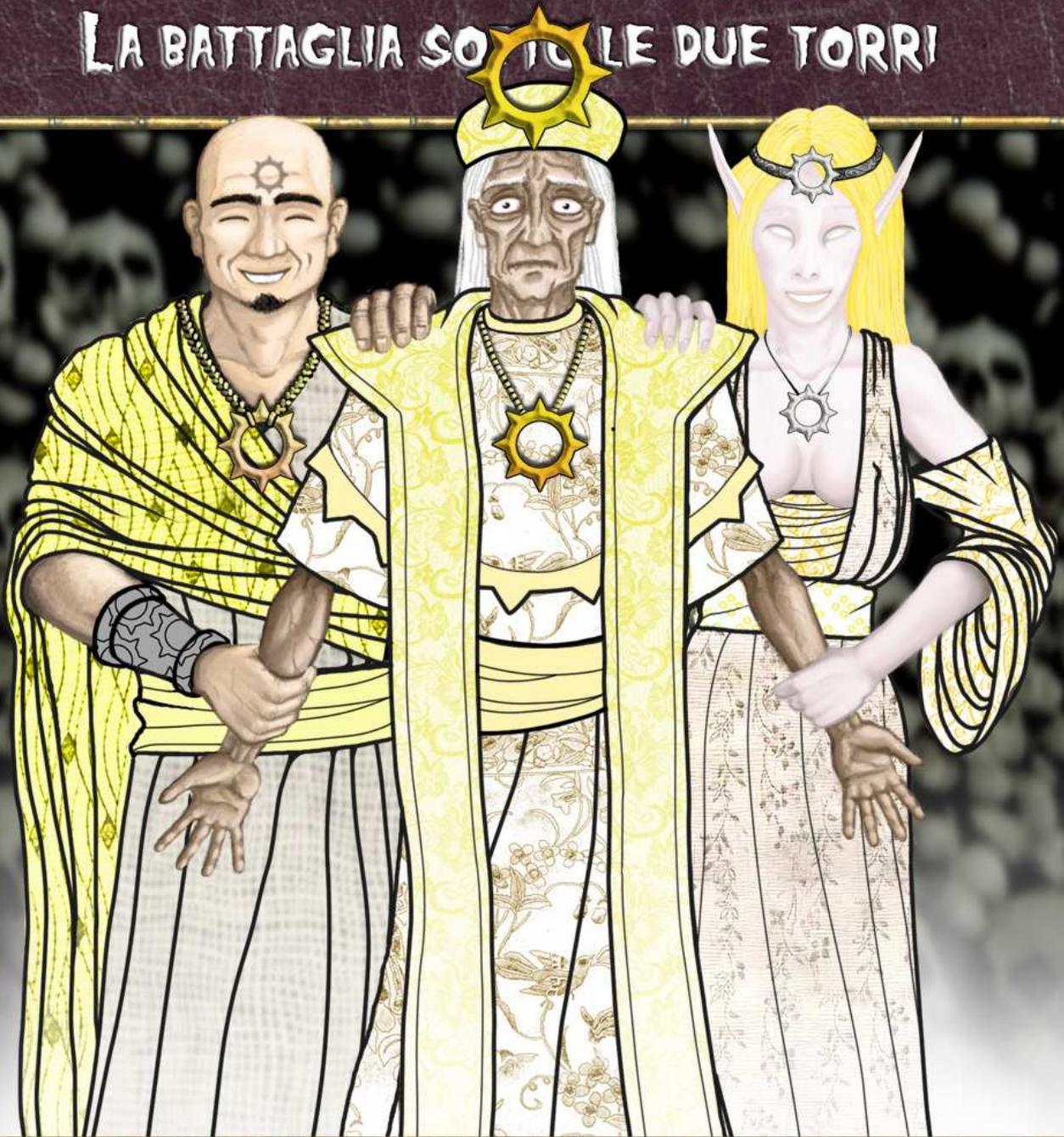


SALE D'ASSA

LA BATTAGLIA SOTTO LE DUE TORRI



DND CHALLENGE - 3-24 OTTOBRE 2009

Indice

1. D&D Challenge: una nuova tipologia di torneo	2
1.1. Com'è fatta una D&D Challenge? . . .	2
1.2. Trasformare una D&D Challenge in un'avventura	2
2. Introduzione	3
2.1. Sinossi	3
2.2. Antefatto	3
3. I personaggi giocanti: I Redenti	4
3.1. Bharash Sunshield, Dragonborn Paladino	4
3.2. Akra Sunshadow, Dragonborn Ladra	4
3.3. Lerissa Sunchaser, Tiefling Chierica	4
3.4. Nadya Sunbreeze, Shadar-Kai Maga	4
3.5. Orsik Sunhammer, Nano Guerriero	4
4. Background	5
4.1. Informazioni disponibili ai PG	5
5. Piazza del Martire	7
5.1. Combattimento Spettacolare [30 minuti]	7
5.1.1. Posizionamento sulla mappa e dettagli del terreno	7
5.1.2. Tattica e statistiche dei mostri	9
6. Nella Biblioteca	11
6.1. Sfida Interpretativa [60 minuti] . . .	12
6.1.1. Obiettivi	12
6.2. Svolgimento: cosa i PG dovrebbero fare	12
6.3. Informazioni facili da ottenere	12
6.4. Informazioni ricavabili dalla situazione	13
6.5. Informazioni ottenibili cercando in Biblioteca	13
6.6. Grumbar Halfblood, Mezzorco Manovale	13
6.6.1. Storia e personalità di Grumbar	13
6.6.2. Informazioni possedute da Grumbar	14
6.7. Nikol Solspear, Umano Soldato della Guardia Cittadina	14
6.7.1. Storia e personalità di Nikol . . .	14
6.7.2. Informazioni possedute da Nikol	14
6.8. I Bambini: Ulra, Donoss e Tivian . . .	14
6.8.1. Storia e personalità dei Bambini	14
6.8.2. Informazioni possedute dai Bambini	15
7. Le Catacombe Maledette	16
7.1. Sfida di Abilità [30 minuti]	16
7.1.1. Regolamento della Sfida di Abilità	16
7.1.2. Abilità Primarie	17
7.1.3. Esito della Sfida di Abilità	17
8. Il Rituale	19
8.1. Scontro Strategico [60 minuti]	19
8.1.1. Posizionamento sulla mappa e dettagli del terreno	19
8.1.2. Tattica e statistiche dei mostri	21
9. Finale	24
10. Trasformare la D&D Challenge in un'avventura	25
10.1. Ampliare Martyrscry	25
10.2. Più Sfide!	25
10.3. Possibili Corsi d'Azione	25
11. Credits	26
12. Copyright Notes	26
A. Informazioni iniziali per i PG	27
A.1. Gruppi di 3 PG	27
A.2. Gruppi di 4 PG	28
A.3. Gruppi di 5 PG	29
B. Backgrounds dei PG	30
B.1. Bharash Sunshield, Dragonide Paladino	30
B.2. Akra Sunshadow, Dragonide Ladra . .	31
B.3. Lerissa Sunchaser, Tiefling Chierica .	32
B.4. Nadya Sunbreeze, Shadar-Kai Maga .	33
B.5. Orsik Sunhammer, Nano Guerriero . .	34
C. Schede dei PG	35

1. D&D Challenge: una nuova tipologia di torneo

Le D&D Challenges sono una nuova modalità di gioco per Dungeons and Dragons, le cui caratteristiche si collocano a metà tra il torneo interpretativo classico e il Dungeon Delve. Le D&D Challenge sono state studiate per poter essere terminate nei tempi concitati di una convention, consentendo ai giocatori di avere comunque un'esperienza ruolistica godibile.

1.1. Com'è fatta una D&D Challenge?

Una D&D Challenge è suddivisa in capitoli precisi, con il passaggio diretto ed univoco da un capitolo all'altro. Questi capitoli contengono **Combattimenti Strategici** e complessi in cui misurare la propria strategia e conoscenza dei poteri, ma anche **Combattimenti Spettacolari** in cui non conterà tanto il raggiungere l'obiettivo di sconfiggere il nemico, quanto come esso verrà sconfitto, sia per quanto riguarda la scelta delle azioni che per ciò che concerne il gioco di ruolo che le accompagnerà; non mancheranno le **Sfide di Abilità**, dove si potrà interagire con la situazione in cui ci si trova tramite le abilità e il gioco di ruolo a supporto delle proprie scelte; e avranno ovviamente larga parte le **Sfide Interpretative**, che non si ridurranno a soli tiri di Diplomazia e Raggirare, ma richiederanno di motivare ed interpretare i concetti espressi dal proprio personaggio.

Le parti più interpretative sono considerate dal sistema D&D Challenge in modo abbastanza circoscritto. Sono sfide ben definite, autoconclusive, con un obiettivo preciso definito dall'inizio. Non c'è libertà totale: non è possibile, ad esempio, scegliere di non effettuare una sfida di abilità, o di tramutare in un dialogo un combattimento. La libertà di scelta viene preservata nelle parti di interpretazione pura, prevedendo diversi esiti e corsi d'azione possibili per ogni sfida.

Per giocare e apprezzare una D&D Challenge al meglio, si deve creare una sorta di patto implicito tra giocatori e Dungeon Master (DM): chi gioca sa che l'avventura è composta da una serie di "scene" legate le une alle altre dalla narrazione del DM, e che la libertà d'azione sarà possibile solo all'interno di ciascuna di esse. Non si tratterà quindi di un'avventura "classica" di D&D, con ampia libertà per i Personaggi Giocanti (PG), bensì di una sfida articolata sui diversi campi che costituiscono l'ossatura di Dungeons & Dragons 4 Ed.

L'idea generale è quella di adattare una serie di *topos* e situazioni classiche di D&D alla nuova modalità: assalti di non morti, avventure esplorative, dungeon crawling, cacce al drago, fughe dai drow, sono tutti classici di D&D reinterpretabili in formato D&D Challenge.

1.2. Trasformare una D&D Challenge in un'avventura

Una D&D Challenge può essere trasformata in un'avventura "classica" espandendo le parti di ricordo fra una scena e l'altra. Il DM che volesse cimentarsi in questo lavoro dovrà prestare particolare attenzione alle motivazioni dei PG nel proseguire l'avventura, le loro possibili scelte alternative, il comportamento conseguente dei PNG e dei nemici. Per un approfondimento, vedi Capitolo 10 Trasformare la D&D Challenge in un'avventura, dove verranno trattate le modifiche specifiche suggerite per questa D&D Challenge.

Buona lettura e buon divertimento!
Il Gruppo Chimera

2. Introduzione

2.1. Sinossi

Nell'avventura i PG vengono inviati da un importante Vescovo della Chiesa di Pelor ad indagare sulle strane voci giunte dalla lontana città di Martyrscry: sembra che la Chiesa di Pelor locale propagandi da molto tempo l'inumazione dei cadaveri (invece della cremazione dottrinale), in onore di un antico martire, il cui sacrificio salvò la città. Il Vescovo è preoccupato che la cosa si sviluppi in un'eresia. I PG arriveranno in città e scopriranno che essa è stata invasa da un'armata scheletrica apparentemente senza fine. Dopo uno scontro iniziale, troveranno rifugio in una Biblioteca, insieme ad alcuni sopravvissuti. Da essi apprenderanno gli avvenimenti, e avranno occasione di indurre i più codardi a resistere.

Tramite il tunnel sotterraneo delle Catacombe, arriveranno alla Cattedrale per distruggere il responsabile dell'invasione (l'antico martire locale, ritornato come Non Morto) e fermare il rituale che anima gli scheletri prima che l'intera nazione sia sommersa dai morti.

2.2. Antefatto

Nell'avventura i PG vengono inviati da un importante Vescovo della Chiesa di Pelor ad indagare sulle strane voci giunte da Martyrscry: sembra che la Chiesa di Pelor del luogo propagandi da molto tempo l'inumazione dei cadaveri (invece della cremazione dottrinale), in onore di un martire locale. Il Vescovo è preoccupato che la cosa si sviluppi in un'eresia.

In effetti, la storia è corretta: circa 300 anni or sono, un Chierico di Pelor di nome **Aklos Raan** venne divorato vivo da un'orda di Orchi appartenenti ad un clan di cannibali (le Ossa Bianche) che richiesero il suo sacrificio per lasciare indisturbata la città. Il sacrificio del Chierico non fu però volontario, furono i cittadini a forzarlo a compiere l'estremo passo. Dopo che l'orda delle Ossa Bianche lasciò la zona, i cittadini ripresero le ossa del Chierico ed iniziarono ad adorarle come reliquie, propagando la storia del sacrificio intenzionale del Chierico per salvare la loro città. Dopo qualche giorno, le ossa scomparvero e tutti credettero che Pelor le avesse accolte nel suo Regno ultraterreno.

Ciò che realmente accadde, tuttavia, fu profondamente diverso. **Kuz'Taragh Mezzoumano**, il Mezzorco Negromante a capo delle Ossa Bianche,

era un devoto di Gruumsh e Vecna. Dopo aver divorato personalmente le carni del Chierico vivo, aveva compiuto un empio rituale sulle sue ossa, facendo in modo che le reliquie del defunto si rianimassero come Non Morto dopo qualche tempo. La cosa si sviluppò oltre le previsioni del Negromante e quando il Chierico si risvegliò, fu come un non morto dotato di volontà propria. Aklos Raan, nel suo nuovo stato, fuggì dalla città senza lasciare traccia.

Il non morto, smanioso di vendetta, inseguì il Negromante Kuz'Taragh e lo uccise, saldandone il teschio al suo corpo e acquisendo così parte dei suoi poteri. Poi rivolse la sua attenzione alla città che lo aveva costretto alla morte. Attese nell'ombra il momento adatto, grazie ad un rituale di sua invenzione che gli permetteva di assumere l'aspetto di un vivente; quando un nuovo Chierico di Pelor, un Eladrin di nome Vael Naras, venne assegnato alla cittadina, decise di agire. Uccise l'Eladrin, assumendone l'identità e i ricordi grazie all'assimilazione del suo teschio. Dopodiché iniziò a propagandare l'inumazione dei cadaveri con l'idea (in qualche centinaio di anni) di ottenere materiale senza fine per un'armata di non morti. A tale scopo fondò anche una confraternita, chiamata Fratelli Silenti, che si occupasse della gestione delle imponenti catacombe. L'ordine di monaci ha questo nome perché nominalmente fanno voto di silenzio: in realtà tutti coloro che entrano a farne parte vengono uccisi e rianimati come scheletri al servizio di Aklos Raan.

Dopo duecento anni, il momento di Aklos Raan, il Signore dei Teschi, è giunto: con un rituale potentissimo celebrato all'interno della Cattedrale cittadina, ha animato le decine di migliaia di cadaveri che giacciono nelle Catacombe da lui ideate, e la città è sprofondata nel caos, letteralmente sommersa dall'armata scheletrica. Solo alcune sacche di resistenza permangono, ad esempio nella Biblioteca, ma si tratta di un assedio che gli abitanti di Martyrscry non possono spezzare. Il Signore dei Teschi sta ora completando il rituale che permetterà agli scheletri di superare i confini della città, per poter marciare ovunque sorga una chiesa di Pelor. Solo i PG possono fermarlo!

3. I personaggi giocanti: I Redenti

Il gruppo di PG viene chiamato “I Redenti”, non tanto perché si trattasse di malvagi ora volti al bene, quanto perché tutti hanno abbandonato una loro precedente religione (razziale o culturale) per l’adorazione di Pelor. “Redento” assume il significato di “affrancato, liberato, riscattato”: quasi tutti trovavano la religione di origine troppo opprimente, e hanno abbracciato l’adorazione di Pelor perché Egli è un dio del Perdono e della Misericordia, disposto ad accogliere chiunque fra le fila dei suoi fedeli, senza fare distinzioni.

3.1. Bharash Sunshield, Dragonborn Paladino

“Non esistono Bene o Male. Esistono i Giusti e coloro che errano nel buio. Il mio compito è portare la luce di Pelor a coloro che possono cambiare la loro strada, e proteggere gli innocenti dagli esseri al di là di qualsiasi salvezza.”

E’ coraggioso, ma ha abbandonato il culto di Bahamuth perché tutto era troppo “bianco e nero” per i suoi gusti e ha ripiegato sul culto di Pelor, il benevolo. Soffre un po’ del fatto di essere visto come un traditore della sua gente più oltranzista, e a volte si sente fuori posto fra gli uomini. Ha un forte senso della Pietà, e darebbe sempre a nemici umanoidi (o viventi intelligenti) la possibilità di arrendersi.

3.2. Akra Sunshadow, Dragonborn Ladra

“C’è chi crede che le ombre siano servitrici delle tenebre, ma non è vero. Nel buio non ci sono ombre, esse possono esistere solo vicino alla luce. Io sono un’ombra che ha scelto di vivere vicina alla luce di Pelor.”

E’ cresciuta separata da altri Dragonborn, e ha altri valori. Un approccio decisamente più materialistico e disincantato al mondo, le piace il Dragonborn Paladino. Differenza: a lei piace essere anticonformista e inusuale, il Paladino si vergogna un po’. Non ha una vera e propria fede (a differenza degli altri nel gruppo), principalmente è lì solo a causa del Paladino, però ha il cuore un po’ tenero e apprezza la visione della fede che ha il Paladino.

3.3. Lerissa Sunchaser, Tiefling Chierica

Ex-adoratrice di Asmodeus, presa prigioniera durante uno scontro fra seguaci di Pelor e del Diavolo Supremo, ha avuto modo di apprezzare la bontà e la misericordia del Dio del Sole attraverso la sua permanenza in prigionia. Dopo cinque anni di meditazione e conversione, ha preso i voti ed è diventata una Chierica dello Splendente, desiderosa di riscattare il suo oscuro passato. Forse è la più fervente del gruppo.

3.4. Nadya Sunbreeze, Shadar-Kai Maga

“Ho imparato che si può combattere il Male senza diventare impietosi come i propri avversari.”

Un carattere apparentemente freddo e apparentemente imperturbabile. Alla sua nascita, un veggente Shadar-Kai ha predetto che sarebbe destinata a grandi cose. Spinta dai suoi genitori ad eccellere in qualsiasi disciplina all’interno della competitiva società Shadar-Kai, ha avuto il comando di un gruppo di devoti alla Regina Corvo fin da quando era piccola. Sebbene le fosse stato insegnato ad essere imperturbabile di fronte a tutto, le ripetute morti dei suoi compagni l’hanno shockata ed infine indotta a fuggire. Confusa e senza una meta, ha vagato nel Mondo fino ad essere accolta in un monastero di Pelor. Ha apprezzato la visione del mondo dei monaci, e dopo qualche anno ha iniziato ad aiutarli attivamente. Ha ancora un comportamento un po’ freddo, ma ha iniziato ad aprirsi un po’ insieme ai suoi compagni di avventure.

3.5. Orsik Sunhammer, Nano Guerriero

“La salvezza di un innocente vale molto più di qualsiasi pietra preziosa.”

E’ un nano abbastanza classico, ma col tempo si è distaccato dal culto di Moradin perché spesso i suoi sacerdoti danno più importanza alle opere (lavorazione delle gemme, costruzione di palazzi, creazione di gioielli) che alla vita degli umanoidi, specie per quanto riguarda i non-Nani. Burbero e di poche parole, amante della birra, considera comunque i suoi compagni più importanti di qualsiasi tesoro, e spesso fa predicozzi sulla scarsa importanza dei beni materiali.

4. Background

“I Redenti”, così vi chiamano gli uomini della grande città commerciale di Vorae, con un misto di ammirazione e di umorismo. La diffidenza iniziale per il vostro aspetto insolito è ormai scomparsa da molti anni, in seguito alle numerose imprese da voi compiute per la gloria di Pelor e dell’Arcivescovo Paendras, che regge la sua Chiesa nella città. Per motivi diversi avete abbandonato le tradizioni originali delle vostre razze e siete entrati nella luce del Signore Radioso, la divinità che più di ogni altra accoglie senza preconcetti chiunque si dimostri capace di agire per il Bene comune. Fra i vostri successi più grandi si annovera la distruzione di un Signore dei Vampiri che aveva predato per secoli la popolazione di un Ducato vicino, i cui abitanti sono ora passati in massa all’adorazione del Sole Splendente; l’aver sgominato un gruppo di cultisti dediti ad empì sacrifici in nome di un dimenticato Dio della Morte; e aver reso finalmente sicura la Strada Maestra dell’Est, in passato spesso assalita da bande di Orchi predoni. Non è stata una sorpresa, quindi, che l’Arcivescovo vi abbia consultati per una nuova missione. “Bambini miei,” - ha iniziato l’anziano Mezzelfo con un sorriso gentile - “perdonate questo povero vecchio se continuo a chiamarvi così anche dopo che vi siete dimostrati ben più che adulti, ma ormai lo sapete bene...chi è in là con gli anni tende a vedere ogni cosa con gli occhi di quand’era giovane. Sapete bene anche che per me non esistono figli più cari di coloro che provengono da lontano, attraverso tenebre e difficoltà, per giungere alla luce del Padre Sole. Grazie alle vostre coraggiose imprese sulla Strada Maestra Orientale sono state riaperte vie commerciali che non erano state percorse per decine di anni...alcune addirittura per secoli. Abbiamo riallacciato rapporti con città di cui per tutta la vita avevo conosciuto solamente i nomi sulle mappe, e in molte di esse la radiosa luce del sommo Pelor si sta diffondendo, ora che i nostri missionari possono viaggiare in sicurezza. Proprio alcune notizie che giungono da uno di questi luoghi, tuttavia, suscitano in me preoccupazione. Pare che nella città’ di Martyrscry, un luogo di fedeli del nostro Signore Splendente, alcuni dei rituali della Chiesa di Pelor siano stati tramandati in modo errato. Non vorrei sembrare prevaricante nei confronti del clero locale, e le voci potrebbero essere sbagliate: avrei quindi intenzione di chiedervi ancora una volta di servire il Padre Sole in una delicata missione di indagine e diplomazia, per scoprire cosa ci sia di vero in queste

dicerie. Nel caso le voci siano confermate, sarà vostro compito interagire con il clero locale e aiutare i fedeli che hanno sbagliato a correggere le loro usanze. Conto su di voi, figli miei. Che il Signore Splendente illumini il vostro cammino.”

4.1. Informazioni disponibili ai PG

Queste sono le informazioni totali disponibili ai PG. Ogni PG ne ha alcune e non altre. Metterle tutte insieme potrebbe essere interessante per riuscire a capire meglio alcune delle cose che stanno succedendo, ma dovranno pensarci i giocatori. A seconda del numero dei PG varia la suddivisione delle informazioni, per la suddivisione precisa vedi A Informazioni iniziali per i PG

Info base per tutti

La città’ di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un’orda di orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto.

Info 1

Alcune versioni della leggenda parlano anche del fatto che le ossa del martire in seguito vennero accolte da Pelor direttamente nel suo Regno, come premio per il coraggio del chierico. Da un giorno all’altro le ossa sparirono dal santuario, senza che nessuno vi fosse entrato od uscito.

Info 2

Il nome del clan di orchi nella leggenda non è riportato, ma dai tuoi studi hai dedotto che potrebbe trattarsi delle Ossa Bianche, un’orda che oltre due secoli fa spadroneggiava nelle terre dell’Est. Le Ossa Bianche conobbero il loro maggior periodo di fortuna sotto la guida di Kuz’Taragh Mezzoumano, un Mezzorco sciamano. Alcuni studiosi sostengono che Kuz’Taragh fosse segretamente un adoratore di Vecna, il Dio dei Segreti, perchè secondo testimonianze dell’epoca il Mezzorco era privo sia della mano che dell’occhio sinistro.



La battaglia sotto le due torri

Info 3

Una raccolta di testimonianze risalente ad oltre due secoli or sono riporta gli avvenimenti di Martyrscry, che sembrano quindi avere una base storica. Esistono diverse versioni del testo da te consultato, e in una di esse hai trovato qualche menzione del fatto che il sacrificio del chierico per salvare la città avrebbe potuto non essere volontario.

Info 4

Sei abbastanza convinto che le voci di cui ha parlato l'Arcivescovo siano confermate. Parecchi mercanti degni di fiducia che hanno fatto tappa per Martyrscry ti hanno riferito che i morti vengono seppelliti invece che cremati. Sembra che sotto la città esista un complesso sistema di catacombe.

Info 5

Durante i tuoi studi hai sentito parlare di un rituale in grado di preservare i corpi dei defunti per lunghi periodi di tempo. Ti chiedi se anche a Martyrscry possa essere stato sfruttato, visto che praticano l'inumazione dei corpi.

Info 6

A causa dell'invasione di Orchi avvenuta secoli fa, avete appreso che vicino a Martyrscry vivono tutt'ora delle piccole comunità di Mezzorchi.

5. Piazza del Martire

Il vostro viaggio per Martyrscry, a dorso di cavallo, richiede parecchie settimane. Mano a mano che proseguite verso oriente abbandonate i panorami familiari dei luoghi in cui avete vissuto per anni e vi immergete in zone nuove: boschi dalla vegetazione insolita, piccole cittadine con architetture esotiche, lunghi ponti che scavalcano grandi corsi d'acqua. La Strada Maestra dell'Est scorre velocemente sotto agli zoccoli dei vostri cavalli, diramandosi talvolta in strade più piccole che si perdono nelle campagne circostanti. Seguite sempre la strada principale, consultando le mappe che l'Arcivescovo Paendras vi ha donato per il viaggio, fino a raggiungere un'incrocio dal quale prendete la strada secondaria che dovrebbe condurvi a Martyrscry. Una fitta pioggia accompagna l'ultima settimana del vostro viaggio, e quando non piove il cielo rimane plumbeo. Anche oggi è stato un giorno senza alba, a causa del perdurare delle nubi. Il cielo si è illuminato lentamente intorno a voi, ma non avete mai visto il Sole. Secondo i fedeli di Pelor più superstiziosi, questo potrebbe essere interpretato come un cattivo presagio: il Sole è spesso visto come il benevolo occhio di Pelor che veglia sui suoi fedeli. Cercando di scrollarvi di dosso questa brutta impressione, affrettate il passo dei cavalli e finalmente giungete alle porte della città.

5.1. Combattimento Spettacolare [30 minuti]

Quella che vi si presenta davanti agli occhi è una scena da tregenda. Sotto la pioggia che cade incessante, oltre le grandi porte di legno semiaperte, la città sembra deserta. Per le strade non si vede nessuno, nonostante siano circa le dieci del mattino. La visibilità è limitata, ma riuscite comunque a vedere colonne di fumo che si alzano in diversi punti della cittadina. Dopo un attimo di esitazione, decidete di avanzare lungo la strada principale. Una delle nubi di fumo sembra alzarsi direttamente davanti a voi, dove la via che state percorrendo si apre in una piazza. Gli zoccoli dei cavalli sul selciato creano strane eco per i vicoli deserti. Nonostante non ci sia anima viva, ogni tanto vi sembra di vedere qualche movimento al limite del vostro campo visivo, ma quando vi voltate solo finestre vuote e pioggia si aprono di fronte al vostro sguardo. La tensione è palpabile, e vi capita più volte di sussultare per qualche rumore improvviso, che si rivela

essere sempre un'imposta che sbatte contro un muro per il vento. Giunti alla piazza, la fonte della colonna di fumo diventa immediatamente chiara: un edificio sta bruciando, nonostante la pioggia, ed è ormai ridotto ad uno scheletro carbonizzato. In un altro grande palazzo, al centro della piazza, vedete finalmente qualcuno affacciato ad una finestra dei piani alti; sembra una figura umana, ma non appena vi scorge si ritira all'interno. Giungete fino alla porta dell'edificio, smontate dai cavalli e bussate alle porte del palazzo. "Andatevene!" - sussurra una voce, mentre un paio di occhi vi osservano impauriti da uno spioncino - "Li attirerete qui, e ci uccideranno tutti!" Prima che possiate chiedere chi o cosa potreste attirare, l'aria attorno a voi si riempie di deboli rumori: passi strascicati, tintinnio di acciaio, qualche crepitio nell'edificio in fiamme. Improvvisamente i vostri cavalli si impennano e partono in un galoppo disperato, spaventati da qualcosa, anche se la piazza resta deserta. E, ad un tratto, li vedete. Un'autentica armata fa il suo ingresso nella piazza, accompagnata da uno strano silenzio: nessuna voce, nessun suono a parte quello dei loro passi. Gli stralci di vestiti che portano ancora indosso vi fanno pensare a persone provenienti dai più vari strati sociali: mercanti, soldati, semplici contadini. Ora, però, sono tutti uguali nella morte: le loro orbite vuote, le loro mani ridotte alle sole ossa, lo strano passo inceppato col quale avanzano verso di voi. Dall'edificio in fiamme escono altri scheletri, avvolti nel fuoco. "Avete visto?" - sussurra la voce - "Sono arrivati, proprio come vi avevo detto! Non posso rischiare di aprire le porte, mi spiace...non voglio morire!" Dovrete cercare di sconfiggere i numerosi nemici rapidamente e con efficacia, per indurre gli abitanti barricati nel palazzo ad aprire le porte ed accogliervi all'interno. Nonostante i loro numeri, il Signore Luminoso cammina al vostro fianco!

5.1.1. Posizionamento sulla mappa e dettagli del terreno

Mappa Quella usata per l'uscita del Manuale del Giocatore II, lato mercato. Informate i giocatori del fatto che, a causa della pioggia, tutti gli attacchi a distanza hanno -2 al colpire se il loro bersaglio si trova oltre 5 caselle. Questo vale solo per gli attacchi a distanza, non per gli attacchi ad area (Emanazioni e simili), e solo per chi non ha Scurovisione (cioè i due Dragonidi).

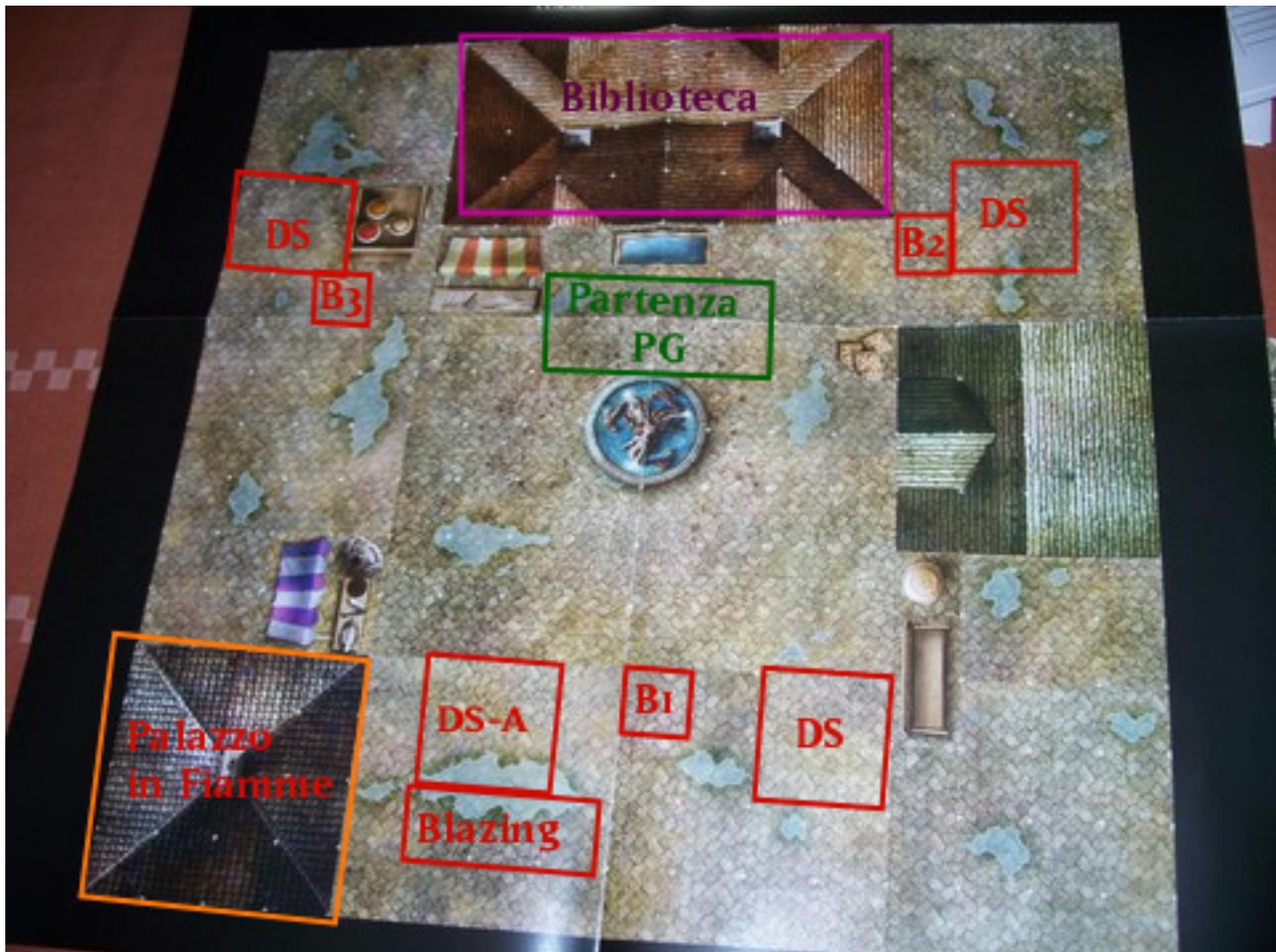


Figura 1: Mappa del primo scontro.

Posizionamento I PG partono dall'area segnata in verde (all'interno di quelle 8 caselle possono disporsi come vogliono). Gli Scheletri Fiammeggianti vengono disposti nell'area denominata Blazing, partendo dal quadretto più a sinistra (a seconda che siano 2 o 3). Negli spazi denominati DS e DS-A andranno gli Scheletri Decrepiti, divisi uniformemente su tutti gli spazi (4 per spazio). Negli spazi chiamati B1 e B2 verranno messi gli Scheletri Ossa Affilate, partendo dallo spazio B1 (se ce n'è solo 1, lo spazio B2 resta vuoto).

Terreno della Mappa A causa della fitta pioggia, tutte i bersagli oltre 5 quadretti dalla posizione di una creatura hanno Concealment (la creatura ha -2 al colpirli). Questo non vale per i nemici, che hanno Scurovisione, e neanche per i PG dotati di Visione Crepuscolare (Tieffing, Nano e Shadar-Kai).

Nota che questa penalità viene annullata del tutto se uno dei giocatori decide di usare un Bastone del Sole (Sun Rod) che illumina nel raggio di 20 quadretti, in dotazione nel loro Kit dell'Avventuriero. Accendere un Bastone del Sole è un'azione minore.

Nota per il DM La zona da cui inizieranno i PG è evidenziata sul disegno della mappa. I PG possono disporre le loro miniature come preferiscono all'interno dell'apposito spazio sulla mappa.

5.1.2. Tattica e statistiche dei mostri

L'idea è quella di far sentire i PG un po' "asediata" dal punto di vista dei numeri, anche se il combattimento di per se non è molto difficile:

Scheletro Ossa Affilate Gli Scheletri Ossa Affilate cercheranno di arrivare il prima possibile in corpo a corpo, caricando il PG più vicino (a parità di distanza, quello con meno armatura).

Scheletro Decrepito Anche gli Scheletri Decrepiti cercheranno di arrivare il prima possibile in corpo a corpo, eventualmente caricando, tranne il gruppo denominato DS-A che userà solo attacchi a distanza, rimanendo grossomodo fermo e bersagliando se possibile i PG con CA più bassa.

Scheletro Fiammeggiante Gli Scheletri Fiammeggianti si limiteranno a tenersi entro 10 caselle dai PG e colpirli con Globo di Fiamme a distanza (gli alleati degli Scheletri non forniscono copertura ai PG).

3 PG: Livello circa 6, 800 XP

1x Scheletro Fiammeggiante (Artigliere, 200 XP)
1x Scheletro Ossa Affilate (Bruto, 200 XP)
16x Scheletro Decrepito (Gregario, 25 XP)

4 PG: Livello circa 6, 1000 XP

2x Scheletro Fiammeggiante (Artigliere, 200 XP)
1x Scheletro Ossa Affilate (Bruto, 200 XP)
16x Scheletro Decrepito (Gregario, 25 XP)

5 PG: Livello circa 6, 1200 XP

2x Scheletro Fiammeggiante (Artigliere, 200 XP)
2x Scheletro Ossa Affilate (Bruto, 200 XP)
16x Scheletro Decrepito (Gregario, 25 XP)

Scheletro Fiammeggiante Livello 5 Artigliere
Animato naturale medio (non morto) PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
Aura fiammeggiante (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da fuoco.

PF 53; **Sanguinante** 26

CA 19; **Tempra** 15, **Riflessi** 18, **Volontà** 16

Immunità malattia, veleno **Resistenza** 10 fuoco, 10 necrotico **Vulnerabilità** 5 radioso

Velocità 6

(m) Artiglio Fiammeggiante (standard; a volontà) • **Fuoco**

+8 contro CA; 1d4+1 danni e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

(d) Globo di Fiamme (standard; a volontà) • **Fuoco**

Gittata 10; +8 contro Riflessi; 2d4+4 danni da fuoco e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 13 (+3) **Des** 18 (+6) **Sag** 15 (+4)

Cos 17 (+5) **Int** 4 (-1) **Car** 6 (+0)

Scheletro Ossa Affilate Livello 5 Bruto
Animato naturale medio (non morto) PE 200

Iniziativa +5 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
PF 77; **Sanguinante** 38; vedi anche esplosione di schegge d'osso

CA 17; **Tempra** 16, **Riflessi** 16, **Volontà** 15

Immunità malattia, veleno **Resistenza** 10 necrotico **Vulnerabilità** 5 radioso

Velocità 6

(m) Scimitarra (standard; a volontà) • **Necrotico, Arma**

+9 contro CA; 1d8+3 danni (critico 1d8+11) e 5 danni necrotici.

(m) Osso Affilato (standard; a volontà) • **Necrotico**

+9 contro CA; 1d4+3 danni e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).

(b) Esplosione di Schegge d'Osso (interruzione immediata; quando è reso sanguinante per la prima volta e di nuovo quando ridotto a 0 pf) • **Necrotico**

Emanazione ravvicinata 3; +8 contro Riflessi; 2d6+3 danni necrotici.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 16 (+5) **Des** 16 (+5) **Sag** 14 (+4)

Cos 17 (+5) **Int** 3 (-2) **Car** 3 (-2)

Equipaggiamento scimitarra

La battaglia sotto le due torri



Scheletro Decrepito Livello 1 Gregario

Animato naturale medio (non morto) PE 25

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +2; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un
gregario; **Sanguinante** -

CA 16; **Tempra** 13, **Riflessi** 14, **Volontà** 13
Velocità 6

(m) Spada lunga (standard; a volontà) • **Arma**

+6 contro CA; 4 danni.

(d) Arco corto (standard; a volontà) • **Arma**

Distanza 15/30; +6 contro CA; 3 danni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 15 (+2) **Des** 17 (+3) **Sag** 14 (+2)

Cos 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Car** 3 (-4)

Equipaggiamento scudo pesante, spada lunga, arco
corto, faretra con 10 frecce



6. Nella Biblioteca

Nota per il DM non è necessario leggere ai giocatori tutta questa parte. L'importante è che avvengano tutte i fatti citati, e che i PNG si comportino come descritto. Se vuoi fare interagire maggiormente i giocatori con Grumbar e gli altri già da subito, puoi trasformare le loro frasi in un botta e risposta. Le parti elencate prima delle sezioni del testo in corsivo riportano lo scopo del testo successivo.

- Ingresso nella Biblioteca
- Presentazione PNG
- Cenni sul carattere dei PNG e delle loro interazioni

La quiete ritorna nella piazza. L'unico suono è la pioggia che continua a cadere copiosa. La voce dietro le porte sembra ancora esitante. "Voi...voi non capite...non posso..." La frase viene bruscamente interrotta, e si sentono rumori come di colutazione. Il chiavistello si apre e un'altra voce, più profonda, vi invita ad entrare. "Svelti! Ne stanno già arrivando altri!" La porta si chiude alle vostre spalle, proprio mentre un rumore di passi echeggia nella piazza dietro di voi. Dallo spioncino nella porta, vedete la piazza gradualmente riempirsi di non morti scheletrici: saranno centinaia. Anche se si muovono apparentemente a caso, le loro orbite vuote e il loro numero assurdamente grande vi fanno correre un brivido lungo la schiena. "Non preoccupatevi." - dice il vostro interlocutore di poco fa, a bassa voce - "Sembra che siano attratti dai rumori. Finché parliamo piano, non corriamo il rischio che tentino di sfondare la porta." Il vostro anfitrione si rivela essere un Mezzorco, di altezza media ma dai muscoli possenti, vestito con un paio di calzoncini e una casacca lisa che hanno visto tempi migliori. In un angolo vedete anche un uomo alto e magro, con indosso un'uniforme, che probabilmente vi aveva parlato per primo dalla porta. Quando uno di voi incrocia il suo sguardo, si affretta a guardare da un'altra parte. L'interno del palazzo è costituito da un'enorme stanza, piena di lunghi e polverosi scaffali, stracolmi di libri, che formano stretti passaggi: si direbbe proprio una biblioteca. C'è una scala che conduce probabilmente ad un piano superiore. "Benvenuti nella nostra roccaforte!" - dice il Mezzorco, con sarcasmo nella voce - "Presidiata da guerrieri d'eccezione: Grumbar, un manovale addetto agli scavi," - si indica -

"Nikol, un soldato codardo," - indica l'uomo alto, che protesta debolmente con atteggiamento offeso - "e i più coraggiosi topi di fogna di Martyrscry: Ultra la terribile, Donoss il sanguinario...e...come si chiama il piccolo?" - chiede il Mezzorco. "Tivian." - sussurra una voce dall'ombra. Aguzzando la vista, notate tre bambini seminascosti in un angolo. La più grande è una Mezzorca, avrà potrebbe averne forse sette, e il terzo (che vi sta sbirciando dietro uno scaffale, tirando su col naso) circa cinque. La piccola Mezzorca brandisce un coltello da cucina arrugginito, e vi avverte in modo minaccioso: "Non fate scherzi!" Grumbar esplose in una risata, di fronte al contegno della piccola, ma l'uomo alto si porta un dito di fronte alla bocca: "Sssh! Non fare così tanto rumore!" "Arh arh arh!" - ride ancora il massiccio Mezzorco - "Che differenza vuoi che faccia? Qualche ora, o un giorno al massimo! Prima o poi ci troveranno, e finiremo tutti come il vecchio Kavan."

- Indicazione di una possibile via di fuga
- Descrizione della morte di Kavan
- Grumbar cita Kuz'Taragh Mezzoumano

L'uomo che vi è stato presentato come Nikol corruga la fronte, poi ha un'improvvisa realizzazione. "E' vero!" - esclama, e poi si copre la bocca, continuando a bassa voce - "Quando ci siamo trincerati qui dentro, c'era anche il bibliotecario, Kavan. Dopo le prime ore, gli è venuto in mente che forse sotto la biblioteca c'è un passaggio murato, che un tempo conduceva alle catacombe." "E' possibile." - conferma Grumbar - "Io lavoro alle catacombe da quando avevo dieci anni e mi sembra di ricordare che qualche anno fa, quando è stata costruita la biblioteca, sia stato murato uno degli accessi. Ma non ci serve a niente. Da dove pensi che vengano gli scheletri, soldato? Non possiamo scappare di là." "Non è detto!" - risponde Nikol - "Magari...magari sono usciti tutti. Non lo so. Forse. Non abbiamo altre vie. Be', in breve Kavan aveva detto che da qualche parte, nella biblioteca, c'è una mappa catastale che raffigura il vecchio accesso. Ma era rimasto ferito nel primo attacco, ed è morto prima di trovarla." - l'umano indica una figura coperta da un lenzuolo, in un angolo - "Ho provato a cercarla io, ma da solo ho qualche difficoltà..." "Di' pure che né io, né i topetti di fogna sappiamo leggere!" - ride Grumbar - "Ha poca importanza, comunque. La città non può sfuggire

La battaglia sotto le due torri

alla vendetta di Kuz'Taragh Mezzoumano. Meglio prenderla sul ridere, finché possiamo!

- Indicazione degli Obiettivi della Sfida Interpretativa

I rumori degli scheletri che si muovono lentamente al di fuori della porta vi fanno capire che dovete assolutamente trovare un'altra via d'uscita da qui. Questa potrebbe essere anche un'occasione importante per capire qualcosa di più degli orrori che stanno avvenendo a Martyrscry: interrogando i vostri compagni di prigionia e consultando i libri della Biblioteca, con l'aiuto dello Splendente potreste probabilmente trovare informazioni utili.

6.1. Sfida Interpretativa [60 minuti]

6.1.1. Obiettivi

I PG hanno due obiettivi in questa Sfida Interpretativa/Investigativa:

1. Trovare il modo di accedere alle Catacombe, che potrebbero usare sia per far fuggire gli assediati nella Biblioteca, sia per raggiungere eventualmente il colpevole.
2. Raccogliere più informazioni su quello che sta accadendo.

6.2. Svolgimento: cosa i PG dovrebbero fare

In questa parte dell'avventura, la Sfida Interpretativa, i tiri di dado non contano, ma contano le argomentazioni dei PG. Se vogliono effettuare prove di Diplomazia, Raggirare, Intimidire, Cercare, ecc. lasciateghele pure effettuare, ma il risultato deve influenzare molto relativamente l'andamento del dialogo/ricerca: contano molto più gli argomenti portati, oppure quello che i PG dichiarano di voler cercare nella Biblioteca. I PNG, in generale daranno le informazioni in loro possesso in seguito a domande precise; in alternativa, con loro possono essere usate le normali abilità sociali (Intimidire, Intuizione, Diplomazia, Raggirare) per estorcere ulteriori informazioni. Nella Biblioteca per ottenere le informazioni non basta "cercare genericamente", bisogna specificare l'argomento su cui si stanno cercando tomi. La Biblioteca è grande,

e "cercare genericamente" impiegherebbe troppo tempo. Qui sono riassunte (in grassetto) le 10 informazioni che è possibile ottenere dagli assediati, dalla biblioteca e dalla situazione. Il punteggio dei PG sarà basato sulla quantità di informazioni che saranno in grado di ottenere.

6.3. Informazioni facili da ottenere

Queste informazioni non contano nelle 10 informazioni, ma è molto probabile che i giocatori siano interessati ad ottenerle. Sono disponibili parlando con chiunque, e verranno date anche se i giocatori non fanno domande (potrebbero essere inserite nel discorso di un PNG).

Cosa è successo?

Gli scheletri hanno attaccato al tramonto di ieri, senza preavviso. Sono usciti a centinaia dalle catacombe, lacerando e uccidendo chiunque si parasse davanti. Molti accessi alle catacombe sono vicino alle porte della città, quindi è difficile che qualcuno sia riuscito a scappare.

Quando è successo?

Al tramonto di ieri.

Cosa sono le catacombe? Come mai seppellite i morti?

Le catacombe sono tunnel scavati sotto la città, l'Alto Sacerdote Vael Naras ha iniziato la costruzione, quasi cento anni fa: è un Eladrin. Ci seppelliamo i morti, a quanto ne so è un'usanza che deriva da una leggenda di un martire. Sono state terminate completamente circa una settimana fa. Nelle catacombe, oltre ai manovali, entrano solo i Fratelli Silenti, e solo quando devono seppellire i morti.

Come avete fatto a salvarvi?

In questa zona si tiene il mercato, e c'erano pochi scheletri, nessuno era entrato dentro la biblioteca. Grumbar era qui vicino a sbronzarsi per festeggiare ancora il completamento delle catacombe, e i Bambini stavano girando per il mercato in cerca di avanzi. Nikol ha lasciato il suo posto quando i suoi compagni d'arme sono stati travolti dalla marea di scheletri, e per puro caso è arrivato mentre Grumbar e i Bambini stavano chiudendo le porte.

Ci sono altri sopravvissuti?

I Bambini hanno visto altri che si barricavano nelle case, ma non sanno se gli scheletri abbiano già sfondato le porte. Nella piazza l'hanno fatto, nell'edificio che bruciava era scoppiato un incendio dopo che alcuni scheletri erano entrati.

Cosa fanno esattamente gli scheletri, adesso?

Girano per la città, apparentemente a caso. Sembrano attratti dai rumori e attaccano violentemente qualsiasi cosa si muova, ma non si capisce se c'è qualcuno che li controlla.

Chi è questo Vael Naras?

E' un sacerdote di Pelor, un Eladrin. E' arrivato qui oltre cento anni fa, facendo grandi prodigi. Ha predicato molto la storia del martire, e ha convinto la cittadinanza a scavare le catacombe.

6.4. Informazioni ricavabili dalla situazione**Cadavere non rianimato**

Non tutti i cadaveri si rianimano automaticamente (infatti il Bibliotecario è stato ucciso ma non si è animato). Solo quelli presenti nelle catacombe lo hanno fatto!

6.5. Informazioni ottenibili cercando in Biblioteca

Cercando fra i tomi della biblioteca, i PG possono ottenere le seguenti informazioni.

Mappa delle catacombe

Come preannunciato dal Bibliotecario, si possono rinvenire le mappe delle catacombe. 1) Sembra che ci siano diversi accessi alle Catacombe, e uno parrebbe essere proprio qui, nella Biblioteca! E' stato probabilmente murato tempo addietro, quando la Biblioteca è stata costruita, ma potrebbe essere ancora agibile. 2) Non appena vengono trovate, diventa subito chiaro agli occhi di chiunque abbia Religione addestrata che la loro disposizione descrive un cerchio magico che avvolge tutta la città e può essere usato per amplificare gli effetti di un rituale che venga generato in un punto specifico, cioè sotto la Cattedrale (che si trova grossomodo al centro del cerchio). La buona notizia è che un'amplificazione di questo tipo richiede almeno tre giorni dall'inizio degli effetti del rituale, perché diventi

permanente. Chiunque abbia fatto questo, sta ancora celebrando il rituale... e se venisse interrotto, il rituale amplificato cesserebbe di agire!

Avvenimenti inusuali

(“Historia”, libro di cronache degli ultimi anni): In un resoconto di storia viene raccontato come Vael Naras, l'attuale Alto Sacerdote di Pelor della città, abbia deciso di far scavare le Catacombe oltre 100 anni fa, e abbia istituito l'ordine detto dei Fratelli Silenti per badare alle Catacombe. Tali monaci hanno fatto voto di silenzio, che per la Chiesa di Pelor è un fatto mai avvenuto. Inoltre si parla di un rituale che viene effettuato sui morti, il cui scopo parrebbe essere la preservazione delle ossa, anche questo piuttosto strano.

Resoconto del martire

(“I Benedetti di Pelor”, un libro che tratta di uomini importanti per la religione): C'è anche un estratto della leggenda del martire. In esso viene riportata la versione originale, per cui il Chierico Aklos Raan si è offerto in sacrificio spontaneamente per salvare la sua città dagli Orchi delle Ossa Bianche. L'unica novità di questa versione è che racconta nei dettagli che lo scheletro del sacerdote, integro, era stato portato all'interno della città per farne oggetto di culto.

6.6. Grumbar Halfblood, Mezzorco Manovale**6.6.1. Storia e personalità di Grumbar**

Grumbar è un Mezzorco di circa 20 anni, con i capelli neri disordinati e gli occhi scuri, di corporatura massiccia. Rispetta la forza, e per questo ha aperto la porta ai PG. Fino a poco tempo fa, lavorava come manovale all'ampliamento delle Catacombe, un lavoro che fa guadagnare poco a fronte di molta fatica e a cui lavorano parecchi Mezzorchi. Di orientamento nichilista, è convinto che tutti gli abitanti della città moriranno (lui incluso) a causa della vendetta di Kuz' Taragh Mezzoumano. Tuttavia prova anche un po' d'orgoglio per il fatto che la città cadrà per mano di Kuz'Taragh: la sua vita dei Mezz'orchi in città non è stata facile, a causa dei pregiudizi che gli abitanti hanno contro di loro.

Diplomazia con Grumbar fallisce automaticamente. Al secondo tentativo, Grumbar si rifiuta di parlare con i PG e si ritira in un angolo a dormire.



La battaglia sotto le due torri

Intuizione può far capire che Grumbar rispetta la forza, e reagisce positivamente anche ad Intimidire.

6.6.2. Informazioni possedute da Grumbar

Vendetta

Grumbar pensa che gli eventi della città siano la vendetta del grande capo Kuz'Taragh Mezzoumano, che aveva condotto il Clan delle Ossa Bianche all'assedio della città. Non ha nessuna prova, ma lo pensa perché Kuz'Taragh è stato ucciso poco dopo quegli avvenimenti, si pensa da assassini prezzolati dalla città stessa, e il suo cadavere è stato trovato privo di testa. Secondo altri, invece, il colpevole potrebbe essere il fantasma di una delle sue vittime.

Teste

Decapitare i nemici era usuale per Kuz'Taragh: si diceva che si nutrisse delle loro teste per aumentare la sua conoscenza. Per questo, quando è stato trovato decapitato, si è pensato ad una vendetta dei suoi nemici.

Non morti

Kuz'Taragh aveva potere sulla vita e sulla morte, e decapitava solo i nemici che riteneva degni di rispetto. Gli altri, solitamente, venivano trasformati in orride creature non morte.

6.7. Nikol Solspear, Umano Soldato della Guardia Cittadina

6.7.1. Storia e personalità di Nikol

Alto e magro come un chiodo, capelli biondi, occhi verdi, aspetto piacevole, circa 40 anni. Nonostante appartenga alla Guardia Cittadina, è un pavido; tuttavia ha anche un certo orgoglio (è il figlio cadetto dell'importante famiglia nobile Solspear, suo fratello maggiore Markos Solspear è molto influente nel consiglio cittadino), e risponderà male a minacce ed insinuazioni sul suo coraggio. Ora si trova intrappolato in una situazione senza uscita, e si sta facendo prendere dal panico.

Intimidire con Nikol fallisce automaticamente. Al secondo tentativo, Nikol si rifiuta di parlare con i PG, perché li considera dei violenti e/o si sente ferito nell'onore.

Intuizione può far capire che Nikol è pavido ma orgoglioso, e reagisce positivamente anche a Diplomazia (specie se con un po' di adulazione).

6.7.2. Informazioni possedute da Nikol

Stato della città

Nikol ha visto centinaia e centinaia di scheletri uscire dagli accessi alle Catacombe, e attaccare i cittadini. Molti si sono barricati in casa e forse sono sopravvissuti, ma la Guardia Cittadina è stata spazzata via, travolta dai numeri. Nikol calcola che, se davvero tutti gli scheletri delle Catacombe sono tornati in vita, si tratta di migliaia e migliaia di non morti (**Nota per il DM:** Martyrscry ha 15,000 abitanti; considerando 3 morti al giorno per 100 anni, arriviamo a circa 100,000 scheletri! Il rapporto non morti/viventi è di circa 7 a 1). Nikol è scappato quando il suo plotone è stato decimato, e ha trovato rifugio in Biblioteca.

Vael Naras

da quel che Nikol sa, l'Alto Sacerdote Vael Naras si trovava nella Cattedrale quando è avvenuto tutto. Pensa che sia l'unico che può fare qualcosa per salvarci, bisognerebbe contattarlo!

Fratelli Silenti

A Nikol è parso di vedere alcuni dei Fratelli Silenti girare per le strade, la notte prima; ma non hanno chiesto di entrare in Biblioteca, e Nikol non li ha chiamati per paura di attirare gli scheletri.

6.8. I Bambini: Ulra, Donoss e Tivian

6.8.1. Storia e personalità dei Bambini

I Bambini sono orfani che vivacchiano di furtarelli ed elemosina nei mercati di Martyrscry. Hanno visto cose brutte per la loro età, ma anche per questo hanno reagito prontamente all'attacco degli scheletri. Ulra è una piccola bambina mezzorca, di circa 10 anni, a capo di una banda di orfani. Ulra ha i capelli neri e gli occhi neri, un temperamento deciso e autoritario. Donoss è un mezzelfo di circa 8 anni, ha i capelli rossi e gli occhi castani, ed è nettamente più timido di Ulra. Tivian è il più piccolino, ha circa 5 anni, pochi capelli e perlopiù piagnucola frasi incoerenti. **Nota per il DM:** le informazioni in possesso dei Bambini sono tutte ridondanti, cioè ottenibili da altre fonti.

6.8.2. Informazioni possedute dai Bambini

Fratelli Silenti

A Ula è parso di vedere alcuni dei Fratelli Silenti girare per le strade, la notte prima, in mezzo agli scheletri.

Vendetta

Ula pensa che gli eventi della città siano la vendetta del grande capo Kuz'Taragh Mezzoumano, che aveva condotto il Clan delle Ossa Bianche all'assedio della città. Lo pensa perché Kuz'Taragh è stato ucciso poco dopo quegli avvenimenti, si pensa da assassini prezzolati dalla città stessa, e il suo cadavere è stato trovato privo di testa. Secondo altri, invece, il colpevole potrebbe essere il fantasma di una delle sue vittime.

Cadavere non rianimato

Donoss aveva paura che il Bibliotecario ucciso ritornasse in vita come scheletro, ma non è successo. Sembra che solo i cadaveri presenti nelle catacombe lo abbiano fatto!

7. Le Catacombe Maledette

Dopo un'attenta ricerca nella pavimentazione della Biblioteca, trovate finalmente l'accesso murato alle catacombe. Ci vuole quasi un'ora per scoperchiarlo e rimuovere le piastrelle, ma infine un cerchio nero, che sembra quasi inghiottire la luce, si apre sotto i vostri piedi. Avete capito che l'unico modo per fermare l'orrore che sta inghiottendo Martyrscry è bloccare chiunque stia portando avanti il rituale. Siete consci del rischio che state correndo, mentre vi calate nel buio nelle catacombe, ma non c'è altra scelta. Con un saluto a Grumbar, a Nikol e ai Bambini, scendete nell'abisso. I tunnel delle catacombe sono come ve li aveva descritti il Mezzorco manovale: stretti, bassi, e costellati di nicchie a sinistra e a destra, che fortunatamente ora sono vuote. Avanzate con cautela, cercando di schermare la poca luce, mentre un forte odore di terra e muffa riempie le vostre narici. Arrivate ad un bivio, il primo di molti. L'umidità è palpabile e rende difficile respirare, ma sembra che qui non ci sia nulla. Improvvisamente, una mano afferra la tunica di [NOME PG A CASO]. [Rivolto al giocatore]: Voltandoti di scatto, vedi che uno scheletro parzialmente decomposto si trascina fuori da una nicchia e ti ghermisce. Con disgusto, spezzi la mano che ti trattiene, ma è solo l'inizio: altri scheletri, privi di gambe o di parti del corpo strisciano fuori da ovunque, le loro mani morte protese a cercare di stringervi. Cercate di allontanarvi, attenti a non separarvi, ma lo spazio claustrofobico mette a dura prova le vostre strategie di battaglia: non c'è altra scelta che andare avanti il più in fretta possibile, lasciandosi alle spalle i morti che sembrano desiderare le vostre vite. Procedendo in avanti, vi voltate indietro a guardare uno scheletro incepicare in un filo teso a mezza altezza, che nessuno di voi aveva fortunatamente calpestato: una marea di pietre e calcinacci gli frana in testa, riducendolo in frammenti di ossa e chiudendovi ogni possibile ritirata. Posatasi la polvere, guardate il cunicolo buio che si estende di fronte a voi: ticchettii contro la roccia vi fanno presagire la presenza di ulteriori non morti. Dovrete scegliere in fretta la direzione corretta in questo labirinto sotterraneo, prestando attenzione alle eventuali trappole: vi rendete in breve conto che questo diventerà per voi un autentico percorso da incubo.

7.1. Sfida di Abilità [30 minuti]

Per il DM: la Sfida deve servire ai PG a raggiungere il probabile epicentro del rituale che - ormai dovrebbe essere chiaro - sta animando tutti i corpi nelle catacombe. Nel corso della Sfida di Abilità, sarebbe carino rendere la situazione incalzante, con Scheletri che si trascinano fuori dalle nicchie, tentano di artigliare i PG, trappole che si aprono sotto i loro piedi e che evitano per un soffio, atmosfera claustrofobica, difficoltà di orientamento, ecc.

7.1.1. Regolamento della Sfida di Abilità

1. Tutti i giocatori partecipano alla Sfida di Abilità. Annunciate ai giocatori quali sono le Abilità Primarie della Sfida, aggiungendo che potrebbe essere possibile anche usare alcuni fra i Poteri dei loro personaggi in modo sensato per guadagnare successi.
2. L'ordine è determinato da una prova di Iniziativa.
3. Quando è il suo turno, un giocatore descrive la sua azione e - insieme al DM - si cerca di ricondurla ad una delle sue abilità. Nessuno può aiutare.
4. Se il giocatore fa un buon GdR nel descrivere la sua azione ottiene un bonus di +2 alla prova.
5. Ogni abilità può essere utilizzata solo un certo numero di volte, segnato vicino alla descrizione dell'abilità stessa. Annunciate ai giocatori quando l'utilizzo di un'abilità non è più possibile.
6. Si effettuano al massimo 3 round nella Sfida di Abilità (quindi ogni giocatore ha la possibilità di effettuare 3 prove in tutto): al termine dei 3 round, si controlla il numero di successi totali ottenuti, consultando la tabella qui sotto e si determina il risultato.

Nota Importante: se i giocatori dovessero arrivare a 4/6/7 successi prima dei 3 round, la Sfida di Abilità ha subito termine con la condizione Vittoria Completa.

PG	Vittoria completa	Vittoria parziale	Sconfitta
3	4+ successi	3 successi	Meno di 3 successi
4	6+ successi	4-5 successi	Meno di 4 successi
5	7+ successi	5-6 successi	Meno di 5 successi

Tabella 1: Esiti della Sfida di Abilità

7.1.2. Abilità Primarie

Atletica x2, (CD 19) Evitare agilmente le mani scheletriche che si protendono dalle pareti, dai loculi, dal pavimento, senza farsi rallentare.

Dungeon x2, (CD 17) Cercare di ritrovare la strada nei bui cunicoli, nonostante le distrazioni dei nemici.

Furtività x1, (CD 19) Avanzare come scout, senza farsi notare, per scegliere la via con meno nemici.

Intuizione x2, (CD 19) Per intuire qual è la strada migliore quando ci si trova di fronte a bivi pericolosi ed è necessario decidere in fretta.

Percezione x2, (CD 19) Per osservare quali sono i punti più pericolosi ed evitarli. Per notare eventuali trappole nascoste, per lo più parti delle catacombe strutturate per crollare in modo controllato. Il primo successo sblocca l'uso di

- **Manolesta x2, (CD 19)** disattivare velocemente le trappole, oppure attivarle a vuoto per superarle più agevolmente, oppure testare velocemente il passaggio davanti a sé per verificarne la presenza.

Religione x2, (CD 19) Analogo a Dungeon, ricordando lo schema delle catacombe (che forma un cerchio magico) per capire quali possono essere i percorsi meno frequentati.

Speciale (solo una volta fra tutti) Un PG può usare un Potere Giornaliero di Attacco per spazzare via i nemici che si trovano davanti, dietro e/o intorno a sé. Questo concede un successo automatico, ma (ovviamente) il PG non avrà a disposizione il potere nello Scontro Finale.

Tenacia x2, (CD 19) Sfondare le resistenze delle mani scheletriche che tentano di trattenerci i PG, avanzare a testa bassa infrangendo ossa e arti, senza farsi fermare.

Altre abilità e poteri Ogni abilità non contemplata qui, ma usata in modo *sensato* (es. Arcano per percepire la direzione del fulcro del rituale dalla quantità di energia magica in ogni direzione) ha CD 21, può essere usata una sola volta e conferisce un successo. Anche in questo caso vale il bonus di +2 per il buon GdR. L'attivazione di un potere di utilità in modo *sensato* può conferire un successo (ma solo una volta per personaggio).

7.1.3. Esito della Sfida di Abilità

A seconda del risultato, leggere ai giocatori il paragrafo corrispondente.

Vittoria Completa

Riuscite ad emergere dalle catacombe, nel luogo corretto, con rapidità ed efficacia, lasciandovi alle spalle frammenti d'ossa inerti. Ne siete ormai certi: Pelor è al vostro fianco, e sta guidando i vostri passi perché distruggiate l'abominio responsabile del terribile destino della città di Martyrscry.

Vittoria Parziale

L'attraversamento delle catacombe, fino al luogo dove pensate sia il centro del rituale, si rivela più lungo e difficile del previsto. Nonostante l'enorme numero di avversari e insidie, tuttavia, riuscite ad emergere, affaticati ma sostenuti dalla vostra fede in Pelor!

In questo caso i PG perdono 2 impulsi curativi a testa.

Sconfitta

L'attraversamento delle catacombe, fino al luogo dove pensate sia il centro del rituale, si rivela più lungo e difficile del previsto. Più volte perdetevi la



La battaglia sotto le due torri

vostra strada e siete obbligati a ritornare sui vostri passi, affrontando orde di scheletri e trappole nascoste. Quando alla fine giungete al punto dove credete si trovi l'epicentro del rituale, siete esausti. Ciò nonostante stringete i denti e, dopo una muta preghiera allo Splendente, vi fate avanti.

In questo caso i PG iniziano lo Scontro Finale con 2 impulsi curativi a testa.

8. Il Rituale

Se gli schemi delle catacombe che avete consultato in biblioteca sono esatti, vi trovate all'incirca sotto la grande cattedrale che domina la città. Ricordate che nelle mappe compariva anche un pozzo, e non siete quindi sorpresi di sentire il rumore di acqua corrente. Avanzate con cautela lungo lo stretto cunicolo, e dietro una curva vedete che il passaggio si allarga in una grande caverna.

Un piccolo fiume sembra scorrere qui sotto, forse si tratta della falda acquifera che alimenta il pozzo. Dall'odore ributtante e dalla sensazione sgradevole che emanano dall'acqua, tuttavia, vi rendete conto che c'è qualcosa di malvagio all'opera: dal fiumiciattolo emergono dozzine di corpi, e una sinistra luce verdastra pervade l'intera caverna.

Uno di essi, in particolare, risalta ai vostri occhi: è il cadavere decapitato di un umanoide dalla corporatura esile, ormai ridotto alle sole ossa, con indosso i paramenti di un Alto Sacerdote del Padre Sole. Che Vael Naras sia fra le vittime?

Oltre un ponticello in legno, tuttavia, un Eladrin in alti paramenti sacerdotali sta recitando delle formule magiche a bassa voce, circondato da figure incappucciate e paludate in lunghe tuniche giallo oro: dalle descrizioni che avevate raccolto vi sembra si tratti proprio di Vael Naras, l'Alto Sacerdote locale, insieme ai monaci dei Fratelli Silenti, i custodi delle catacombe. Un simbolo blasfemo ed orribile si trova di fronte a loro: si tratta di una raffigurazione del sole, composta interamente da ossa umane, con tibie ed avambracci come raggi e teschi come corona solare. I più religiosi fra voi rabbriviscono, di fronte a questa crudele parodia dell'emblema di Pelor.

State decidendo sul da farsi, allibiti di fronte all'operato abietto di un sacerdote dello Splendente, quando Vael Naras, senza voltarsi, sembra parlare rivolgendosi a voi. "Avevo percepito la presenza della vostra disgustosa fede da quando siete entrati in città... ma non pensavo riusciste ad arrivare fino a qui. Siete stati abili... o forse Pelor vi ha protetti. Ma nemmeno un Dio potrà impedirmi di avere la mia vendetta su questa città!"

Le tuniche dei Fratelli Silenti cadono a terra all'unisono, rivelando gli orrori che si celavano al loro interno. Scheletri alti quasi due metri, composti da ossa di corpi diversi, con quattro braccia armate di spade; e altri non morti scheletrici, con gli occhi ardenti di fiamme, simili a quelli che avete combattuto nella piazza.

"Mi sono già vendicato contro chi mi ha ucciso, divorando il mio corpo." - esclama l'Eladrin, con la voce divorata dall'odio - "E contro chi ha usurpato il posto che mi spettava di diritto, dopo che i miei miserabili concittadini mi hanno usato come un agnello sacrificale." - la figura dell'Eladrin diventa sfocata per un attimo, e vi rendete conto che si tratta di un tipo di camuffamento magico, che ora sta terminando il suo effetto - "Ma non porto loro rancore, sapete? Anzi, li tengo sempre vicini a me... i loro teschi mi hanno insegnato molte cose... sussurrandomi segreti oscuri... che ora userò per distruggere completamente voi e l'intera città!"

La figura dell'Eladrin scompare completamente, lasciando il posto a una creatura da incubo. Su di un unico corpo scheletrico sono innestati, come fusi fra di loro, i teschi di tre diverse creature. La testa di sinistra vi ricorda le ossa pesanti e la fronte schiacciata di un Mezzorco; in quella di destra sono ancora riconoscibili i lineamenti delicati degli Eladrin. Il teschio centrale è umano... sebbene i suoi occhi ardano di un odio che di umano ha ormai ben poco.

"Venite avanti, servetti di Pelor. Affrontatemi, se ne avete il coraggio. I raggi del sole non arrivano qui sotto... nessuno può aiutarvi. Io, Aklos Raan, avrò anche le vostre teste!" A un gesto della creatura, molti altri cadaveri si rialzano dall'acqua, e iniziano a muoversi verso di voi. Non c'è tempo da perdere: bisogna distruggere questo pericoloso abominio prima che porti a compimento i suoi piani!

8.1. Scontro Strategico [60 minuti]

8.1.1. Posizionamento sulla mappa e dettagli del terreno

Mappa La mappa per lo scontro è quella usata per l'uscita della Guida del Dungeon Master II, lato fiume (DMG2-2). Informate i giocatori che le zone d'acqua contano come terreno difficile, ma possono essere attraversate più velocemente con una prova di Atletica.

Posizionamento I PG partono dall'area verde (all'interno di quelle 6 caselle possono disporsi come vogliono). Gli Scheletri Asserviti sono nelle zone in giallo con la scritta SM; se ce ne fossero 8, l'ultimo viene messo nella casella gialla segnata come 8. Nelle zone SM-N ci sono sempre Scheletri Asserviti, ma non disponeteli finché i PG non hanno



Figura 2: Mappa dello scontro finale.

linea di visuale verso di essi (all'inizio sono nascosti dietro la roccia), oppure finché non giudicate necessario il loro movimento per attaccare/ fermare i PG. Gli Scheletri Guardiani delle Tombe vengono disposti nell'area rossa segnata con STG, partendo dalla casella più lontana dai PG. Il Signore dei Teschi è posizionato nell'area viola designata SL. Gli Scheletri Fiammeggianti sono posizionati nell'area arancione con sopra la dicitura BS.

Terreno della Mappa Le zone d'acqua nella mappa sono considerate di terreno difficile, e ciascuna richiede 2 quadretti di movimento per essere attraversata. Superando una Prova di Atletica CD 20 è possibile considerare le zone d'acqua come zone normali (1 quadretto di movimento per attraversarle). Passare da una zona asciutta ad una zona d'acqua è un movimento semplice (1 quadretto),

passare da una zona d'acqua ad una zona asciutta richiede 2 quadretti. Tutti gli scheletri non risentono di questa limitazione! (la vicinanza all'epicentro del rituale li rende più forti). Le zone con simboli triangolari sono terreno difficile, e ciascuna richiede 2 quadretti di movimento per essere attraversate. Il pozzo riquadrato in bianco è profondo circa 3 m. Quando qualcuno ci viene spinto dentro, ha diritto ad un Tiro Salvezza (1d20) per non cadere. Se fa 10 o più, rimane aggrappato al bordo, e può in seguito rialzarsi in piedi come se fosse prono (usando quindi un'azione di movimento). Se cade, subisce 1d10 danni e cade prono. Per uscire dal pozzo bisogna per prima cosa alzarsi in piedi, e poi spendere un'azione di movimento ed effettuare una prova di Atletica CD 18 (si emerge in una qualsiasi casella adiacente al pozzo). Il Sole è il simbolo blasfemo, fulcro del rituale. I PG che entrano o iniziano il loro turno in una casella adiacente al Sole subisco-

no 1d10 danni necrotici. Il Sole ha 30 punti vita e tutte le difese a 10. Quando viene portato a 0 punti vita, tutti i non morti sulla mappa subiscono 20 danni radiosi (gli Scheletri Asserviti vengono automaticamente distrutti).

8.1.2. Tattica e statistiche dei mostri

In questo scontro ci sono nemici con parecchie abilità da tenere presente. In generale, il Signore dei Teschi comanda tutti gli altri, quindi i mostri attaccheranno in particolare coloro che attaccano il Signore dei Teschi. Giocate i mostri cattivelli, concentrando gli attacchi a distanza su un singolo personaggio: il Signore dei Teschi è intelligente e sa che è meglio abbattere gli avversari uno alla volta.

Importante: nel momento in cui il Signore dei Teschi viene abbattuto, il combattimento ha termine e si passa direttamente alla sezione Finale. Per questo è fondamentale proteggere il Signore dei Teschi, creando autentiche barriere di nemici che si interpongono fra lui e i PG.

Signore dei Teschi Il mostro principale e importantissimo è il Signore dei Teschi. Essenzialmente il Signore dei Teschi ogni round ha 1 Azione Standard, 1 Azione di Movimento, 1 Azione Minore: può barattare le altre azioni per avere in totale 3 Azioni Minori e attivare così i suoi 3 poteri (possono essere usati ciascuno 1 volta a round). Nel dettaglio:

Teschio del Terrore Raggelante può essere usato per allontanare i Defender dal combattimento corpo a corpo, e spingere i PG in acqua oppure nel pozzo. Da usare sempre. La prima volta che lo usa, il Signore dei Teschi potrebbe dire qualcosa del tipo “Questo è il potere che ho sottratto all’Eladrin, ed è in grado di distogliere i miei nemici dalla loro via!”

Teschio della Fiamma Ustionante

essenzialmente infligge danni. Anche questo va usato sempre, se possibile contro i PG con minor difesa sulla Tempra. La prima volta che lo usa, il Signore dei Teschi potrebbe dire qualcosa del tipo “Sentite quanto bruciano le fiamme dell’odio di un martire!”

Teschio del Dominio sulla Morte permette di riportare in vita un Gregario distrutto, per questo è importante ricordarsi di lasciare le

miniature dei Gregari caduti sul tabellone. Quando il Signore dei Teschi non può usare questo potere (perché ad esempio non ci sono Gregari morti), può invece muoversi, per tenersi a debita distanza dalla mischia. La prima volta che lo usa, il Signore dei Teschi potrebbe dire qualcosa del tipo “Ho rubato al Mezzorco che mi ha ucciso tutte le sue conoscenze: e ora le userò per creare un’armata di morti che spegnerà per sempre la chiesa di Pelor!”

Padrone della Tomba (Aura) è un’Aura che si dirama per 2 caselle in tutte le direzioni partendo da lui. Il Signore dei Teschi cercherà di tenere gli Scheletri Fiammeggianti all’interno della sua Aura per farli rigenerare, e anche gli Scheletri Guardiani delle Tombe, ma solo quando i PG siano arrivati vicino a lui.

Il Signore dei Teschi cercherà di tenere il Pozzo fra sé e i PG combattenti da corpo a corpo.

Nota importante su Triplo Teschio: i Teschi verranno distrutti in quest’ordine

1. Teschio del Dominio sulla Morte (quando viene distrutto lo Signore dei Teschi potrebbe dire qualcosa del tipo “No! I poteri del Mezzorco mi abbandonano! Pagherete caro per questo!”)
2. Teschio del Terrore Raggelante (quando viene distrutto, lo Signore dei Teschi potrebbe dire qualcosa del tipo “La sapienza dell’Eladrin...scomparsa...dannati!”)
3. Teschio della Fiamma Ustionante (vedi Finale)

Scheletri Fiammeggianti Gli Scheletri Fiammeggianti cercheranno di concentrare i loro attacchi su uno dei bersagli colpiti dal Signore dei Teschi nello stesso turno.

Scheletri Asserviti Gli Scheletri Asserviti sono carne da macello: il loro scopo è quello di bloccare l’avanzata dei PG, e useranno (quando possibile) l’azione di Spinta per farli cadere dai luoghi rialzati nell’acqua, oppure nel Pozzo. Ricordatevi del Teschio del Dominio sulla Morte del Signore dei Teschi che li fa risorgere! Quando risorgono, ri-agiscono nel loro turno insieme a tutti gli altri Scheletri Asserviti.

La battaglia sotto le due torri



Scheletri Guardiani della Tomba Gli Scheletri Guardiani delle Tombe sono grossi e picchiano discretamente. Cercate di bloccare il ponte o, alla peggio, il percorso intorno al pozzo, facendo usare loro Cascata d'Acciaio il più spesso possibile, insieme ad Attacco Improvviso quando un PG si allontana da loro scattando.

3 PG: Livello 11, 1800 XP

1x Signore dei Teschi (Artigliere Guida, 500 XP)
1x Scheletro Guardiano della Tomba (Bruto, 500 XP)
1x Scheletro Fiammeggiante (Artigliere, 200 XP)
8x Scheletro Asservito livello 7 (Bruto Gregario, 75 XP)

4 PG: Livello 11, 2425 XP

1x Signore dei Teschi (Artigliere Guida, 500 XP)
2x Scheletro Guardiano della Tomba (Bruto, 500 XP)
2x Scheletro Fiammeggiante (Artigliere, 200 XP)
7x Scheletro Asservito livello 7 (Bruto Gregario, 75 XP)

5 PG: Livello 11, 3000 XP

1x Signore dei Teschi (Artigliere Guida, 500 XP)
3x Scheletro Guardiano della Tomba (Bruto, 500 XP)
2x Scheletro Fiammeggiante (Artigliere, 200 XP)
8x Scheletro Asservito livello 7 (Bruto Gregario, 75 XP)

Signore dei Teschi Livello 10 Artigliere (Guida)

Animato naturale medio (non morto) PE 500

Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
Padrone della Tomba (Guarigione) aura 2; gli alleati non morti nell'area ottengono rigenerazione 5 e un bonus di +2 ai tiri salvezza. Questa aura si dissolve se viene distrutto il *teschio del dominio sulla morte*.

PF 40; **Sanguinante** 20; vedi anche *triplo teschio*

CA 24; **Tempra** 21, **Riflessi** 22, **Volontà** 23

Immunità malattia, veleno **Resistenza** 10 necrotico **Vulnerabilità** 5 radioso

Velocità 6

(m) Bastone d'Ossa (standard; a volontà) • **Arma, Necrotico**

+13 contro CA; 1d8+2 danni più 1d6 danni necrotici.

(d) Teschio del Terrore Raggelante (minore 1/round; a volontà) • **Freddo, Paura**

Gittata 10; +15 contro Volontà; 1d6+3 danni da freddo e il bersaglio viene spinto di 5 quadretti.

(d) Teschio del Dominio sulla Morte (minore 1/round; a volontà) • **Freddo, Paura**

Gittata 10; il signore dei teschi rianima un gregario non morto distrutto entro la gittata del potere. Il livello del gregario non morto rianimato non deve essere superiore a quello del signore dei teschi +2. Il gregario rianimato si rialza nello spazio dove è caduto (o in qualsiasi spazio adiacente, se quello spazio è occupato) come azione gratuita, possiede tutti i normali punti ferita e può compiere azioni normalmente nel suo turno successivo.

(d) Teschio della Fiamma Ustionante (minore 1/round; a volontà) • **Fuoco, Necrotico**

Gittata 10; +15 contro Tempra; 2d6+3 danni da fuoco e necrotici.

Triplo Teschio • Guarigione

Quando un signore dei teschi è ridotto a 0 punti ferita, uno dei suoi teschi (determinato casualmente fra i tre descritti sopra) viene distrutto, e la creatura perde la capacità di utilizzare il potere legato a quel teschio. Se la creatura ha ancora dei teschi intatti, recupera immediatamente tutti i suoi punti ferita (40 PF). Quando tutti e tre i teschi sono stati distrutti, il signore dei teschi viene annientato.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità intimidire +15, intuizione +12, raggirare +15
For 14 (+7) **Des** 16 (+8) **Sag** 15 (+7)
Cos 17 (+8) **Int** 16 (+8) **Car** 21 (+10)

Scheletro Fiammeggiante Livello 5 Artigliere

Animato naturale medio (non morto) PE 200

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +4; scurovisione
Aura fiammeggiante (Fuoco) aura 1; qualsiasi creatura che entri o inizi il proprio turno nell'aura subisce 5 danni da fuoco.

PF 53; **Sanguinante** 26

CA 19; **Tempra** 15, **Riflessi** 18, **Volontà** 16

Immunità malattia, veleno **Resistenza** 10 fuoco, 10 necrotico **Vulnerabilità** 5 radioso

Velocità 6

(m) Artiglio Fiammeggiante (standard; a volontà) • **Fuoco**

+8 contro CA; 1d4+1 danni e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

(d) Globo di Fiamme (standard; a volontà) • **Fuoco**

Gittata 10; +8 contro Riflessi; 2d4+4 danni da fuoco e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 13 (+3) **Des** 18 (+6) **Sag** 15 (+4)

Cos 17 (+5) **Int** 4 (-1) **Car** 6 (+0)

(M) Spinta (standard; a volontà) • **Arma**

+8 contro Tempra; il bersaglio viene spinto di 1 quadrato e lo scheletro asservito scatta nella casella appena liberata dal bersaglio.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 16 (+6) **Des** 11 (+3) **Sag** 10 (+3)

Cos 14 (+5) **Int** 4 (+0) **Car** 6 (+1)

Scheletro Guardiano delle Tombe **Livello 10**
Bruto

Animato naturale medio (non morto) PE 500

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12; scurovisione

PF 126; **Sanguinante** 63

CA 23; **Tempra** 22, **Riflessi** 23, **Volontà** 20

Immunità malattia, veleno **Resistenza** 10 necrotico **Vulnerabilità** 5 radioso

Velocità 8

(m) Doppio Fendente di Scimitarra (standard; a volontà) • **Arma**

Lo scheletro guardiano delle tombe effettua due attacchi di scimitarra contro lo stesso bersaglio: +13 contro CA; 1d8+4 danni (critico 1d8+12). Ciò funziona anche per gli attacchi di opportunità.

(M) Cascata di Acciaio (standard; a volontà) • **Arma**

Lo scheletro guardiano delle tombe effettua due attacchi di *doppio fendente di scimitarra* (per un totale di quattro attacchi di scimitarra).

(M) Attacco Improvviso (reazione immediata, quando un nemico adiacente scatta; a volontà) • **Arma**

Lo scheletro guardiano delle tombe compie un attacco basilare in mischia contro il nemico.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -

For 18 (+9) **Des** 20 (+10) **Sag** 14 (+7)

Cos 16 (+8) **Int** 3 (+1) **Car** 3 (+1)

Equipaggiamento 4 scimitarre

Scheletro Asservito **Livello 7** **Gregario**

Animato naturale medio (non morto) PE 75

Iniziativa +3 **Sensi** Percezione +4; scurovisione

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario; **Sanguinante** -

CA 20; **Tempra** 17, **Riflessi** 18, **Volontà** 17

Velocità 6

(m) Artigli (standard; a volontà) • **Arma**

+12 contro CA; 6 danni.

9. Finale

Quando anche l'ultimo teschio della creatura si infrange, un boato fragoroso echeggia per le Catacombe, e un'onda d'urto solleva detriti e polvere: a malapena riuscite a rimanere in piedi, e siete costretti a portarvi un braccio davanti al viso per proteggere gli occhi. Attendete lunghi attimi che tutto si quieti, temendo attacchi a tradimento aiutati dalla scarsa visibilità... ma non accade nulla. Finalmente, quando la polvere si posa, di fronte a voi la grotta sembra tornata tranquilla.

Dell'abominio che una volta era il "martire" Aklos Raan non resta che polvere e consunti paramenti sacerdotali. Tutti gli altri Non Morti giacciono in un cumulo d'ossa e armi, inerti e inanimati. Uscite dalle catacombe attraverso l'apertura dalla quale filtrava luce, e vi ritrovate in un'altra grande piazza, di fronte alla Cattedrale. Una incredibile distesa di ossa ricopre il selciato, i resti dei poveri morti animati da magie blasfeme, che hanno finalmente ritrovato la pace.

Percepisce un movimento alla vostra sinistra, e per un attimo le vostre mani scattano alle armi: con sollievo, notate che si tratta di un gruppo di abitanti, che con passo incerto stanno uscendo dalle loro case barricate, increduli per lo spettacolo che si para davanti ai loro occhi.

Al primo gruppo ne fa seguito un secondo, e poi un altro, e un altro ancora. La piazza si riempie gradualmente dei sopravvissuti di Martyrscry, tanti, tantissimi, molti più di quanti poteste sperare, e nonostante gli orrori della notte appena trascorsa, alcuni di voi non riescono proprio a trattenere un sorriso.

Quando uno degli abitanti di Martyrscry si inginocchia ed inizia a pregare Pelor, per rendergli grazie, tutti gli altri lo seguono. Mentre il sole sorge, riflettendosi sulle guglie dorate della Cattedrale, vi rendete conto che non tornerete molto presto alla vostra città. C'è molto lavoro da compiere qui, in nome del Padre Sole: edifici da ricostruire, defunti a cui donare l'eterno riposo, ma soprattutto un'intera popolazione da proteggere, confortare e guidare.

Come insegna il Signore Radioso, ai morti va il nostro rispetto, ma ai vivi la nostra attenzione immediata: e per quanto sia nobile chi sacrifica la propria vita per salvare gli altri, è ben più nobile chi continua a vivere, e fa della sua vita una missione al servizio del Bene.

Con una breve preghiera di ringraziamento sulle labbra, vi avviate nella piazza e iniziate a par-

lare con i cittadini, informandoli di quello che è successo ed organizzando squadre per cercare altri sopravvissuti.

La leggenda degli Eroi di Martyrscry, che si sta già spargendo nelle città vicine, sopravviverà per secoli, donandovi la vera immortalità: vivrete per sempre nel ricordo di tutti i fedeli dello Splendente e delle persone di animo buono per cui sarete un modello di vita.

10. Trasformare la D&D Challenge in un'avventura

In questa sezione vengono riportati alcuni spunti per il DM che volesse trasformare **Il Sole d'Ossa** in un'avventura. Ciascuno di essi va interpretato come un consiglio, l'importante è sempre far divertire i giocatori :-)

10.1. Ampliare Martyrscry

La città in cui si svolge l'avventura è al momento composta da solo quattro locazioni: Piazza del Martire (dove si svolge il Combattimento Spettacolare), la Biblioteca (dove ha luogo la Sfida Interpretativa), le Catacombe (dove avviene la Sfida di Abilità), i sotterranei della Cattedrale (dove si svolge il Combattimento Strategico). Nessuno di questi luoghi è dettagliato al punto di avere una mappa: se il DM pensa che possa aggiungere ricchezza, potrebbe essere interessante aggiungere particolari, e disegnare le strutture in modo completo.

Stilare la mappa dell'intera città è un compito improbo, ma è certamente possibile aggiungere altri luoghi da esplorare con poco sforzo: per esempio, preparare l'interno di qualche casa (se i PG decidono di entrare ad investigare) con qualche piccolo indizio che possa far intuire cosa è accaduto. Un accumulo graduale di prove potrebbe portare al culmine direttamente nel Combattimento Spettacolare!

10.2. Più Sfide!

E' possibile inserire più sfide per i PG. Cosa succederebbe se i non morti di Martyrscry decidessero di assaltare la Biblioteca? I PG potrebbero combatterli, per dare tempo agli occupanti civili di fuggire. Nel loro percorso fino alla Biblioteca potrebbero essere assaltati più volte, da gruppi via via più numerosi di scheletri.

Anche nelle catacombe, parte della Sfida di Abilità potrebbe comprendere combattimenti con drappelli di non morti. Bisogna però fare attenzione a dosare i combattimenti nella misura in cui sono graditi al gruppo di PG, senza esagerare. E' possibile inserire anche più Sfide di Abilità: ad esempio, trovare qualche traccia di vita dentro Martyrscry (per giungere alla Biblioteca), nascondersi o sfuggire da gruppi enormi di scheletri. In questo caso è consigliato ricorrere a brevi Sfide con 4 successi prima di 3 fallimenti e CD legate alle abilità chiave generalmente facili.

Se il gruppo di PG con cui giochi ama l'interpretazione, perché non inserire altri PNG? Nikol Solspear potrebbe non essere l'unico soldato sopravvissuto: potrebbe essere interessante per i PG convincere i superstiti della guarnigione a scortare fuori dalla città i civili. Parimenti, i Bambini potrebbero conoscere l'ubicazione di altri sopravvissuti: magari un'intera "corte dei miracoli" composta da barboni, ladri e tagliagole, che potrebbero tuttavia riscattare le loro vite aiutando i PG a raggiungere e sconfiggere Aklos Raan. Grumbar Halfblood potrebbe agire come contatto in modo simile, permettendo ai PG di radunare gli ex-operai delle catacombe.

10.3. Possibili Corsi d'Azione

E' difficile prevedere tutti i possibili comportamenti dei PG. Se in una D&D Challenge questo problema si ovvia narrando i raccordi fra una scena e l'altra, in un'avventura bisogna tenerne conto, cercando almeno di ipotizzare quali sono le linee d'azione più probabili. Cosa succederebbe se i PG decidessero di ritirarsi, per cercare rinforzi di fronte all'enorme numero dei non morti? O se decidessero di distruggere tutti gli scheletri della città? O se invece decidessero di radunare i sopravvissuti per farli scappare?

Avendo presente le possibilità dei PG, bisogna pensare a cosa farà il loro antagonista (Aklos Raan) in ogni caso. Tenterà comunque di portare a termine il rituale? O giudicherà prioritario fermarli? Ognuna di queste decisioni può creare diverse ramificazioni. Tenendo presente alcuni punti fermi e alcune scelte logiche, tuttavia, è possibile gestire bene quasi ogni situazione, ricorrendo ad un po' di improvvisazione dove la pianificazione fallisce.

11. Credits

“Il Sole d’Ossa” è una **D&D Challenge** del Gruppo Chimera, usata per il torneo **Sfida sotto le due Torri**, svoltosi a Bologna nel 2009. Per maggiori informazioni, visita il sito www.gruppochimera.it

Idea Originale SOLKANAR - Alberto

Sviluppo SOLKANAR - Alberto

Impaginazione LATEX - L^AT_EX

12. Copyright Notes

Tutto il materiale contenuto nel presente documento è stato utilizzato secondo la regola del *fair use* e senza scopi di lucro. Non fateci causa, siamo poveri.

A. Informazioni iniziali per i PG

In questa sezione sono inserite le informazioni iniziali per gruppi di 3, 4 e 5 PG. Ad ogni giocatore vanno consegnate tutte e sole le informazioni contenute in uno dei punti.

A.1. Gruppi di 3 PG

1. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Alcune versioni della leggenda parlano anche del fatto che le ossa del martire in seguito vennero accolte da Pelor direttamente nel suo Regno, come premio per il coraggio del chierico. Da un giorno all'altro le ossa sparirono dal santuario, senza che nessuno vi fosse entrato od uscito. A causa dell'invasione di Orchi avvenuta secoli fa, avete appreso che vicino a Martyrscry vivono tutt'ora delle piccole comunità di Mezzorchi.
2. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Il nome del clan di Orchi nella leggenda non è riportato, ma dai tuoi studi hai dedotto che potrebbe trattarsi delle Ossa Bianche, un'orda che oltre due secoli fa spadroneggiava nelle terre dell'Est. Le Ossa Bianche conobbero il loro maggior periodo di fortuna sotto la guida di Kuz'Taragh Mezzoumano, un Mezzorco sciamano. Alcuni studiosi sostengono che Kuz'Taragh fosse segretamente un adoratore di Vecna, il Dio dei Segreti, perchè secondo testimonianze dell'epoca il Mezzorco era privo sia della mano che dell'occhio sinistro. Una raccolta di testimonianze risalente ad oltre due secoli or sono riporta gli avvenimenti di Martyrscry, che sembrano quindi avere una base storica. Esistono diverse versioni del testo da te consultato, e in una di esse hai trovato qualche menzione del fatto che il sacrificio del chierico per salvare la città avrebbe potuto non essere volontario.
3. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Sei abbastanza convinto che le voci di cui ha parlato l'Arcivescovo siano confermate. Parecchi mercanti degni di fiducia che hanno fatto tappa per Martyrscry ti hanno riferito che i morti vengono seppelliti invece che cremati. Sembra che sotto la città esista un complesso sistema di catacombe. Durante i tuoi studi hai sentito parlare di un rituale in grado di preservare i corpi dei defunti per lunghi periodi di tempo. Ti chiedi se anche a Martyrscry possa essere stato sfruttato, visto che praticano l'inumazione dei corpi.

A.2. Gruppi di 4 PG

1. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Alcune versioni della leggenda parlano anche del fatto che le ossa del martire in seguito vennero accolte da Pelor direttamente nel suo Regno, come premio per il coraggio del chierico. Da un giorno all'altro le ossa sparirono dal santuario, senza che nessuno vi fosse entrato od uscito.
2. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Il nome del clan di Orchi nella leggenda non è riportato, ma dai tuoi studi hai dedotto che potrebbe trattarsi delle Ossa Bianche, un'orda che oltre due secoli fa spadroneggiava nelle terre dell'Est. Le Ossa Bianche conobbero il loro maggior periodo di fortuna sotto la guida di Kuz'Taragh Mezzoumano, un Mezzorco sciamano. Alcuni studiosi sostengono che Kuz'Taragh fosse segretamente un adoratore di Vecna, il Dio dei Segreti, perchè secondo testimonianze dell'epoca il Mezzorco era privo sia della mano che dell'occhio sinistro.
3. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Sei abbastanza convinto che le voci di cui ha parlato l'Arcivescovo siano confermate. Parecchi mercanti degni di fiducia che hanno fatto tappa per Martyrscry ti hanno riferito che i morti vengono seppelliti invece che cremati. Sembra che sotto la città esista un complesso sistema di catacombe. Durante i tuoi studi hai sentito parlare di un rituale in grado di preservare i corpi dei defunti per lunghi periodi di tempo. Ti chiedi se anche a Martyrscry possa essere stato sfruttato, visto che praticano l'inumazione dei corpi.
4. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Una raccolta di testimonianze risalente ad oltre due secoli or sono riporta gli avvenimenti di Martyrscry, che sembrano quindi avere una base storica. Esistono diverse versioni del testo da te consultato, e in una di esse hai trovato qualche menzione del fatto che il sacrificio del chierico per salvare la città avrebbe potuto non essere volontario. A causa dell'invasione di Orchi avvenuta secoli fa, avete appreso che vicino a Martyrscry vivono tutt'ora delle piccole comunità di Mezzorchi.

A.3. Gruppi di 5 PG

1. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Alcune versioni della leggenda parlano anche del fatto che le ossa del martire in seguito vennero accolte da Pelor direttamente nel suo Regno, come premio per il coraggio del chierico. Da un giorno all'altro le ossa sparirono dal santuario, senza che nessuno vi fosse entrato od uscito.
2. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Il nome del clan di Orchi nella leggenda non è riportato, ma dai tuoi studi hai dedotto che potrebbe trattarsi delle Ossa Bianche, un'orda che oltre due secoli fa spadroneggiava nelle terre dell'Est. Le Ossa Bianche conobbero il loro maggior periodo di fortuna sotto la guida di Kuz'Taragh Mezzoumano, un Mezzorco sciamano. Alcuni studiosi sostengono che Kuz'Taragh fosse segretamente un adoratore di Vecna, il Dio dei Segreti, perchè secondo testimonianze dell'epoca il Mezzorco era privo sia della mano che dell'occhio sinistro.
3. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Sei abbastanza convinto che le voci di cui ha parlato l'Arcivescovo siano confermate. Parecchi mercanti degni di fiducia che hanno fatto tappa per Martyrscry ti hanno riferito che i morti vengono seppelliti invece che cremati. Sembra che sotto la città esista un complesso sistema di catacombe.
4. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. Una raccolta di testimonianze risalente ad oltre due secoli or sono riporta gli avvenimenti di Martyrscry, che sembrano quindi avere una base storica. Esistono diverse versioni del testo da te consultato, e in una di esse hai trovato qualche menzione del fatto che il sacrificio del chierico per salvare la città avrebbe potuto non essere volontario.
5. La città di Martyrscry prende il nome da un leggendario martire della Chiesa di Pelor che sacrificò la sua vita per salvare la popolazione del borgo. La storia tramandata vuole che il martire si consegnò spontaneamente al capo di un'orda di Orchi, in cambio della salvezza per la sua città. Venne divorato vivo dagli Orchi, che ne lasciarono soltanto le ossa, ma mantennero fede ai patti. Le ossa vennero in seguito raccolte dagli abitanti, che ne fecero oggetto di culto. A causa dell'invasione di Orchi avvenuta secoli fa, avete appreso che vicino a Martyrscry vivono tutt'ora delle piccole comunità di Mezzorchi. Durante i tuoi studi hai sentito parlare di un rituale in grado di preservare i corpi dei defunti per lunghi periodi di tempo. Ti chiedi se anche a Martyrscry possa essere stato sfruttato, visto che, a quanto pare, praticano l'inumazione dei corpi.

B. Backgrounds dei PG

B.1. Bharash Sunshield, Dragonide Paladino

Un tempo erano il giorno e la notte. Nella notte vedevo il buio e ombre perverse e malvagie in agguato per colpire vittime innocenti. Poi un giorno, mentre la mia spada si stava per abbattere su un nemico prostrato, abbattuto dalla mia forza, compresi che ero cieco nella mia rigida convinzione. Mi fermai e osservai colui che, ai miei piedi, implorava pietà. Un ragazzo, ancora lontano dall'essere un uomo, arruolatosi nell'esercito nemico guidato da folli adoratori di Asmodeus. Quanto quel giovane aveva colpa delle proprie azioni? Certo, egli aveva combattuto indossando i fregi e i simboli del malvagio dio-demone. Ma non pensava probabilmente, nel naturale impeto della sua giovinezza, di essere nel giusto? E mentre la mia spada si alzava su di lui, non aveva forse compreso che il suo dio non l'avrebbe né protetto né salvato? Mi fermai e osservai colui che ai miei piedi implorava pietà. E vidi me stesso se avessi compiuto scelte diverse, se avessi ceduto all'ira invece che alla giustizia, se avessi colmato di odio il mio cuore, invece che di speranza. Eppure non sarei stato cieco quanto quel ragazzo se non avessi fermato la mia spada?

Quel giorno volsi le spalle alla battaglia e tornai fra i miei passi. Camminando fra le grida straziate dei nemici e dei compagni morenti, compresi che tutto il sangue versato non era solamente frutto del Male, ma anche della cecità di quel Bene che non cerca la redenzione, ma l'annientamento senza appello di tutto ciò che combatte. Quel giorno, giunto ai limiti del campo in cui avevo combattuto, mi volsi indietro e giurai a me stesso che non avrei più ucciso senza la certezza di compiere, con la mia spada, un atto inevitabile contro chi non vuole redenzione. I miei compagni non capirono. I "Figli di Bahamuth", il battaglione in cui per anni avevo combattuto, videro nella mia scelta debolezza e scetticismo. Non usarono contro di me parole di astio o di disapprovazione, ma i loro silenzi furono dolorosi più delle ferite che negli anni mi ero procurato in battaglia. Da allora, me ne rendo conto, evito, se posso, di incrociare la loro strada.

Ho vagato per oltre un anno, e nel mio peregrinare ho incontrato dei nuovi compagni. Tutti condividono con te una storia di redenzione e nuova fede nel dio benevolo. **Akra Sunshadow** è una dragonide, come me. Eppure, al di là di questo, vi somigliate ben poco. Io sono sempre stato una persona di fede, mentre lei, almeno ti sembra, non crede realmente in nulla se non in se stessa. Professa blandamente una fede in Pelor in cui credo poco, ma è comunque una compagna fedele, e so che puoi contare su di lei. Gli altri componenti del gruppo condividono con me, invece, una fede salda nel dio benevolo. **Orsik Sunhammer**, il nano, è un compagno di battaglia su cui contare sempre, che, come me, crede nella fede nel prossimo oltre che in un dio. Colo questa certezza mi dà la forza di sopportare i suoi borbottii continui. **Lerissa Sunchaser** è la dimostrazione che l'apparenza è un velo da stracciare. Una tielfling, un tempo devota ad Asmodeus, è ora una sacerdotessa di Pelor. Potrebbe essere la mia guida spirituale, se solo ogni tanto non eccedesse in un fervore che rasenta il fanatismo. **Nadya Sunbreeze**, infine, è una compagna di poche parole. Anche lei credeva in un dio diverso, ma parla raramente del suo passato. Ti rendi conto che non ne vuole parlare, e la rispetti. Anche questo significa essere benevoli: rispettare il riserbo di chi non vuole parlare del passato.

B.2. Akra Sunshadow, Dragonide Ladra

Osservi attentamente la borsa del signorotto pasciuto che cammina davanti a te. Ti guardi intorno, con sguardi rapidi ma molto attenti, e puoi stabilire con certezza che nessuno sta guardando verso di te. Sai come passare inosservata quando vuoi, ed essere rapida e furtiva, a dispetto delle tue sembianze. Ti avvicini rapidamente all'uomo che ciondola a pochi passi da te e fai finta di urtarlo accidentalmente, per poi oltrepassarlo con passo misurato, abbastanza rapido da non essere raggiunta ma sufficientemente lento da non dare nell'occhio. Porti i tuoi passi verso un vicolo poco lontano e ti ci infili, con un sorriso compiaciuto che ti affiora sulle labbra, unico segno che potrebbe tradire le tue azioni. Se solamente avessi fatto qualcosa. Guardi la tua mano sinistra, che con rapidità hai portato sulla borsa del signorotto mentre facevi finta di chiedergli scusa per averlo urtato, e non vedi niente altro che le linee che la solcano. Non hai preso il bottino che la tua abilità ti avrebbe concesso; ormai, da oltre un anno, non rubi più a sconosciuti, ma impieghi la tua abilità per aiutare i tuoi compagni, devoti di Pelor. Eppure, come spesso fai, oggi hai voluto darti prova di essere ancora capace di alleggerire un babbeo per strada, hai voluto sentire il brivido del proibito percorrere la tua schiena e darti una scarica di eccitazione.

Da oltre un anno ti stai comportando come una "brava ragazza". Nessun furto per strada, nessun tiro mancino, niente soldi facili. Una noia mortale. Eppure ci sono innegabili vantaggi nel condurre una vita regolare. Hai dormito al caldo di camino e su un morbido letto molto più spesso da quando fai parte dei "Redenti", un gruppo di avventurieri devoti a Pelor che viaggia per aiutare il prossimo. Non hai nulla di personale contro il prossimo, e pertanto hai deciso di unirti a loro, soprattutto perchè nonti sembranodei fanatici, e Pelor, alla fin fine, è sempre stato il dio che ti aggrada maggiormente. I tuoi attuali compagni hanno tentato spesso di farti dare prova di un maggior attaccamento alla causa del dio benevolo, ma hanno capito che perdevano il loro tempo; alla fine ti hanno accettata come sei, consci del fatto che una mano un po' più rapida del dovuto e una coscienza un po' più sporca della loro gli faceva comodo.

E dunque, da oltre un anno, sei parte di un gruppo. Anche questo, in fondo, non ti dispiace. Fin da piccola sei stata una dragonide solitaria, in mezzo a femmine concentrate solamente a badare a cucciolate di orribili marmocchi e maschi sempre pronti a far gara a mostrare i muscoli. Forse è per questo che **Sunshield** ti è subito piaciuto. L'aspetto fisico indubbiamente a giocato a suo favore, ma i suoi modi gentili e la sua premura verso il prossimo, anche se a tratti stucchevole, lo rendono affascinante. Sai bene che il motivoper cui hai deciso di seguire il gruppo è lui, anche se sembra non accorgersene. Degli altri, il tuo preferito è certamente il nano, **Orsik Sunhammer**. Brontola come una pentola di fagioli e ti rimprovera ogni volta che fai un passo: eppure gli vuoi bene, un po' come lo vorresti a un vecchio nonno, anche se non hai mai visto vecchietti spaccare crani di goblin con un'ascia. Ti piace che qualcuno ti curi di te, anche se non ascolti praticamente una parola dei suoi "consigli".

Nadya Sunbreeze e **Lerissa Sunchaser**, invece, le mantieni a debita distanza. Forse è un fatto di competizione femminile, o forse è perchè avete caratteri troppo diversi, ma il grigiore del comportamento della prima e il fervore religioso della seconda, l'unica del gruppo a parlare un po' troppo di religione, non te le fanno andare a genio. Esci dal vicolo ancora sorridendo, pronta a raggiungere i tuoi compagni, che sicuramente avranno da dirti sul tuo ennesimo ritardo. Pelor non ne avrà a male. Perchè i suoi campioni portino la luce, serve che qualcuno gli guardi la schiena nascosta fra le ombre.

B.3. Lerissa Sunchaser, Tiefling Chierica

Ti fermi e appoggi la schiena sulla nuda roccia della caverna. L'umidità e la penombra ti ricordano i giorni di prigionia: la cella buia, il silenzio, il freddo. Un sorriso increspa le tue labbra. quella che pensavi fosse un prigioniero è stato il luogo della tua liberazione. Hai varcato la porta della cella con la ferma convinzione che l'odio fosse l'inevitabile prezzo da pagare per la forza e il potere, e quando hai potuto rimirare le stelle da persona libera sapevi che l'odio non era la soluzione, ma il problema. Sono passati cinque anni, e ti pare impossibile di essere stata una persona così diversa. Hai passato la tua giovinezza ad adorare Asmodeus, a non curarti del dolore del prossimo, ma a goderne; hai visto uomini e donne soffrire per tua causa e ne hai gioito; hai tradito la fiducia del prossimo e non te ne sei vergognata. Poi un giorno sei stata tu a cadere davanti a un nemico più forte. Sconfitta e umiliata, attendevi la fine, portata da una spada e preceduta da torture e dolore.

Forse saresti stata anche pronta. Ma nulla arrivò. Condotta in una cella, fosti nutrita e le tue ferite ripulite e suturate. I tuoi nemici, seguaci del dio Pelor, ti mostrarono una moneta con cui mai avevi commerciato: la pietà. I primi giorni di prigionia non volevi cedere a pensieri che consideravi empî e deboli. Cercavi di convincerti che il loro atteggiamento non era altro che una dimostrazione di inferiorità e mancanza di risolutezza. Ma le tue convinzioni si sgretolarono rapidamente davanti a un'evidenza che non potevi negare. Dopo pochi mesi eri libera, ma quella che un tempo era una prigioniera da cui fuggire, ora era un luogo in cui restare, per ritrovare ciò che avevi perduta: te stessa. Da allora hai abbracciato la fede di Pelor, il benevolo. Sei incrollabile nei tuoi propositi, e furiosa contro i tuoi vecchi compagni, adoratori di divinità malvagie. Proprio la pietà, che ti ha mostrato la via per la tua nuova fede, è l'aspetto che più fatichi a fare tuo. Ma sei determinata a riuscirci. La tua fede ti aiuterà, così come il tuo passato: chi ha visto l'oscurità e vi ha vagato sa quanto la luce sia bella e splendente.

Dall'esterno della caverna ti senti chiamare. I tuoi nuovi compagni ti attendono. Vi siete trovati come i pezzi di un mosaico. Ciascuno di voi ha abbracciato la fede in Pelor solo nell'ultima parte della propria vita, e condividete la gioia di una nuova nascita. Avete deciso di chiamarvi "I Redenti". Pelor, nei suoi disegni divini, vi ha fatto incontrare. **Bharash Sunshield**, il dragonide, ti ha accolto per primo. Apprezzi le sue capacità e la sua fede; vorresti essere come lui davanti ai nemici sconfitti: fermo ma pietoso. Cerchi di imitare questa sua dote, ma senza farglielo capire, perchè un po' temi ancora che gli altri possano pensare che la tua fede non sia forte e sicura. Bharash Sunshield non è l'unico discendente dei draghi del gruppo. **Akra Sunshadow**, come ha deciso di chiamarsi, condivide, tuttavia, solamente la razza con il Paladino. La sua fede in Pelor ti sembra ferma come una barba in una tempesta, e solamente i tuoi propositi di comprendere il prossimo ti hanno fermata dal riprenderla più duramente di quanto già faccia. **Nadya Sunbreeze** è invece una maga tanto capace quanto imperscrutabile. Dopo le vostre ultime avventure ha iniziato ad aprirsi un po' con noi, ma raramente riesci a leggere i suoi veri sentimenti. Hai capito che sta passando un periodo difficile, ma, per rispetto, non hai indagato maggiormente: sai cosa vuol dire perdere la fede e ritrovarla, e lo rispetti. **Orsik Sunhammer**, infine, è un nano abbastanza particolare. Forse il tuo giudizio sulla sua razza dipende dai nani avidi con cui hai trattato quando eri una fanatica di Asmodeus, ma di certo il tuo compagno di distacca da quello che pensavi dei figli della roccia. Hammer ama ben di più il prossimo che l'oro o le mirabili opere dei suoi simili, e si comporta più come un nonno che come un mercante.

Questa è la tua nuova famiglia. Una famiglia nata dal buio dello smarrimento e forgiata dalla luce di una fede ritrovata. La fede in Pelor.

B.4. Nadya Sunbreeze, Shadar-Kai Maga

La morte è stata la tua compagna fin dalla giovinezza. Una profezia ha segnato la tua vita più di qualunque tua scelta. Fino a quando hai visto la luce.

Poco più che bambina, fosti convocata dai tuoi genitori. Con loro vi era un vecchio saggio della tua razza, che, non appena ti vide, ti scrutò come se stesse osservando una mare in tempesta, affascinato dalle onde che spazzano l'orizzonte, ma in parte intimorito dalla vista di qualcosa di più potente di lui. Quel giorno la tua vita è cambiata. Il saggio predisse che avresti compiuto grandi gesta. E da allora la tua vita è stata il tentativo di realizzare quella profezia. I tuoi genitori, i tuoi parenti, e persino i tuoi amici, hanno riposto in te aspettative e speranze, che tu hai sempre cercato di soddisfare. Poco importava, tuttavia, se compivi grandi gesta, che altri mai avrebbero potuto anche solo sognare, soprattutto in giovane età. Tutto era dovuto, e ciò che per altri sarebbe stato miracoloso, per te era solo il minimo, e mai abbastanza. Rapidamente ti trovasti a guidare un gruppo di devoti della Regina Corvo. Imparasti che la morte è parte imprescindibile della vita, la fine ineluttabile, e pertanto naturale, dell'esistenza. Predicavi ciò che meglio di chiunque altro avevi imparato, eri parte della Regina Corvo più che chiunque altro avessi conosciuto. Eppure nel tuo cuore si faceva strada l'incertezza, che prendeva la forma di un compagno morente che ti chiedeva il perchè della propria sofferenza, e ti implorava di aiutarlo a sopravvivere. Persino gli avversari che imploravano pietà, con cui dovevi essere impietosa e fredda, minavano le tue certezze. La morte è la fine di ogni vita, ma non per questo deve essere somministrata come un'erba contro una malattia. I dubbi attanagliavano la tua anima, ma resistetti caparbiamente. Fino al giorno in cui morì Vol, il tuo amato. I rigidi dogmi della Regina Corvo non vietavano espressamente di avere relazioni sentimentali, eppure tutti i sacerdoti lo sconsigliavano fermamente. Compresi il perchè nel modo più doloroso. Sconfitto il gruppo di nemici che aveva da tempo preso di mira i raccolti del tuo villaggio, stavate dando sepoltura agli ennesimi compagni morti. Improvvisamente un sibilo acuto nell'aria ti fece voltare. Sogni ancora oggi il corpo di Vol irrigidirsi e crollare a terra come un burattino i cui fili siano recisi improvvisamente. Non vi era nulla di naturale e apprezzabile in quel corpo senza vita. I suoi occhi freddi, che un tempo di avevano guardata con amore, ora ti fissavano senza calore alcuno. Quanto ti risuonavano ancora più fredde le parole che tante volte avevi ripetuto ad altri.

La notte stessa te ne andasti. Via, lontano. Lontano da quel culto malsano della morte, dalle impietose regole che eri costretta a seguire. Hai vagato per un anno, sino a quando non hai incontrato un vecchio sacerdote di campagna, che ti ha ospitata per una notte. I giorni sono diventati settimane e le settimane mesi, e sei rimasta presso di lui per quasi una stagione, imparando a conoscere il suo dio benevolo, Pelor. Una mattina d'estate hai compreso che ormai il tuo cuore apparteneva nuovamente a qualcuno: il dio che avevi scoperto. Non un dio impietoso, ma misericordioso, che non richiedeva una fede fanatica e intollerante, ma una vita di ragionevolezza e misura. Avresti impiegato il tuo talento seguendo i suoi principi. Nel tuo peregrinare, forte di queste nuove certezze, hai incontrato alcuni compagni, che avevano una storia simile alla tua. Non sai se sia stato il caso, o se il vostro incontro sia il frutto e la dimostrazione della grandezza di Pelor, ma di certo sei felice di camminare insieme a persone che hanno provato, come te, cosa significa perdere e ritrovare la fede. Ti hanno accettato nonostante i tuoi modi schivi e riservati, senza fare troppe domande e fidandosi di te.

Due sono dragonidi, tanto simili d'aspetto, seppur maschio e femmina, quanto, mi pare, diversi nei modi: **Bharash Sunshield** e **Akra Sunshadow** sono i loro nomi. Vi è poi un nano, **Orsik Sunhammer** e una tielfling, **Lerissa Sunchaser**. Di loro sai che un tempo credevano in qualcosa di diverso da Pelor, e poi sulla loro strada hanno trovato il dio misericordioso. Tanto ti basta per sapere che anche tu di loro ti puoi fidare.

B.5. Orsik Sunhammer, Nano Guerriero

Osservi davanti ai tuoi occhi, lasciandoti la lunga barba grigia, e scuoti la testa con convinzione. L'edificio dalle alte guglie che si staglia davanti a voi, con dozzine scolpiti nei dettagli, e certamente arredato con sontuoso sfarzo, mostra la stoltezza di tanti "barili vuoti di birra" che infestano questo mondo, non accontentandosi di dire idiozie ogni volta che danno aria alla bocca, ma ben decisi a erigere monumenti impossibili da non vedere a dimostrazione della loro stupidità. Un tempo pensavi che almeno la tua razza fosse immune da questa malattia così aggressiva che risponde al nome di idiozia. E invece, tuo malgrado, hai scoperto che non era così. I tuoi simili, guidati stolidamente dai vostri thane e dai vostri sacerdoti di Moradin, ormai predicano solamente più il valore delle opere mirabili della tua razza. Che si ingoino una a una le loro statue cesellate e i loro anelli di impareggiabile fattura, e poi guardino, mentre soffocano, l'indifferenza di cui ormai si sono circondati. La razza di cui un tempo eri fiero di appartenere è un mostro in estinzione, un popolo al crepuscolo, che ha determinato la sua imminente scomparsa curandosi sempre più delle proprie opere che del prossimo. Cosa diamine se ne faranno di maestose aule quando non ci sarà più alcuno ad abitarle? Sarà la testimonianza imperitura dei loro cervelli annegati nello spirito dei nani!

Avvicinandoti alle mura della città, socchiudi gli occhi e osservi il via vai di persone entrare e uscire dalle porte cittadine. Anche alla pungente luce del sole mattutino riesci a distinguere, fra le varie persone di razza diverse che si muovono sulla strada, dei nani; li vedi muoversi in gruppo, badando con cura di non mischiarsi con gli altri, pronti ad avvicinarli solamente per vendere loro la propria merce.

Scuotendo la testa, cambi strada e ti dirigi verso un gruppo di persone, molto diverse da te. Sorridi, ma sotto la barba, facendo in modo che non se ne accorgano, felice di essere riuscito, almeno tu, ad affrancarti da un mondo chiuso in se stesso. Raggiunti i tuoi compagni, li osservi burbero e, con voce roca e vagamente lamentosa, dici loro: Beh, pomoli di porta, cosa avete da stare lì impalati? I piedi hanno fatto le radici e non potete più muovervi? Andiamo a dire due parole a quel tronco di pino del sacerdote della città, che pare pensare di compensare la sua testa di coccio con un guglia più alta delle mura!. Fingi di non sentire le risatine di **Akra Sunshadow**, la dragonide che viaggia con te. È impertinente e poco paziente, ma le vuoi bene come un nonno, anche se non lo ammetteresti mai. È la prima che hai incontrato dei tuoi nuovi compagni. Con loro condividi un passato rifiutato e un presente reso più facile da una nuova fede, in un dio benevolo, che si cura del prossimo e non delle diavolerie che il prossimo può creare e distruggere. Hai deciso di convertirti a Pelor ormai da un paio d'anni, e ne sei felice. Soprattutto perché, nei sei certo, è stata questa scelta a farti incontrare quella che senti essere la tua nuova famiglia. Oltre a **Akra Sunshadow** c'è un altro dragonide, **Bharash Sunshield**, capace in battaglia e pietoso verso il prossimo, di cui sai di poterti fidare. La maga, **Nadya Sunbreeze**, parla meno della roccia delle caverne, ma sai di poter contare su di lei. Come anche, nonostante le apparenze, della tielfling, **Lerissa Sunchaser**, anche se, di tanto in tanto, il suo fervore esagerato di infastidisce un po'.

Dopo averli rimbrottati, ti incammini verso le porte cittadine, ben deciso a dire due parole a quel sacerdote troppo pieno di sé per vedere i poveri mendicanti che sicuramente non fa entrare in chiesa. Ti incammini e non aspetti le loro risposte. Sai che ti seguiranno.

C. Schede dei PG

Nelle pagine successive sono presentate le schede dei PG di questa avventura. Le pagine sono organizzate in modo da poter essere stampate ed utilizzate immediatamente dai giocatori.

Bharash Sunshield

DRAGONIDE
PALADINO

LIVELLO 7

Allineamento: BUONO (Divinità: Pelor)

FORZA 14 (+2, +5) → **18** Tempra
COSTITUZIONE 14 (+2, +5) → **23** CA
DESTREZZA 10 (0, +3) → **18** Riflessi
INTELLIGENZA 8 (-1, +2) → **21** Volontà
SAGGEZZA 14 (+2, +5)
CARISMA 20 (+5, +8)

Iniziativa **PF** 70 (+3)
Velocità 5
Punto azione 35
Impulsi curativi 19 (Valore) 14 (Utilizzi) Recuperare energie

ATTACCO BASE
Mischia +10 vs. CA → 1d8+4
Distanza vs. →

Resistenze Immunità
 Resistenza 5 veleno, fuoco necrotico

Resistenze Immunità
 Resistenza 5 veleno, fuoco necrotico

Armatura di scaglie di Ferro Nero +1
 +2 CA vs. primo attacco effettuato contro di te
Amuleto della salute +2
 Resistenza 5 Veleno

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
 Spada lunga +2 (già calcolata)
 Bracciali del tiro perfetto (già calcolati)
 Monete d'oro: 340

Libro degli incantesimi ampliato - talento
 Nel preparare gli incantesimi giornalieri, scegli tra tre incantesimi invece che solo tra due

percezione passiva **20** intuizione passiva **15**

- Acrobazia +3
- Arcano +2
- Atletica +10 x
- Bassifondi +8
- Diplomazia +10
- Dungeon +5
- Furtività +3
- Guarire +5
- Intimidire +12
- Intuizione +10 x
- Manolesta +3
- Natura +5
- Percezione +5
- Raggirare +8
- Religione +7 x
- Storia +4
- Tenacia +10 x

Lingue conosciute	Comune	TALENTI (già calcolati)
	Draconico	
		Mani guaritrici
		Caparbietà
		Robustezza
		Frenesia dragonide

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Furia dragonide
Retaggio dragonide
Soffio del drago
Imposizione delle mani
Incanalare divinità
Sfida divina

Akra Sunshadow

DRAGONIDE
LADRO

LIVELLO 7

Allineamento: NON ALLINEATO

FORZA 14 (+2, +5) → 15 Tempra

COSTITUZIONE 12 (+1, +4) → 15 CA

DESTREZZA 18 (+4, +7) → 19 Riflessi

INTELLIGENZA 10 (+0, +3) → 13

SAGGEZZA 10 (+0, +3) → 13

CARISMA 16 (+3, +6) → 16 Volontà

Iniziativa PF +9 → 54

Velocità → 6

Punto azione → 27

Impulsi curativi 14 (Valore) / 7 (Utilizzi) Recuperare energie

ATTACCO BASE

Mischia +10 vs. CA → 1d4+2

Distanza +10 vs. CA → 1d4+2

Visione

CREPUSCOLARE

Resistenze
Immunità

Armatura di cuoio selvana +2 +2 alle prove di Atletica e Furtività (già calcolato)
Stivali acrobatici A volontà (minore): Rialza da prono
Guanti dello scassinatore +1 alle prove di Manolesta (già calcolato)

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
Provviste inesauribili
Arnesi da scasso
Monete d'oro: 80

Lingue conosciute	Comune
	Draconico

TALENTI (già calcolati)
Abilità focalizzata (percezione)
Lama agile
Pugnalatore alle spalle
Estrazione rapida

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Furia dragonide
Retaggio dragonide
Soffio del drago
Attacco furtivo
Primo colpo
Tattiche ladresche (artista dello schivare)

percezione passiva 13

intuizione passiva 21

Acrobazia +7

Arcano +3

Atletica +12^x

Bassifondi +6

Diplomazia +6

Dungeon +8^x

Furtività +14^x

Guarire +3

Intimidire +8

Intuizione +3

Manolesta +13^x

Natura +3

Percezione +11^x

Raggirare +11^x

Religione +3

Storia +5

Tenacia +4

Lerissa Sunchaser

TIEFLING
CHIERICO

LIVELLO 7

Allineamento: BUONO

FORZA 12 (+1 +4) → **16** Tempra

COSTITUZIONE 12 (+1 +4) → **19** CA

DESTREZZA 10 (+0 +3)

INTELLIGENZA 12 (+1 +4) → **16** Riflessi

SAGGEZZA 18 (+4 +7)

CARISMA 16 (+3 +6) → **21** Volontà

Iniziativa **PF** +7

Velocità 5

Punto azione **29**

Impulsi curativi **14** Valore **8** Utilizzi Recuperare energie

ATTACCO BASE

Mischia **+6** vs. **CA** → **1d8+1**

Distanza vs. →

Visione CREPUSCOLARE

Lingue conosciute	Comune

TALENTI (già calcolati)
Fulgore di Pelor
Iniziativa migliorata
Intimorire feroce
Incantatore rituale
Robustezza

Simbolo sacro della vita +2
(Giornaliero) +1d6 alle cure dei poteri a incontro
Guanto d'arme dell'ariete
Aggiungi 1 alla distanza di ogni effetto di spinta

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
Mazza
Libro dei rituali
375 MO di Residuuum
Cotta di maglia

Rituali
Riposo inviolato
Disco fluttuante di Tenser

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Collera infernale
Resistenza al fuoco
Sapore del sangue
Visione crepuscolare
Incanalare divinità
Lanciare rituali

percezione passiva **22** intuizione passiva **17**

Acrobazia +2

Arcano +4

Atletica +3

Bassifondi +6

Diplomazia +11 x

Dungeon +7

Furtività +4

Guarire +12 x

Intimidire +6

Intuizione +12 x

Manolesta +2

Natura +7

Percezione +7

Raggirare +8

Religione +9 x

Storia +4

Tenacia +3

Nadya Sunbreeze

SHADAR-KAI
MAGO

LIVELLO 7

Allineamento: NON ALLINEATO

FORZA 8 (-1 +2) → **16** Tempra
COSTITUZIONE 12 (1 +4) → **18** CA
DESTREZZA 16 (3 +6)
INTELLIGENZA 20 (5 +5) → **20** Riflessi
SAGGEZZA 10 (0 +3)
CARISMA 14 (2 +5) → **20** Volontà

Resistenze Immunità

Iniziativa **PF** **46** (+10)
Velocità **6**
Punto azione **23** Temporanei:
Impulsi curativi **11** (Valore) **7** (Utilizzi) Recuperare energie

ATTACCO BASE
Mischia +5 vs. CA → **1d4+1**
Distanza +9 vs. CA → **1d4+3**

Visione
CREPUSCOLARE

Figlia dell'inverno
 +1 Tempra, +2 TS vs morte e incoscienza
Bacchetta dello scudo +2
 (Giornaliero) Come l'omonimo potere da Mago
Cintura del sacrificio
 +1 valore impulsi curativi alleati entro 5 quadretti (Giornaliero, Minore) Perdi 2 impulsi curativi per far recuperare un impulso curativo ad un alleato.

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
 Pugnale
 Libro degli incantesimi
 Torcia inestinguibile
 400 MO di Residuum

Rituali
 Animale messaggero, Cerchio magico, Contrastare elementi, Individuazione delle porte segrete, Rendere integro, Scassinare, Silenzio

Lingue conosciute	Comune

TALENTI (già calcolati)
Abilità addestrata (religione)
Competenza nelle armature (cuoio)
Fuoco astrale
Iniziativa migliorata

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Trucchetti
Lanciare rituali
Libro degli incantesimi
Maestria negli strumenti arcani (bacchetta)

percezione passiva **13** intuizione passiva **13**

Acrobazia +8
Arcano +13 x
Atletica +2
Bassifondi +5
Diplomazia +5
Dungeon +8 x
Furtività +8
Guarire +3
Intimidire +5
Intuizione +3
Manolesta +6
Natura +8 x
Percezione +3
Raggirare +5
Religione +13 x
Storia +13 x
Tenacia +4

Orsik Sunhammer

NANO
GUERRIERO

LIVELLO 7

Allineamento: NON ALLINEATO

FORZA 18 (+4, +7) **21** Tempra
COSTITUZIONE 16 (+3, +6) **24** CA
DESTREZZA 8 (-1, +2)
INTELLIGENZA 10 (0, +3) **17** Riflessi
SAGGEZZA 16 (+3, +6)
CARISMA 12 (+1, +4) **18** Volontà

Resistenze Immunità
 Resistenza 5 veleno

Iniziativa PF **67** (+2)
Velocità 5
Punto azione 33
Impulsi curativi 16 (Valore) 12 (Utilizzi) Recuperare energie

ATTACCO BASE
Mischia +11 vs. CA → 1d10+8
Distanza vs. →

Lingue conosciute	Comune
	Nanico

TALENTI (già calcolati)
Iniziato della fede
Addestramento nelle armi naniche
Scudo distraente
Sfida possente

Armatura di scaglie nanica +2 (Giornaliero, Gratuita) Recupera 16 pf
Guanto d'arme del potere orchesco (Giornaliero) +5 ad un tiro dei danni
Scudo grande di protezione (Giornaliero, Standard) Il PG e un alleato adiacente ottengono resistenza 10 a tutti i danni

EQUIPAGGIAMENTO
Kit dell'avventuriero (acciarino, pietra focaia, borsello da cintura, corda di canapa da 15 m, giaciglio, otre, razioni da viaggio per 10 giorni, 2 verghe del sole, zaino)
2x Pozione guaritrice
Monete d'oro: 20

percezione passiva **16** intuizione passiva **16**

- Acrobazia +2
- Arcano +3
- Atletica +12^x
- Bassifondi +4
- Diplomazia +4
- Dungeon +8
- Furtività +2
- Guarire +11^x
- Intimidire +4
- Intuizione +6
- Manolesta +2
- Natura +6
- Percezione +6
- Raggirare +4
- Religione +8^x
- Storia +3
- Tenacia +13^x

CAPACITA' di RAZZA e di CLASSE (già calcolate)
Competenza nelle armi naniche
Durezza nanica
Piedi saldi
Stomaco di ferro
Velocità con ingombro
Portato per le armi da guerriero (1 mano)