

Un'avventura per personaggi di 7° livello

DUNGEONS DRAGONS®

Avventura

La Pietra Eretta



Bruce R. Cordell

Collina del Cavallo Rosso

Il Grande Tumulo



lughetto



All'Innesiamento Grugach (abbandonato)

foresta rada



Luogo del Massacro

Ossington

foresta rada



foresta fitta

foresta fitta

I Custodi del Silenzio



N

La Cappella

La Foresta Desolata



Ossington e Dintorni

Per il luogo del Primo Incontro con il Cavaliere



0 1,6 3,2 Km



LA PIETRA ERETTA

John D. Rateliff

Crediti

Revisione e sviluppo: Andy Collins

Direttore creativo: Ed Stark

Direttore artistico: Dawn Murin

Illustrazione di copertina: Jeff Easley

Disegnatore tavole interne: Dennis Cramer

Cartografo: Todd Gamble

Grafico: Sherry Floyd

Responsabile del progetto: Justin Ziran

Direttore di produzione: Chas DeLong

Playtester: Jim Bishop, Jason Carl, Bruce R. Cordell, Dave Gross, Miranda Horner, Shaun Horner, Gwendolyn E.M. Kestrel, Scott Matthews, David Noonan, Chris Perkins, Mike Selinker, Ed Stark, Owen K. C. Stephens, e Jennifer Clarke Wilkes.

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

Indice

Introduzione	2	Riquadro: Usare la magia	13
Preparazione	2	Scena 6: Assassinio	14
Sintesi dell'avventura	3	Scena 7: La torre di Dyson	16
Agganci per i personaggi	3	Riquadro: Villaggio elfico in rovina	16
I monumenti megalitici	4	Scena 8: Nella foresta	16
Inizio dell'avventura	5	Scena 9: Il ritorno del Cavaliere	18
Scena 1: La strada della Vecchia Foresta	5	Scena 10: Gli Hobyah di notte	19
Scena 2: Rifugio per la notte	6	Scena 11: La Tomba del Signore della Guerra	20
Scena 3: La Cappella dei Nove Dei	8	Scena 12: L'ultima resistenza del popolo fatato	23
Riquadro: Hobyah	8	Scena 13: Il riposo del Cavaliere	24
Scena 4: Ossington	10	Scena 14: Chiarimenti	25
Riquadro: Ossington	10	Conclusione	26
Riquadro: I falsi umani di Ossington	11	Appendice 1: Statistiche dei PNG	28
Riquadro: Abilità negli incontri	11	Appendice 2: Nuovi mostri	31
Scena 5: Informazioni	13	Appendice 3: Nuove magie	32

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Revisione: Chiara Battistini

Traduzione: Massimo Cranchi

Grafica e Impaginazione: Giorgia Calandroni

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496



620-T11647

Visita il nostro sito web:
www.wizards.com/dnd

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede legale:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. consociata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system e tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione o uso non autorizzato di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.
©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

INTRODUZIONE

"In questa fossa in rovina tra le montagne
Nella debole luce della luna, l'erba sta cantando
Su tombe cadute, sulla cappella
C'è la vuota cappella, è solo la casa del vento.
Non ha finestre, e la porta oscilla sui cardini,
le ossa rinsecchite non possono far male a nessuno."

T. S. Eliot, "Ciò che Dice il Tuono"

In *La Pietra Eretta*, i personaggi giocanti (PG) che sono stati chiamati in soccorso di una piccola comunità che vive tra i boschi ed è minacciata da un cavaliere fantasma e da elfi assetati di vendetta, scopriranno che il vero pericolo proviene invece dagli stessi abitanti del villaggio e dalle trame sinistre del loro oscuro signore.

Livelli di Incontro: *La Pietra Eretta* è adatta per un gruppo di quattro personaggi di 7° livello che potrebbero avanzare all'8° livello durante il corso dell'avventura e raggiungere il 9° livello alla conclusione. Poiché dovranno affrontare nemici molto pericolosi, i DM che devono gestire gruppi alle prime armi o ridotti dovrebbero modificare alcuni incontri per dare ai PG una maggiore probabilità di sopravvivere.

PREPARAZIONE

Il Dungeon Master (DM) deve disporre di una copia dei tre manuali base di D&D per usare questa avventura: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

Nell'avventura, il testo che appare nei riquadri evidenziati contiene informazioni per i giocatori, che possono essere lette a voce alta o parafrasate a piacere dal DM; mentre il testo nei riquadri laterali contiene importanti note per il DM, che includono anche istruzioni particolari. Le informazioni sui personaggi non giocanti (PNG) vengono date in forma abbreviata in ogni scena di incontro; le statistiche complete dei PNG si trovano nell'Appendice 1.

Background dell'avventura

Secoli fa, alcuni druidi provenienti da terre remote si riunirono per costruire un doppio cerchio di pietre nel cuore di un'antica foresta. Consacrato dai loro rituali, il luogo divenne un rifugio sacro destinato a restare celato agli occhi degli estranei, e dove i druidi potessero celebrare i loro più importanti riti annuali.

Trascorsero molti secoli da allora, durante i quali la zona fu teatro di due furiose battaglie nella seconda delle quali il Signore della Guerra Saithnar, perse la vita dopo aver portato il suo esercito alla vittoria contro gli eserciti invasori. Il tumulo imponente innalzato in suo onore è ancora oggi un punto di riferimento locale, che sorge a pochi chilometri a nordovest dei monoliti di pietra.

Fu dopo questi avvenimenti che la regione subì la peggiore delle catastrofi. Il grande drago Ashardalon, per ragioni ora non più note, attaccò il luogo, distruggendo la comunità dei druidi e riducendo gran parte della foresta a nord dei cerchi di pietre a una distesa bruciata. L'unico druido sopravvissuto, una donna di nome Dydd la Sapiente, conferì ad alcuni degli animali della foresta una forma umanoide perché la aiutassero a rendere nuovamente viva e rigogliosa la regione. Nel caso in cui la storia avesse voluto ripetersi, scolpi anche le formule degli incantesimi necessari sulle pietre stesse, per evitare che le conoscenze necessarie a tale scopo andassero perdute. La maggior parte del "popolo di Dydd" scelse di mantenere la forma umana, sposandosi con veri umani e dando vita a una nuova discendenza che ha ripopolato gran parte delle terre.

I secoli che seguirono furono tranquilli e molti di questi eventi vennero dimenticati o si trasformarono in leggenda. Un piccolo villaggio crebbe all'interno del cerchio di pietre, interessato solo ai suoi raccolti annuali. Recentemente, però, un tiefling stregone di nome Dyson, venuto a conoscenza degli incantesimi iscritti nelle pietre, ha deciso di utilizzarli per un piano segreto a lungo termine da lui stesso escogitato: creare dei servitori dall'aspetto umano, da utilizzare come spie e infiltrati nelle comunità della regione per spianare il campo all'invasione dei suoi alleati demoniaci.

Accompagnato da un vrock bardo (il suo contatto con i demoni), di una druida (che gli ha permesso di apprendere gli incantesimi scolpiti nelle pietre) e di un gatto famiglio (che ha trasformato in compagno e guardia del corpo), si è insediato nel piccolo villaggio, divenendone ben presto il padrone. Infatti nel giro di un anno ha sostituito praticamente ogni abitante originario con animali trasformati. Tutti coloro che hanno intralciato il suo cammino sono stati uccisi senza pietà. Una tribù confinante di grugach (elfi selvaggi) che aveva osato protestare per il sopruso perpetrato a danno della fauna della foresta, è stata invitata formalmente a un incontro nel quale si sarebbe discussa la questione, ma invece è stata massacrata; i pochi sopravvissuti alla carneficina ora assalgono ogni umano che vedono, animati da un cocente desiderio di vendetta. Un paladino errante, mandato a investigare sulle voci che circolavano a proposito del villaggio, è stato ucciso e sepolto in terra sconosciuta: il suo spirito inquieto ora vaga per le strade della foresta, cercando di compiere nella morte quello che non è riuscito a ottenere in vita.

Ora Dyson è pronto a mandare i suoi agenti in tutta la regione, ma prima deve riuscire a eliminare definitivamente la minaccia degli elfi e del fantasma del paladino: ma attaccarli direttamente potrebbe comportare la perdita di validi gregari, così ha pensato di far compiere il lavoro sporco a qualcun altro. E qui entrano in gioco i personaggi...

SINTESI DELL'AVVENTURA

Il tema centrale de *La Pietra Eretta* è la mistificazione. Inizialmente Dyson, i suoi alleati, e gli abitanti trasformati fanno credere di essere le vittime e cercano di usare i PG per avere la meglio ed eliminare le forze che li costringono a rimanere bloccati in questi luoghi.

L'avventura ha inizio quando i PG sopraggiunti nei pressi di Ossington, il villaggio assediato, assistono all'assalto perpetrato da un cavaliere fantasma contro alcuni abitanti. Una volta arrivati a Ossington, i PG vengono implorati dagli abitanti di salvarli dagli attacchi degli elfi assassini e del malvagio cavaliere. Il fatto che i PG abbiano visto con i loro occhi il cavaliere uccidere dei contadini indifesi dovrebbe convincerli rapidamente che la richiesta di aiuto degli abitanti è sincera e disperata. Ogni tentativo da parte dei PG di cercare un contatto con gli elfi porterà ad agguati e attacchi improvvisi; gli elfi sono stati già ingannati una volta da una proposta di dialogo che mascherava un tradimento ben riuscito e non vogliono commettere lo stesso errore un'altra volta.

Sebbene all'inizio Dyson rimanga probabilmente piuttosto sorpreso dalla comparsa dei PG, aveva comunque già messo in conto questa eventualità e sfrutterà subito la situazione cercando di manipolarne le azioni e costringerli a eliminare la presenza inquietante del paladino fantasma e quella più odiosa degli elfi dei boschi. Il meglio sarebbe, dal suo punto di vista, che essi compiano la "missione" e se ne vadano velocemente così come sono arrivati. Se i PG sembrano sul punto di scoprire qualche cosa sulla reale situazione, Dyson ha già predisposto un piano diversivo, distraendo la minaccia narrando di antiche leggende sul tumulto del Signore della Guerra, ricco di tesori custoditi da un terribile non morto conosciuto come wight sepolcrale (vedi "Appendice 2"). Nella sua esperienza, la combinazione di tesori, non morti, e un dungeon da esplorare dovrebbe essere in grado di distogliere l'attenzione di qualsiasi avventuriero da ciò che non deve essere scoperto. Se i PG dovessero scoprire tutto l'inganno, egli allora cercherà di ucciderli, anche se fuggerà (lasciandosi dietro i suoi servitori più sacrificabili) piuttosto che rischiare di perdere tutto per un futile gesto di vendetta.

Da notare che è abbastanza probabile che gli avventurieri arrivino, combattano con gli elfi, con il cavaliere fantasma e con il Signore della Guerra, e poi ripartano nuovamente con la gratitudine degli abitanti del villaggio e la vanagloria per un lavoro ben fatto. È anche possibile che i PG possano aprire gli occhi sui piani di Dyson quasi subito e si alleino con i pochi elfi rimasti e il paladino non morto per un attacco unitario contro Dyson e compagni. Entrambe le situazioni vanno ugualmente bene. Meglio lasciare che gli eventi se-

guano il loro corso, diretti dalla strada che i PG scelgono di intraprendere.

AGGANCI PER I PERSONAGGI

Ogni DM sa bene cosa ci vuole per coinvolgere al meglio i suoi giocatori in un'avventura. Ciò che segue è un suggerimento che il DM è libero di modificare in qualsiasi modo ritenga opportuno, apportando i cambiamenti che crede per interessare i suoi giocatori e i loro personaggi.

- Attraversando il mercato di un piccolo paese durante i loro viaggi, i PG ascoltano per caso il discorso tra due abitanti su quanto sia strano che quest'anno nessuno sia giunto da Ossington per la fiera. Domandando maggiori informazioni, scopriranno che Ossington è un villaggio agricolo isolato all'interno della vicina foresta. Di solito qualche abitante di Ossington visita il paese almeno una volta al mese, ma da circa due o tre mesi le visite si sono interrotte. Alcuni degli abitanti si domandano perché tutti i contatti siano cessati, ma sono tutti troppo indaffarati per intraprendere un viaggio di tre giorni fino ad Ossington per cercare di scoprire qualcosa.
- Un nobile locale, Lord Carroway, ha sentito voci riguardo possibili problemi e ha ingaggiato i PG perché investighino con circospezione. Preoccupato dalle voci di un massacro organizzato da parte degli elfi ("come nelle Isole Lendore"), vuole sapere se il regno elfico al di là della foresta ha in effetti preso a pianificare una campagna ostile contro gli umani che vivono al di qua della foresta o se invece gli elfi stiano solo cercando di allargare i confini del loro territorio nella zona neutrale che lo divide dai possedimenti umani.
- Di recente hanno preso a diffondersi affascinanti ballate che raccontano storie di eventi di un antico passato. Queste ballate [*La venuta di Ashardalon*, *la Saithnasmal* ("L'Ultima Battaglia di Saithnar"), *L'Addio di Dydd*, *Le gesta eroiche di Lady Durnsay*, e altre] alludono ad antichi avvenimenti con grande realismo (anche se talvolta sono piuttosto confuse). Qualcuno, da qualche parte, ha riscoperto alcune canzoni da lungo tempo ignorate o ha trovato una fonte di informazioni su un periodo storico di grandi gesta eroiche ora quasi completamente dimenticato, e ogni bardo, storico, antiquario o semplice cercatore di tesori vorrebbe sapere chi è costui.
- I PG vengono attirati nella zona da voci relative a una magia perduta, a un sacro luogo druidico la cui esatta ubicazione è sconosciuta, o a una spada magica di grande potere vista per l'ultima volta nell'area. Questo potrebbe comprendere legami con *La Città della Senza Sole* o *La Forgia della Furia* se i personaggi hanno giocato queste avventure.

I MONUMENTI MEGALITICI

Questi antichi monumenti secolari sono stati eretti dagli originari abitanti umani di questa terra (spinti tempo prima sulla maggior parte del continente da invasori provenienti da sud e da ovest). Molti credono che una maledizione protegga le pietre e che essa colpisca chiunque le danneggi. Questa maledizione, in parte vera, si manifesta col fatto che l'oggetto danneggiato ricambia il danno subito restituendolo al suo aggressore. Così, se un personaggio abbatte un monolito, questo gli cadrà addosso provocando un ammontare massiccio di danni da schiacciamento (10d6 o più), anche se il personaggio aveva adottato tutti gli accorgimenti necessari affinché cadesse da un'altra parte. Tutti i monumenti mostrano i segni del tempo e dell'età, ma quelli caduti o rotti nel corso degli anni sono stati riparati o nuovamente elevati nella loro posizione originaria dai druidi prima, o in seguito dagli abitanti del villaggio, per rispetto all'antica tradizione.

Il doppio cerchio. Fra i più imponenti, questi monoliti circondano il paese di Ossington (vedi Scena 4). Le novantuno pietre del cerchio esterno raggiungono un'altezza di 9 metri e pesano molte tonnellate. Le vent'otto pietre del cerchio interno sono alte circa 6 metri. I tre triliti al centro del cerchio interno sono ricavati ciascuno da due pietre verticali alte 9 metri e sormontate da un architrave di pietra della lunghezza di circa 3,6 metri. Le pietre sono scolpite rozzamente, e su di esse è inciso l'incantesimo *creare falso umano* in lingua druidica (vedi "Appendice 3"). La scritta è protetta magicamente così che solo un druido può leggerla (ha un'effettiva RI di 30 contro *comprensione dei*

linguaggi o simili incantesimi).

Per di più, la scritta funziona in modo simile a una pergamena divina permanente di *creare falso umano*, permettendo che l'incantesimo venga lanciato dalle pietre una volta al giorno (naturalmente, un druido di un livello insufficiente a lanciare l'incantesimo deve effettuare una prova di livello dell'incantatore per attivare l'incantesimo come indicato nella *Guida del DUNGEONS MASTER*). Dyson, con l'aiuto di Henwen, è in grado di usufruire dell'incantesimo ma protesta che è "solo all'inizio" e che ci sono ancora molti segreti da scoprire.

La Cappella dei Nove Dei. Dyson non è sicuro se questa sia una vera costruzione primitiva o un tumulo molto antico da cui la terra soprastante è stata eliminata con l'erosione del tempo. Egli crede che una volta fosse consacrata a una divinità della terra di nome Beory ma che sia stata riconvertita in seguito al credo dell'intero "pantheon" neutrale (se gli viene chiesto chi egli veneri, ammetterà che "non è molto religioso" ma che rispetta la chiesa di Wee Jas e ne pratica il credo di tanto in tanto perché essa è patrona della magia). L'area all'interno dell'anello è stata usata come cimitero locale per centinaia di anni: la tradizione locale prescrive la cremazione ("molto economica, abbiamo usato lo stesso terreno di sepoltura per secoli, e non temiamo i necromanti e tutti quelli che compiono atti sacrileghi con le ossa dei morti dopo che sei defunto e sotterrato."), come indicato in dettaglio nella Scena 3.

I Custodi del Silenzio. Queste cinque pietre alte, di poco spessore ed erose dal tempo, potrebbero essere state una volta un dolmen, con la parte superiore che sosteneva una grande pietra piatta che ora giace caduta al centro del cerchio. O potrebbe essere vera una leggenda locale che racconta che queste erano cinque stregoni malvagi che uccisero il signore della guerra con gli incantesimi e il tradimento e per questo furono trasformati in pietra dai druidi. Secondo questa storia, la pietra centrale piatta era usata per compiere i sacrifici necessari per evocare la loro magia nera. Che sia vero o meno, Dyson nota che è stata a lungo un luogo di ritrovo piuttosto popolare fra i locali, finché hanno avuto inizio i problemi attuali.

La Collina del Cavallo Rosso. Una grande collina sorge a nordovest del paese e vi si nota la figura di un animale scolpita su un versante. Dyson crede che "Il Cavallo Rosso" sia in realtà l'immagine del drago Ashardalon, che raziò la zona molti secoli or sono. Egli nota che i boschi a nord del paese sono molto meno fitti che da qualsiasi altra parte nella foresta (essendo ricresciuti solo qualche secolo fa).

Il laghetto. Dyson non attirerà l'attenzione sulla pozza fangosa alla base della Collina del Cavallo Rosso. Se esplicitamente richiesto, dirà che, secondo lui, il laghetto è solo la fossa rimasta dopo avere



estratto le pietre per costruire il Grande Tumulo, tempo fa, e che poi forse è stata allagata dalla pioggia e dall'acqua filtrata dalle rocce. Vedi Scena 13 per la verità su questo lago artificiale.

Il Grande Tumulo. Questa struttura è stata eretta in memoria del signore della guerra, un grande guerriero del passato che cadde in battaglia dopo due grandi vittorie. Dyson confida ai personaggi che, secondo lui, "Il Cavaliere" non è altro che lo stesso signore della guerra, ritornato dalla tomba dopo tutti questi anni. Però ammette la possibilità che il cavaliere possa anche essere una guardia nera che si sta avvantaggiando delle superstizioni locali per assicurarsi un rifugio sicuro da cui si allontana a intervalli regolari per svolgere il suo sporco lavoro. Vedi Scena 11 per la descrizione dettagliata del tumulo.

INIZIO DELL'AVVENTURA

Si suppone che i personaggi giocanti abbiano compiuto tutti i preparativi necessari prima di inoltrarsi nella foresta, per avere abbastanza cibo essiccato, otri d'acqua per dissetarsi e da poter riempire quando si trovano nei pressi di ruscelli, torrenti e simili. La strada varia in larghezza da 3 a 4,5 metri, e permette a due personaggi di taglia Media o alle loro cavalcature di procedere fianco a fianco con facilità. C'è una buona disponibilità di legna secca da ardere lungo la via, e i personaggi possono anche accendere dei falò di notte senza creare pericolo di incendio.

Ci sono però alcuni fattori che possono rendere difficoltosa la visione o il movimento nella foresta. La strada che stanno seguendo svolta continuamente, permettendo loro di vedere solo 3d4x3 metri in avanti in ogni momento. Sopra il capo dei personaggi, i rami degli alberi si chiudono sulla strada, congiungendosi al centro a formare una fitta volta che blocca la luce diretta del sole tranne per qualche occasionale raggio che filtra tra le foglie. Gli alberi su entrambi i lati crescono fitti e addossati gli uni agli altri, impedendo un movimento agevole e il filtraggio della luce del sole (considerare l'ambiente come fitto sottobosco con scarsa visibilità, riducendo il movimento a un quarto del normale). È un mondo di ombra e silenzi.

La strada in terra battuta che taglia la foresta non è in buone condizioni, scavata da solchi profondi tracciati da generazioni di carri per derrate agricole. Camminare non è un problema, ma ogni personaggio che si muove più veloce del normale deve effettuare una prova di Equilibrio (o di Cavalcare se è a cavallo) con CD 10 per evitare di inciampare e cadere. Inoltre, vari rami e rovi si allungano sul sentiero e sopra i personaggi e non facilitano il cavalcare, anzi lo rendono un po' pericoloso (aggiungere +2 alla CD di ogni prova di Cavalcare fatta sulla strada).

Poiché i personaggi si trovano già sulla strada da un po' di tempo quando l'avventura ha inizio, dovrebbero aver già stabilito le solite questioni come l'ordine di marcia, i turni di guardia durante la notte, e così via. Il giorno prima che l'avventura abbia inizio, ogni personaggio che effettua una prova di abilità Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 15) nota una vistosa (e inusuale) mancanza di rumori o movimenti di animali. I personaggi sono ora entrati nella Foresta Desolata; l'avventura inizia con la Scena 1.

SCENA 1: LA STRADA DELLA VECCHIA FORESTA (L1 10)

Ma questa foresta non finisce mai? State viaggiando ormai da parecchi giorni, ma ancora la linea senza fine degli alberi chiude la strada da entrambi i lati. Sopra le vostre teste, i rami degli alberi si intrecciano a formare un tetto di foglie che impedisce alla maggior parte dei raggi del sole di filtrare, e lascia passare solo qualche raro sprazzo di luce che va a rischiarare la penombra in cui è immersa la strada. Oltre ai solchi nella strada sterrata, non avete incontrato nessun'altra traccia di civiltà da quando siete entrati nella foresta, e nelle ultime ore neanche il cinguettio di un uccello o il fruscio di qualche animaletto selvatico che scorre tra gli arbusti nel sottobosco ha spezzato la monotonia. È proprio per questo che l'urlo proveniente da qualche parte davanti a voi riecheggia particolarmente acuto nel silenzio della foresta.



A questo punto il DM interrompe la descrizione per chiedere ai PG di tirare per l'iniziativa. Prende nota dei risultati e tira due volte (una volta per i contadini e una volta per il Cavaliere).

Dopo aver tirato l'iniziativa, i PG sentono un secondo urlo. Una prova di Ascoltare (CD 10) effettuata con successo permette di capire che si tratta di una voce diversa, probabilmente quella di una donna. Il risultato di 20 o più permette ai PG di avvertire anche uno scalpitare di zoccoli sul terreno poco prima dell'urlo. Nello stesso momento, un uomo vestito con tipici abiti da contadino (marroni e di semplice fattura) compare da dietro una svolta del sentiero, correndo a perdifiato. Nel vedere i PG, esita un momento sorpreso, ma poi continua a correre verso di loro, balbettando qualcosa come "Mi insegue! Salvatemi!". Il DM dovrebbe lasciare che i PG decidano le azioni che intendono compiere, compreso lanciare incantesimi, estrarre le armi, o percorrere la distanza che li separa dall'uomo (di circa 36 metri).

Nel round successivo giunge anche il tramestio di zoccoli e il Cavaliere fa irruzione dalla svolta del sentiero, cercando di travolgere il fuggitivo.

Creature: Il Cavaliere e il suo destriero sono fantasmi, decisi a vendicarsi contro gli abitanti del villaggio che hanno massacrato i grugach e i folletti dei boschi.

Tattiche: Il Cavaliere, occupato con la sua vittima, ignora i PG che si mettono sulla sua strada, cavalcando attraverso di loro poiché è etero. Egli concentra tutti i suoi attacchi sull'uomo che fugge, probabilmente uccidendolo repentinamente e con un solo colpo (il suo talento Carica Devastante gli permette di infliggere danni raddoppiati con attacchi in carica). Egli si assicura che la sua vittima sia morta, non solo incosciente: prima la abbatte con un solo colpo e poi la calpesta pesantemente col suo destriero. Una volta assicuratosi che l'uomo è morto, il Cavaliere gira il cavallo e torna da dove è venuto, svanendo nell'immaterialità prima di lasciare il campo visivo dei PG. Lo scalpiccio degli zoccoli scompare qualche secondo dopo.

- ➔ **Il Cavaliere:** pf 52; vedi Appendice 1.
- ➔ **Il suo destriero:** pf 52; vedi Appendice 1.
- ➔ **Il contadino:** pf 5; vedi Appendice 1.

Sviluppo: È possibile che i personaggi sconfiggano il Cavaliere, nel qual caso la sua essenza si disperde, solo per riformarsi nuovamente dopo 2d4 giorni (saranno piuttosto sorpresi quando lo incontreranno di nuovo). Potrebbero anche portare a termine il difficile compito di salvare l'uomo dalle grinfie del Cavaliere, anche se questo è piuttosto improbabile. Se viene salvato, il contadino dirà il suo nome (Brok) e quelli dei suoi compagni (Harard e Misha). Può fornire più o meno le stesse informazioni che i giocatori otterrebbero altrimenti da Tanasha Lu nella Scena 2.

Esaminando i corpi dei morti si possono scoprire

alcuni indizi. L'uomo morto non ha tesori, messaggi o armi (niente che possa indicare da dove provenga) ma i suoi abiti e l'abbronzatura sono tipici di un contadino o di uno che lavora all'aria aperta, e ha mani callose tipiche di chi lavora duramente. Probabilmente ha circa trent'anni. Una tasca è piena di ghiande (che stava sgranocchiando durante il viaggio).

I personaggi che si avventurano oltre la curva trovano un carro fermo sulla strada, il conducente (un uomo probabilmente sulla cinquantina) è disteso in modo scomposto e insanguinato sul sedile. Davanti al carro, a circa 6 metri lungo la strada, giace il corpo di una ragazza (di circa 20 anni) chiaramente abbattuta mentre cercava di tornare indietro. L'asino che tirava il carro ha rotto le briglie e sta tranquillamente brucando l'erba a poca distanza dal massacro. Se gli viene chiesto qualcosa con *parlare con gli animali* non risponderà quasi nulla non avendo informazioni utili, e sarà conciso al massimo ("Sì", "Non so", "Penso di sì"). Può essere convinto a ritornare al carro solo dopo che è stato ripulito dal sangue.

Tesoro: Nessuno dei due uomini ha tesori, ma una ricerca (CD 12) sul corpo della ragazza rivela un paio di graziosi orecchini d'argento (valore totale di 5 mo). Il carro contiene due giacigli, un otre per l'acqua, una dozzina di sacchi per la farina vuoti e una balestra (di qualità veramente scadente) non caricata, nonché tre quadrelli arrugginiti.

Un'attenta ispezione del carro (CD 20) permette di trovare un asse allentato dietro al sedile; una volta rimosso si scopre una cassetta di legno grezzo piena di monete consunte (200 ma e 100 mo). Queste sono il fondo comune messo insieme dalla gente del villaggio, con il quale i tre avrebbero dovuto acquistare il cibo per gli abitanti che stanno morendo di fame.

SCENA 2: RIFUGIO PER LA NOTTE

Quando si fa abbastanza buio e i personaggi stanno già pensando di accamparsi per la notte, si imbattono in una fattoria isolata.

Finalmente una radura nella foresta! Davanti a voi, sulla sinistra, vedete una piccola fattoria. I campi paiono incolti e il granaio sembra talmente fragile che un forte vento potrebbe abbattearlo da un momento all'altro, ma un filo di fumo dal camino della fattoria e lame di luce dalle imposte chiuse sembrano indicare che il luogo è ancora abitato.

I personaggi che esaminano il campo più attentamente nell'oscurità che sta calando, possono rendersi conto che esso non è stato arato da almeno un paio di mesi. Lo scheletro di un cavallo giace nel campo dove è

morto, ancora attaccato all'aratro; un'ispezione accurata delle ossa (prova di Cercare, CD 28, possibile solo con una fonte di luce) porta alla scoperta di una punta di freccia ricavata dalla selce di evidente fattura elfica. Il granaio è abbandonato ma ancora in buono stato, tanto da ospitare l'asino e il carro per la notte. Le altre dipendenze sono tutte abbandonate: i silo delle sementi, le stie per i polli e il fienile, sono tutti vuoti e non presentano tracce di generi commestibili.

Creature: La fattoria contiene due PNG, che non solo forniscono ai PG un posto sicuro per dormire durante la notte ma anche alcune informazioni.

Il Vecchio Tarbee (umano Pop1) è un uomo anziano brizzolato con una personalità collerica. Tanasha Lu (falsa umana [volpe] Com3) è molto attraente, con capelli rosso scuro e tracce di sangue elfico. È rispettosa di fronte a suo "padre", ma civettuola quando è lontana da lui.

Tattiche: Se i personaggi bussano, risuona qualche secondo più tardi un breve "Chi è là?" pronunciato con voce rauca e gracchiante. Ricevuta una risposta ragionevole, Tarbee toglie la sbarra alla porta e apre uno spiraglio, scrutando sospettosamente nel buio, mentre tiene saldamente in mano un forcone arrugginito. All'interno della stanza si vede la figura di una ragazza dai capelli rossi vestita semplicemente e con una balestra carica puntata verso la porta. Supponendo che i membri del gruppo non siano esclusivamente elfi o cavalieri pesantemente armati, egli apre la porta e li accoglie, borbottando qualcosa come "Presto, presto; entrate prima che arrivino gli elfi o il cavaliere". Se portano con loro i corpi dei contadini uccisi nella Scena 1 e il carro, egli sarà riluttante ad ammettere dentro i cadaveri ("i morti"), suggerendo di metterli nel granaio e di sistemare lì anche l'asino per la notte.

Entrati, i PG si trovano in una rustica cucina. Tarbee si presenta e presenta "la mia figliola, Tanasha", che posa in un angolo la balestra carica e velocemente aggiunge dei piatti in tavola per gli ospiti (una ciotola e un cucchiaino di legno a persona) così che possano unirsi alla cena interrotta. La cena è una zuppa d'avena, non troppo ricca ma gustosa, sufficiente solo a riempire le ciotole di ciascuno per metà. Se i PG notano che Tarbee e Tanasha sono entrambi particolarmente magri (prova di Osservare a CD 18) e offrono di dividere le loro stesse provviste, la loro generosità sarà ben gradita. Tarbee è particolarmente contento se qualcuno può fornirgli del tabacco per la sua pipa.

Se gli si chiedono informazioni, Tarbee sarà piuttosto restio a fornirle, dicendo agli stranieri che egli bada soltanto ai suoi affari e si aspetta che gli altri facciano lo stesso. Anche senza guardarli, egli può identificare i tre cadaveri come Brok, Misha, e Harard, ovvero alcuni abitanti "grulli" di Ossington che stavano cercando di comprare cibo fuori dalla foresta. "Se fossero rimasti a casa a occuparsi degli affari loro!" è il

suo verdetto. Il suo consiglio ai PG è che prendano le loro cose e ritornino da dove sono venuti, se hanno "un po' di sale in zucca". Nega, comunque, che ci siano problemi e diventa molto scontroso se qualcuno commenta sullo stato di abbandono della sua fattoria. ("Non c'è nulla di male nel non arare per qualche giorno, non sono giovane come una volta"). Se i PG persistono nel cercare di carpire informazioni dal vegliardo, Tanasha fa loro cenno di desistere.

La casa consiste solo in una cucina e una stanza al pianterreno, di tre camere da letto al piano superiore, una delle quali è di Tarbee e un'altra di Tanasha. I PG sono i benvenuti se chiedono di dormire nella stanza al pianterreno (srotolando i loro giacigli sul pavimento), nella camera da letto non usata (la camera è piccola e il letto può ospitare una o due persone al massimo), o in entrambe le stanze. Una veloce e discreta ricerca conferma che non c'è realmente altro cibo nella casa, oltre a un solo sacco di farina mezzo vuoto.

Se si fanno domande a Tanasha, quando Tarbee è lontano, si possono ottenere molte informazioni rilevanti, specie se queste sono poste da un personaggio maschio. Ella implora per il loro aiuto, mettendosi in ginocchio se necessario, dicendo che la gente di Ossington sta morendo di fame perché gli attacchi degli elfi e del cavaliere impediscono di coltivare o di cacciare nei boschi. Non hanno più uova perché non possono nutrire le galline e le hanno dovute mangiare tutte; non c'è carne o latte perché hanno mangiato tutti i capi di bestiame. Sono costretti a mangiare le sementi (quelle messe da parte per la semina) e quando anche queste finiranno, moriranno, sempre che gli arcieri elfici o il Cavaliere non li uccidano prima.

Ammette di non sapere perché gli elfi stanno uccidendo la gente, e neppure chi sia il Cavaliere o perché stia terrorizzando la zona circostante; suggerisce loro di chiedere agli abitanti di Ossington, specialmente all'anziano del villaggio, per queste informazioni. Tanasha è molto intelligente e discretamente sveglia, nonostante la sua aria un po' lasciva. Risponderà quasi sempre in modo veritiero, il che fuorverrà i risultati di un eventuale *rivela bugie*, mentre il suo alto modificatore di Raggirare (+6), insieme a una storia credibile, la aiuta a contrastare le prove di Percepire Inganni. Per esempio: il cavaliere era uno straniero di cui lei non ha mai saputo il nome, così che può affermare in modo veritiero di non sapere "chi sia", anche se dovesse essere interrogata sotto l'effetto dell'incantesimo *charme*. Come per gli elfi, tutto quello che può aggiungere è che il conflitto ha avuto inizio quando "molte persone sono state uccise, e gli abitanti del villaggio hanno incolpato per questo gli elfi. Il vecchio Murdows potrebbe sapere la verità su quanto accaduto."

Nota per gioco di ruolo: Tarbee nega tutto e non ricorda nemmeno la morte della sua famiglia. Egli ve-

Hobyah

Per anni, gli hobyah sono stati poco più che una leggenda locale. Una prova di conoscenze bardiche (CD 25) o di Conoscenze (locali o natura) (CD 30) permette a un personaggio di ricordare vaghe storie riguardo a certi tipi di animali o spiriti che vivono nei boschi, rapiscono i bambini e molestano la gente delle case e delle capanne isolate.

Un risultato di 30 o più su una prova di conoscenze bardiche permette a un bardo di ricordare una vecchia storia riguardo un cane fedele che abbaiva per avvisare i suoi padroni ogni volta che gli hobyah si avvicinavano, solo per essere punito per averli svegliati. Dopo che alla fine il cane fu zittito, gli hobyah arrivarono davvero. Uccisero gli adulti e portarono via i bambini per destinarli a una sorte sinistra e sconosciuta. Esiste anche una variante un po' meno tetra della storia, nella quale gli hobyah salvarono una bambina vittima di abusi perpetrati ai suoi danni da cattivi tutori e la portarono via a vivere con loro nei boschi per sempre.

I folletti evitano gli hobyah e viceversa. Gli elfi hanno abbastanza problemi senza dover badare anche a questa banda di demoni minori e gli hobyah detestano il sapore dei grugach (sebbene gradiscono quello dei pixie, quando possono averli). Chi si trova ad affrontare un hobyah si ritira immediatamente anche se ne incontra uno solo, sapendo per amara esperienza che dove ce n'è uno, presto ce ne saranno altri.

de Tanasha come la figlia ritornata da lui quando già aveva perso tutte le speranze e non fa distinzione nella sua mente tra lei e la sua vera figlia (uccisa). Essendo una fra i più intelligenti e la meglio adattata di tutti i falsi umani, Tanasha Lu è stata mandata qui per vedere quanto bene i servitori di Dyson possono confondersi tra gli umani. Ella opera anche come guardia e cerca di rendere gli stranieri che si avvicinano al villaggio ben disposti verso gli abitanti ma non verso gli elfi o il Cavaliere. Tratta i PG come se portassero la liberazione da tutti i mali. Tanasha è anche giovane, attraente e affascinante e ha la morale di una volpe. Perciò, è abbastanza disponibile a una romantica e travolgente storia che coinvolga "la contadina" con uno straniero attraente, posto anche un minimo incoraggiamento da parte di un PG.

SCENA 3: LA CAPPELLA DEI NOVE DEI (LI VARIABLE)

I PG non hanno incontri durante il terzo giorno di viaggio, sebbene il silenzio della foresta diventi progressivamente opprimente. Poco dopo mezzogiorno, raggiungono una cappella isolata, il primo dei monumenti megalitici sparsi nei dintorni di Ossington da cui il paese trae il suo nome ("il luogo dei monoliti"). La cappella si innalza solitaria in un campo di erbacce di 30 cm ed erba alta, circondato da un basso fossato e da un muro di pietra grezza (in pratica, solo pietre impilate una sull'altra in una lunga fila). Piccole depressioni punteggiano il prato (sono fosse destinate alla cremazione, che segnano vecchi luoghi di sepoltura).

È evidentemente un luogo antico, precedente ai giorni delle cattedrali e dei grandi templi. Anche dalla strada, una prova di Ascoltare (CD 10) permette ai personaggi di sentire una voce rauca provenire dall'interno. La voce canta qualcosa e sembra ripetere continuamente una strofa con qualche piccola variazione (con un risultato di 15 o più sulla prova di Ascoltare, chi ascolta può identificare il mormorio come una preghiera, ma le parole sono troppo deboli per essere distinte).

Descrizione: La cappella stessa è un edificio basso, largo, circolare, fatto di pietra grezza non fissata con calce. È alto circa 3,6 m all'apice e ha un diametro di 10 metri. L'ingresso è costituito da un archi-

trave di pietra, un arco piatto senza porta, che permette di accedere con uno stretto passaggio all'interno. All'interno l'altezza è di soli 1,8 metri, ma il soffitto è molto irregolare e i personaggi alti dovrebbero stare attenti a non battere la testa contro qualche trave esposta. Tremolanti candele illuminano debolmente una sola stanza, e ognuna è posta sopra un cumulo di cera consolidatasi negli anni. Nove simboli sacri sono appesi alle pareti a formare piccoli sacrari, a eguale distanza l'uno dall'altro. Una prova di Conoscenze (religione, CD 15) permette a un personaggio di identificare tutte e nove le divinità onorate in questo luogo (un chierico o un paladino possono comunque sempre identificare il simbolo della loro divinità). Osservando in senso orario dall'ingresso, i simboli sono: un unicorno rampante (Ehlonna, NB), un sole ardente dorato (Pelor, NB), un inquietante ma bellissimo viso femminile (Wee Jas, LN), un occhio stilizzato all'interno di un pentagono (Boccob, N), una mezzaluna orizzontale (Fharlanghn, N), il viso vegetale di un uomo verde (Obad-Hai, N), una maschera contorta, mezza bianca e mezza nera (Olidammara, CN), l'immagine di un teschio putrescente sopra una falce (Nerull, NM), e una mano e un occhio (Vecna, NM). Essi rappresentano le nove divinità neutrali onorate in questo posto, rispettivamente gli dei delle terre boschive, del sole, della morte, della magia, delle strade, della natura, della fortuna, della morte (ancora) e dei segreti.



Quando i personaggi arrivano, vedono una donna vestita con abiti malconci che si sposta di sacrario in sacrario, fermandosi brevemente per inginocchiarsi davanti a ognuno prima di passare al successivo. Una piccola creatura simile a una scimmia le sta accoccolata sulla spalla, mimando talvolta i suoi gesti. Mentre gira attorno alla stanza, intona una litania senza fine, pregando per la piet , l'intercessione e l'aiuto di ogni divinit . Dal suono della sua voce,   qui da ore (infatti,   un rituale quotidiano che esegue dall'alba al tramonto).

Creature: Henwen (umana Drd3/Chr7) non   sorpresa alla vista degli stranieri, invitandoli invece a unirsi alle sue preghiere ("per il bene delle vostre anime"). Se le vengono poste delle domande, fornisce poche informazioni utili (il suo nome, che si trovano nelle vicinanze di Ossington ecc.).   riluttante a nominare gli dei associati a ogni simbolo, preferendo invece usare un titolo (il Signore dei Segreti, Nostra Signora della Morte e cos  via). La donna riporta continuamente la conversazione sullo stato dell'anima dei PG, chiedendo, "Siete preparati alla morte? Avete fatto pace con gli dei prima di giungere in questo posto abbandonato?"

Se le vengono poste domande sulla creatura che ha sulla spalla, Henwen dice che   il suo cucciolo, un hobyah: una delle molte creature che vivono nella foresta intorno. Da parte sua, l'hobyah annusa Henwen amorevolmente ma guarda sospettosamente gli stranieri, allungando una zampa per evitare eventuali minacce, ma se essi cercano di toccarlo o prenderlo, la creatura fugge via spaventata, cicalando "Hobyah! Hobyah!" e saltando per acquattarsi su un'alta sporgenza vicina al soffitto.

➔ **Henwen:** pf 38; vedi Appendice 1.

➔ **Hobyah:** pf 16; vedi Appendice 2.

Note per gioco di ruolo: Henwen non   troppo sana di mente. Una volta era una semplice druida, ma il sentiero oscuro che scelse di seguire (studiando flora e fauna demoniache piuttosto che quelle naturali) ha corrosato la sua percezione della realt . Raramente guarda negli occhi le persone con le quali parla, osservando invece qualcosa dietro di loro che solo lei   in grado di vedere. L'avversione, il terrore e la devozione che sente verso tutte le divinit  neutrali onorate in questo posto plasmano la sua fede in un comportamento ossessivo/compulsivo (ripetizione continua di gesti, frasi e via dicendo): nessun dio deve essere onorato pi  degli altri, per paura di causare qualche guaio. Nonostante la sua ossessione, condivide volontariamente i piani di Dyson: infatti   un personaggio chiave per tutta la faccenda, grazie alla sua conoscenza degli incantesimi druidici e la crescente devozione ai poteri demoniaci.   comunque in grado di difendersi in caso di aggressione, sempre che scelga di farlo.

Ai personaggi giocanti, per , Henwen appare come una povera anima in preda a una crisi profonda e allo stesso modo, il suo cucciolo sembra a prima vista un animale curioso e piuttosto carino. Solo dopo, quando si inoltreranno pi  a fondo nei segreti del villaggio, potrebbero comprendere quanto fossero pericolosi gli occupanti della cappella.

Sviluppo: Henwen   solitamente assente dal tramonto all'alba, cos  i personaggi che lo desiderano possono ritornare a esplorare la cappella pi  attentamente. Non c'  nulla di interessante nel luogo oltre a quanto descritto prima, e i PG lo possono scoprire gi  durante la prima visita. Ma ogni visita notturna porta con s  un pericolo ulteriore: Henwen ha evocato alcune ombre (usando il suo *bastone della non morte*) che salgono silenziosamente dalle fosse per la cremazione ricoperte dall'erba e chiudono le vie di fuga a qualsiasi intruso. Le ombre attaccano solo dopo che qualcuno   entrato nella cappella, cos  i personaggi possono curiosare nella zona circostante e all'esterno della struttura senza problemi. Le ombre raramente si avventurano oltre il muro di pietra che circonda il cimitero, ma esso   pi  una barriera simbolica che una vera e propria proibizione. Possono certamente attaccare chiunque le attacchi con armi, incantesimi, o effetti magici, e il DM pu  decidere che desistano o meno dall'inseguire chi supera il muro di pietra. Possono entrare e uscire dalla cappella quando vogliono finch  il sole non sorge (la luce artificiale o magica non le trattiene per nulla).

Creature (LI 9): Otto ombre infestano il cimitero. All'inizio, ne appaiono solo 1d4+1, ma ad ogni round successivo al primo un'altra ombra esce dalle fosse sul terreno fino a che tutte e otto non si saranno unite al combattimento. Poich  le fosse per la cremazione sono sparse per l'intera area, i personaggi potranno rendersi conto della presenza delle nuove ombre solo quando queste si lanceranno all'attacco, anche se poco prima possono percepire un debole odore di carbone bruciato.

Poich  Henwen non   in grado di controllare tutte e otto le ombre, resta lontana dal cimitero durante la notte. Se le vengono poste domande riguardo le ombre dai personaggi che le hanno incontrate e sono sopravvissuti, Henwen o qualcun altro del gruppo di Dyson, dir  che devono essere "spiriti non morti in cerca di vendetta", riportati in vita dal Cavaliere. I personaggi possono accettare questa spiegazione come la pi  attendibile perch  non hanno ragione di credere che Henwen, che essi reputano una druida di basso livello, abbia un qualsiasi controllo sui non morti.

➔ **Ombre (8):** pf 19 ciascuna; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 138.

SCENA 4: OSSINGTON

👑 **Ossington (piccolo insediamento):** Non standard; AL in apparenza N, in realtà LM; limite di 40 mo; Risorse virtualmente assenti [prima 120 mo; vedi Scena 1]; Popolazione 74; Isolato (prima umani 96, halfling 2, mezzelfi 2; ora falsi umani 71, falsi halfling 24, più 3 umani [Murdowns, Henwen, Tarbee], 1 tiefling [Dyson] e 1 vrock [il Cuckoo]).

Autorità: Vecchio Murdowns (umano Ari2).

Personaggi importanti: Dyson il "saggio" (tiefling Str11), Henwen (umana Drd3/Chr7), Tully (falsa umana Ldr6/Grr2/Oda2), il Cuckoo (vrock Brd3).

Altri: 69 degli abitanti attuali di Ossington sono falsi umani (un totale di 52) o falsi halfling (un totale di 17) che hanno preso il posto dei precedenti abitanti umani (che sono stati uccisi e mangiati). Sembrano tipici contadini: per lo più agricoltori o artigiani (intagliatori, mugnai ecc.). Vedi il riquadro "I falsi umani di Ossington" per maggiori dettagli.

Poco dopo la cappella di pietra, la strada migliora in modo evidente. Per prima cosa, le svolte si fanno più rade, gli alberi si diradano un poco, rivelando un paio di monoliti verticali su entrambi i lati della strada. Questi erano forse i primi di molte altre pietre innalzate in fila a circa 9 metri l'una dall'altra, lungo un percorso che conduceva in una larga radura dopo forse 90 metri. Un enorme cerchio di monoliti racchiude la radura, e sorge addossato proprio contro gli alberi come se stesse mantenendo la foresta fuori dal paese.

Al centro della radura sorge un secondo cerchio di pietre, più piccolo. Dentro questo cerchio più piccolo sorge un villaggio, con le case addossate alle pietre. Tra i due cerchi c'è un campo abbandonato: una volta veniva arato, ma ora è pieno di erbacce e piante selvatiche.

Questo è Ossington (vedi riquadro laterale). La strada che i personaggi stanno seguendo porta direttamente al centro del villaggio. A prima vista il villaggio pare abitato, con gente che apparentemente sta svolgendo i compiti quotidiani (prova di Osservare a CD 18 per notare che gli abitanti non escono quasi mai dal cerchio di pietre). Dal momento che gli abitanti osservano sempre molto attentamente la foresta, i personaggi vengono visti non appena lasciano il riparo degli alberi, specie se conducono il carro, a meno che non si siano protetti magicamente dalla vista (come con *sfera di invisibilità*). Nel tempo che impiegano a raggiungere il villaggio, si è formata una folla di una quarantina o cinquantina di persone, tutte vestite con abiti da contadini, denutrite e imploranti cibo, aiuto e salvezza.

Se nel gruppo ci sono elfi o mezzelfi, gli abitanti li eviteranno in modo più che evidente nonostante non assomiglino per niente ai grugach: questi personaggi subiscono una penalità di -4 a ogni prova di abilità effettuata per interagire con gli abitanti del villaggio (eccetto per Intimidire, che ottiene un bonus di circostanza +4).

I personaggi non sono in pericolo durante questo entusiastico benvenuto portato dalla folla inerme e piuttosto patetica, ma potrebbero trovare la situazione un po' opprimente. Se dovessero avere problemi nel calmare la folla, qualcuno inizia a suonare un'affascinante melodia col liuto. Quasi tutti gli abitanti si



calmano all'unisono, e rimangono in silenzio. La musica proviene da una figura alta e dinoccolata vestita con abiti molto colorati e aderenti anche se un po' logori, appoggiata contro uno dei monoliti con gli occhi semi chiusi, che canticchia sommessamente a labbra serrate mentre strimpella le corde del suo strumento: è il Cuckoo.

Sviluppo: Una volta che la minaccia è passata, il bardo si stiracchia e si avvicina ai PG, mentre la folla si divide come un gregge per fargli spazio. Egli si presenta, "Mi chiamano il Cuckoo", dice, e chiede i nomi dei PG e cosa li abbia portati da quelle parti. Se essi esprimono qualche curiosità o interesse riguardo ai problemi che gli abitanti stanno subendo, suggerisce di andare a parlare con Murdowns, l'anziano del villaggio, e si offre di indicare loro la strada per la sua casa (è a circa 15 metri di distanza). Il Cuckoo canticchia o fischieta continuamente ma raramente parla tranne per rispondere a una domanda diretta, perché la sua voce è molto roca, come se danneggiata da un'inalazione di fumo. Invece preferisce che altri conducano la conversazione, accontentandosi di intervenire con cenni, alzate di spalle e atteggiamenti simili.

La musica: I PG bardi o chiunque sia stato trascinato qui dalle antiche ballate che di recente, quasi ossessivamente, sta ascoltando un po' dovunque in giro (vedi "Agganci per i personaggi"), riconosce facilmente gli accordi che il Cuckoo suona, canticchia e fischieta, come quelli per i quali è giunto fin qui. Se gli vengono poste domande al riguardo, il Cuckoo sostiene di aver scritto lui quelle ballate, mormorando "Compongo meglio di come canto, credo", e di essere stato ispirato dai sogni fatti durante le notti trascorse

all'aperto sul tumulo, nel dolmen o nei pressi delle fosse delle ceneri a fianco alla cappella. Questo è vero, sebbene non menzioni il fatto di averne scritte alcune secoli prima, quando era da molto nella zona, mentre altre solo di recente. Se gli vengono richiesti con insistenza i dettagli, darà voce a qualche interessante vicenda storica, ma per lo più obietterà, recitando la parte di un erudito poco sofisticato ("Questo è come mi sono giunte, credo").

Il Cuckoo: pf 80; vedi Appendice 1.

Descrizione: Una volta un piccolo villaggio, ora Ossington si è ridotto a un piccolo insediamento per via dei recenti problemi, e ben presto non sarà più neanche questo. Con la frugalità tipica della gente di campagna, le case con i tetti di paglia e le pareti di pietra sono addossate ai monoliti del cerchio interno, e talvolta sono proprio questi a essere usati come muri. Questa unione tra un piccolo villaggio di contadini e un antico monumento megalitico dà al luogo uno strano aspetto. Gli abitanti, però, non mostrano rispetto per nessuna delle reliquie del luogo ed esprimono perplessità se i PG sembrano rispettosi o cauti verso di esse ("Sono solo vecchie pietre!").

0. Il pozzo. Questo pozzo di pietra serve come fonte d'acqua per il villaggio e domina la zona polverosa del Prato proprio alla fine della strada.

1. Casa del Vecchio Murdows. L'unica casa a due piani del villaggio (di pietra il primo piano, in parte di legno il piano superiore), questo piccolo edificio è l'abitazione di quello che sembra essere il capo del villaggio. Murdows non ha altri familiari vivi, ma abita qui con tre servitori: una domestica/amante/cameriera (Liese, falsa umana [coniglio]), un maggiordomo/valetto/cuoco (Raflees, falso umano [procone]) e un segretario (Evans, falso halfling [topo]). Una parete è formata dal trilito posto più a est dei tre che circondano il prato centrale.

2. Il fienile: Questo grosso granaio in pietra serve come magazzino per il grano, mulino e luogo di ritrovo degli abitanti (quando il buio o il brutto tempo impediscono loro di riunirsi sul prato). È anche l'abitazione di Pease il mugnaio (falso umano [tasso]) e dei sette falsi halfling [topi] che lo aiutano. Come per la casa dell'anziano, una parete è ricavata dal trilito posto più a ovest.

3. Torre di Dyson. La struttura più alta del paese, la torre di Dyson usa come entrata il trilito posto più a nord: ha solo tre stanze, una per ogni piano. Il vano più elegante, quello al pianoterra, è un salotto arredato con una mezza dozzina di sedie sparpagliate in giro; questa è la stanza dove Dyson, Tully, Henwen e il Cuckoo si riuniscono per intessere i loro piani e valutare i progressi compiuti.

Una scala di pietra costeggia la parete interna e conduce alla porta del primo piano, la camera da letto di Dyson e Tully: una stanza ordinata e accogliente (è

alta solo 2,4 m). Un'altra scala conduce a una botola, chiusa magicamente con *serratura arcana*, al secondo piano: lo studio di Dyson. Qui, sono raccolte tutte le sue annotazioni riguardo agli esperimenti che sta conducendo.

Infine, una scala di legno si arrampica per 3,6 m fino a una botola chiusa con *serratura arcana* e con un doppio catenaccio che impedisce l'accesso al tetto della torre. La cima della torre è una grande meridiana il cui gnomone (o pietra-ombra), un trilito in miniatura, proietta la sua ombra non solo sulla "meridiana" sul tetto, ma anche sui cinque monoliti che costituiscono l'arco più a nord del cerchio interno. Vedi Scena 13 per una descrizione più chiara di questa locazione.

4. Cottage. Qui vivono quattro persone (falsi umani [opossum]). Evitano di attirare l'attenzione e fuggono da qualsiasi conflitto a meno che non venga ordinato loro diversamente da Dyson o Henwen. La loro casa è sempre al buio (le imposte delle finestre sono sempre chiuse) ma per il resto non degna di nota.

5. Cottage. Dei fiori piantati su entrambi i lati della porta e sotto ogni finestra danno a questo posto un'aria amichevole e accogliente. Sette persone (falsi umani [conigli]) abitano questa casetta a una sola stanza. Sono entusiasti sostenitori del Vecchio Murdows.



I falsi umani di Ossington

Come indicato nella descrizione dell'incantesimo *creare falso umano* nell'Appendice 3, gli abitanti del villaggio appaiono identici a normali umani o halfling. Non tutti hanno ancora assunto dei nomi veri e propri, così, se glielo si chiede, essi propendono per darsi il nome di qualcuno degli abitanti morti. Il DM può usare (o riusare) i seguenti nomi come meglio crede ("Ehi, quello è il Vecchio Dugal; quello che hai incontrato prima deve essere il Piccolo Dugal"): Alsan, Bae, Charl, Dugal, Emrys, Fen, Gelpas, Herlew, Jankin, Kira, Loy, Myla, Neb, Obyn, Panweir, Reece, Seith, Taff, Walther, Yon.

L'incantesimo funziona solo propriamente su animali Piccoli o Minuscoli, e tra gli esperimenti falliti di Dyson e la caccia smodata, tutti questi animali sono scomparsi dalla foresta per molti chilometri in tutte le direzioni.

Abilità negli incontri

Le varie abilità possono entrare in gioco in molti incontri durante il corso dell'avventura. Ecco alcuni esempi.

Raggirare: Dyson (+12), Murdows (+10), il Cuckoo (+7) e Tanasha Lu (+6) possono tutti avere spiegazioni plausibili per ogni minimo segno di preoccupazione da parte dei personaggi.

Diplomazia: Dyson (+5) usa questa abilità per far apparire se stesso come la voce della ragione e infatti è abbastanza desideroso di stipulare un accordo vantaggioso per entrambe le parti con personaggi senza scrupoli. Se decide di reclutare un PG alla sua causa, userà questa abilità per rendere l'offerta il più appetibile possibile. Il signore della guerra (+8), per contrasto, se possibile la usa per evitare una battaglia inutile e per ottenere una soluzione del conflitto meno distruttiva.

Raccogliere Informazioni: I PG possono utilizzare questa abilità per costringere la gente a fornire informazioni. I PNG (il Cuckoo +7, Dyson +5), invece, la impiegheranno per scoprire perché i PG sono giunti lì e se hanno qualche motivazione nascosta (sono dalla parte degli elfi, conoscevano il paladino morto, sono solo reticenti o sono veramente non informati ecc.).

Intimidire: I PG dovrebbero intimidire gli abitanti del villaggio facilmente, anche se scopriranno ben poco con questa tattica.

Percepire Inganni: I PG possono utilizzare questa abilità per evitare di essere ingannati dalla gente. I PNG più importanti (il Cuckoo +13, Dyson +6, il signore della guerra +5) la useranno invece per guadagnarsi la fiducia dei PG.

6. Casolare in rovina. Otto persone vivono insieme in questo casolare, l'edificio peggio tenuto e più sporco del paese. All'interno, un lenzuolo appeso a un filo divide una zona dormitorio da una zona lavoro. Una volta qui viveva il tessitore, di cui restano il telaio e il filatoio. I nuovi inquilini (otto falsi umani [topi]) guidati da un tipo particolarmente intelligente di nome Willard, stanno sperimentando l'impiego degli attrezzi ma non hanno ancora imparato al meglio l'arte della tessitura. L'intero luogo sembra abitato da gente che non ha problemi a convivere con un evidente disordine.

7. Cottage. Qui vivono nove falsi halfling [passeri] in pietosa miseria. Fingendosi sarti, da quando le riserve di stoffe sono finite, si sono solo dati da fare per procurarsi un po' di cibo per sopravvivere. Così, il posto è pieno di semi d'erba e ghiande ridotte in farina, di erbe spremute in recipienti, e cose simili. Per evitare di morire di fame gli abitanti del villaggio hanno preso la decisione di uccidere uno di loro ogni pochi giorni, che viene quindi macellato e diviso tra tutti i falsi umani del villaggio. Gli halfling si accertano che niente vada perduto, addirittura riducendo in polvere le ossa per produrre uno pseudo pane granuloso. Quando i PG arrivano in città, gli halfling nascondono qualsiasi prova rimasta dell'ultima cena effettuata, raccogliendo i resti in un piccolo compartimento segreto sotto il focolare (Cercare a CD 25 per trovarlo), dove poi hanno acceso un fuoco e messo una pentola di ferro a scaldare.

8. Cottage. I precedenti inquilini erano fabbricanti di carbone ma quelli attuali non hanno le conoscenze per continuare questo mestiere, e ancora meno desiderano avventurarsi nella foresta a cercare legna. Invece, questo trio stranamente assortito (un falso umano [rospo], un altro falso umano [talpa] e una falsa umana [serpente reale]: la più dominante dei tre) hanno dato vita a un giardino interno per coltivare funghi, comunque, con scarso successo.

9. Cottage. Tredici persone vivono insieme in questa casa: un vecchio patriarca (Hoel, falso umano [gufo]) che dorme di giorno ma è attento e acuto di mente di notte, e una dozzina di giovani ("i nipoti", falsi umani [pipistrelli]) che sono attivi durante il giorno, alternandosi tra veglia e sonno (1d6 sono svegli in qualsiasi momento del giorno o della notte, ma

raramente dormono più di un'ora o quasi, o stanno svegli per più di due o tre ore di fila). I "nipoti" sembrano umani ma sono alti quanto degli halfling, variando d'età apparentemente dai 4 ai 14 anni; tutti agiscono come piccoli adulti.

10. Cottage. Questa casa è riservata a Henwen ma vista la polvere e le ragnatele, pare che vi stia raramente. Quando non è alla cappella, talvolta vaga per i boschi con i suoi hobyah. Quando è in stato meditativo, la si può trovare quasi ovunque: con il Cuckoo, il suo demone amante (vedi area 12), alla torre di Dyson (area 3) o in visita alla casa di Murdows (area 1) o in uno degli altri cottage abitati.

11. Casolare abbandonato. La porta pende su un cardine, non ci sono mobili all'interno e le pietre del camino sono franate lasciando un ampio squarcio sul tetto. Questa è una delle case abbandonate in precedenza, quando la popolazione del villaggio ha cominciato a diminuire (per gli attacchi degli elfi e del Cavaliere, ma anche per il cannibalismo sopra menzionato).

12. Cottage. Questa è, almeno nominalmente, la casa del Cuckoo, ma egli raramente dorme qui, preferendo passare la notte all'aperto (da dove viene, non hanno tempo per le faccende personali). Talvolta dorme sulla torre di Dyson (area 3), alla cappella (vedi Scena 3), o sul dolmen (vedi "I monumenti megalitici"). Altre notti se ne va in giro per la foresta (talvolta invisibile) per visitare altri luoghi, dove se ne sta per ore e sogna di quello che era accaduto in quei posti secoli addietro o lavora su una delle sue canzoni o ballate in composizione.

13. Casa abbandonata. Ossington non ha una locanda, così il Vecchio Murdows offre questa casa ai PG perché se ne servano liberamente fintanto che rimangono a Ossington (vedi Scena 5). La porta non ha serratura, solo un semplice catenaccio. La casa è abbastanza pulita, e il tetto di paglia è ancora abbastanza robusto da resistere alla pioggia. Gli unici mobili sono un tavolo vecchio ma solido e la struttura di un letto rotto.

14. Cottage. Qui vive da solo Eli, il conciatore (falso umano [furetto]). Intelligente e avvenente, con tempo da perdere dato che la cacciagione scarseggia, tenta di farsi amici i PG con piccole attenzioni, poiché è sempre meglio tenerli d'occhio. Passando a trovarli almeno una volta al giorno e portando loro regali e piccoli doni, come per esempio lenzuola pulite o un po' di legna da ardere, racconta quello che man mano scopre a Dyson (sia direttamente, che per mezzo di Tully o del Cuckoo, a seconda di chi fra i due attira meno l'attenzione). Eli esprime curiosità sul mondo esterno e cerca di convincerli che vuole davvero accompagnarli quando i PG partiranno (se qualche PG pare suscettibile al suo fascino, si legherà a quel personaggio). È in grado di raccontare storie della vita del villaggio, molto dettagliate ma poco utili. Se sollecitato a dare maggiori informazioni utili

per risolvere la crisi attuale, suggerisce di ignorare "quel pallone gonfiato di Murdows" e di fidarsi del saggio Dyson ("Ha visto il mondo, e ha un sacco di idee che gli girano per la testa. Murdows dovrebbe dargli molto più retta di quanto non faccia"). La casa di Eli, se viene perquisita, non presenta nulla di strano: Eli ha sperimentato vari modi per conciare la pelle umana ma ne ha eliminato le tracce quando i personaggi sono giunti in città.

15. Cottage. Qui vivono tre falsi umani [porcospini]. La casa è solida anche se tenuta in perenne disordine. Una volta qui abitava il fornaio, ma gli attuali inquilini hanno imbottito il vecchio forno a mattoni con ciuffi di paglia e lo usano come un confortevole e comodo letto.

16. Cottage. Qui vivono cinque falsi umani [scoiattoli]. La casa è pulita ma non degna di nota.

17. Cottage. Questa casa è pulita ma molto disadorna. I tre contadini che vivono qui (tre falsi umani [cinghiali]) sono gli unici a piangere se i PG rivelano il destino dei tre contadini uccisi dal Cavaliere nella Scena 1. La "vedova" di Brok, piangendo e dolendosi, sviene improvvisamente e deve essere aiutata dal fratello e dallo zio. In alternativa, se i PG salvano il contadino che scappa nella Scena 1, si riunirà qui con la moglie tra baci e abbracci e grida di gioia.

Sviluppo: Fintanto che i personaggi rimangono dalla parte di Dyson, i falsi umani continuano la loro mascherata recintando la parte di amichevoli e semplici contadini. Sebbene a volte qualcuno sembri comportarsi stranamente (mostrando minime regressioni al comportamento animale), i PG potrebbero imputare questi episodi come reazione a uno stato di tensione prolungato. Tuttavia, se i PG scoprono l'inganno o iniziano ad appoggiare il Cavaliere e gli elfi, gli abitanti si rivolteranno contro di loro in modo letale, come descritto nella Scena 14.

SCENA 5: INFORMAZIONI

Quando i personaggi arrivano a Ossington, presumibilmente vorranno parlare con qualcuno che li possa informare su quello che sta accadendo. Dyson, sicuramente, è la persona che ne sa di più ma che, d'altra parte, preferisce non essere al centro dell'attenzione. Quindi, i PG saranno indirizzati inizialmente da Murdows, sia da parte di Tanasha Lu (vedi Scena 2), che del Cuckoo (vedi Scena 4) o degli abitanti in generale.

Difficilmente rimarranno impressionati dalla figura di Murdows, sia all'inizio che dopo averlo conosciuto un po' meglio: il suo aspetto di sessantenne e senza segni di malnutrizione, il suo comportamento sempre piuttosto nervoso, agitato e dubbioso, mostra l'immagine di un uomo che ha acquisito la propria posizione attraverso le migliori conoscenze e non per meriti reali. Motivato principalmente da un forte

istinto di autoconservazione, non ha certo l'aria di un capo cospiratore, e proprio per questo Dyson lo trova uno strumento utilissimo ai suoi scopi.

Qualunque siano i suoi difetti, Murdows ha però il dono di essere un abile oratore, capace di capire cosa una platea si aspetta di sentire e di ricercare con cura le parole adatte. Ha anche la mania di gesticolare tutte le volte che parla, per enfatizzare il discorso. Inizia, la prima volta che vede i personaggi, ad alzare mani e occhi al cielo e a mandare ringraziamenti a tutti gli dei perché alla fine la salvezza è giunta. Se gli vengono poste domande su quanto stia accadendo al villaggio, inventa su due piedi il racconto seguente.

"Tutto ebbe inizio qualche mese fa", afferma mentre si schiarisce la voce. "Abbiamo sempre avuto dei problemi con i grugach, cioè gli elfi selvaggi che ancora vivono a nordovest. Essi odiano tutti quelli che non sono della loro razza, e io ho perfino sentito che odiano gli altri elfi che non fanno parte della loro tribù. Di solito non si preoccupano di noi, sempre se stiamo lontani dalla loro parte dei boschi e li ignoriamo. La foresta è grande, dopo tutto, e a parte cacciatori e boscaioli, la maggior parte di noi non si avventura all'interno dei boschi e, per quanto ne so io, loro raramente mettono il naso fuori dalla zona più oscura della foresta.

"Tutto questo è cambiato quando il Cavaliere è arrivato in paese... credo sia avvenuto circa tre o quattro mesi fa. Non abbiamo mai saputo il suo nome e non abbiamo mai visto il suo volto, perché non si è mai tolto quel grosso elmo. Ha visitato tutti i vecchi monumenti uno per uno: la cappella, i cerchi di pietre, i Custodi del Silenzio, il Cavallo Rosso e il vecchio tumulo. L'ultima volta che lo abbiamo visto, stava cavalcando verso nord, lontano dal villaggio verso il Grande Tumulo.

"Poi, è successo che un gruppo di boscaioli usciti per raccogliere della legna non ha fatto più ritorno a casa. Abbiamo trovato i loro corpi il giorno dopo, trafitti da frecce elfiche. La situazione ha continuato così per qualche tempo: qualcuno che scompariva, e noi che ne

Usare la magia


Per tutta l'avventura, i PG più diffidenti potrebbero cercare di utilizzare vari incantesimi per ottenere informazioni. Considerare quanto segue per determinare il risultato di questi tentativi.

Anche se il bersaglio di un incantesimo *charme* tratterà il PG come un amico fidato, ciò non significa che gli debba rivelare i suoi segreti immediatamente. Invece, il personaggio soggetto a *charme* chiederà il permesso a Dyson, alla prima opportunità, per fare in modo che l'incantatore perori la loro causa, e Dyson così obbligherà il personaggio a mantenere il segreto solo un po' più a lungo per fare una sorpresa più piacevole al suo nuovo amico.

Individuazione di animali non funziona sui falsi umani (ora sono umanoidi, non animali). *Individuazione del male* non mostra nessuna malvagità da parte dei falsi umani, e la maggior parte degli avversari PNG più importanti è protetta in qualche modo (Dyson, Henwen e il Cuckoo) o non sono malvagi (Tully, Tanasha Lu, Murdows). *Individuazione dei pensieri* rivela in generale la poca intelligenza degli abitanti del villaggio, e anche vari pensieri di paura, fame o altre sensazioni appropriate alla situazione.

Gli incantesimi che individuano le bugie (*rivela bugie, zona di verità*) funzionano in modo simile all'abilità *Percepire Inganni*. Durante ogni incontro con un personaggio, i PNG più importanti (in special modo Dyson) tenteranno di rendere il più possibile verosimili i loro discorsi.

Magie divinatorie estremamente potenti (come *divinazione, comunione, e conoscenza delle leggende*) possono fornire utili (anche se criptiche) informazioni su una varietà di argomenti. Non bisogna cercare di ostacolare i personaggi che usano questi incantesimi con saggezza, ma neanche rivelare l'intera trama.



ritrovavamo, talvolta, il cadavere. Ma poi quelli si sono fatti più arditi, e hanno cominciato a bersagliare di frecce anche quelli che non ci andavano nemmeno vicino al bosco, ma che se ne stavano per conto loro ad arare il campo. E in pieno giorno. Il vecchio Meril, che è stato il sindaco qui prima di me, ha guidato un gruppo mostrando una bandiera bianca per parlamentare, ma non è più tornato. Abbiamo trovato il luogo del massacro due giorni dopo.”

Murdows inghiotte e impallidisce visibilmente. “Non eravamo sicuri se i corpi ritrovati fossero tutti lì o no, visto il modo in cui erano stati smembrati. Solo il corpo di Meril è stato trovato intatto, anche se... con così tante frecce conficcate dappertutto che non siamo riusciti a staccarlo dall'albero contro il quale era stato inchiodato.

“Abbiamo provato a mandare qualcuno a chiedere aiuto, ma fu allora che scoprimmo che il Cavaliere non se ne era affatto andato. Se ne stava in agguato nei dintorni, pronto a balzare fuori per travolgere la gente o farla a pezzi con la sua enorme spada. Pensiamo che collabori con gli elfi, ma non so per quale ragione o come riesca ad andarsene in giro in quel modo.

“Da allora, le cose sono andate di male in peggio. Abbiamo dovuto nutrirci delle nostre greggi e delle galline, e non abbiamo più bestiame. Non possiamo seminare, e non avremo alcun raccolto questo autunno. Il Cavaliere controlla la strada a sud, così nessuno può passare indenne di là, nemmeno i coraggiosi volontari che avete incontrato. Gli elfi sono in agguato a nord e ci attaccano di tanto in tanto dai boschi, abbastanza però perché chiunque se ne vada in giro a testa bassa. Perfino gli animali della foresta pare siano tutti morti. Siamo a dir poco disperati. Potete aiutarci?”

Quasi tutto il discorso è una bugia, il contrario di quello che è realmente accaduto, ma Murdows lo ha ben intessuto di piccole verità tanto da renderlo plausibile. Rimarrà perplesso sul motivo per cui gli elfi e il Cavaliere siano divenuti improvvisamente così ostili e rivolterà velocemente la domanda se simili attacchi sono capitati anche da altre parti (“Siamo un po' fuori mano, sapete”). Implora i PG “in nome di qualunque divinità abbiate di più cara” perché aiutino il villaggio ad alleviare la carestia. Se i PG potessero in qualche modo trattenerlo o respingere gli assalitori, promette l'eterna gratitudine di tutti gli abitanti. Offre loro anche una casa vuota nella quale risiedere per il tempo che desiderano, senza chiedere nulla in cambio (area 13 nella Mappa 2).

Se i PG fanno domande precise, scoprono che Murdows non ha senso tattico e conosce poco della storia

dei monumenti locali, per lui sono sempre stati parte del panorama. Può descrivere il loro aspetto e dare indicazioni su come trovarli, ma non ha altre informazioni utili mentre suggerisce ai PG di consultare “dei compagni avventurieri”, se lo vogliono, che forse sanno qualcosa in più. Fa riferimento a due avventurieri che ormai si sono ritirati: la guerriera Tully e Dyson il saggio, che vivono nel villaggio e che hanno fatto tutto il possibile per aiutarli in questo momento di difficoltà. Perché, solo due giorni fa, si erano offerti volontariamente per attirare lontano il Cavaliere e gli elfi dalle tracce dei tre nel carro lasciando una falsa pista per affrontarli nei boschi a nord della città, nella speranza che il carro riuscisse a percorrere un buon tratto di strada a sud prima che se ne notasse l'assenza.

Quando i personaggi finiscono la chiacchierata con il vecchio, fuori si è già fatto buio. Mentre li saluta, Murdows potrebbe rimanere vittima di un attacco da parte degli elfi proprio davanti agli occhi dei PG; procedere alla Scena 6. Se i PG divengono irrequieti durante la lunga disquisizione, l'attacco dovrebbe avvenire un po' prima, interrompendo il discorso di Murdows con improvvisa e letale forza (possono sempre ricavare da ciò il nocciolo della conversazione non finita da Dyson e dagli altri abitanti).

Vecchio Murdows: pf 7; vedi Appendice 1.

SCENA 6: ASSASSINIO (LI SPECIALE)

Questo attacco potrà avvenire in qualsiasi momento a patto che Murdows non sia nascosto dietro a porte o finestre chiuse, ma con ogni probabilità accade alla fine della lunga conversazione con i personaggi (vedi Scena 5), mentre indica loro la strada per la loro dimora, per la torre di Dyson o un altro luogo del paese.

Il DM dovrebbe gestire la situazione con la massima calma e tranquillità per evitare di fornire indizi o suggerire ai PG dell'agguato imminente. Potrebbe anche far effettuare a ogni personaggio una prova di Osservare (CD 30) in segreto per evitare di rivelare loro qualcosa di insolito: se il tiro ha successo indica che il personaggio noterà un accenno di movimento dietro a un monolito a circa 30 metri di distanza, appena prima che la freccia colpisca Murdows.

È accaduto così in fretta che se avessi battuto le palpebre probabilmente lo avresti perso. Un secondo fa stavi parlando con Murdows, e un secondo dopo hai sentito un sibilo e hai visto una freccia insanguinata conficcata nel suo petto. I suoi occhi si rovesciano mentre gorgoglia qualcosa di incomprensibile e cade a terra.

Grazie al suo incantesimo *colpo accurato*, Yellis colpisce automaticamente (anche se il DM può tirare, se vuole). Il DM può tirare normalmente per i danni o supporre che la freccia ottenga un colpo critico e uccida Murdows sul colpo.

Creature: L'arciere arcana Yellis e la stregona Thilvara hanno predisposto insieme un agguato mirato a uccidere Murdows. Esse sono invisibili (grazie agli incantesimi di Thilvara) e posizionate dietro un monolito del cerchio interno.

Tattiche: Durante il loro turno, un gufo gigante e 1d3 falchi immondi (evocati da Thilvara nei due round prima che Yellis scocchi la sua freccia assassina), piombano all'attacco, probabilmente cogliendo i personaggi di sorpresa (per notarli, prova di Osservare a CD 20, o CD 15 se il personaggio dichiara specificamente di guardare verso l'alto). I falchi combattono in mischia con i personaggi che si trovano all'aperto, mentre il gufo sceglie un solo bersaglio (preferibilmente Piccolo) per conficcarvi i suoi artigli (è necessaria una prova di lottare effettuata con successo) e trasportarlo fino a 42 metri d'altezza per poi lasciarlo cadere. Da ricordare che l'evocazione dei mostri non dissolve l'invisibilità di Thilvara.

Il Cuckoo, se presente, si nasconde e inizia a usare la sua capacità di infondere coraggio, conferendo ai PG un bonus al morale (+1 al colpire e ai danni e +2 ai tiri salvezza contro effetti di paura e charme) a partire dal round seguente. Egli resta al riparo per tutta la durata dell'incontro.

Nel terzo round, Tully esce correndo dall'area 3 per unirsi alla battaglia. Il DM può descriverla come una donna alta dai capelli rossi, vestita con una corazzina di cuoio e con una spada in una mano mentre cerca di liberare l'altra da una fasciatura (è stata ferita qualche giorno prima e non è ancora guarita completamente).

Mentre le creature evocate attaccano, il falco famiglia di Thilvara trasmette un incantesimo *invisibilità* su Yellis mentre Thilvara lancia *immagine silenziosa* che ritrae un arciere elfico che scappa all'interno della foresta (nella direzione opposta a quella che hanno pianificato di prendere in caso di fuga). Gli animali evocati combattono abbastanza a lungo per permettere a Yellis e Thilvara una facile fuga, dopodiché si alzano in volo e scompaiono nella notte. I PG non sono il bersaglio principale degli elfi, così che l'unica tentazione dell'arciere nel rischiare un secondo colpo è la probabilità di colpire Tully o Dyson stesso. In ogni caso, l'arciere se ne sarà andata prima che i PG possano raggiungere la sua posizione.

- **Yellis:** pf 40; vedi Appendice 1.
- **Thilvara:** pf 26; vedi Appendice 1.
- **Falco famiglia:** pf 13; vedi Appendice 1.
- **Falchi immondi evocati:** pf 4 ciascuno; vedi

Appendice 1.

➤ **Gufo gigante evocato:** pf 26; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 106.

➤ **Tully:** pf 55; vedi Appendice 1.

Il DM può lasciare che i PG carichino a tutta velocità nel buio, se vogliono, tanto gli assalitori saranno già abbastanza lontani da non essere trovati. Supponendo che ci sia almeno un PG con scurovisione o con una fonte di luce (altrimenti sarebbe imprudente), una prova di Cercare o di Conoscenza delle Terre Selvagge effettuata da un personaggio con il talento Seguire Tracce (CD 16 a causa della notte fonda) permetterà di scoprire un paio di leggere impronte dietro uno dei monoliti nel cerchio interno. Un'altra prova di Conoscenza delle Terre Selvagge (CD 16) permette di seguire le impronte attraverso il campo e all'interno della foresta. A quel punto, la CD per seguire le tracce aumenta a 26 (dato che il terreno è solido e le due elfe si muovono a velocità dimezzata per coprire le tracce).

Se i PG cercano di seguire le tracce attraverso la foresta, il Cavaliere può riapparire a questo punto attaccando qualsiasi personaggio che si avventuri al di fuori dei cerchi di pietre nella foresta circostante. Egli non oltrepassa la barriera del cerchio esterno e svanisce se costretto in qualche modo a oltrepassare quella linea (riformandosi 24 ore dopo al laghetto).

Sviluppo: L'incontro si presta a possibili varianti (i PG non devono nemmeno essere presenti, ma possono far ritorno a Ossington per scoprire che un altro abitante è stato ucciso durante la loro assenza). All'inizio, i PG non saranno i bersagli principali degli attacchi, ma ciò cambia se gli elfi li scoprono ad



aiutare o favorire gli abitanti, o se i PG assalgono gli arcieri invisibili.

Villaggio elfico in rovina

I PG probabilmente non scopriranno il villaggio elfico originale che si trova a circa 24 km a sudovest. Se lo fanno, lo troveranno piuttosto piccolo (solo otto semplici capanne, tutte bruciate) e deserto. I corpi di circa 24 elfi giacciono ancora dove caddero dopo l'infido attacco a sorpresa portato da Dyson e dai suoi gregari.

Gli elfi e i loro alleati mutano la cadenza degli attacchi per non renderli prevedibili (e così più difficili da affrontare). Talvolta i mostri evocati possono attaccare prima della raffica di frecce. Altre volte l'attacco può essere portato solo dai mostri o da una sola freccia.

L'incontro può essere posticipato e rendere Tully o Dyson il bersaglio dell'arciera. Certo, il danno non è sufficiente da uccidere nessuno dei due, anche se Dyson farà finta di aver subito una grave ferita, trascinandosi e ansando in preda al dolore. Tully invece si lancerà all'inseguimento degli assalitori, a meno che non venga trattenuta.

SCENA 7: LA TORRE DI DYSON

I PG potrebbero essere indirizzati alla torre di Dyson da Murdows o arrivare da soli per la semplice curiosità di scoprire chi vive nell'unica torre in un paese dove non ci vive quasi nessuno (se il DM decide di ritardare l'agguato della Scena 6 per un po'); oppure potrebbero arrivarci scortati da Tully o perfino trasportando lo stesso Dyson ferito immediatamente dopo l'agguato.

Vedi Scena 4 per la descrizione della torre. La porta che dà all'esterno è di solito chiusa a chiave (ed è protetta da un incantesimo *serratura arcana* al 10° livello: Dyson e Tully possono passare liberamente quando vogliono). Dyson, dopo aver accettato con gratitudine qualsiasi cura che i PG gli possano offrire (per sé o, molto probabilmente, per Tully), li ringrazia per la loro volontà di aiutarli. Offre loro il beneficio della sua esperienza e la sua conoscenza dei luoghi.

Se gli vengono poste domande sulla sua vita privata e sul perché un mago viva in un luogo così fuori mano, Dyson tira fuori una storia sulla torre che una volta era appartenuta al suo mentore, Olwain. Quando il vecchio morì e Dyson ereditò il suo incarico, si ritirò dalla vita di avventuriero e venne a vivere qui, insieme ai suoi amici di un tempo: Tully, Henwen e il Cuckoo. È isolata, è vero, ma fino a poco tempo prima era un luogo tranquillo e ben adatto alle ricerche magiche. Il suo interesse principale, dice, è l'architettura magica, specie quella relativa alla transgenerificazione.

Molti avventurieri non chiederanno altro, ma chiunque voglia maggiori informazioni potrebbe invogliare Dyson a lanciarsi in una discussione dettagliata sui principi arcani, che per essere compresa

richiede una prova di Conoscenze (arcani) con CD 20. Il succo del discorso è questo: Dyson è curioso di conoscere le strutture, in particolare si interessa delle differenze tra i diversi tipi di magia. Sta esplorando le barriere che separano la magia arcana da quella divina, o i diversi approcci alla stessa categoria (bardi e stregoni, per esempio); o le scuole di specializzazione: perché l'impossibilità di accedere a una scuola di magia dovrebbe comportare l'aumento di potere in un'altra? Andrà avanti sviscerando il discorso finché i PG lo permettono, aumentando l'impressione che lui sia un povero inerme, un saggio preoccupato soltanto dai suoi inutili dilemmi mentre gli abitanti del villaggio muoiono intorno a lui.

Mentre Dyson parla, Tully (che ha già sentito più volte questa dissertazione) inizia a parlare con chiunque le sembri un esperto di combattimento (perché indossa armature o porta con sé armi interessanti). Chiede di poter visionare le armi e mostra la sua arma con orgoglio: una spada dalla lama luccicante, pesante ma ben bilanciata, chiaramente di fattura nanica, con un marchio che i più informati potrebbero riconoscere come appartenente a Durgeddin, un famoso fabbro nanico (i personaggi che hanno giocato *La Forgia della Furia* potrebbero riconoscere il nome). Se le viene chiesto, dice di averla vinta sconfiggendo il guardiano dell'ingresso del Grande Tumulo qualche chilometro a nord e che, se lo desiderano potrebbe accompagnarli lì.

Dyson è ben istruito sulla storia della zona e potrebbe raccontare loro frammenti di leggende riguardanti i luoghi di maggiore interesse, come descritto nella sezione "I monumenti megalitici" all'inizio dell'avventura.

Nota per il DM: Se il gruppo non ha esperti combattenti, Dyson suggerisce che Tully vada con loro in caso di eventuali spedizioni fuori dal villaggio. Se non ci sono incantatori, propone il Cuckoo. Crede che gli stranieri siano più disposti a fidarsi di lui se fornisce loro un aiuto, specie poi se i PNG fanno sentire la loro presenza in caso di crisi. Henwen è occupata con le sue infinite preghiere e lui ha delle ricerche da compiere, così né lui né la druida si possono unire ai PG, anche se è solo una questione di tempo.

➔ **Dyson:** pf 30; vedi Appendice 1.

➔ **Tully:** pf 61; vedi Appendice 1.

SCENA 8: NELLA FORESTA (LI VARIABILE)

A un certo punto, i personaggi vorranno esplorare i dintorni del villaggio, spingendosi nella Foresta Desolata in cerca delle risposte ai misteri. Quel che succede dopo dipende da dove vanno i PG e da cosa

fanno una volta giunti sul luogo.

Se riesce a farlo senza attirare sospetti, Dyson unisce al gruppo il Cuckoo o Tully come aiuti. Entrambi sono ottime guide, poiché conoscono tutti i luoghi interessanti nelle vicinanze e li hanno visitati prima dell'inizio del conflitto (e, da allora, di nascosto). Se i PG vogliono esaminare i cerchi di pietre che circondano il paese, sarà Dyson ad accompagnarli (distringendoli con le sue teorie magiche articolate e noiose).

Nessuna meraviglia che la chiamino la Foresta Desolata. Non si odono suoni, nessun canto d'uccelli o ronzare di insetti, nessuno zampettare di animaletti nel sottobosco. Rompono il profondo silenzio solo il fruscio dei rami al vento, lo stormire delle fronde, il crepitio delle foglie secche e lo scricchiolio dei ramoscelli spezzati sotto i vostri piedi.

I boschi a sud, sudest e sudovest del paese sono molto fitti, rendendo difficoltoso il movimento fino a solo un quarto del normale, e aprirsi una via nel sottobosco richiede grande fatica (le creature di taglia Minuscola o inferiore riescono a muoversi normalmente). I PG sono anche particolarmente vulnerabili agli attacchi degli hobyah mentre si muovono nella fitta oscurità del bosco (vedi Scena 10). I personaggi che volano sopra gli alberi saranno tormentati dagli attacchi dei pixie, dalle frecce degli elfi anidati fra gli alberi, e dagli attacchi degli alberi animati dal treant (vedi più avanti).

Tuttavia, la parte di foresta a nord, nordest e nordovest, è molto meno fitta, e ci si può muovere al suo interno con maggiore facilità. Filtra abbastanza sole perché il terreno sia ricoperto da erba, muschio, rovi e felci: la foresta è molto meno selvaggia e inospitale.

Per ogni ora che i PG passano nella foresta, il DM tira un d% per determinare se incontrano qualcosa, e cosa incontrano. Se sono accampati o fermi, ignorare qualunque risultato tranne "Nessuno" o "Agguato del popolo fatato".

Incontri nella foresta

Tiro	Incontro
01-40	Nessuno
41-70	Segno di lotta
71-90	Trappola
91-00	Agguato del popolo fatato

Segni di lotta

Disseminati nella Foresta Desolata ci sono i segni tangibili degli scontri tra gli elfi selvaggi e i falsi umani del villaggio di Ossington. Se si ottiene questo risultato dal tiro sulla tabella seguente, una pro-

va di Osservare (CD 15 per oggetti di taglia Grande o superiore, CD 20 per oggetti di taglia Media o inferiore) consente a un personaggio di notarli. Se i personaggi cercano mentre si muovono, troveranno qualcosa con una prova di Cercare (CD 10 per oggetti di taglia Grande o superiore, CD 15 per oggetti di taglia Media o inferiore).

Segni di lotta

Tiro	Scoperta
01-20	Scheletro umano.
21-35	Scheletro umano con punta di freccia in pietra vicino a cassa toracica (Cercare con CD 15 per trovarla).
36-45	Rovine di una capanna bruciata (ex-casa di un cacciatore o di un carbonaio). Probabilità del 50% di trovare resti scheletrici di familiari (falsi umani) che vivevano con lui.
46-55	Scheletro di elfo decisamente danneggiato.
56-65	Corpo smembrato di un abitante del villaggio (falso umano).
66-75	Corpi di 1d3 abitanti del villaggio (falsi umani) appesi agli alberi e trafitti da frecce.*
76-85	Sei scheletri di elfi (vittime del "tradimento").*
86-90	Scheletro di unicorno fatto a pezzi.*
91-95	Grande albero morto con incisione circolare sulla corteccia. Questo era l'albero di una driade, ucciso in questo modo così che essa fosse condannata a una lenta e mortale agonia.*
96-00	Tronco d'albero bruciato (treant), arso dall'interno.*

*Se ne può trovare uno solo. In caso si ottenga una seconda volta, occorre ritirare.

I personaggi che si imbattono negli elfi morti o nelle creature fatate ora hanno le prove che gli abitanti del villaggio non sono i soli a soffrire per ciò che sta accadendo.

Trappole

Oltre all'amarezza di dover scoprire i segni di passate atrocità, i PG dovranno affrontare anche pericoli reali, sia attivi (da parte del popolo fatato e del Cavaliere) che passivi, il popolo fatato ha attivato numerose trappole per scoraggiare i gregari di Dyson e i falsi umani dall'avventurarsi incautamente nei boschi. Le loro risorse materiali sono scarse, ma con un treant come alleato, che sposta grandi quantitativi di legname, terra, e pietra, questi limiti possono essere facilmente superati.

I personaggi che incappano in una o più trappole probabilmente saranno costretti a rallentare la marcia o a fermarsi ogni volta per effettuare controlli più accurati. Il DM dovrebbe lasciarglielo fare: ciò permetterà loro di evitare qualche trappola, ma questa estrema cautela li dovrebbe rallentare quanto basta per raddoppiare il numero degli incontri con il Cavaliere (vedi Scena 9) e quelli con gli hobyah nelle peggiori condizioni possibili (vedi Scena 10).

A meno che non sia specificato diversamente, i PG possono trovare queste trappole con una prova di Cercare (CD 20) e renderle inoffensive con una prova di Disattivare Congegni (CD 20).

Trappole

Tiro	Trappola
01-10	Calappio sospeso: GS 1; +5 attacco di contatto in mischia (nessun danno). Questo semplice calappio legato a un ramo d'albero curvo solleva la vittima e la lascia a penzolare a testa in giù. C'è anche una probabilità del 50% che i personaggi incontrino anche qualcuno (vedi sotto "Agguati del popolo fatato").
11-40	Roncigli: GS 2; +0 mischia (1d3 danni per ferita più malattia). Una moltitudine di bastoncini acuminati (approssimativamente della forma e dimensione di uno stuzzicadenti) sono infilati nel terreno e ricoperti con edera o foglie secche. Questa trappola funziona come i triboli (scudo, armatura e bonus di deviazione non contano per la CA, sebbene scarpe o altre calzature aggiungano un bonus di +2 alla CA). Un colpo dimezza la velocità di una creatura per un giorno, e i roncigli sono anche cosparsi di sporcizia (tiro salvezza sulla Tempra CD 12 o febbre lurida).
41-60	Rete di spine: GS 2; +4 mischia (1d4 spine per 1 danno per spina più veleno di whinni blu). Talvolta i personaggi devono farsi largo scostando rami o liane pendenti che intralciano il loro cammino. Alcuni di questi sono cosparsi di spine velenose che feriscono qualunque mano non protetta. Le spine sono cosparse da veleno di whinni blu (Ferimento CD 14, 1 Cos/privo di sensi).
61-80	Fossa: GS 4; nessun tiro per colpire necessario per danni da caduta (2d6); +10 attacco in mischia per 1d4 spuntoni (1d4+2 danni per spuntone più malattia); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitare. Misurando 3 m in larghezza e 1,5 m in lunghezza, questa fossa profonda 6 m ha spuntoni lunghi 90 cm piazzati sul fondo. Il fondo della fossa è pieno d'acqua sudicia che arriva fino a coprire gli spuntoni, il che significa che chiunque cada nella fossa deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o infermità accecante (vedi "Malattia" nella <i>Guida del DUNGEON MASTER</i>).
81-90	Tronco impalante: GS 4; +8 mischia (8d6, crit x3). Spostando il ramo sbagliato, si attiva un ramo massiccio che tiene un palo appuntito di circa 30 cm di diametro, che impalerà chiunque sia abbastanza sfortunato da trovarsi sulla sua traiettoria.
91-00	Tronchi schiacciati: GS 5; +10 mischia (10d6). Una liana d'innesco posta all'altezza delle caviglie fa muovere due pesanti tronchi, che giungono dai due lati per incontrarsi nel centro con forza immensa.

Agguati del popolo fatato

Se gli eroi non hanno già combattuto con gli elfi, queste saranno le prime avvisaglie: frecce scagliate sui tronchi d'albero a pochi passi dai PG, illusioni dei pixie che avvertono gli eroi di tornarsene indietro, o alberi che si muovono a ostacolare il cammino dei personaggi. Nessuna di queste creature darà motivazioni su quanto compie o risponderà a chi chiede di parlamentare. Gli elfi sono già caduti in trappola una volta e si sono visti massacrare i capi tribù.

Tuttavia, se scorre già cattivo sangue tra i PG e gli elfi, o se sono in compagnia di uno degli alleati di Dyson, lo scontro sarà fatale.

Catturare vivo un membro del popolo fatato è piuttosto difficile. Questi si ritirano appena possibile, scagliando frecce per coprirsi la fuga e attivando trappole per impedire ai personaggi di avvicinarsi trop-

po. Se i PG dovessero essere veramente bravi o fortunati, potrebbero essere in grado di avere la meglio sugli elfi, ma non sul Cavaliere (in effetti i PG diverranno i bersagli primari dei suoi attacchi). Da notare che gli alleati di Dyson faranno di tutto per assicurarsi che nessun elfo venga preso vivo.

Agguati del popolo fatato

Tiro	Agguato
01-40	Arciere grugach (LI 3): Zarn scaglia frecce da un luogo coperto a 30 metri di distanza. È ben nascosto, rendendo necessaria una prova di Osservare (CD 27) per individuarlo. Mira sempre a un solo bersaglio, sperando di sottrarlo al combattimento. I bersagli che si trovano in foresta fitta hanno metà occultamento (probabilità del 20% di essere mancati). Se i personaggi rispondono al fuoco o cercano di stanare l'assaltatore, l'elfo scappa.
41-60	Alberi animati (LI 8*): Non appena i personaggi passano vicino a una grande quercia dai rami contorti, questa si anima e li attacca come se fosse un treant. Quando i PG si fermano per attaccare l'albero, un altro li attaccherà da dietro. Vengono animati dal treant Radice Nodosa, che rimane lontano (può animare alberi fino a una distanza di 54 metri). Se un albero subisce danni pari a più della metà dei suoi punti ferita, Radice Nodosa lo riporta alla normalità e anima un altro albero. Così che gli attacchi possono provenire da qualsiasi direzione. L'attacco continua finché i PG non usano il fuoco contro gli alberi (Radice Nodosa non vuole che diano fuoco alla foresta) o finché non rischia di essere scoperto.
61-80	Trucchi dei pixie (LI 4): Il pixie Vesley usa la sua magia per seminare confusione e zizzania fra i PG e i loro alleati. Può tentare di attirarli in una trappola (vedi sopra) con <i>illusione permanente</i> o far cominciare uno scontro con <i>confusione</i> , rallentare il passo con <i>intralciare</i> , o perfino ingannarli presentandosi come un abitante del villaggio ferito con <i>autometamorfosi</i> . Può anche seguirli e usare <i>dissolvi magie</i> come controincantesimo per una magia da loro lanciata.
81-00	Serpente evocato (LI 5*): La stregonia Thilvara si nasconde nella foresta ed evoca una vipera immonda Minuscola in mezzo al gruppo dei personaggi. In nessun caso attaccherà direttamente i PG.

*Questo indica il LI per la creatura che evoca o anima. I personaggi non ricevono PE per aver sconfitto creature evocate o animate.

SCENA 9: IL RITORNO DEL CAVALIERE

Una volta che i personaggi si sono allontanati dal protettivo doppio cerchio di monoliti che circonda Ossington, verranno attaccati almeno una volta al giorno dal Cavaliere, che concentrerà silenziosamente i suoi attacchi su qualsiasi abitante del villaggio che si trovi in mezzo al gruppo e combatterà solo contro quei PG che gli intralceranno il cammino. Occorre ricordare che il Cavaliere può comparire sia di giorno che di notte, ogni volta che sembri appropriato per lo svolgimento della trama (ovvero, in termini di gioco, tutte le volte che i PG compiono azioni per scatenare il suo attacco).

Creature: Il Cavaliere non attacca i PG a meno che non venga attaccato da loro per primo oppure a

meno che i PG non abbiano aggredito il popolo fatato. Tuttavia, se i PG hanno aggredito lui o il popolo fatato, o hanno aiutato gli abitanti del villaggio, diverranno bersagli legittimi della sua ira (molto probabilmente l'attacco potrebbe avvenire la notte stessa del loro arrivo a Ossington, dove il Cavaliere potrebbe apparire per coprire la fuga di Yellis nella Scena 6.)

Tattiche: Se i PG hanno attirato l'ira del Cavaliere, questi scatenerà contro il gruppo tutte le sue capacità da fantasma. È molto più efficace se inizia mostrando poca forza per crescere gradualmente di pericolosità, rivelando poteri aggiuntivi a ogni incontro successivo. Nel loro primo incontro (Scena 1), impiegherà solo la sua capacità di manifestazione; la volta successiva, il suo destriero userà il suo lamento terrificante (in realtà il rimbombare degli zoccoli). Negli incontri successivi, userà anche la sua capacità di telecinesi per scagliare un singolo bersaglio (massimo 135 kg di peso) fino a 36 metri di distanza in una qualsiasi direzione, anche verso l'alto. Naturalmente, ogni volta utilizzerà le sue capacità di combattimento sempre a suo vantaggio.

Sebbene sia lui che il suo destriero siano in grado di combattere separatamente in modo indipendente se l'altro viene bandito o dissolto, preferiscono combattere insieme come fossero una cosa sola (abitudine sviluppata in vita che continua anche nella morte).

Occorre ricordare che questo spirito vendicativo è pericolosamente mortale ma non è affatto malvagio, nonostante sembri proprio il contrario. Farà di tutto per non uccidere i personaggi di allineamento buono, magari sorprendendoli con occasionali gesti cavallereschi (per esempio, evitando di infliggere il colpo di grazia a un avversario caduto). Coraggioso fino all'estremo, colmo di fede anche oltre la morte, non è in grado di comunicare con i personaggi per spiegare cosa lo tormenta. Può solo proteggere chi è innocente (in questo caso, il popolo fatato), e punire chi perpeetra il male (Dyson, i suoi gregari e i falsi umani) con tutti i suoi poteri come fantasma.

Sviluppo: Potrebbe essere necessario un po' di tempo perché i PG sviluppino un rispetto, per loro salutare, nei confronti del Cavaliere come avversario, poiché già nel primo incontro egli ha evitato il combattimento e se ne è andato non appena ottenuto ciò che desiderava, ovvero impedire ai tre falsi umani di uscire dalla cinta di pietre. Se i PG si sono comportati con eccezionale bravura durante il primo incontro lungo la strada, possono perfino credere di averlo già distrutto.

Da questo ottimismo verranno ridestati molto presto. Il Cavaliere non troverà riposo finché non ha compiuto la sua missione o fino a che le sue spoglie non avranno ricevuto degna sepoltura con il rituale adeguato alla sua fede (la chiesa di Pelor); vedi Scena 13. Inoltre, anche se viene "ucciso" in combattimento, la sua forma materiale si riformerà dopo 2d4 giorni e ri-

tornerà all'attacco (lo stesso vale per il suo destriero fantasma, che era, in vita, la sua fedele cavalcatura). Tuttavia, poiché si ricompone sempre nel luogo dove giacciono le sue ossa (il laghetto ai piedi della Collina del Cavallo Rosso), questo potrebbe far guadagnare ai PG un po' di tempo. Anche se il Cavaliere può spostarsi a velocità impressionante (dato che può attraversare alberi o altri ostacoli), avrà comunque bisogno di tempo per spostarsi da un luogo all'altro.

➔ **Il Cavaliere:** pf 52; vedi Appendice 1.

➔ **Il suo destriero:** pf 52; vedi Appendice 1.

SCENA 10: GLI HOBYAH DI NOTTE (L1 8)

Il patto di Dyson e Henwen con le forze demoniache ha già prodotto i suoi frutti. Non solo si sono guadagnati l'assistenza del Cuckoo perché li aiuti a portare a termine i loro piani (e funga da collegamento con una più ampia compagine di spie demoniache che si sono infiltrate in molti livelli del mondo), ma oltre tutto la loro febbrile attività è riuscita ad attirare nella zona un certo numero di creature immonde: gli hobyah.

Creature: Un gruppo di 6 hobyah tende un agguato notturno ai personaggi.

Tattiche: Gli attacchi degli hobyah avvengono sempre di notte (o, nel folto di una foresta, in una zona dove la luce risulta grandemente affievolita in ragione della sovrabbondante copertura del fogliame). Con una prova di Osservare (CD 23), un personaggio noterà movimenti fra gli alberi, mentre un hobyah fugge via o cerca di nascondersi nell'incavo di un tronco per osservarli, come gli scoiattoli. Il fatto che queste strane creature scappino alla vista dei personaggi, potrebbe creare in essi un falso senso di fiducia: dopo tutto, perché preoccuparsi di piccoli (per quanto strani) animaletti pelosi.

Dopo un po', però, i personaggi intuiscono che gli hobyah stanno prendendo maggior sicurezza. Prima sembravano essere restii ad avvicinarsi e li osservavano seguendoli da una certa distanza (sentiranno del movimento fra i rami e li scorgeranno a tratti, mentre si infilano fra il fogliame). Ben presto ne compaiono tre, che divengono quattro e poi sei e più, dietro e davanti al gruppo e lungo il percorso, e sembrano osservare i personaggi con occhi fosforescenti che luccicano lievemente nel buio.

Poi, improvvisamente, tutto il gruppo di sei hobyah attacca, gettandosi dagli alberi con le mascelle digrignanti, anche se i personaggi cercano di colpirli con armi da tiro. Gli hobyah non combattono fino alla morte e fuggono in massa se vengono sopraffatti, confondendosi fra le ombre e lasciando i loro sfortunati nemici nel bel mezzo di una foresta oscura e priva di sentieri.

➔ **Hobyah:** pf 16 ciascuno; vedi Appendice 2.

SCENA 11: LA TOMBA DEL SIGNORE DELLA GUERRA (LI VARIABILE)

Questo luogo non ha nulla a che fare con i problemi che al momento interessano la zona, ma è quasi inevitabile che i PG vi arrivino tallonando il Cavaliere mentre cercano di porre fine alle sue incursioni, per liberare la regione dai non morti, o semplicemente in cerca di un buon bottino. Scopriranno ben presto che questa scelta si ritorcerà contro di loro.

La collina davanti a voi ha un diametro di oltre 150 metri e si innalza di almeno 30 metri. Per quanto possiate vedere c'è una sola entrata, sul lato ovest: un cunicolo buio costeggiato da due monoliti sormontati da un architrave di pietra, che formano così un trilite. Una breve iscrizione è incisa profondamente nell'architrave.

La collina è artificiale, costruita secoli prima per rendere omaggio al comandante eroicamente caduto. L'iscrizione è nello stesso linguaggio runico (Druidico) degli incantesimi incisi sui cerchi di pietre ma è priva delle protezioni magiche che invece ci sono sulle iscrizioni dei monoliti intorno a Ossington; questa è stata fatta per essere letta. Un druido, o chiunque sia sotto l'effetto dell'incantesimo *comprensione dei linguaggi*, può decifrare l'iscrizione che dice semplicemente "Saithnar il Signore della Guerra".

Vestibolo: Subito dopo l'ingresso c'è una piccola



stanza dominata da una massiccia pietra tombale simile a un altare. Bassorilievi a spirale decorano le pareti, il pavimento e il soffitto. Sulla parete di fronte all'entrata è incisa un'altra iscrizione nello stesso antico linguaggio. Come nel caso precedente, chiunque conosca il Druidico può leggerla:

"Più saldo sarà il cuore
Maggiore il coraggio
Più austera la volontà
Mentre svanisce la nostra forza."

Questo è un famoso brano tratto dal *Saithnasmal*, il poema epico che racconta degli sforzi vittoriosi del Signore della Guerra Saithnar per respingere gli invasori che minacciavano il suo popolo. Questo passo in particolare riporta le parole da lui pronunciate nel bel mezzo della battaglia finale, mentre ammoniva i suoi soldati a seguire il suo esempio e continuare a combattere, anche se mortalmente feriti dal tradimento del nemico. Una prova di conoscenze bardiche (CD 25) o una prova di Conoscenze (storia o locale) (CD 30) è in grado di identificare la fonte del testo, e comprendere il senso della frase.

Non c'è altro di interessante all'interno della stanza se non i resti dispersi di uno scheletro in una cotta di maglia arrugginita (Tully, se si trova con il gruppo, identifica lo scheletro come il guardiano che ha sconfitto e al quale ha sottratto la spada, che è poi quella che ha con sé). La tomba-altare è in effetti un solido blocco di pietra che serve da tavolo per le offerte dove la gente poteva lasciare doni votivi (fino a qualche mese fa ciò avveniva regolarmente, prima cioè che tutti gli abitanti del villaggio non fossero uccisi). Il guardiano non morto aveva il compito di togliere tutti i doni di un certo interesse e di portarli nelle profondità della tomba al Signore della Guerra, scartando il resto. La stanza ha tre porte segrete che per essere individuate necessitano ciascuna di una prova di Cercare (CD 20 per quella nella parete nord, CD 25 per le altre due). Tutte e tre le porte segrete si aprono verso l'esterno della stanza, e hanno dei contrappesi che le fanno richiudere se non vengono bloccate in qualche modo mentre sono aperte.

Il labirinto circolare (LI Variabile)

L'intero sistema di cunicoli sotterranei è stato ricavato costruendo tredici pareti circolari in anelli concentrici, collegati in seguito in un labirinto complicato, e riempiendo gli spazi fra i cerchi con macerie e materiali di costruzione fino a realizzare la collina. Il labirinto è in grado di confondere poiché i corridoi non sono tracciati con rigore matematico e non hanno angoli regolari. La pavimentazione è accuratamente irregolare, innalzandosi e incli-

mandosi impercettibilmente così che i corridoi non sono mai allo stesso livello. In questo modo, se un personaggio dovesse cercare di raggiungere il centro del labirinto attraverso la costruzione in forma eterea, avrà solo una minima probabilità di raggiungere uno dei corridoi interni. Tirare perciò un d%: 01-30 = troppo in alto (il PG passa sopra al corridoio centrale), 31-60 = corretto (il PG raggiunge il corridoio centrale), 61-90 = troppo in basso (il PG passa sotto al corridoio centrale), 91-100 = perso (il personaggio gira troppo a destra o a sinistra perdendo l'orientamento, e spunta in un punto a caso del labirinto). Dovrebbe risultare chiaro a ogni incantatore arcano che utilizzare *porta dimensionale* o *teletrasporto* sarebbe un metodo troppo pericoloso per muoversi all'interno del labirinto.

I druidi che costruirono questo sotterraneo concepirono la struttura del labirinto in modo da preservare le spoglie del condottiero dalla profanazione. I suoi servitori non morti potevano attraversare e muoversi per i corridoi sotterranei senza problemi, ma coloro che avessero cercato di perseguitare il condottiero anche oltre il velo della morte (possibilità che al tempo era decisamente reale), avrebbero dovuto affrontare terribili pericoli. La via giusta per percorrere il labirinto veniva tramandata oralmente tra i membri dell'ordine, ma è andata perduta molti secoli or sono con la morte dell'ultimo druido.

Trappole: Il tumulo di Saithnar, oltre ad essere protetto dal labirinto, è disseminato anche da molte trappole, principalmente di tre tipi, come spiegato qui di seguito. Ogni volta che un personaggio giunge in un punto contrassegnato sulla mappa con "T", tirare un d% e consultare la tabella seguente.

Sviluppo: Se i personaggi abbandonano il labirinto per tornarvi in seguito, scopriranno che 1d3 trappole che avevano precedentemente disattivato si sono riattivate (grazie ai servitori elementali e non morti di Saithnar) per ogni giorno trascorso. Se Saithnar viene distrutto, allora le difese del labirinto non verranno più ripristinate e sul luogo calerà infine la vera morte.

Trappole del tumulo

Tiro	Trappola
01-50	Parete scorrevole: GS n/a; nessun attacco o danno; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 24). Una parete scorrevole scivola a bloccare il passaggio. I personaggi possono aggirare l'ostacolo cercando un altro passaggio, ma in certi casi la trappola potrebbe risultare letale, poiché blocca la loro unica via di fuga. La maggior parte di queste pareti emerge dal muro laterale, e solo poche volte dal soffitto.
51-80	Blocco in caduta: GS 5, +15 mischia (6d6); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25). <i>Nota:</i> Può colpire tutti i personaggi che si trovano in due quadretti adiacenti. Una sezione del soffitto cade rovinosamente quando viene attivata una piastra a pressione, schiacciando chi si trova sotto. Inoltre blocca il passaggio, intrappolando o dividendo il gruppo.

81-100 Parete stritolante: GS 8; nessun tiro per colpire necessario (10d6); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25). Questa trappola può uccidere i personaggi o dividere il gruppo.

Creature: I druidi che hanno creato il sotterraneo hanno evocato tre grandi elementali della terra e li hanno incaricati di proteggerlo e di riparare i danni causati dal tempo, compiti svolti fin da allora. Ogni elementale protegge e sorveglia il luogo per un secolo, prima di essere rilevato e sostituito da un nuovo elementale intatto.

I personaggi incontreranno ogni elementale da solo, ma i tipi di incontro possono cambiare grazie alla capacità che hanno gli elementali di muoversi attraverso il terreno e la pietra. Per esempio, gli intrusi talvolta avvertono un rumore sordo e profondo provenire dalle stesse pareti della tomba, poco prima di vedere una mano di pietra schiantare un personaggio. Se i personaggi sono stati particolarmente creativi e divertenti, l'elementale potrebbe comparire assumendo la forma di un enorme masso di granito che rotola verso di loro (considerarla come un'azione di oltrepassare), solo per andare poi a fondersi, senza lasciare traccia, nella parete che colpisce.

➤ **Elementali della terra (3):** GS 5; pf 60 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 78.

Creature: Come il loro precedente padrone, i servitori del Signore della Guerra sono divenute creature non morte. Tuttavia, non hanno mantenuto la natura benevola del loro padrone. Invece, questi wight danno incessantemente la caccia agli esseri viventi che dovessero attraversare i corridoi del tumulo. Ci sono otto wight in tutto che se ne stanno in agguato fra i cunicoli, anche se i personaggi ne incontreranno solo uno o due alla volta. Grazie alle loro abilità Nascondersi e Muoversi Silenziosamente, dovrebbero cogliere i personaggi di sorpresa.

Questi guardiani indossano ancora i resti ormai consumati delle loro antiche cotte di maglia e portano alla cintura spade arrugginite, anche se preferiscono gli artigli per i loro attacchi di schianto.

➤ **Wight (8):** GS 3 (1 wight) o 5 (2 wight); pf 26 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 183.

Scale verso il basso

Il cerchio più interno, il tredicesimo, al centro del labirinto è in realtà una scala a chiocciola di pietra che procedendo in senso antiorario conduce verso il basso nel sepolcro sotterraneo, la tomba vera e propria di Saithnar, scavata nella roccia, nel ventre della terra. Lungo gli scalini di pietra non ci sono trappole.

Stanza sepolcrale (LI 10)

Nel cuore del tumulo, sotto il labirinto, sono custodite le spoglie mortali di Saithnar.



Gli scalini conducono a una stanza scavata nella pietra grezza e che sembra trovarsi sotto al livello del terreno. Ci sono archi nel mezzo di ognuna delle pareti, che sembrano aprirsi nell'oscurità. Un disegno a spirale (simile a quelli trovati nella stanza all'ingresso) orna le pareti, e un grande sarcofago di pietra domina la sala. Ci sono scene di battaglia nei bassorilievi abbozzati che decorano il sarcofago, nello stesso stile dell'immagine sulla Collina del Cavallo Rosso. Sul coperchio è ritratto un uomo in armatura disteso che tende ancora la mano nel gesto estremo di raggiungere la spada lunga che giace distesa accanto al suo corpo.

Creature: Questa è la tomba di Saithnar, ma non vi è il suo corpo nel sacello. Invece, egli attende in silenzio in un'alcova segreta appena sotto alle scale. Scoprire il passaggio segreto che porta alla sua tomba, richiede una ricerca accurata, Cercare (CD 30) sulla parete di destra della scala. Altrimenti, egli attende finché gli intrusi non si sono riuniti intorno alla sua tomba prima di portarsi alle loro spalle e chiedere il motivo della loro presenza (vedi "Sviluppo" più avanti). Se i personaggi sono entrati furtivamente nella stanza e cercano subito di aprire il sarcofago, simboli sacri alla mano, egli non spreca tempo a chiedere spiegazioni ma li attaccherà immediatamente cogliendoli di sorpresa alle spalle, chiamando in suo aiuto due wight, nascosti nell'oscurità dei passaggi circolari oltre gli archi.

➔ **Saithnar il Signore della Guerra:** pf 52; vedi Appendice 1.

➔ **Wight (2):** pf 26 ognuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 183.

Tattiche: In vita, Saithnar non era solo un valoroso guerriero, ma anche un uomo ragionevole. Anche se ora è un non morto, è comunque disposto ad ascoltare spiegazioni (e scuse), ma la sua pazienza ha un limite, specie nei confronti di chi si è catapultato nel suo tumulo brandendo spade e minacciandolo. Per ottenere il suo rispetto, un personaggio deve accettare una sfida in singolar tenzone. Le condizioni della sfida sono trattabili, ma dovrebbe consistere essenzialmente in un semplice duello con la spada, senza l'intromissione di altri PG o dei guardiani di Saithnar.

Il combattimento non deve essere necessariamente all'ultimo sangue: se Saithnar si dimostra più forte, si fermerà prima di sferrare il colpo mortale chiedendo al PG se accetta di dichiararsi vinto e di riconoscerlo come vincitore. Se è il PG a dimostrarsi superiore a Saithnar (o se è più fortunato), Saithnar pone fine al combattimento e riconosce che il suo avversario ha una tecnica di combattimento superiore.

Naturalmente, se i PG tentano di imbrogliare oppure se qualcuno si intromette nel combattimento se il compagno impegnato in esso appare in difficoltà, il Signore della Guerra giungerà alla conclusione che non sono altro che dei ladri profanatori di tombe e non si aspetta più nulla da loro, e chiamerà in suo aiuto i due servitori.

Sviluppo: Se i PG si sono comportati onorevolmente, possono ottenere parecchie informazioni dal Signore della Guerra. A duello concluso, Saithnar cambia sensibilmente le sue maniere e diviene più amichevole chiedendo ai personaggi il motivo della loro presenza. Nega ogni coinvolgimento negli eventi che hanno recentemente tormentato il villaggio e si sottopone tranquillamente a qualsiasi incantesimo in grado di provare la verità delle sue parole. Anche se non ha informazioni recenti, conosce le grandi battaglie del passato a cui ha anche partecipato (invece contro ogni PG che assomigli fortemente a uno dei suoi passati nemici). Sebbene non escluda che gli elfi possano aver dato inizio a una sorta di pulizia etnica delle foreste della regione, afferma onestamente di non aver mai sentito che abbiano fatto una cosa del genere in passato: non si sono mai interessati di altre razze e non infastidiscono chi non li infastidisce. Non ha più contatti con la gente del villaggio ("I morti non dovrebbero impiccarsi degli affari dei vivi... e così ho lasciato il mondo per ritirarmi qui"), ma dice che il loro comportamento è cambiato, di recente: tutte le offerte al suo cenotafio sono improvvisamente cessate, e ultimamente degli sconosciuti hanno ucciso il guardiano all'ingresso della sua tomba.

Non sa nulla del Cavaliere ma assicura con enfasi che non è un suo servitore e che non ha nulla a che fare con il suo tumulo.

Il Signore della Guerra conosce bene le storie che

riguardano le scorrerie del drago Ashardalon e dei tentativi della druida Dydd per contrapporvisi (vedi "Introduzione"): notizia che potrebbe servire ai PG per risolvere l'enigma. Oppure, se essi non sono ancora riusciti a capire chi siano i cattivi della situazione, potrebbero semplicemente tenere a mente queste informazioni che il loro amico Dyson sarà molto felice di apprendere.

I PG che si congedano da Saithnar in amicizia hanno avuto l'onore di incontrare uno degli uomini più importanti e valorosi del passato. Se fanno in modo che la sua storia venga narrata nuovamente fra i viventi, ci saranno bardi provenienti da ogni parte della regione che vorranno conoscere ogni particolare dell'aspetto di Saithnar, cosa diceva, come si comportava, e via discorrendo. I discendenti dei popoli che salvò, leveranno nuovamente preghiere in suo nome e il suo tumulo diverrà una meta di pellegrinaggio da parte di chi si interessa di storia.

Tesoro: Il tesoro principale qui è l'equipaggiamento del signore della guerra, in particolare la sua spada. La sua armatura è di buona qualità (perfetta) ma non è magica. Degli altri tesori, solo il *fermaglio dello scudo* è rimasto indenne alla battaglia che ha posto termine alla sua vita.

SCENA 12: L'ULTIMA RESISTENZA DEL POPOLO FATATO (LI 12)

A un certo punto, i personaggi e il popolo fatato giungeranno sicuramente allo scontro finale. In base

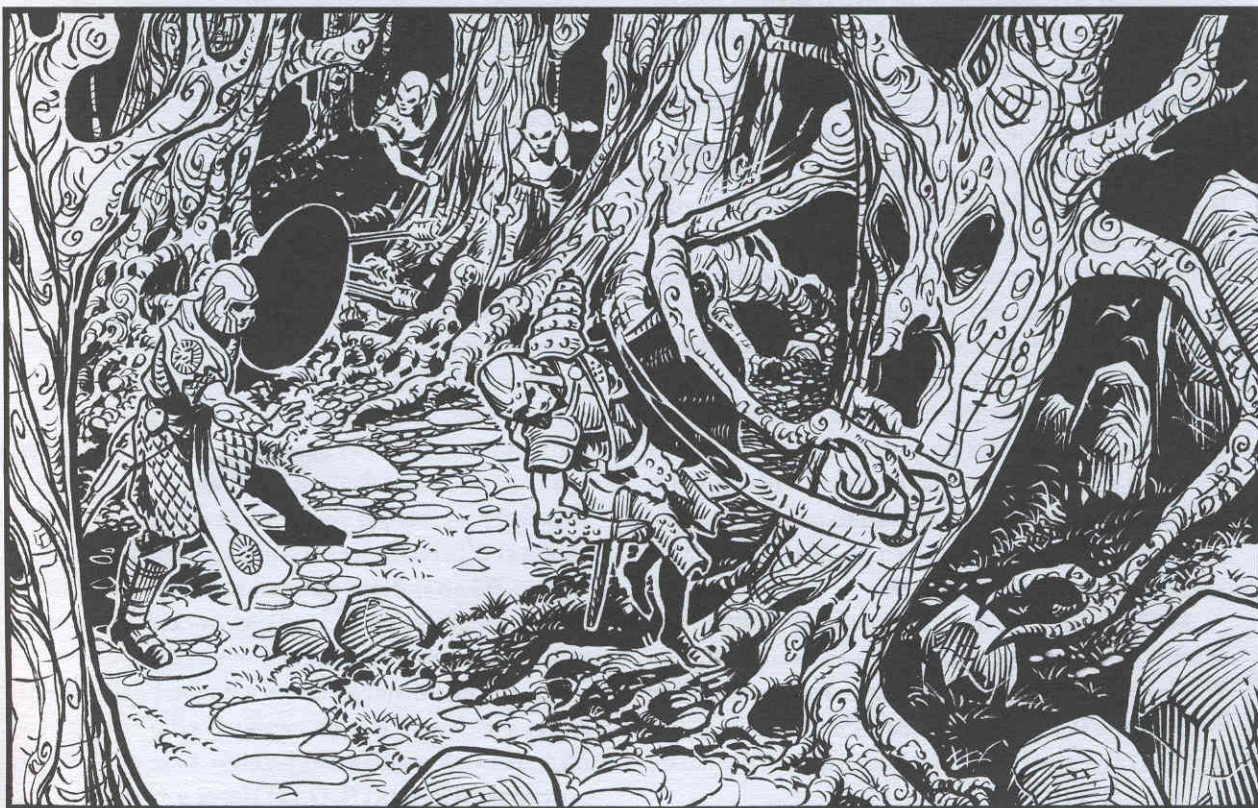
alle azioni dei personaggi, questa scena potrebbe svolgersi in qualunque momento della seconda parte dell'avventura. Qualunque sia l'esordio, il popolo fatato è determinato a reclamare vendetta sui PG per tutti gli orrori accaduti nei mesi precedenti.

Questo è un incontro eccezionalmente difficile e dovrebbe avvenire solo nel punto narrativo più intenso, quando i PG sono in mezzo alla foresta. È studiato per porre fine a una situazione che ha visto sempre gli avversari eludere qualsiasi tentativo di scontro-incontro.

Creature: Tutti i membri rimanenti del gruppo di combattenti [l'arciera arcana Yellis, il ranger Zarn, la stregona Thilvara (e il suo famiglia), il pixie Vesley e il treant Radice Nodosa] vi prendono parte dando vita a uno scontro che si rivelerà particolarmente letale. I PG potrebbero aver ridotto il numero dei combattenti durante i precedenti incontri (sebbene, come abbiamo visto, questi si organizzino in modo da evitare contatti diretti).

Tattiche: Questa è l'ultima speranza per il popolo fatato di eliminare coloro che credono alleati (o perfino mercenari) degli abitanti del villaggio. Essi combatteranno fino alla morte.

Vesley tende un'imboscata lanciando una freccia del *sonno* contro un PG senza armatura (o con armatura leggera). Grazie alla sua invisibilità, ha un bonus di +2 al tiro per colpire, mentre il suo bersaglio perde il bonus di Destrezza alla CA. Gli resteranno solo tre frecce di questo tipo dopo l'attacco e, dunque, le userà con molta attenzione. Altre tattiche possibili prevedono *dissolvi magie* preparato per contrastare



l'incantesimo lanciato da un PG, *intralciare* (su un gruppo di PG), oppure *confusione*.

Contemporaneamente, i due alberi che Radice Nodosa ha già animato attaccano, preferibilmente ai fianchi, un personaggio in armatura. Se i PG dovessero avere la meglio sugli avversari, attaccherà di persona, sbucando alle spalle dei personaggi.

A ogni round Zarn prepara una freccia da scagliare contro gli incantatori. Se il colpo va a segno, l'incantatore deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + danni subiti + livello dell'incantesimo). È sempre in movimento, cercando di evitare di essere immobilizzato.

Thilvara evoca 1d3 falchi immondi e poi lancia *ingrandire* sul suo famigliaio (conferendogli così un bonus di ingrandimento +2 alla Forza) prima di ordinarli di attaccare.

Yellis modifica invece la sua strategia a seconda delle circostanze, cercando di impedire che i PG abbiano la meglio. Se la potenza delle magie dei PG si rivela superiore, si concentra sugli incantatori. Se uno o più personaggi si inoltrano nella foresta per stanare gli avversari, li bersaglia con le frecce restando sempre fuori portata.

L'ambiente della foresta ha anche un certo effetto sullo svolgimento della battaglia. La vegetazione del sottobosco riduce il movimento a tre quarti del normale. Chiunque si trovi fra gli alberi del sottobosco ha almeno un quarto di occultamento (probabilità del 10% di essere mancati) e può trovare facilmente copertura. Naturalmente, i PG che si acquattano per trovare riparo dalle frecce, diverranno un facile bersaglio degli alberi animati, mentre il pixie si muove così agevolmente tra la vegetazione da rendere inutili qualsiasi tipo di copertura.

Come indicato in precedenza, il popolo fatato ignorerà qualsiasi tentativo di dialogo, ci sono già caduti una volta. Se i PG dovessero dimostrare in altro modo la loro innocenza (lasciando fuggire un combattente ferito, per esempio), il pixie utilizzerà *individuazione dei pensieri* per comprendere le vere ragioni del gesto. Se non scopre alcun vero inganno, cerca di convincere Yellis e gli altri a fermarsi. Questa è probabilmente la sola possibilità che i PG avranno per giungere a una soluzione pacifica; altrimenti, la battaglia avrà termine quando solo uno dei due gruppi resta vivo.

Se gli assalitori vengono battuti, il villaggio non avrà più problemi. Se i PG dovessero perdere, il popolo fatato appenderà i PG morti a un alto albero vicino al villaggio, come avvertimento.

Modifica ad hoc dei PE: Data la straordinaria situazione prevista (l'agguato nella foresta contro dei PG che non se lo aspettano), questo incontro dovrebbe garantire il 150% dei normali PE. Il Livello di Incontro (LI) è stato aumentato di +1 per rispecchiare questa difficoltà.

➤ **Yellis:** pf 44; vedi Appendice 1.

➤ **Zarn:** pf 19; vedi Appendice 1.

➤ **Thilvara:** pf 26; vedi Appendice 1.

➤ **Falco famigliaio:** pf 13; vedi Appendice 1.

➤ **Vesley, pixie:** pf 3; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 164, (non frecce di perdita di memoria).

➤ **Radice Nodosa, treant:** pf 66; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 174.

SCENA 13: IL RIPOSO DEL CAVALIERE (LI 10)

Alla fine, i PG potrebbero anche stancarsi di rincorrere incessantemente il Cavaliere e potrebbero voler tentare di seguirne le tracce fino al suo rifugio. La cosa è resa difficile dal fatto che si muove continuamente dentro e fuori dal piano etereo, ma alla fine, grazie a un processo deduttivo di eliminazione, potrebbero essere in grado di restringere la zona delle ricerche all'area della Collina del Cavallo Rosso che è il luogo della sua sepoltura. Leggere ai giocatori il brano che segue quando i PG raggiungono il laghetto.

Il laghetto vi appare un luogo dall'aspetto minaccioso e inquietante. L'acqua è torbida a causa dell'argilla e del calcare che vi sono disciolti, che le conferiscono il colore sgradevole del sangue. L'aria è resa pesante da effluvi repellenti di limo e gas venefici, e dall'odore putrido di vegetazione morta e in decomposizione. La collina sovrastante è ricoperta di erba bassa e dritta, ma i margini del laghetto sono di nuda argilla. Non sembra esserci nulla di vivo nella pozza: nessun movimento di rane o pesci, nessun ronzio di insetti, e nemmeno piante acquatiche o testoline di tartarughe che spuntano dal pelo dell'acqua.

Creature: Quando i personaggi si avvicinano, il Cavaliere riappare. Essi non lo vedono avvicinarsi; compare improvvisamente. Questa volta non attacca, ma se ne sta seduto sul suo cavallo e li osserva, come se aspettasse la loro prossima mossa. Se insistono nel cercare di attaccarlo, li carica in battaglia usando ogni sua capacità (vedi Scena 9), ma non inizia qui alcun combattimento anche se lo hanno attaccato in altre occasioni. (Nota: se uno degli alleati di Dyson accompagna i PG, fa il possibile per provocare uno scontro e per impedire ai PG di scoprire ciò che il lago nasconde).

Se i PG attendono una sua mossa, cavalca lentamente attraversando il lago e gli zoccoli del cavallo producono lievi *plock! plock!* a ogni passo. Una volta raggiunta una distanza di circa 9 metri dalla riva, si ferma a osservarli e fa un cenno di saluto con la mano sinistra e lentamente si inabissa. Una prova di Conoscenze (religioni) (CD 15) riesce a identificare la

situazione come un segno sacro fra i fedeli di Pelor.

I personaggi che vanno a controllare il luogo dove si è inabissato il Cavaliere, con una prova di Cercare (CD 20), scoprono le sue ossa e quelle del suo destriero. Manca solo la testa (Henwen l'ha data in pasto al suo hobyah, perché nessuno potesse provare a risorgere il Cavaliere dalla morte). La sua armatura e il suo equipaggiamento sono arrugginiti e in rovina ma mostrano ancora il segno delle molteplici ferite di spada che lo hanno ucciso. Resta intatto solo il simbolo sacro d'oro (il sole ardente dorato di Pelor) che teneva al collo con una semplice catenina.

I PG che hanno creduto alla storia degli abitanti del villaggio adesso si trovano a un bivio. Perché mai un fantasma malvagio indossa un simbolo sacro legale buono? Perché il fantasma di un paladino dovrebbe compiere attacchi contro gli abitanti del villaggio? Ma chi sono, qui, i buoni e i cattivi?

Seppellire o distruggere i resti del paladino dona il riposo eterno al suo fantasma. I PG dovrebbero ricevere tutti i PE per aver donato la pace eterna al fantasma, sia che abbiano provveduto a una degna sepoltura (se si sentono ben disposti nei suoi confronti), sia che abbiano distrutto le sue spoglie (se ancora pensano che lui sia il nemico).

➔ **Il Cavaliere:** pf 52; vedi Appendice 1.

➔ **Il suo destriero:** pf 52; vedi Appendice 1.

Sviluppo: I PG più perspicaci possono decidere di ritardare tale incontro al fine di ottenere che il Cavaliere si unisca a loro in una o più occasioni successive. Certamente si unirà loro in caso di una spedizione contro il villaggio ma comunque non sarà in grado di penetrare nella zona delimitata dal cerchio di pietre senza, per quel giorno, dissolversi (potrebbe, comunque, prendere parte a un attacco contro gli hobyah o a una missione contro la cappella). E naturalmente potrebbe pattugliare il perimetro del cerchio di monoliti, impedendo che anche un solo falso umano abitante del villaggio si dia alla fuga. Non entra nel tumulto (poiché questo rappresenterebbe abbandonare la sua vera missione) e qualunque attacco al popolo fatato riaccenderà il suo odio nei confronti dei personaggi (sono fra quegli innocenti per aiutare i quali egli morì).

SCENA 14: CHIARIMENTI (LI 13)

Questa scena, il vero culmine dell'avventura, ha luogo solo se i personaggi alla fine ricostruiscono con esattezza che sono stati usati e ingannati da quelli che sono i veri cattivi della situazione e che hanno compiuto per loro il lavoro sporco. Questo dovrebbe farli particolarmente arrabbiare. Con giusta indignazione, probabilmente marceranno in paese a chiedere un chiarimento.

Naturalmente, supponendo che Dyson abbia sem-

pre osservato molto da vicino le azioni dei PG, (mettendo una spia fra loro o fra gli onnipresenti hobyah), dovrebbe già sapere se la situazione dovesse farsi pericolosa (e in quel momento ordina a Tarbee e a Murdows, se è sopravvissuto al primo tentativo di assassinio, di ucciderli). Come i PG si avvicinano, mette in atto il suo piano. Leggere ai giocatori il testo che segue.

Come entrate ad Ossington, non riuscite a capacitarvi di come il paese sembri stranamente silenzioso. Nessun movimento, e solo una brezza leggera che gioca fra i fili d'erba fra le case.

Poi, d'improvviso, il silenzio è rotto da gente urlante che si precipita fuori delle case, brandendo randelli e coltelli! Sembra che l'intero paese si sia riunito per ammazzarvi!

Creature: Quasi la metà (trenta) dei falsi halfling e dei falsi umani che abitano nel villaggio si trovano fra la folla inferocita (il resto è stato mandato fuori del paese per confondersi fra la gente dei dintorni e continuare a fomentare disordini). Dyson e Henwen si trovano in cima alla torre di Dyson, insieme al Cuckoo (se non si trova con i PG). Se Tully non è con i PG, si nasconde fra la folla.

➔ **Abitanti del villaggio:** pf 5; vedi Appendice 1.

➔ **Tully:** pf 55; vedi Appendice 1.

➔ **Henwen:** pf 31; vedi Appendice 1.

➔ **Hobyah:** pf 16; vedi Appendice 2.

➔ **Dyson:** pf 28; vedi Appendice 1.

➔ **Il Cuckoo:** pf 80; vedi Appendice 1.

Tattiche: Gli abitanti del villaggio aggrediscono subito ferocemente i PG che entrano a Ossington, proprio come nella Scena 4. Questa volta, però, attaccano con randelli e pugnali, anche se non sono in grado di infliggere danni gravi (tranne per qualche colpo fortunato), ma rallentano in ogni caso i PG e creano confusione.

Questo consente a Tully di avvicinarsi a un PG e di attaccarlo. Poiché ogni PG dovrebbe essere circondato da un certo numero di avversari, un attacco sul fianco (e quindi un attacco furtivo) dovrebbe essere piuttosto facile.

Supponendo che sia trascorso un po' di tempo prima del ritorno dei PG, Dyson ha lanciato *protezione dalle frecce* e *armatura magica* per proteggersi; Henwen ha lanciato *pelle coriacea*, *veste magica*, e *scudo su altri* su Dyson. La CA di Dyson adesso è 20 (+1 Des, +4 armatura, +3 armatura naturale, +1 potenziamento, +1 deviazione), ha un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza e riduzione del danno 10/+1 contro armi a distanza, e la metà dei danni che subisce in combattimento passa a Henwen.

Quando lo scontro ha inizio, Dyson lancia *scudo*, che porta la sua CA a 27, evoca un'infinità di mostri (gli

piacciono gli ululatori), poi lancia sui PG *coni di freddo, palle di fuoco, ragnatele, dardi incantati*. Durante la battaglia, Henwen usa i suoi incantesimi per aiutare e curare Dyson, e combatte solo quando è necessario.

Il Cuckoo usa la sua musica bardica per infondere coraggio (a Dyson e i suoi alleati, non certo ai PG), a meno che un bardo che si trovi eventualmente fra i PG non stia facendo lo stesso, in qual caso usa un contro-canto. Dato che ritiene di essere piuttosto un osservatore che un combattente, non prenderà parte fisicamente al combattimento. Se qualcuno dei PG dovesse attaccarlo, assume la forma di vrock, rilascia una massa di spore e fugge lanciando risa di scherno ai PG.

Sviluppo: Se il gruppo si ritira, Dyson manda Tully (se è sopravvissuta) a seguirlo per riferire poi quello che fanno. Non è così stupido da pensare che i PG non ritorneranno.

I PG potrebbero dirigersi alla torre di Dyson (sia durante che al termine della battaglia); fare riferimento alle Scene 4 e 7 per le informazioni sul luogo. Se Dyson teme che i PG possano riuscire a sconfiggerlo, fa in modo che Henwen lanci *sfera infuocata* nel suo studio per distruggere tutti i suoi documenti, poi cerca di usare *porta dimensionale* per fuggire dal villaggio e, se possibile, porta Henwen con sé.

Se gli eroi seguono il Cuckoo quando scappa, usa *teletrasporto senza errore* per rifugiarsi in un luogo sicuro a chilometri di distanza, e non tornerà a Ossington per molti anni (per quanto i PG possano cercare la vendetta nei suoi confronti, il vrock non si farà più vivo nei paraggi).

Modifica ad hoc dei PE: A causa della situazione molto particolare (la preparazione dei PNG, e le con-

dizioni estreme di affollamento della scena), questo incontro dovrebbe garantire il 125% dei normali PE. Tuttavia, uccidere gli abitanti del villaggio non dovrebbe conferire PE (poiché non rappresentano assolutamente una minaccia per i PG). Inoltre, i PG non dovrebbero ricevere nemmeno PE per il Cuckoo, a meno che non lo sconfiggano effettivamente durante il combattimento (o gli infliggano una tale quantità di danni da costringerlo a fuggire per mettersi in salvo).

CONCLUSIONE

Ora è giunto il momento di chiudere tutto ciò che era rimasto in sospeso. Hanno i PG compreso davvero quello che stava succedendo, o hanno accettato le spiegazioni degli abitanti del villaggio?

Prima opzione: “Il nostro compito qui è finito”

Hanno ucciso gli elfi, eliminato il Cavaliere, depredato il tumulo, e passato a fil di spada tutti quanti vi si trovavano all'interno? Allora possono tornarsene a Ossington, fare rapporto a Dyson e accettare i suoi sentiti ringraziamenti per il lavoro ben fatto. Egli li ricompensa con qualche oggetto magico minore (una pergamena, un paio di pozioni, tutto quanto sia consona al suo finto basso livello). Se i PG sono diventati amici di qualcuno degli abitanti, come Tansha Lu (dalla Scena 2), quel PNG potrebbe chiedere di unirsi al gruppo.

In questa eventualità di situazioni, i PG non risolvono mai il mistero, ma partono sicuri di aver eliminato i cattivi, e aver ottenuto anche una discreta ricompensa (o nel peggiore dei casi un piccolo bottino), e aver aiutato chi non poteva farcela da solo. Tutto in un solo giorno di lavoro.

Seconda opzione: “Abbiamo fatto del nostro meglio”

È probabile anche che i PG attacchino Ossington ma non riescano a battere Dyson e i suoi, specialmente se i PG e i loro alleati PNG non sono ben preparati per il confronto finale (per esempio, se non riescono a riposare e recuperare incantesimi o punti ferita prima del combattimento). Se decidono di scappare quando si accorgono di essere sul punto di perdere, la fuga sarà difficile, ma non impossibile: i falsi umani sono combattenti non molto abili anche se particolarmente fanatici e non dovrebbero riuscire a fare molto a parte rallentarli un po'. Più difficile sarà affrontare gli attacchi dei mostri evocati da Dyson, i suoi incantesimi, gli attacchi furtivi di Tully, che continueranno finché ci sarà un bersaglio in vista. Se i PG si dovessero ritirare, le forze di Dyson si concentreranno sul tentativo di incapacitare o uccidere un PG (o un alleato PNG) alla



volta per assicurarsi che i sopravvissuti non possano più costituire una forte offensiva. I personaggi che riescono a raggiungere il folto della foresta sono salvi; gli abitanti del villaggio, consci di possibili imboscate, rinunciano all'inseguimento.

Una volta che i PG sono fuori vista, Dyson farà evacuare il villaggio, distruggendo la maggior parte delle prove della sua attività. Se è pressato dalla mancanza di tempo, abbandona immediatamente il villaggio, uccidendo tutti i falsi umani che sono troppo feriti per viaggiare; altrimenti, lascia indietro alcuni come esca per far credere ai PG che il villaggio sia ancora abitato. Non si lascerà alle spalle un gregario caduto, sperando invece di farlo curare o rianimare ad opera di qualcuno dei suoi alleati immondi. Protetto da un gruppo di hobyah che sono accorsi al richiamo di Henwen, viaggia ininterrottamente per il resto della giornata e per tutta la notte (o viceversa, secondo il caso), lasciandosi alle spalle la foresta in meno di 30 ore. Poi, lui e le sue legioni, spariscono nel nulla, facendo buon uso dei loro contatti nella città vicina, finché il DM non li farà ritornare in qualche altra avventura.

Terza opzione: "Colui che ci è sfuggito"

Se i giocatori hanno ricostruito la situazione con esattezza comprendendo che era Dyson il vero nemico e che le altre minacce erano semplici distrazioni, senza dubbio vorranno sapere tutto quello che stava progettando.

Una rapida decisione (o una mossa fortunata) da parte dei PG potrebbe consentire loro di recuperare ciò che è rimasto degli scritti di Dyson dalla stanza che è andata in fiamme. Sono malamente danneggiati, ma una prova di Conoscenze (arcane) (CD 20) e un buon lavoro di comprensione della lingua Abissale permette a chi legge i frammenti rimasti di scoprire che Dyson aveva trovato un modo per trasformare gli animali in persone. I dettagli sono andati perduti, così che l'incantesimo non può essere ricostruito sulla base di questi soli frammenti. Diviene anche chiaro, dai resti della sua corrispondenza bruciata, che Dyson ha vari contatti in piccole e grandi città in tutta la regione: l'indizio che era parte di una cospirazione molto estesa. Nessuno dei suoi contatti è indicato, ad eccezione di un solo riferimento al "Cathezar", apparentemente qualcuno (o qualcosa) che li comandava tutti.

Finali in sospenso: Se Dyson e Henwen fuggono, si danno alla macchia per qualche tempo, ma i PG potranno affrontarli nuovamente in altre avventure. Il DM dovrebbe lasciare che dedichino tutto il tempo

che desiderano nel dare loro la caccia, poiché questo corso d'azione potrebbe rivelarsi foriero di ulteriori avventure (probabilmente il Cuckoo non ricomparirà tanto presto, perché ha ben altre questioni a cui dedicarsi).

I PG hanno scoperto la trama che riguarda il Cathezar e gli indizi che riguardano una più vasta cospirazione? Se è così, i governanti della regione dovrebbero esserne avvertiti: c'è qualcosa in preparazione e gli agenti del male potrebbero essersi infiltrati a tutti i livelli in ogni angolo della regione. Il DM segua o meno questa linea di sviluppo, come preferisce, a seconda della situazione che meglio si adatta alla sua campagna (dopo tutto, potrebbe essere anche un altro piccolo inganno di Dyson per mantenere sempre all'erta i personaggi che guarderanno con timore sotto ogni sasso piuttosto che dedicarsi solo a inseguire lui con gli occhi iniettati di sangue).

Qualcuno dei falsi umani è sopravvissuto? Per esempio, i PG hanno avuto la meglio sul gruppo mandato al loro inseguimento per la strada prima dell'assalto finale - e tutti si sono arresi e hanno implorato pietosamente che gli risparmiassero la vita piuttosto che continuare a combattere una battaglia senza speranze senza più poter avere alcun ordine diretto del loro signore e padrone? Se è questo il caso, cosa faranno i PG? Allontanati dall'influenza di Dyson non sono malvagi: Dyson ha solo preso degli animali neutrali, aumentato molto la loro intelligenza, e incrementato tutti i loro tratti peggiori. Con un po' di pazienza, una parte del danno può essere eliminata, sempre che i personaggi vogliano provarci. Se i PG non hanno interesse nella questione, si potrebbe far in modo che qualcun altro (Lord Carroway, un ordine religioso, il più vicino arcidruide) si prendano cura di queste creature.

Forse i personaggi hanno avuto una parte nel far scoppiare una guerra tra umani ed elfi? Alla fine la regina degli elfi che si trova oltre la foresta a ovest viene a sapere queste notizie e si risente molto con gli avventurieri che hanno aiutato a eliminare un intero clan di elfi selvaggi e i loro alleati folletti. Le atrocità che sono state perpetrate nell'insediamento grugach, una volta risapute, possono infiammare gli animi e condurre a un vero disastro. Questi avvenimenti sono comunque oltre la portata di questa avventura, ma guadagnarsi l'inimicizia degli elfi può solo portare guai. I personaggi potrebbero voler riparare od offrire delle spiegazioni, intraprendendo qualche difficile missione per ottenere infine il perdono per i loro errori.

APPENDICE 1: STATISTICHE DEI PNG

➤ **Il Cavaliere:** Fantasma Pal8; GS 10; non morto Medio; DV 8d12; pf 52; Iniz +1; Vel volare 9 m (perfetta); CA 16 (contatto 16, alla sprovvista 15) [20 (contatto 11, alla sprovvista 19)]; Att +11/+6 mischia (1d8+1, 19-20, crit x2, *spada lunga del tocco fantasma*+1) [niente tranne contro etereo]; AS Manifestazione, tocco corrotto, telecinesi, intimorire/comandare non morti, punire il male; QS Non morto, incorporeo, resistenza allo scacciare +4, ringiovanimento, individuazione del male, grazia divina, imposizione delle mani, aura di coraggio, rimuovere malattie 3 volte alla settimana; AL LB; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +4; For 14, Des 12, Cos -, Int 8, Sag 14, Car 20. Altezza 190 cm.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Ascoltare +10, Cavalcare +12, Cercare +7, Conoscenze (religioni) +2, Diplomazia +9, Guarire +4, Nascondersi +9, Osservare +10; Arma Focalizzata (*spada lunga*), Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella.

Manifestazione (Sop): Un fantasma deve manifestarsi per compiere attacchi fisici contro creature sul Piano Materiale. Quando si manifesta, gli avversari sul Piano Materiale possono attaccarlo, anche se rimane incorporeo. Usare CA e numero di attacchi fra parentesi quadre in caso non si sia manifestato.

Tocco corrotto (Sop): L'attacco da contatto incorporeo infligge 1d4 danni. Contro gli avversari materiali si aggiunga il modificatore di Des quando si manifesta; contro avversari eterei si aggiunga il modificatore di For.

Telecinesi (Sop): Usare una volta per round come azione gratuita come Str12.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno aggiunge +5 al tiro per colpire e +8 ai danni contro creature malvagie.

Intimorire/comandare non morti (Sop): Scaccia o intimorisce non morti 8 volte al giorno come Chr6.

Non morto: Immune a effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

Incorporeo: Può essere ferito solo da altre creature incorporee (tranne quando si manifesta; vedi sopra), armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno inflitto da fonte corporea. Può passare attraverso gli oggetti solidi a piacimento e i suoi attacchi passano attraverso le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Ringiovanimento (Sop): Se viene distrutto, si riforma in 2d4 giorni.

Individuazione del male (Mag): A volontà il Cavaliere può individuare il male come capacità magica.

Imposizione delle mani (Mag): Può ripristinare 40 pf al giorno.

Aura di coraggio (Sop): Gli alleati entro 3 metri ottengono un bonus di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Proprietà: Mezza armatura perfetta, scudo grande di metallo, *spada lunga del tocco fantasma*+1, simbolo sacro dorato di Pelor (nascosto sotto l'armatura).

Incantesimi preparati: 1°-favore divino (2); 2°-scudo su altri.

Note per gioco di ruolo: Il Cavaliere vuole principalmente fermare e distruggere il male annidato a Ossington, ma anche aiutare il popolo fatato e ogni altra vittima non malvagia degli abitanti del villaggio, e alla fine raggiungere la pace eterna.

➤ **Destriero del Cavaliere:** Fantasma cavallo da guerra pesante, cavalcatura del paladino; GS n/a (incluso nel GS del Cavaliere); non morto Grande; DV 8d12; pf 52; Iniz +1;

Vel volare 9 m (perfetta); CA 12 (contatto 12, alla sprovvista 11) [22 (contatto 10, alla sprovvista 21)]; Att +7/+7/+2 (1d4, 2 zoccoli; 1d4, morso) [+11/+11/+6 (1d6+5, 2 zoccoli; 1d4+2, morso)]; Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/1,5 m; AS Manifestazione, lamento terrificante; QS Non morto, incorporeo, resistenza allo scacciare +4, ringiovanimento, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, olfatto acuto; AL LB; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +3; For 20, Des 13, Cos -, Int 7, Sag 13, Car 14.

Abilità: Ascoltare +16, Cercare +6, Nascondersi +9, Osservare +16.

Manifestazione (Sop): Come il Cavaliere, vedi sopra.

Lamento terrificante (Sop): Come azione standard, il cavallo fantasma può costringere tutte le creature viventi entro 9 metri a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o cadere in preda al panico per 2d4 round. Chi effettua con successo il tiro salvezza per quel giorno sarà immune a questo attacco.

Non morto: Come il Cavaliere, vedi sopra.

Incorporeo: Come il Cavaliere, vedi sopra.

Ringiovanimento (Sop): Come il Cavaliere, vedi sopra.

Olfatto acuto (Str): Individua i nemici a 9 m o a 18 m se sopravvento.

Proprietà: Bardatura di cuoio.

Note per gioco di ruolo: Serve il Cavaliere nella morte, così come lo ha fatto in vita.

➤ **Tarbee:** Umano Pop1; GS 1/2; umanoide Medio; DV 1d4; pf 4; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10 (contatto 10, alla sprovvista 10); Att +1 mischia (1d6+1, forcone); AL N; TS Temp +0, Rifl +0, Vol -1; For 12, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 7. Altezza 160 cm.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +2, Ascoltare +1, Osservare +1, Professione (contadino) +4; Resistenza Fisica, Sensi Acuti.

Proprietà: La sua fattoria, la sua pipa preferita, e un gruzzoletto di 11 ma e 22 mr.

➤ **Tanasha Lu:** Falsa umana [volpe] Com3; GS 2; umanoide Medio; DV 3d8+3; pf 16; Iniz +3; Vel 9 m; CA 13 (contatto 13, alla sprovvista 10); Att +6 mischia (1d4-2, pugnale) o +6 a distanza (1d8, balestra leggera); AL N; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +1; For 6, Des 17, Cos 13, Int 13, Sag 11, Car 17. Altezza 155 cm.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Ascoltare +2, Osservare +2, Raggiare +6; Arma Preferita (pugnale), Sensi Acuti.

Proprietà: Pugnale, balestra leggera, abiti, una semplice collana di pietre azzurre del valore di 5 mo.

➤ **Abitanti di Ossington:** 68 falsi umani e falsi halfling [animali vari] Com1; GS 1/2; umanoidi Piccoli o Medi; DV 1d8+1; pf 5; Iniz +1; Vel 9 m o 6 m; CA 11 (contatto 11, alla sprovvista 10); Att +1 mischia (1d4, pugnale o 1d6, randello) o +2 a distanza (1d3, pietre scagliate); AL N (tendenze malvagie); TS Temp +3, Rifl +1, Vol -2; For 10, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 7, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +0, Conoscenza delle Terre Selvagge +0, Nascondersi +3, Osservare +0, Parlare Linguaggi (Comune); Sensi Acuti.

Proprietà: Praticamente nulla, a parte gli abiti che indossano e un'arma semplice (pugnale o randello).

➤ **Vecchio Murdows:** Umano Ari2; GS 1; umanoide Medio; DV 2d8+2; pf 7; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10 (contatto 10, alla sprovvista 10); Att +0 mischia (1d4-1, pugnale); AL N; TS Temp +1, Rifl +0, Vol +3; For 9, Des 10, Cos 12, Int 12, Sag 10, Car 16. Altezza 172,5 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Conoscenza delle Terre Selvag-

ge +5, Conoscenze (locali) +6, Diplomazia +8, Osservare +2, Parlare Linguaggi (Comune, Nanico, Elfico), Percepire Inganni +7, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +10; Abilità Focalizzata (Percepire Inganni), Abilità Focalizzata (Raggiare).

Proprietà: Abiti da nobile di seta scarlatta bordati di pelliccia (valore 75 mo), anello d'oro con sigillo del paese (valore 25 mo), 30 ma e *pozione di cura ferite moderate* in borsa, 112 mo nascoste in un luogo sicuro nella sua abitazione.

➤ **Henwen:** Umana Drd3/Chr5; GS 8; umanoide Medio; DV 8d8-5; pf 31; Iniz +5; Vel 9 m; CA 11 (contatto 11, alla sprovvista 10) o migliore (*pelle coriacea e/o veste magica*); Att +5 mischia (1d6, crit x2, bastone ferrato) o +6 a distanza (1d4, crit x2, fionda); AS Intimorire/comandare non morti, poteri del dominio; QS Senso della natura, andatura nel bosco, passo senza tracce; AL N; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +10; For 10, Des 12, Cos 8, Int 13, Sag 16, Car 15. Altezza 162,5 cm.

Abilità e talenti: Concentrazione +10 (+14 per lancio sulla difensiva), Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Conoscenze (arcano) +6, Conoscenze (natura) +7, Conoscenze (dei piani) +6, Conoscenze (religioni) +6, Empatia Animale +8, Guarire +9, Sapienza Magica +6; Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza.

Intimorire/comandare non morti: 6 volte al giorno.

Senso della natura (Str): Può identificare vegetali, animali e acqua limpida con la massima precisione.

Andatura nel bosco (Str): Può muoversi attraverso il sottobosco a velocità normale.

Passo senza tracce (Str): Non lascia tracce in ambienti naturali.

Incantesimi da druido preparati (4/3/2): 0-guida, lampo, lettura del magico, purificare cibo e bevande; 1°-bacche benefiche, foschia occultante, luminescenza; 2°-forma arborea, sfera infuocata.

Incantesimi da chierico preparati (5/4+1/3+1/2+1): 0-creare acqua, cura ferite minori, infliggi ferite minori (2), riparare; 1°-cura ferite leggere, favore divino, infliggi ferite leggere, intralciare*, santuario; 2°-allineamento imperscrutabile, parlare con gli animali, pelle coriacea*, scudo su altri; 3°-cura ferite gravi, dominare animali*, veste magica.

*Incantesimo del dominio. Domini: Animale (amicizia con gli animali 1 volta al giorno); Vegetale (intimorire/controllare vegetali 6 volte al giorno).

Proprietà: Bastone della non morte (16 cariche; vedi Appendice 3: "Nuovi Oggetti Magici"), un blocco di incenso dell'ossessione, anello di platino del valore di 50 mo (focus per l'incantesimo scudo su altri).

➤ **Il Cuckoo:** Vrock Brd3; GS 16; esterno Grande o umanoide Medio; DV 8d8+3d6+33; pf 80; Iniz +2; Vel 9 m, volare 15 m (normale); CA 25 (contatto 11, alla sprovvista 23) o 26 (contatto 12, alla sprovvista 24); Att +11/+11/+9/+9/+9 mischia come vrock (1d8+4 x2, artiglio; 1d6+2, morso; 1d4+2, sperone) o +2 mischia come bardo (1d6+4, 18-20, crit x2, stocco) AS Capacità magiche, spore, stridio, evoca tanar'ri, capacità da bardo, incantesimi da bardo; QS Riduzione del danno 20/+2, immunità, resistenze, telepatia; RI 22; AL CM; TS Temp +10, Rifl +11, Vol +11; For 19, Des 15, Cos 17, Int 14, Sag 14, Car 12. Altezza 240 cm come vrock, 190 cm come umanoide.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +13, Camuffarsi +7, Cercare +13, Concentrazione +14, Conoscenze (locali) +12, Diplomazia +7, Intrattenere +7, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +9, Osservare +12, Percepire Inganni +13, Raccogliere Informazioni +7, Raggiare +7, Sapienza Magica +12; Attacco Poderoso, Disarmare Migliorato, Incalzare, Maestria, Multiattacco (in forma di vrock).

Capacità magiche (Mag): A volontà-*charme di massa, dissacrare, immagine speculare, individuazione del bene, individuazione del magico, oscurità, telecinesi, teletrasporto senza errore* (se stesso

più 22,5 kg) come Str12 (CD 11+livello dell'incantesimo).

Spore (Str): Una volta ogni 3 round può rilasciare una nuvola di spore che infligge automaticamente 1d8 danni a chi si trova entro 1,5 metri, e poi 1d2 a round per 10 round mentre la pelle delle vittime viene ricoperta da rampicanti.

Stridio stordente (Sop): Una volta ogni ora può emettere uno stridio penetrante. Tutte le creature entro 9 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o essere stordite per 1 round.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno può evocare 2d10 dretch o un altro vrock con una probabilità di riuscita del 35%.

Musica bardica (Sop): Può infondere coraggio, affascinare, ispirare grandezza o usare un controcanto per un totale di tre volte al giorno.

Immunità (Str):GRA Immune a veleno ed elettricità.

Resistenze (Str): Resistenza a freddo, fuoco e acido 20.

Telepatia (Sop): Può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che possiede un linguaggio.

Incantesimi conosciuti (3/2): 0-aprire/chiusura, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, prestidigitazione, suono fantasma; 1°-individuazione delle porte segrete, ipnosi, ventriloquio.

Proprietà: Anello del dissimulare (vedi "Nuovi Oggetti Magici").

➤ **Tully:** Falsa umana; Ldr6/Grr2/Oda2 (in origine un gatto famiglia); GS 9; umanoide Medio; DV 6d6+2d10+1d8+18; pf 55; Iniz +8; Vel 9 m; CA 19 (contatto 14, alla sprovvista 15); Att +7/+2 mischia (1d10+4, 17-20, crit x2, spada bastarda affilata+1) o +10/+5 a distanza (1d4+2, dardi); AS Attacco furto +3d6; QS Nascondersi in piena vista, eludere, scurovisione 18 m, schivare prodigioso, scudo mentale; AL CN; TS Temp +8, Rifl +11, Vol +4; For 14, Des 18, Cos 15, Int 9, Sag 12, Car 12. Altezza 177,5 cm.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +13, Ascoltare +5, Equilibrio +14, Intrattenere +6, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +6, Saltare +8, Scalare +13; Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare.

Nascondersi in piena vista (Sop): Tully può usare l'abilità Nascondersi anche se è osservata, fintanto che si trova entro 3 metri da una zona d'ombra.

Schivare prodigioso (Str): Tully mantiene il suo bonus di Destrezza anche se è colta alla sprovvista o è attaccata da un avversario invisibile, e non può essere attaccata ai fianchi.

Scudo mentale (Sop): L'anello di Tully le conferisce immunità a *individuazione dei pensieri, rivela bugie* e qualsiasi tentativo di identificare magicamente il suo allineamento.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, spada bastarda affilata+1, 4 dardi, anello dello scudo mentale.

Note per gioco di ruolo: Tully è totalmente fedele a Dyson.

➤ **Dyson:** Tiefling Str10; GS 10; esterno Medio; DV 10d4+3; pf 28; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11 (contatto 11, alla sprovvista 10); Att +4 mischia (1d4-1, 19-20, crit x2, pugnale) o +7 a distanza (1d4, 19-20, crit x2, pugnale); AS Incantesimi da stregone, oscurità; QS Resistenze; AL CM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +9; For 8, Des 14, Cos 10, Int 15, Sag 14, Car 17. Altezza 180 cm.

Abilità e talenti: Concentrazione +12, Conoscenze (arcano) +7, Diplomazia +5, Nascondersi +4, Parlare Linguaggi (Abissale, Comune, Silvano), Percepire Inganni +6, Raccogliere Informazioni +5, Raggiare +12, Sapienza Magica +7; Autorità, Incantesimi Massimizzati, Robustezza, Tempra Possente.

Oscurità (Mag): Può creare oscurità 1 volta al giorno come Str10.

Resistenze (Str): Resistenza a freddo, acido ed elettricità 5.

Incantesimi conosciuti (6/7/7/7/5/3): 0-aprire/chiusura, distruggere non morti, frastornare, lampo, lettura del magico, mano

magica, prestidigitazione, raggio di gelo, riparare; 1°-armatura magica, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, raggio di indebolimento, scudo; 2°-dissimulare, protezione dalle frecce, ragnatela, scassinare, serratura arcana; 3°-dissolvi magie, palla di fuoco, suggestione; 4°-evoca mostri IV, porta dimensionale; 5°-cono di freddo.

Proprietà: Pugnale, pozione di cura ferite leggere, pergamena arcana con vedere invisibilità, mantello del carisma+2, bacchetta anti-individuazione, anello di platino del valore di 50 mo (focus per l'incantesimo scudo su altri).

Note per gioco di ruolo: Dyson ha una coda sottile che tiene ben nascosta quando non è rilassato insieme ai suoi alleati.

➤ **Saithnar, il Signore della Guerra:** Wight sepolcrale Grr8; GS 9; non morto Medio; DV 8d12; pf 52; Iniz +6; Vel 9 m; CA 20 (contatto 12, alla sprovvista 18); Att +14/+9 mischia (2d6+1d6+9, 19-20, crit x2, spada gelida+1); AS Aura di paura, presenza terrificante; QS Non morto, resistenze, scurovisione 18 m, resistenza allo scacciare +4, riduzione del danno 5/+1; AL LN; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +6; For 18, Des 15, Cos -, Int 9, Sag 14, Car 20. Altezza 190 cm.

Abilità e talenti: Cavalcare +10, Conoscenze (nobiltà e famiglie reali) +1, Diplomazia +8, Muoversi Silenziosamente +9, Percepire Inganni +5; Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spadone), Volontà di Ferro.

Aura di paura (Sop): Come azione gratuita, Saithnar può generare un'aura di paura che costringe chiunque si trovi a meno di 9 metri a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19) o restare paralizzato dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza sia o meno effettuato con successo, i personaggi possono essere colpiti dall'aura di paura solo una volta al giorno.

Presenza terrificante (Sop): Chi viene attaccato in mischia da Saithnar deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19) o cade in preda al panico (se ha 4 o meno DV) o resta scosso (se ha più di 4 DV) per 5d6 round.

Non morto: Immune a veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte, effetti necromantici, effetti di influenza mentale, e la maggior parte degli effetti che richiedono un tiro salvezza sulla Tempra; non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica o di energia.

Resistenze (Str): Resistenza a freddo ed elettricità 20, resistenza al fuoco 10.

Proprietà: Spadone gelido+1, fermaglio dello scudo (34 punti di protezione residui), giaco di maglia perfetto.

Agguati del popolo fatato

➤ **Yellis:** Elfa selvaggia Rgr6/Str1/Arc1; GS 8; umanoide Medio; DV 6d10+1d4+1d8; pf 40; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19 (contatto 14, alla sprovvista 16); Att +8/+3 mischia e +8 mischia (1d8, 19-20, crit x2, spada lunga perfetta e 1d6, 19-20, crit x2, spada corta perfetta) o +13/+8 a distanza (1d8+2, crit x3, arco lungo composito+1); AS Nemico prescelto (animali) +2, nemico prescelto (umani) +1, incantesimi da ranger, incantesimi da stregone, freccia incantata; QS Visione crepuscolare, immune a sonno, +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro ammalamenti; AL CN; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +6; For 10, Des 16, Cos 10, Int 12, Sag 14, Car 12. Altezza 140 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +3, Concentrazione +1, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Conoscenze (natura) +2, Empatia Animale +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +5; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Seguire Tracce, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Nemici prescelti (Str): Ottiene un bonus di +2 (contro

animali) o di +1 (contro umani) alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare, così come ai tiri per i danni da arma (non inclusi sopra).

Freccia Incantata (Sop): Ogni freccia tirata ha un bonus di potenziamento +1 (incluso sopra).

Incantesimi preparati (2): 1°-intralciare (2).

Incantesimi conosciuti (5/4): 0-frastornare, lampo, luce, suono fantasma; 1°-colpo accurato, scudo.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, spada lunga perfetta, spada corta perfetta, arco lungo composito+1, 20 frecce, anello di protezione+1, pozione di cura ferite moderate.

➤ **Zarn:** Elfo selvaggio Rgr3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d10+3; pf 19; Iniz +3; Vel 9 m; CA 16 (contatto 13, alla sprovvista 13); Att +4 e +4 mischia (1d8+2, 19-20, crit x2, spada lunga e 1d6+1, 19-20, crit x2, spada corta) o +8 a distanza (1d8+2, crit x3, arco potente lungo composito perfetto); AS Nemico prescelto (umani); QS Visione crepuscolare, immune a sonno, +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro ammalamenti; AL CN (in origine N); TS Temp +4, Rifl +4, Vol +2; For 14, Des 17, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 8. Altezza 145 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Cercare +1, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Conoscenze (natura) +1, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Orientamento +3, Osservare +3, Parlare Linguaggi (Elfico, Silvano); Arma Focalizzata (arco lungo composito), Seguire Tracce, Tiro Ravvicinato.

Nemico prescelto (Str): Ottiene un bonus di +1 (contro umani) alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare, così come ai tiri per i danni da arma.

Proprietà: Arco potente lungo composito perfetto (For 14), spada lunga perfetta, spada corta perfetta, armatura di cuoio borchiato perfetta, pozione di grazia felina.

➤ **Thilvara:** Elfa selvaggia Str5; GS 5; umanoide Medio; DV 5d4+13; pf 25; Iniz +2; Vel 9 m; CA 13 (contatto 12, alla sprovvista 11); Att +1 mischia (1d8-1, lancia corta) o +5 a distanza (1d8-1, arco lungo composito perfetto); AS Incantesimi da stregone, famiglia; QS Visione crepuscolare, immune a sonno, +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro ammalamenti; AL CN (in origine N); TS Temp +3, Rifl +3, Vol +5; For 8, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 15. Altezza 140 cm.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +2, Concentrazione +8, Nascondersi +6, Osservare +5, Sapienza Magica +6; Abilità Focalizzata (Nascondersi), Robustezza, Sensi Acuti.

Incantesimi conosciuti (6/7/5): 0-frastornare, individuazione del magico, lampo, luci danzanti, mano magica, suono fantasma; 1°-foschia occultante, immagine silenziosa, ingrandire, scudo; 2°-evoca mostri II, invisibilità.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+1, arco lungo composito perfetto, 20 frecce, lancia corta, pergamena arcana con evoca mostri IV (usata nella Scena 6 per evocare un gufo gigante), pozione di cura ferite moderate.

➤ **Falco famiglia:** GS n/a; animale Minuscolo; DV 1d8 (speciale); pf 13; Iniz +3; Vel 3 m, volare 18 m (normale); CA 19 (contatto 15, alla sprovvista 16); Att +6 mischia (1d4-2, artigli); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; QS Eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico; AL CB; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +9; For 6, Des 17, Cos 10, Int 7, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6 (+14 in pieno giorno); Arma Preferita (artigli).

➤ **Falchi immondi (1d3 per lancio):** GS n/a (evocati); animale Minuscolo; DV 1d8; pf 4; Iniz +3; Vel 3 m, volare 18 m (normale); CA 17 (contatto 15, alla sprovvista 14); Att +5 mi-

schia (1d4-2, artigli); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; QS Scurovisione 18 m, resistenza a fuoco e freddo 5; RI 2; AL NM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +2; For 6, Des 17, Cos 10, Int 3, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6 (+14 in pieno giorno); Arma Preferita (artigli).

➤ **Vesley, pixie:** pf 3; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 165 (non frecce di perdita di memoria).

APPENDICE 2: NUOVI MOSTRI

Wight sepolcrale (Archetipo)

Maledetto dai suoi nemici (o dagli dei) ad abitare perennemente un luogo fra la vita e la morte, il wight sepolcrale conduce una faticosa esistenza intrappolato nella sua tomba o fra le mura del suo tumulo.

La maggior parte dei wight sepolcrali erano possenti guerrieri, spesso condottieri di grandi eserciti. Alcuni divengono wight sepolcrali a causa di atti crudeli di tortura e massacri compiuti su vittime innocenti; mentre altri sono vittime di potenti maledizioni scagliate dai loro nemici. Quale sia la ragione della loro non morte, il risultato è lo stesso.

Il wight sepolcrale sembra un riflesso distorto della forma che aveva in vita. I suoi occhi scintillano di malevolenza, e le sue carni sono coriacee e mummificate. Sebbene molti wight sepolcrali siano animati da un'estrema malvagità, alcuni mantengono la bontà di cuore che avevano in vita.

Generare un Wight sepolcrale

“Wight sepolcrale” è un archetipo che può aggiungersi a qualsiasi creatura umanoide, gigante o umanoide mostruoso (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di “creatura base”). Il tipo di creatura cambia in “non morto”. Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto riportato di seguito.

Dadi Vita: Aumentano a d12.

Velocità: La stessa della creatura base.

CA: L'armatura naturale della creatura base aumenta di +4.

Attacchi: Il wight sepolcrale mantiene tutti gli attacchi della creatura base e ottiene anche un attacco di schianto se non ne aveva già uno.

Danni: Il wight sepolcrale ha attacchi di schianto. Se la creatura base non dovesse possedere questa forma di attacco, si faccia riferimento ai valori di danni nella tabella in basso. Per le creature con attacchi naturali si mantengono i loro valori di danni oppure si fa riferimento ai valori riportati di seguito, scegliendo i migliori.

Taglia	Danni
Piccolissima/Minuta	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Mastodontica	2d6
Colossale	2d8

Attacchi speciali: Un wight sepolcrale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli indicati sotto. I tiri salvezza hanno una CD di 10 + metà dei DV del wight sepolcrale + il suo modificatore di Carisma, eccetto quando diversamente indicato.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un

attacco di schianto del wight sepolcrale ricevono un livello negativo. La CD per il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo è riportata sopra.

Aura di paura (Sop): Il wight sepolcrale può attivare questa capacità come azione gratuita. Ha effetto su ogni personaggio entro 9 metri, che deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o essere paralizzato dalla paura per 1d4 round. Che il tiro sia o meno effettuato con successo, un personaggio può essere soggetto all'aura di paura del wight sepolcrale solo una volta al giorno.

Presenza terrificante (Sop): Viene attivata dal wight sepolcrale che attacca un personaggio in mischia. Quel personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o essere spaventato (se ha 4 DV o meno) o scosso (se ha più di 4 DV) per 5d6 round.

Qualità speciali: Un wight sepolcrale mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle elencate sotto, guadagnando inoltre il tipo del non morto (vedi il *Manuale dei Mostri*).

Riduzione del danno (Str): Un wight sepolcrale ha riduzione del danno 5/+1.

Resistenza allo scacciare (Str): Un wight sepolcrale ha resistenza allo scacciare +4 (vedi il *Manuale dei Mostri*).

Resistenze (Str): Un wight sepolcrale ha resistenza a freddo ed elettricità 20 e resistenza al fuoco 10.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Aumentano rispetto a quelle della creatura base come segue: For +4, Des +2, Sag +2, Car +4. Come creature non morte, i wight sepolcrali non hanno punteggio di Costituzione.

Abilità: Un wight sepolcrale riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Talent: Un wight sepolcrale ottiene i talenti Combattere alla Cieca e Iniziativa Migliorata, se la creatura base non li possiede già.

Clima/Terreno: Tomba o tumulo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1

Tesoro: Standard monete e beni, doppio di oggetti magici

Allineamento: Generalmente malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Personaggi Wight sepolcrali

Un personaggio che diventa un wight sepolcrale cambia il suo allineamento verso il male (se il personaggio è già malvagio, non ci sono altri effetti). Se il personaggio diventa malvagio, perde qualunque capacità di scacciare i non morti, ma ottiene quella di intimidirli. Se il nuovo allineamento impedisce a un chierico di adorare la sua divinità, può scegliere nuovi domini dalla seguente lista: Distruzione, Guerra, Male, Morte.

Hobyah

Esterno Minuscolo

Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)

Iniziativa: +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m, 15 m prensile (perfetta)

CA: 18 (contatto 15, alla sprovvista 15)

Attacchi: Morso +5 mischia, 2 artigli +3 mischia

Danni: Morso 1d4, artiglio 1d3

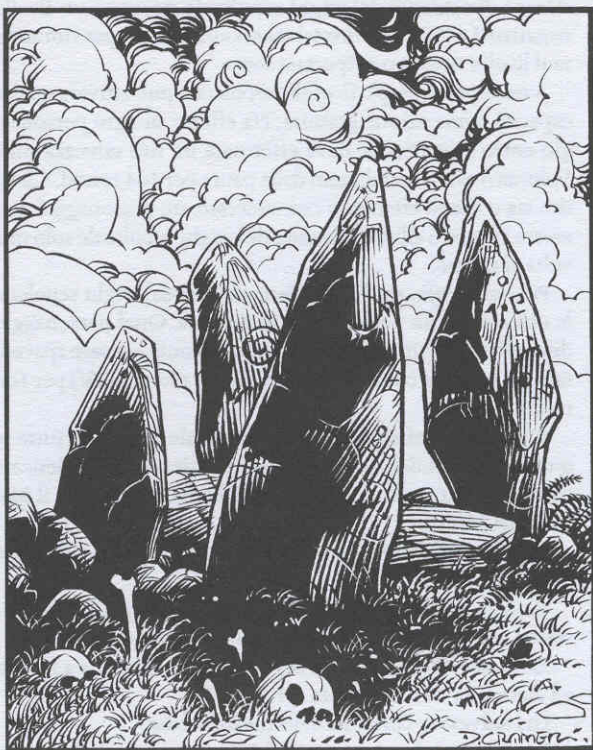
Faccia/Portata: 75 cm per 75 cm /0 cm

Attacchi speciali: Morso velenoso, aura di paura, afferrare migliorato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza a fuoco, freddo e acido 10, olfatto acuto, riduzione del danno 10 /legno, vulnerabilità, RI 10

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +4

Caratteristiche: For 11, Des 17, Cos 12, Int 8, Sag 13, Car 12



Abilità: Acrobazia +8, Ascoltare +7, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +13
Talenti: Arma Preferita (artiglio), Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi foresta buia
Organizzazione: Solitario o nido (5-8)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 4 DV (Minuscolo)

Gli hobyah sembrano un incrocio tra una scimmia e un gatto, e si muovono con estrema agilità fra le fronde degli alberi con la grazia sinuosa dei felini. Possono cambiare in un istante da capricciosi a minacciosi, e dunque i personaggi non possono prendere alcuna precauzione adatta a difendersene finché non è troppo tardi.

Gli hobyah amano parlare ma hanno l'abitudine di ripetere una sola singola parola dissennatamente modificando solo i toni, gli accenti e l'enfasi. Le espressioni che preferiscono sono "Guardami! Guardami!" e, ovviamente "Hobyah hobyah hobyah". Il DM è libero di aumentare il vocabolario altrimenti limitato degli hobyah come ritiene opportuno.

Combattimento

Gli hobyah hanno un animo malvagio e un atteggiamento codardo. Scappano sempre di fronte a una sfida difficile, se sono da soli, ma se sono in gran numero (e si trovano in un ambiente buio) diventano innaturalmente ardentissimi.

Aura di paura (Sop): Un gruppo di tre o più hobyah può, come azione gratuita, creare un'aura di paura. Chi si trova entro 9 metri da un hobyah che contribuisce alla creazione dell'aura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11 + 1 per ogni hobyah nel gruppo) o cadere in preda al panico per 3 round. Tutti gli hobyah nel gruppo devono trovarsi a non più di 9 metri l'uno dall'altro per creare l'aura. Ogni hobyah può contribuire a creare una singola aura di paura solo una volta al giorno.

Afferrare migliorato (Str): Se un hobyah colpisce con i suoi artigli, può tentare di iniziare una lotta come azione gra-

tuita. In alternativa, può scegliere semplicemente di trattenerlo l'avversario, nel qual caso ottiene un bonus di +2 al suo attacco con il morso.

Morso velenoso (Str): Chi viene morso deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) o subire 1d4 danni temporanei a una caratteristica a caso. Un secondo tiro salvezza 1 minuto dopo è necessario per evitare 1d4 danni alla stessa caratteristica.

Riduzione del danno (Str): La riduzione del danno di un hobyah si applica sempre, tranne quando viene colpito da un'arma la cui superficie è fatta di legno, come un randello o un bastone ferrato.

Vulnerabilità (Str): Gli hobyah subiscono danni raddoppiati da armi fatte di legno.

APPENDICE 3: NUOVE MAGIE

Nuovo Incantesimo

Creare falso umano

Trasmutazione
Livello: Drd 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: Un giorno
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un animale Minuscolo o Piccolo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore è in grado di trasformare un animale Minuscolo o Piccolo in un umanoide senziente che assomiglia, rispettivamente, a un halfling o a un umano. Perché abbia successo, è necessario un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + DV del bersaglio).

Il nuovo falso umano ha un'Intelligenza di 3d6, +1d3 di Carisma, e diventa un popolano, un esperto, oppure un combattente di 1° livello (a scelta). I falsi umani sanno parlare il Comune ma non possono comunicare con gli altri animali.

I falsi umani (o falsi halfling) sono di tipo umanoide. Gli incantesimi che hanno effetto sugli animali non hanno effetto sugli animali trasformati in falsi umani. I falsi umani hanno lo stesso aspetto degli umani (o degli halfling), sebbene talvolta adottino dei comportamenti relativi alla loro forma originale.

Nota: Questo incantesimo deve essere lanciato all'interno dell'anello di monoliti che circonda Ossington.

Nuovi Oggetti Magici

Anello del dissimulare: Questo semplice anello d'argento non ha ornamenti né iscrizioni. Chi lo indossa si trova sotto l'effetto continuo dell'incantesimo *dissimulare*, e riflette tutti gli incantesimi di divinazione che rivelano l'aura e che vengono lanciati su di lui. Tali incantesimi automaticamente considerano come bersaglio l'incantatore invece che chi indossa l'anello.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli, *dissimulare*; **Prezzo di mercato:** 7.000 mo.

Bastone della non morte: Questo bastone è ottenuto da ossa di umanoidi legate insieme a formare un unico pezzo. Il bastone consente l'uso dei seguenti incantesimi:

- Animare morti (1 carica)
- Creare non morti (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 12°; **Prerequisiti:** Creare Bastoni, *animare morti*, *creare non morti*; **Prezzo di mercato:** 27.375 mo.

La Pietra Eretta

Il Male in agguato nella Foresta

Quale orrore minaccia gli abitanti di Ossington? Chi è il cavaliere fantasma che infesta la strada principale, impedendo a chiunque di lasciare il villaggio? Perché gli elfi selvaggi uccidono gli abitanti da lontano con le loro letali frecce dalla punta di pietra? Chi giace sepolto nel vecchio Grande Tumulo e perché si è risvegliato? Quale segreto custodiscono gli enormi monoliti che circondano il villaggio, e gli eroi saranno in grado di risolvere il mistero prima che un terrificante complotto giunga a compimento?

La Pietra Eretta è un'avventura singola per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Quest'avventura creata per sfidare eroi di D&D® di 7° livello, propone un mistero da risolvere per salvare un isolato villaggio dai pericoli che minacciano di annientarlo definitivamente.

Per utilizzare questa avventura, un Dungeon Master necessita anche del Manuale del Giocatore, della Guida del DUNGEON MASTER e del Manuale dei Mostri.

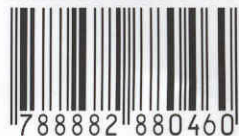


TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede Legale: 43100 Parma (Italy)



Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

ISBN 88-8288-046-X



9 788882 880460

Prezzo: € 9,95

Cod. 6024

Visita il nostro sito web
www.25edition.it