sua progenie e la sua rete di spie avevano sempre avuto ragione di ogni opposizione.

Questo finché proprio da Threshold, capitale del Regnob, non erano sorti degli Eroi forti e determinati. Invece che affrontare direttamente Flagello erano andati in esilio a cercare alleati e oggetti magici e solo quando erano stati pronti alla sfida erano tornati, guidando al successo la Ribellione e uccidendo loro stessi il Drago, in uno scontro titanico e leggendario.

La popolazione della regione li aveva portati in trionfo, offrendo loro la corona del Regno, ma essi avevano preferito fondare una confederazione di città, le Città Libere, restando a Threshold come semplici cittadini –ad eccezione di Jozan, che suo malgrado era stato eletto più e più volte borgomastro.

Ora gli Eroi sono morti o da lungo tempo hanno lasciata la città, ma il loro ricordo è ancora vivo, in particolare nelle celebrazioni che ogni anno si tengono per festeggiare la morte di Flagello.

D&D ENCOUNTERS™

CHARACTER NAME

BARD 3 — CLASS & LEVEL
BACKGROUND
PLAYER NAME
FACTION
HALFLING — RACE
CG — ALIGNMENT
EXPERIENCE POINTS
DCI NUMBER

STRENGTH 8 (-1)
DEXTERITY 14 (+2)
CONSTITUTION 14 (+2)
INTELLIGENCE 14 (+2)
WISDOM 8 (-1)
CHARISMA 16 (+3)

+2 PROFICIENCY BONUS

- ○ — Strength
- ○ — Dexterity
- ○ — Constitution
- ○ — Intelligence
- ○ — Wisdom
- ○ — Charisma

SAVING THROWS

- ● +4 Acrobatics (Dex)
- ○ — Animal Handling (Wis)
- ● +4 Arcana (Int)
- ○ — Athletics (Str)
- ● +5 Deception (Cha)
- ● +4 History (Int)
- ○ — Insight (Wis)
- ○ — Intimidation (Cha)
- ● +4 Investigation (Int)
- ○ — Medicine (Wis)
- ● +4 Nature (Int)
- ○ — Perception (Wis)
- ● +5 Performance (Cha)
- ● +5 Persuasion (Cha)
- ● +4 Religion (Int)
- ○ — Sleight of Hand (Dex)
- ● +4 Stealth (Dex)
- ○ — Survival (Wis)

SKILLS

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

14 ARMOR CLASS
+2 INITIATIVE
25 feet SPEED

Hit Point Maximum 26
CURRENT HIT POINTS
TEMPORARY HIT POINTS

Total 3d8
HIT DICE

SUCCESSES ○○○
FAILURES ○○○
DEATH SAVES

PERSONALITY TRAITS
IDEALS
BONDS
FLAWS

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
SHORTSWORD	+4	1d6+2
HAND CROSSBOW	+4	1d6+2

CANTRIPS: MESSAGE
PRESTIDIGITATION

SPELL SLOTS 4/2

SPELLS KNOWN CHARME PERSON, HEALING WORD, HEROISM, DISSONANT WHISPERES, INVISIBILITY, SHATTER

ATTACKS & SPELLCASTING

LUCKY
BRAVE
HALFLING NIMBLENESS
NATURALLY STEALTHY

BARDIC INSPIRATION

JACK OF ALL TRADES

SONG OF REST

BARD COLLEGE: COLLEGE OF LORE

EXPERTISE

BONUS PROFICIENCIES

CUTTING WORDS

FEATURES & TRAITS

COMMON, HALFLING

PROF: LIGHT ARMORS

SIMPLE WEAPONS
HAND CROSSBOWS
LONG SWORDS, RAPIERS
SHORTSWORDS

PROF: LUTE
DISGUISE KIT

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

SHORTSWORD
ENTERTAINER'S PACK
LUTE

EQUIPMENT

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

D&D ENCOUNTERS™

CHARACTER NAME	CLASS & LEVEL	BACKGROUND	PLAYER NAME	FACTION
	FIGHTER 3			
	RACE	ALIGNMENT	EXPERIENCE POINTS	DCI NUMBER
	HALF-ORC	NG		

STRENGTH 16 (+3)

DEXTERITY 8 (-1)

CONSTITUTION 16 (+3)

INTELLIGENCE 8 (-1)

WISDOM 14 (+2)

CHARISMA 12 (+1)

+2 PROFICIENCY BONUS

SAVING THROWS
- ● +5 Strength
- ○ -1 Dexterity
- ● +5 Constitution
- ○ -1 Intelligence
- ○ +2 Wisdom
- ○ +1 Charisma

SKILLS
- ○ — Acrobatics (Dex)
- ○ — Animal Handling (Wis)
- ○ — Arcana (Int)
- ● +5 Athletics (Str)
- ○ — Deception (Cha)
- ○ — History (Int)
- ● +4 Insight (Wis)
- ● +3 Intimidation (Cha)
- ○ — Investigation (Int)
- ○ — Medicine (Wis)
- ○ — Nature (Int)
- ● +4 Perception (Wis)
- ○ — Performance (Cha)
- ○ — Persuasion (Cha)
- ○ — Religion (Int)
- ○ — Sleight of Hand (Dex)
- ○ — Stealth (Dex)
- ● +4 Survival (Wis)

14 PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

16 ARMOR CLASS

-1 INITIATIVE

30 feet SPEED

Hit Point Maximum 31

CURRENT HIT POINTS

TEMPORARY HIT POINTS

Total 3d10 HIT DICE

SUCCESSES ○○○ FAILURES ○○○ DEATH SAVES

PERSONALITY TRAITS

IDEALS

BONDS

FLAWS

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
GREAT AXE	+5	1d12+3

ATTACKS & SPELLCASTING

DARK VISION
MENANCING
RELENTLESS ENDURANCE
SAVAGE ATTACKS

FIGHTING STYLE:
GREAT WEAPON FIGHTING

SECOND WIND
ACTION SURGE

MARTIAL ARCHETYPES:
BATTLE MASTER

COMBAT SUPERIORITY

MANEUVERS:

FEINTING ATTACK
DISTRACTING STRIKE
TRIP ATTACK

SUPERIORITY DICE: 4d8

SAVING THROW: 13

FEATURES & TRAITS

COMMON

ORC

PROF. WITH ALL ARMOR, SHIELD,

SIMPLE WEAPONS
MARTIAL WEAPONS

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

CP SP EP GP PP

CHAIN MAIL
GREAT AXE
EXPLORER'S PACK
2 HANDAXES

EQUIPMENT

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

D&D ENCOUNTERS

CHARACTER NAME

WIZARD 3 — CLASS & LEVEL
BACKGROUND
PLAYER NAME
FACTION

HUMAN — RACE
ALIGNMENT
EXPERIENCE POINTS
DCI NUMBER

STRENGTH 9 (-1)
DEXTERITY 12 (+1)
CONSTITUTION 16 (+3)
INTELLIGENCE 16 (+3)
WISDOM 14 (+2)
CHARISMA 10 (+0)

+2 PROFICIENCY BONUS

SAVING THROWS
- ○ -1 Strength
- ○ +1 Dexterity
- ○ +3 Constitution
- ● +5 Intelligence
- ● +4 Wisdom
- ○ +0 Charisma

SKILLS
- ○ — Acrobatics (Dex)
- ○ — Animal Handling (Wis)
- ● +5 Arcana (Int)
- ○ — Athletics (Str)
- ○ — Deception (Cha)
- ● +5 History (Int)
- ● +4 Insight (Wis)
- ○ — Intimidation (Cha)
- ● +5 Investigation (Int)
- ○ — Medicine (Wis)
- ○ — Nature (Int)
- ○ — Perception (Wis)
- ○ — Performance (Cha)
- ○ — Persuasion (Cha)
- ○ — Religion (Int)
- ○ — Sleight of Hand (Dex)
- ○ — Stealth (Dex)
- ○ — Survival (Wis)

12 PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

11 ARMOR CLASS
+1 INITIATIVE
30 feet SPEED

Hit Point Maximum 23
CURRENT HIT POINTS
TEMPORARY HIT POINTS

Total 3d6
HIT DICE

SUCCESSES ○○○
FAILURES ○○○
DEATH SAVES

PERSONALITY TRAITS
IDEALS
BONDS
FLAWS

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
QUARTERSTAFF	+1	1d6 1

SPELL SLOT 4/2
PREPARED SPELL 6

CANTRIP LIGHT, FIREBOLT
PRESTIDIGITATION
SPELLBOOK MAGIC MISSILE
IDENTIFY, DETECT MAGIC, SHIELD
MAGE ARMOR, JUMP, FALSE LIFE
SCORCHING RAY, INVISIBILITY
CHROMATIC ORB

ATTACKS & SPELLCASTING

ARCANE RECOVERING

ARCANE TRADITION
SCHOOL OF DIVINATION

DIVINATION SAVANT

FEATURES & TRAITS

COMMON
ELVEN
DRACONIC
GIANT

PROF: DAGGERS, DARTS
SLINGS, QUARTERSTAFFS
LIGHT CROSSBOWS

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

CP
SP
EP
GP
PP

QUARTERSTAFF
COMPONENT POUCH
SPELLBOOK
SCHOLAR'S PACK

EQUIPMENT

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

D&D ENCOUNTERS

CHARACTER NAME

ROGUE 3 — CLASS & LEVEL
BACKGROUND
PLAYER NAME
FACTION
WOOD ELF — RACE
CN — ALIGNMENT
EXPERIENCE POINTS
DCI NUMBER

STRENGTH 8 (-1)
DEXTERITY 16 (+3)
CONSTITUTION 12 (+1)
INTELLIGENCE 12 (+1)
WISDOM 14 (+2)
CHARISMA 14 (+2)

+2 PROFICIENCY BONUS

- -1 Strength
- ●+5 Dexterity
- +1 Constitution
- ●+3 Intelligence
- +2 Wisdom
- +2 Charisma

SAVING THROWS

- ●+5 Acrobatics (Dex)
- — Animal Handling (Wis)
- — Arcana (Int)
- — Athletics (Str)
- ●+4 Deception (Cha)
- — History (Int)
- — Insight (Wis)
- — Intimidation (Cha)
- ●+3 Investigation (Int)
- — Medicine (Wis)
- — Nature (Int)
- ●+4 Perception (Wis)
- — Performance (Cha)
- ●+4 Persuasion (Cha)
- — Religion (Int)
- ●+5 Sleight of Hand (Dex)
- ●+5 Stealth (Dex)
- — Survival (Wis)

SKILLS

14 PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

14 ARMOR CLASS
+3 INITIATIVE
35 feet SPEED

Hit Point Maximum 21
CURRENT HIT POINTS
TEMPORARY HIT POINTS

Total 3d8
HIT DICE

SUCCESSES ○○○
FAILURES ○○○
DEATH SAVES

PERSONALITY TRAITS
IDEALS
BONDS
FLAWS

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
RAPIER	+5	1d8+3
LONGBOW	+5	1d8+3

ATTACKS & SPELLCASTING

DARK VISION
KEEN SENSES
FEY ANCESTRY
TRANCE
MASK OF THE WILD
ELVEN WEAPON TRAINING

EXPERTISE
SNEAK ATTACK 2d6
CUNNING ACTION
ROGUISH ARCHETYPES
THIEF
FAST HANDS
SECOND-STORY WORK

FEATURES & TRAITS

COMMON
ELVEN
THIEVES' CANT

PROF: LIGHT ARMORS

SIMPLE WEAPONS,
HAND CROSSBOWS,
LONGSWORDS, RAPIERS,
SHORT SWORDS

THIEVES' TOOLS

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES

CP SP EP GP

RAPIER
LONG BOW AND QUIVER (20 ARROWS)
BURGLAR'S PACK
LEATHER ARMOR
2 DAGGERS
THIEVES' TOOLS

EQUIPMENT

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

D&D ENCOUNTERS

CHARACTER NAME

CLERIC 3 — CLASS & LEVEL
BACKGROUND
PLAYER NAME
FACTION
HILL DWARF — RACE
LG — ALIGNMENT
EXPERIENCE POINTS
DCI NUMBER

STRENGTH 10 (+0)
DEXTERITY 8 (-1)
CONSTITUTION 16 (+3)
INTELLIGENCE 10 (+0)
WISDOM 16 (+3)
CHARISMA 14 (+2)

+2 PROFICIENCY BONUS

SAVING THROWS
- ○ +0 Strength
- ○ -1 Dexterity
- ○ +3 Constitution
- ○ +0 Intelligence
- ● +5 Wisdom
- ● +4 Charisma

SKILLS
- ○ — Acrobatics (Dex)
- ○ — Animal Handling (Wis)
- ○ — Arcana (Int)
- ○ — Athletics (Str)
- ○ — Deception (Cha)
- ○ — History (Int)
- ● +5 Insight (Wis)
- ○ — Intimidation (Cha)
- ○ — Investigation (Int)
- ● +5 Medicine (Wis)
- ○ — Nature (Int)
- ○ — Perception (Wis)
- ○ — Performance (Cha)
- ● +4 Persuasion (Cha)
- ● +2 Religion (Int)
- ○ — Sleight of Hand (Dex)
- ○ — Stealth (Dex)
- ○ — Survival (Wis)

13 PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

16 ARMOR CLASS
-1 INITIATIVE
25 feet SPEED

Hit Point Maximum 30
CURRENT HIT POINTS
TEMPORARY HIT POINTS

Total 3d8
HIT DICE

SUCCESSES ○○○
FAILURES ○○○
DEATH SAVES

PERSONALITY TRAITS
IDEALS
BONDS
FLAWS

ATTACKS & SPELLCASTING

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
WARHAMMER	+2	1d8+0

SPELL SLOTS: 4/2
PREPARED SPELL: 6
CANTRIPS: GUIDANCE, SPARE THE DYING, THAUMATURGY
DOMAIN: LIFE
SPELL: BLESS, CURE WOUNDS

FEATURES & TRAITS
DARK VISION
DWARVEN RESILIENCE
DWARVEN COMBAT TRAINING
STONECUNNING
DWARVEN TOUGHNESS

CHANNEL DIVINITY
BONUS PROFICIENCY

EXTRA DOMAIN SPELLS
LESSER RESTORATION
SPIRITUAL WEAPON

DISCIPLE OF LIFE

OTHER PROFICIENCIES & LANGUAGES
COMMON
DWARVEN
CELESTIAL
GNOMISH

PROF: LIGHT AND MEDIUM ARMORS, SHIELDS
ALL SIMPLE WEAPONS

TOOLS: BREWER'S TOOLS

EQUIPMENT
- WARHAMMER
- CHAIN MAIL
- LIGHT CROSSBOW WITH 20 BOLTS
- PRIEST'S PACK
- SHIELD
- HOLY SYMBOL (PELOR)

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC Permission is granted to photocopy this document for personal use

Gorkan Bloodaxe

"La qualità più importante per un guerriero è la forza:
se il primo colpo lo dai abbastanza forte non hai più bisogno di darne un secondo".

"Se un problema è troppo grande per essere risolto…
meglio ridurlo a colpi d'ascia in pezzetti di problema più piccoli…"

Tu sei Gorkan, figlio di Korgan, principe della tribù di orchi delle colline Aguzze, o meglio ex-principe dato che tuo padre il re fu e ucciso da un gruppo di giovani orchi che - con la forza e con l'inganno- non esitarono ad eliminare il loro ormai non più possente capo. Tu eri l'ultimo dei suoi figli: i tuoi fratelli maggiori furono uccisi mentre tu miracolosamente riuscisti a scappare grazie alla tua povera madre che ti fece uscire furtivamente dal villaggio prima di venire ammazzata anche lei. Terrorizzato scappasti il più lontano possibile e dopo una giornata di fuga arrivasti alla periferia della città di Eversummer.
Eri solo un bambino di 8 anni e non avevi più nulla e nessuno. Qualche giorno dopo un vecchio soldato nano di nome Dagor ti notò per caso in mezzo al fango all'entrata delle fogne della città e impietosito ti offrì del cibo. Da quel momento iniziasti a seguirlo ovunque dato che era l'unico appiglio che avevi per sopravvivere. Affezionatosi, il nano decise di prenderti con sé e da quel giorno iniziò la tua vita col tuo nuovo padre.
Lui ti ha cresciuto davvero come un figlio insegnandoti il suo mestiere e trasmettendoti tutta la sua esperienza. Quando 5 anni fa morì, ti ripromettesti che lo avresti reso fiero di te. Ora sei un abile guerriero mercenario, la cui aspirazione più grande è ottenere gloria e onore per diventare un nobile, uno che conta, e riconquistare un giorno il trono della tua tribù, come ti spetta di diritto.
Per questo, quando non sei in missione, ti alleni sempre e con costanza per aumentare il più possibile la tua forza e prestanza fisica. La forza, d'altronde, è l'unica legge che conosci e rispetti. Il forte ottiene quello che vuole, il debole ottiene solo sputi. Il tuo soprannome, "ascia insanguinata" (Bloodaxe), ti è stato affibbiato proprio perché tutto ciò che si frappone fra te e il tuo obiettivo, se non scappa in tempo, scende a più miti consigli assaggiando il filo della tua ascia.
Il tuo patrigno spesso ti portava a esempio le gesta del grande Tordek, un mitico eroe per la gente della sua razza. La sua forza in battaglia era leggendaria e nessuno riuscì a sconfiggerlo in combattimento, nemmeno il temibile drago chiamato Flagello. La fama e il rispetto ottenuto grazie alle sue grandi imprese permise a Tordek di diventare il re dei nani e tu vuoi seguire il suo esempio e così riconquistare il comando della tua tribù.
Ma per essere degni di diventare re bisogna distinguersi dalla massa anche per altri aspetti come la cura del proprio aspetto esteriore: pulizia, attenzione alla dieta e alla cura del corpo, sono per te molto importanti soprattutto perché la tua razza è spesso considerata rozza e sgraziata.
Ultimamente non hai trovato imprese interessanti in cui buttarti, così hai deciso di dirigerti a Threshold in occasione di una importante ricorrenza. Proprio in questo periodo infatti si festeggia il centenario della più grande impresa di Tordek e dei suoi compagni, la sconfitta di Flagello. Ti stai quindi recando presso questa città per partecipare ai festeggiamenti e visitare il mausoleo dove riposano le spoglie del tuo eroe preferito.

Aliconia De Vir

"La magia è molto pericolosa se usata da mani non addestrate… e letale nelle mie!"

"Si chiama Mordenkainen e -prima che tu me lo chieda- no, non significa 'mordi il cane'"

"Vorrei avere il tempo di spiegarti tutto per bene, davvero,
ma purtroppo temo sarebbe solo fatica sprecata"

Tu sei Aliconia, figlia del duca De Vir, un nobile possidente della città di Lanternkeep. Sei sempre stata attirata dalle arti arcane fin da bambina e da poco ti sei diplomata a pieni voti alla scuola di magia della tua città, la più importante della regione dei Grandi Laghi da cui provieni.

La tua famiglia non ha mai capito fino in fondo le tue aspirazioni ma fin'ora non ti ha impedito di seguire i tuoi interessi. Però ora che ti sei diplomata, tuo padre, in quanto sua unica erede, vorrebbe che sposassi un giovane idiota di una famiglia vostra pari per continuare la vostra stirpe… cosa che non ti interessa minimamente.

La tua sola e unica aspirazione è padroneggiare ogni magia arcana conosciuta al mondo.

Sai di avere un carattere difficile: sei testarda, abbastanza permalosa e perfezionista. Soprattutto quest'ultimo aspetto ti rende spesso antipatica agli altri, dato che tu pretendi molto sia da te stessa sia da chi ti vorrebbe stare vicino, o vorrebbe tentare di avvicinarsi a te. Anche solo sostenere una conversazione con te è impegnativo, soprattutto per i sempliciotti che cercano di corteggiarti attirati dal tuo aspetto attraente e in breve non riescono a stare al tuo livello e si ritrovano a fare una figura meschina.

Quello che però soprattutto ti esaspera è l'impressione che, di qualsiasi cosa si parli, se non stai conversando con un intenditore delle tue amate arti arcane, tu debba parlare lentamente perché altrimenti non capiscono.

Ad onor del vero spesso ti capita di dover ammettere con te stessa che, anche con chi ti potrebbe capire e magari ti potrebbe piacere, esiti a condividere la tua conoscenza, acquisita in lunghi anni di studio e fatica: la conoscenza è cosa preziosa, da conservare con cura e dispensare con oculatezza.

Insomma segui sempre la ragione, e non ti lasci mai prendere dalle emozioni: in generale non apprezzi la razza a cui appartieni, perché consideri gli umani troppo emotivi e impulsivi. Vorresti invece essere razionale e asessuata come un'elfa. Anzi, vorresti essere come la leggendaria maga elfa Mialee, il modello al quale ti ispiri.

Come regalo per il diploma, hai strappato a tuo padre il permesso di fare il primo viaggio al di fuori della tua regione di origine. In occasione del centenario della più grande impresa di Mialee, la sconfitta del terribile drago verde chiamato Flagello, ti stai recando presso la città di Threshold per partecipare ai festeggiamenti della ricorrenza e per avere occasione di visitare la città dove ha vissuto la maga più intelligente e abile degli ultimi secoli.

Safana Eldoth

""Non esistono imprese impossibili; semmai ci sono imprese che non pagano abbastanza"

"Ah sì? Aspetta qualche anno.
A quel punto avrò tanti di quei soldi che ti compro e ti uso come sgabello"

"Se volevo buttar via la mia vita perdendo tempo facevo, che so, la locandiera,
invece che l'avventuriera. Ci diamo una mossa?"

Tu sei Safana, un'elfa di circa 30 anni nel pieno della tua giovinezza. Nè alta, nè bassa, nè magra, nè grassa, sei una ragazza dal fisico muscoloso ma scattante e ti reputi decisamente attraente. Capelli blu e occhi viola rendono il tuo viso fuori dal comune, almeno per chi non è abituato ad avere a che fare con qualcuno della tua razza. Sei sicura di te e delle tue capacità, ti senti perfettamente autosufficiente ed emancipata. Ma non è sempre stato così, fino a una decina di anni or sono infatti avevi un atteggimento completamente opposto.

Sei orfana, ti ricordi poco della tua prima infanzia e quel poco è una ferita profonda, sia emotiva che fisica. Il villaggio elfico in cui vivevi con la tua famiglia nella foresta dei Sussurri era formato da casette e capanne costruite sugli alberi, in armonia con la natura. Un giorno un'orda di goblinoidi capeggiati da un gigantesco Ogre saccheggiarono il villaggio e ridussero tutto in cenere. I tuoi genitori morirono in quell'occasione, avevi 10 anni. Tu e altri piccoli elfi foste fatti schiavi, marchiati a fuoco su di un fianco come animali da soma e venduti al mercato nero della città di Thunderreach. Ti comprarono loschi figuri incappucciati: eri terrorizzata ma oggi puoi dire che in fondo poteva andarti peggio. Di fatti venisti sbattuta a lavorare come aiutante di una cuoca nelle cucine di un rifugio sotterraneo di una banda di malviventi. A suon di botte e di privazioni imparasti a lavorare duramente come lavapiatti, cameriera, sguattera. Nei 15 anni che passasti segregata a fare quella vita hai però avuto modo ti ascoltare gli insegnamenti che i capi impartivano ai loro sgherri durante i momenti di addestramento. Li hai messi in pratica, allenandoti di nascosti, e ti hanno dato grazia e agilità, mentre il duro lavoro ti ha dato forza e resistenza. Eri ormai diventata come loro, un'abile ladra furba come una volpe e agile come una scimmia. Né le catene né la tua ormai vecchia padrona ti potevano più trattenere: ti sei camuffata come uno di loro e sei fuggita verso la tua libertà.

Da quel momento hai deciso che avresti messo a frutto quelle capacità per vivere difendendoti da sola, senza dover dipendere da nessuno e senza dover fare lavori umili per vivere. Saresti andata all'avventura per vedere il mondo e cercare di far più soldi possibile, per vivere di rendita, con stuoli di servitori e senza dover alzare un dito.

Non sei cattiva, e per quanto puoi cerchi di non far partire agli altri quel che hanno fatto patire a te, ma quando devi prendere una decisione importante, il tuo criterio di scelta è il "guadagno" che si può ottenere; il bilancio fra utili e perdite è il criterio per decidere cosa fare -non solo in affari ma anche nei rapporti con le persone.

In questo periodo non più avuto molta fortuna con i tuoi "affari"; quale migliore occasione per trovare nuovi nuovi polli da spennare che andare a Threshold per la importante festa del centenario della sconfitta di Flagello? Le celebrazioni attireranno sicuramente moltissime persone e quindi anche denaro… Oltre a questo motivo, sei curiosa di visitare la città che è stata rifugio di Lidda, la ladra più abile e astuta del secolo scorso. Ti piacerebbe poter scoprire qualche informazione ulteriore per realizzare il tuo desiderio di poterla magari incontrare un giorno…

Delkorn Firecam

"Nessun compromesso, nemmeno dinanzi alla fine del mondo!"

"Non è difficile, non c'è possibilità di sbagliare:
chi fa cose cattivo è cattivo, chi fa cose buone è buono. Semplice, no?"

Tu sei Delkorn, chierico devoto a Pelor, divinità del Bene e della Guarigione. Sei il braccio destro del tuo precettore, il vescovo Paendras, ovvero il capo della chiesa di Pelor della tua città di origine, Earthdeep.
Non hai avuto un'infanzia felice, tua madre è morta dandoti alla luce mentre tuo padre, capitano della guardia cittadina, è morto suicida lasciandoti solo a 12 anni. Dato che nessuno da bambino ti aveva spiegato i motivi del suo gesto, crescendo hai indagato per tuo conto e facendo domande fra gli ex commilitoni di tuo padre hai scoperto che, dopo aver causato il fallimento di una missione di vitale importanza per la città, anteponendo la vita dei propri compagni al bene del paese, tuo padre era caduto in disgrazia presso il consiglio cittadino. Alla fine, aveva perso il suo ruolo con disonore, e così si era suicidato. Se tuo padre avesse seguito i suoi ordini portando a termine la missione invece di ostinarsi a tentare di salvare la vita di alcuni suoi compagni fatti prigionieri dall'esercito nemico, sarebbe ancora il nano più ammirato e rispettato della città, e soprattutto magari sarebbe ancora vivo. Dopo tanti anni sei ancora dannatamente arrabbiato con lui.
Non c'è da stupirsi se la tua adolescenza è stata burrascosa: eri un combinaguai scapestrato e senza regole, e ogni giorno ne combinavi una peggiore, finché un giorno la tua compagnia non decise di rubare le offerte al tempio di Pelor, così, solo per sfida. Tu andasti con loro, anche se la cosa ti metteva a disagio, ma fosti colto in flagrante da un mezz'elfo. Ti aspettavi di essere disonorato pubblicamente, come tuo padre prima di te, e invece il sacerdote non ti denunciò e, anzi, diventò il tuo mentore, facendo di te quello che sei ora, un devoto chierico di Pelor e un nano tutto di un pezzo. Lui ha forgiato il tuo carattere, ha dissipato le tue paure e i tuoi dubbi, e ti ha insegnato a distinguere nettamente tra Bene e Male, Luce e Tenebra. E' facile: se tu sei nella luce, chi non è con te è nelle tenebre. E tu sai perfettamente come restare nella luce di Pelor: tramite l'onestà, il fare il proprio quotidiano dovere, la difesa di valori come la rettitudine, la purezza, la fortezza. I precetti del dio sono il tuo rifugio e la tua sicurezza, e non hai bisogno di altro. Per questo hai deciso di dedicare la tua vita a Pelor, riununciando ad avere una famiglia (perché un sacerdote non può dividere il suo amore tra il dio e una donna).
Combatti fermamente contro tutte le manifestazioni del Male, partendo dalla trascuratezza dei costumi morali della gioventù odierna, fino ad arrivare ai gruppi di cultisti devoti alle divinità malvagie.
In occasione del centenario che celebra la vittoria da parte del più famoso chierico devoto a Pelor, il venerabile Jozan, contro una delle creature malvagie più temibili degli ultimi secoli, un drago verde noto come Flagello, ti stai recando presso la città di Threshold per partecipare ai festeggiamenti e per avere occasione di visitare la città fondata dall'eroe simbolo del tuo ordine religioso.

MARRICK

""Tesoro, domani parto. E' triste, sì, ma devi capire che gli uomini come me hanno bisogno di ispirazioni sempre nuove per creare la propria arte… non vorrai mica che io finisca a fare il contadino, vero?"

"Ogni ballata crea gloria. Un po' per il protagonista, e tanta per il bardo che l'ha creata"

Tu sei Marrick, un giovane halfling di 30 anni, formidabile artista di strada apprezzato e applaudito in ogni… no, in realtà questo è quello che sogneresti di essere un giorno… speri presto. Ora sei solo un simpatico bardo qualunque. Il tuo acerbo ma cristallino talento fin'ora non è stato riconosciuto ma tu non demordi: sei sicuro che è solo questione di tempo perché arrivi il momento della tua consacrazione. Le tue umili origini certo non ti aiutano, per questo cerchi di nasconderle il più possibile.

Sei nato in un piccolo villaggio alla periferia di Greenhawk, la capitale del regno, e i tuoi genitori erano pastori di pecore e capre per conto di un padrone bizzoso. Fin da piccolo sapevi che quella non era la vita che faceva per te e appena potevi scappavi per andare in città a vedere le feste di quartiere dove si esibivano i più bravi cantastorie del regno. E tu li stavi a sentire per ore e ore, sognando di essere il prode cavaliere o il temibile arcimago protagonista della storia… Il problema era che in alcune storie, l'eroe faceva una fine orribile… no, dopo tutto nemmeno quella era la vita adatta a te. Invece quei bardi sempre al centro dell'attenzione, pagati, applauditi e amati da tutti, loro sì che facevano una bella vita. Presto decidesti che volevi essere come loro, anzi… il migliore di loro.

Ogni tanto qualcuno di quei bardi, intenerito dal tuo entusiasmo, ti regalava un libro di ballate, una pergamena di racconti, e tu grazie a quelli imparasti a leggere e a scrivere da solo, di nascosto perché i tuoi genitori non sarebbero certo stati contenti che tu perdessi tempo dietro a quelle "inutili favole per stupide oche" come le definiva tuo padre. Ti costruisti anche un piffero in legno e piano piano imparasti a suonarlo abilmente.

Appena riuscisti a trovare un lavoro in città, scappasti definitivamente di casa, 15 anni or sono, lasciando senza rimpianti i tuoi genitori, con tutti i loro averi nelle tasche dei pantaloni. Non è stato facile, ma grazie alla tua simpatia e faccia da schiaffi ti sei sempre fatto voler bene dalla gente: le storie che canti sono tutte inventate di sana pianta, non sei certo uno che ha avuto la possibilità di conoscere cavalieri, principesse o draghi, ma ogni volta che le racconti sei così convincente che al pubblico che ti ascolta sembra di starle vivendo davvero e questo ti ha permesso di mettere da parte un bel gruzzoletto che ora sei riuscito a mettere da parte. E quante belle figliole sei riuscito a conquistare con le tue poesie e le tue dolci parole… una per ogni locanda visitata, perché sarebbe uno spreco incontrare una bellezza senza gustarla, ma avarizia volerla tenere tutta per te…

Un giorno una delle tue conquiste ti regalò un libro, si intitolava "La vita ai tempi di Flagello", di un autore sconosciuto di cui era riportato solo lo pseudonimo, il "Bardo che canta". Era un libro veramente appassionante e scritto divinamente. Secondo te era una vera sciocchezza che un autore di così grande talento non avesse firmato un'opera così superba. Informandoti hai poi scoperto che era un racconto ispirato a fatti realmente accaduti e recentemente sei venuto a sapere che una grande festa è stata organizzata presso la città di Threshold per festeggiare il centenario di tali imprese. Tra gli eroi coinvolti c'era anche un bardo di nome Devis, che sospetti essere l'autore del libro che hai letto. Ora desideri saperne di più, sia per fugare il tuo dubbio sia per poterci ricamare sopra nuove storie da aggiungere al tuo repertorio. Hai quindi deciso di recarti a Threshold per partecipare ai festeggiamenti e perchè sicuramente sarà un'ottima occasione per esibirti davanti a un vasto pubblico…



Maga
umana

ALICONIA DE VIR



Maga
umana

ALICONIA DE VIR

Mialee è una maga di enorme intelligenza e potere. Figlia della Regina delle Luci, la regina degli elfi, ha potuto studiare le arti arcane fin dalla più tenera età, dimostrando un talento eccezionale. La sua conoscenza ha fama di essere sterminata e la sua biblioteca è una delle più ricche del mondo e si dice contenga libri tanto rari da essere unici. Le deve essere costato molto lasciare i suoi studi per mettersi in viaggio per aiutare gli Eroi. Probabilmente è stata spinta a questo proprio da sua madre, che voleva farle conoscere il mondo.

Te la immagini mentre a malincuore lascia i suoi amati libri per mettersi insieme a gente rozza e a lei tanto inferiore, sforzandosi di sopportare i loro modi e la loro stupidità, come ora sei costretta a fare tu...
Si sarà fatta forza rendendosi conto di essere indispensabile, perché sicuramente senza la sua magia non sarebbero mai riusciti ad avere ragione dei molti avversari che sconfissero. E' lei la più grande delle eroine e tu vuoi diventare come lei!



DELKORN FIRECAM

Chierico nanico devoto a Pelor



DELKORN FIRECAM

Chierico nanico devoto a Pelor

Jozan era uno dei maggiori chierici di Pelor del mondo, un santo in comunione con dio.

Fin da giovane si era opposto al male senza scendere a compromessi, aveva sempre saputo scegliere la cosa giusta da fare, anche quando questo significava andare in esilio per cercare alleati presso i nani e gli elfi, e aveva perseverato per anni senza cedere, continuando a pregare Pelor finché questi non l'aveva portato alla vittoria.

Te lo immagini mentre lotta con Flagello senza lasciarsi distrarre da nulla, mentre i suoi compagni corrono dietro alla gloria, alla ricchezza o alle donne. Ovvio che fosse diventato il capo del suo gruppo di Eroi; ovvio che dopo un'impresa così grandiosa fosse stato eletto e rieletto borgomastro.

Era il più grande tra gli Eroi di Threshold, l'unico davvero degno di essere chiamato eroe, e tu vuoi riuscire a diventare come lui!



GORKAN BLOODAXE

Guerriero
mezz'orco



GORKAN BLOODAXE

Guerriero
mezz'orco

Tordek era un guerriero di enorme forza e nobiltà. Dagor, il tuo padre adottivo, ti ha raccontato tutte le sue avventure, le imprese di gioventù, i nemici che ha affrontato insieme al gruppo degli Eroi di Threshold, le gesta compiute quando era ormai re dei nani. Alcune erano un po' ingigantite, soprattutto quelle raccontate dopo la terza birra, ma se anche solo un terzo delle cose che ti hanno raccontato su di lui erano vere, è il più grande guerriero mai esistito.

Te lo immagini mentre affronta le sfide più impegnative con un po' di sano buon senso nanico, caricando dritto nel cuore del pericolo facendo roteare l'ascia, mentre i suoi compagni stanno ancora discutendo su quale tattica adottare.

Ad esempio, nel caso dello scontro con Flagello, tutti concordano sul fatto che senza di lui gli altri Eroi non sarebbero mai riusciti a sconfiggere il drago, e questo fa di lui il più grande di tutti loro. E tu vuoi diventare come lui!



SAFANA ELDOTH

Ladra
elfa dei boschi



SAFANA ELDOTH

Ladra
elfa dei boschi

Lidda è la più grande ladra vivente, un modello per qualsiasi ladro che voglia aver successo!
Altro che quei manigoldi con cui sei vissuta, che se non erano in tre non sapevano neanche soffiarsi il naso! Lei è uno spirito libero, capace di affrontare i più grandi rischi con un sorriso sulle labbra e sfuggire a ogni pericolo con agilità e astuzia. Dev'essere stato un peso per lei aggregarsi al gruppo degli Eroi, ma è chiaro perché l'ha fatto: anche dovendo spartire le ricchezze di Flagello con gli altri, la sua fetta era il più grande tesoro su cui un ladro avesse mai messo le mani.
È meno male che c'era lei, perché senza qualcuno capace di fare quel che va fatto senza farsi distrarre da falsi scrupoli non sarebbero mai riusciti a sconfiggere un mostro astuto come Flagello. È lei la più grande delle eroine e tu vuoi diventare come lei!
Ora non si sa che fine abbia fatto: si dice abbia lasciato Threshold ma non si ha idea su dove sia andata, e neanche se sia viva o morta... ti piacerebbe però incontrarla, per poterle chiedere qualche buon consiglio -e magari capire dove ha nascosto il suo tesoro...



MARRICK

Bardo
halfling



MARRICK

Bardo halfling

Questo Devis era davvero un grande bardo. Da quando hai capito che ha scritto le sue opere sotto pseudonimo (probabilmente per sviare qualche nemico potente), ti sei reso conto che metà delle ballate anonime che circolano per le Città Libere devono essere attribuite a lui.

Non sei solito ammettere una cosa simile, ma devi riconoscere che era davvero un genio! Le sue storie tengono i piedi per terra, senza invenzioni mirabolanti e senza fantasticherie, eppure sono avvincenti, coinvolgenti. E la musica! La sua ispirazione era ricchissima e sempre varia. Probabilmente suonava un violino o una gironda, uno strumento semplice da portare come un piffero, ma molto più versatile.

Ma il vero colpo da maestro era stato unirsi agli Eroi di Threshold. Te lo immagini mentre lascia fare il lavoro agli altri per poi farsi avanti e prendersi anche lui, direttamente alla fonte, la gloria da loro tanto faticosamente guadagnata...
Devi assolutamente carpire i suoi segreti, se vuoi sperare di diventare come lui!