

UN'AVVENTURA DELLA PATHFINDER SOCIETY

CON LA PARTECIPAZIONE STRAORDINARIA DI MONTE COOK

Il 5° CILIONE

D&D Community

L'OMBRA DEL MANTELLO CREMISI

DI D. MANGANARO, C. FUNARI ED A. STOPPONI

PATHFINDER
MODULES

L'OMBRA DEL MANTELLO CREMISI

Un'avventura della Pathfinder Society™

Autori: Davide Manganaro, Cristiano Funari e Andrea Stopponi

Con la partecipazione straordinaria di: Monte Cook

Illustrazioni e copertina: Andrea Alemanno

Ritratti appendice A: Andrea Alemanno, Luca Pastore e Luigi Colazzo

Mappe: Martino Mosna

Layout e impaginazione: Susanna Ruffato

Direzione artistica: Elisa Poli

Revisione: Susanna Ruffato, Roberto Pecoraro

Supervisione: Martino Mosna

Ringraziamenti speciali ai playtester Anita Borriello, Giordano Candela, Paolo Capone, Luca Diamanti, Davide Funari, Francesco Giorgi, Ivan Gerardini, Lorian Paolucci, Alessio Rossi e Raffaele Scalzi e a tutti i gruppi di gioco dell'evento Pathfinder che si è svolto in occasione della fiera di Lucca Comics & Games, nell'anno 2009. Un grazie particolare anche ai master dell'evento: Jari Rubano ed Alessio Gori, che assieme ai creatori dell'avventura hanno contribuito a rendere unico l'evento Pathfinder di Lucca 2009.

La OGL si trova a pagina 18 di questo prodotto.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.



Il 5° Clone
D&D community italiana;
<http://www.5clone.it>

L'OMBRA DEL MANTELLO CREMISI™

DI D. MANGANARO, G. FUNARI E A. STOPPONI

Malcom Calderis è un cercatore andorano di una certa nomea. A lungo, per conto della Pathfinder Society, è andato alla ricerca di un antico manufatto che si credeva perduto da secoli: la *Campana del Giudizio* (vedi riquadro). Per molto tempo ha seguito labili tracce, falsi indizi e verificato fonti la cui attendibilità era, nella migliore delle ipotesi, dubbia. Tuttavia la sua ostinazione, che spesso in passato l'aveva portato a riuscire dove molti altri avevano abbandonato la speranza, alla fine lo ripagò facendolo entrare in possesso di una piccola stele che recava il disegno stilizzato della campana unitamente a dei versi in lingua arcaica che descrivevano un lungo viaggio, attraverso una palude, verso una maestosa fortezza.

Interpretando correttamente il cammino dello scrittore di tale sorta di "diario", attraverso la comprensione del linguaggio simbolico e comparando la descrizione della mappa celeste del tempo con quella odierna, Malcom si convinse che la peregrinazione descritta si fosse svolta nell'attuale regione del Cheliox ed associò la fortezza, circondata dagli acquitrini paludosi, con l'ormai abbandonato castello di Dhaenhold. Fu semplice, una volta trovato un punto di riferimento preciso, seguire la descrizione presente sulla stele fino a giungere ad una cripta abbandonata a poca distanza dal castello, molto meno sfuggire ai pericoli della stessa con in mano il prezioso manufatto. Nonostante ciò la fama di Malcom era meritata e, recando il trofeo di lunghe ricerche, riuscì infine a giungere, ormai stremato, a Westpool dove contava di imbarcarsi verso nord lasciandosi alle spalle il Cheliox ed i suoi culti blasfemi.

Preso contatto con un locale agente della Pathfinder Society, affinché la stessa fosse informata del successo della missione e della sua imminente partenza con la campana, si diresse infine verso la prima locanda che promettesse un ristoro dalle fatiche patite ed il recupero delle ferite subite nella cripta. Diverse, come detto, sono le qualità di Malcom, ma certamente tra di esse non vi è la pazienza né la prudenza. Infatti, proprio nei pressi della locanda dove intendeva fermarsi, assistette ad una scena che il suo spirito andorano non poteva tollerare: un mendicante veniva maltrattato senza motivo alcuno dalla guardia cittadina che si apprestava a condurlo in cella per vagabondaggio, secondo le ferree leggi della regione. Seguì un forte diverbio e quindi un duro scontro che Malcom, ferito e provato dalle fatiche del lungo viaggio, non poteva sperare di vincere contro la numerosa pattuglia. Venne così tramortito e trasportato nelle poco confortevoli celle della torre di guardia della

LA CAMPANA DEL GIUDIZIO

(di Monte Cook)

Questo piccolo campanello d'argento è ricoperto di strane rune dall'aspetto semplice ma inquietante.

Il possessore deve semplicemente guardare un bersaglio entro 9 metri per costringerlo ad un tiro salvezza su Volontà (CD 15).

Un personaggio che supera il tiro salvezza non potrà essere più influenzato dalla campana. Chi fallisce, invece, avverterà che la sua essenza vitale è in qualche modo legata all'oggetto.

Da quel momento in poi, ogni volta che la campana suona, non importa a che distanza, il bersaglio è stretto da un dolore insopportabile per 1d4 round.

Durante questo periodo il bersaglio viene considerato indifeso e subisce un risucchio di 1d4 punti di Costituzione.

La campana non può essere suonata più di una volta per minuto.

La campana è utilizzata normalmente per torturare una vittima o per tenere in ostaggio la sua essenza vitale al fine di ottenere informazioni, tesori o un servizio.

Il legame tra la vittima e la campana può essere rimosso da uno qualsiasi di questi incantesimi:

desiderio limitato, desiderio, miracolo o libertà.

Distruggere la campana recide comunque il legame.

Se la vittima muore, per qualsiasi motivo, la campana si riduce in polvere quindi può essere legata all'essenza vitale di un'unica creatura.

Necromanzia (forte); Livello Incantatore 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *debolezza, desiderio limitato*;

Prezzo: 17.000 mo.



città. Questo fece sì che, inevitabilmente, l'ufficiale a capo della pattuglia, un giovane e ambizioso cavaliere dei temuti "Cavalieri Infernali" di nome Zargo Korvan, nel controllare gli averi del cercatore requisiti in seguito all'arresto, notasse, all'interno dello zaino, il "fagotto" che avvolgeva con cura la strana campana.

Pur non essendo un esperto di antichi manufatti Zargo capì immediatamente il valore dell'oggetto e, approfittando della presenza in città di un noto mercante d'arte di Westcrown, Milos Freman, noto per non fare troppe domande circa la provenienza dei rari oggetti che commercia, stipulò con lui un proficuo accordo per la cessione del manufatto

ed il suo trasporto, via fiume, sino alla predetta città. Fu altresì convenuto che sarebbe stato utile poter interrogare con calma anche l'andorano per avere ulteriori notizie circa il ritrovamento e le potenzialità dell'oggetto e così Zargo, approfittando del suo grado, nel giro di un paio di giorni fece scarcerare Malcom, di fatto però passandolo, con l'aiuto di alcuni mercenari assoldati da Milos, da una prigione ad un'altra (nella fattispecie la stiva di una nave in partenza dal locale porto).

Qui Malcom ed il manufatto attendono, strettamente sorvegliati, la partenza della nave verso Westcrown ed un incerto destino.

RIASSUNTO

I personaggi vengono inviati dalla Pathfinder Society ad indagare sulla sparizione di Malcom, che non risulta si sia mai imbarcato dal porto di Westpool, e del manufatto che recava con sé. È stato loro spiegato che le ultime notizie del loro "collega", passate da un contatto dell'organizzazione, lo davano in partenza dalla cittadina portuale con un oggetto molto importante per la Pathfinder Society: un'antica campana d'argento.

Una volta entrati in città i pg si recano presso un piccolo negozio di carpenteria del porto dove il proprietario, Julius Borne, l'agente che ha passato il messaggio di Malcom all'organizzazione, li informa di aver recentemente scoperto, indagando in maniera discreta, che il cercatore è stato arrestato qualche giorno prima. Julius non conosce i motivi dell'arresto, né è prudente per lui andare alla torre di guardia a chiedere spiegazioni se vuole mantenere quel velo di anonimato indispensabile per svolgere il suo "lavoro".

Così i pg si recano presso la temuta guarnigione della guardia cittadina dove un indolente e seccato sottufficiale conferma loro l'arresto di tale personaggio e, se i pg si rivelano "convincenti", anche il fatto che sia già stato rilasciato per ordine di un ufficiale. Tale conversazione, però, avviene nel momento in cui Zargo è in servizio presso la torre, circostanza che dà modo, a quest'ultimo, di origliare la conversazione (cosa di cui i personaggi si possono accorgere). Preoccupato dall'interesse nei confronti del cercatore attualmente segregato al porto, il membro dei Cavalieri Infernali decide di organizzare, spalleggiato dai mercenari di Milos, un agguato in modo da far terminare queste scomode indagini in maniera rapida e definitiva.

I pg sventano tale minaccia e, se qualcuno dei mercenari sopravvive (Zargo non partecipa di persona all'agguato), possono convincerlo a riferire loro i motivi dell'agguato nonché il nome dell'imbarcazione dove è tenuto prigioniero Malcom. Altrimenti noteranno, su molti di loro, tatuaggi tipici da marinaio che li spingeranno ad indagare presso il porto, dove verrà loro suggerito di parlare con Flinn "Barbabanca", un vecchio marinaio che conosce ogni segreto dei "dock" di Westpool.

Flinn però si rivela un "osso duro" e non rivelerà nessuna notizia circa i tatuaggi in questione a meno che i personaggi non lo aiutino a ripagare un debito di gioco che ha nei confronti di un giocatore d'azzardo, Lazaro Rasalle, che svolge la sua "professione" nelle varie bettole del porto. Alle fine,

battendo Lazaro al gioco, smascherandolo come baro o ripagandolo con parte dell'equipaggiamento in loro possesso, i personaggi otterranno il documento attestante il debito di Flinn e da questi l'indicazione della nave da cui sono sbarcati i marinai con il tatuaggio descritto che, per inciso, è in partenza all'alba del giorno seguente per Westcrown.

I pg dovranno quindi scegliere se assalire direttamente la nave in questione, accettandone i rischi derivanti, o adottare un approccio più "silenzioso" e meno diretto (facilitato dalle ombre della notte). In entrambi i casi troveranno, dopo lo scontro finale contro Zargo ed i restanti mercenari, sia Malcom, in relativa buona salute, che il manufatto.

PROLOGO

Leggere o parafrasare quanto segue:

Nonostante la sinistra fama della regione, viaggiare per il Cheliah non è stato così pericoloso. Probabilmente ciò è dovuto al costante pattugliamento delle vie principali effettuato dalle milizie locali, anche se incontrare i temuti Cavalieri Infernali potrebbe far rimpiangere lo scontro sporadico con qualche piccola banda di malfattori. In ogni caso l'inconfondibile verso dei cormorani, al di là dell'ultima collina, sovrastata da un sole che ormai volge al tramonto, preannuncia la fine del vostro viaggio e l'inizio della vostra avventura... siete infine giunti a Waterpool.

Il vostro compito è apparentemente semplice: ritrovare il cercatore Malcom Calderis, ma ancor più il prezioso manufatto che reca - un'antica campana d'argento -, le cui ultime notizie risalgono a qualche giorno addietro. Sapete infatti, dall'informatore della Pathfinder Society che vi apprestate ad incontrare, che era in partenza proprio dalla cittadina portuale prima che di lui si perdesse ogni traccia. Così, senza neppure andare alla ricerca di una locanda dove rinfrancarvi dopo il lungo viaggio, smontate da cavallo per dirigervi, in maniera il più possibile discreta, al porto dove Julius Borne, il vostro contatto, possiede una piccola bottega di carpenteria. Dopo circa quindici minuti, durante i quali vi assicurate di non essere oggetto di curiosità o, peggio ancora, seguiti, giungete infine alla vostra destinazione dove un uomo di mezz'età con un'aria dimessa e vestiti troppo usati, vi guarda con interesse e, dopo un vostro rapido segnale convenuto, vi fa cenno di accomodarvi nella sua umile bottega.

ATTO 1: ALLA RICERCA DI MALCOM

Julius è molto abile nell'arte di "passare inosservato". Il suo aspetto, trasandato e anonimo, è curato nei minimi dettagli, tanto che i personaggi, non fosse per uno sguardo acuto e penetrante, stenterebbero ad attribuirgli qualsiasi credibilità. In ogni caso è la loro unica fonte di informazioni e quindi hanno decisamente poca scelta. Riguardo Malcom, Julius fornirà le seguenti informazioni:

- Dopo la sua misteriosa scomparsa, Julius ha effettuato discrete indagini ed ora è in grado di confermare che l'andorano è stato arrestato dalla milizia locale;
- Tale notizia è già stata inviata all'organizzazione mentre i pg erano in viaggio. In ogni caso non avrebbe cambiato molto saperlo a priori;

- Non gli è stato possibile indagare oltre circa le circostanze dell'arresto e il luogo di detenzione per non mettere a rischio la sua copertura;
- Tutti colori che vengono arrestati sono inevitabilmente condotti alla torre di guardia della cittadina dove rimangono in attesa di un processo che spesso è veloce e sommario.

In sostanza, quindi, Julius spinge i pg verso la torre di guardia dove reperire ulteriori informazioni circa la sorte di Malcom.

ATTO 2: LA TORRE DI GUARDIA

Non faticate molto ad individuare la torre di guardia di Westpool. E' una struttura imponente che stona con il carattere variopinto della cittadina: la sua struttura massiccia in pietra, infatti, si erge tra case edificate principalmente in legno ed è circondata da un ordine e pulizia non riscontrabile in nessuna delle strade, decisamente carenti in quanto ad igiene, che avete percorso sinora. Il portone, di legno massiccio, si innalza minaccioso per quasi cinque metri, tre di larghezza, lanciando un voluto messaggio di potenza e inflessibilità. Facendovi forza decidete il da farsi.

I pg a questo punto dovranno decidere come comportarsi per avere informazioni circa la sorte di Malcom senza però destare troppi sospetti. Una volta all'interno della torre si troveranno davanti ad un bancone al di là del quale siede un soldato di una certa età e dai toni burberi che indossa le insegne cremisi e nere delle milizie del Cheliach. Il sergente di turno non è inizialmente ostile verso i personaggi (attitudine indifferente, dal lato regolistico) e non è minimamente interessato ai problemi dei cittadini, a meno che non rientrino nelle competenze della milizia. Se i pg troveranno un motivo, anche blando, per avere informazioni circa Malcom, il sergente aprirà rapidamente il registro che ha davanti a sé (troppo rapidamente per il pg della fazione andorana, che ha l'obiettivo segreto di leggere tale registro e che dovrà quindi fare in modo che il registro rimanga aperto, continuativamente, per 4 round o 30 sec. d'orologio) e confermerà che l'andorano è stato effettivamente arrestato tre giorni prima per "resistenza all'autorità della milizia cittadina". Per ottenere ulteriori informazioni i personaggi dovranno ricorrere a stratagemmi più efficaci.

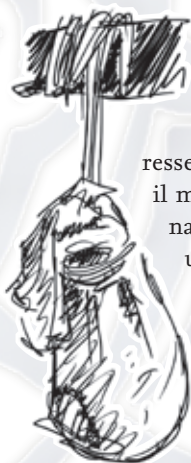
Durante la conversazione con il sergente permettete ai pg (ognuno di loro) un tiro passivo su Percezione (CD 20) che, se ha esito positivo, farà sì che il pg si accorga dell'intreccio di un ufficiale (almeno presumibilmente, visto il mantello cremisi e le insegne dei Cavalieri Infernali), nei loro confronti. Ufficiale che, se scoperto, uscirà in fretta da una porta secondaria.

Per ottenere informazioni più dettagliate i pg potranno tentare di intimidire, farsi amico o tentare di ingannare/corrompere il sergente. Intimidire, visto il luogo e la disciplina del vecchio soldato, porterà, a prescindere



dall'esito della prova, i pg ad essere sbattuti fuori, in malo modo dalla torre per non esservi più riammessi (questo non pregiudica il proseguimento dell'avventura, vedi capitoli seguenti). In caso invece di una prova riuscita su Diplomazia (CD 15, applicare un modificatore da -2 a +2 a seconda del "roleplay" del giocatore) convincerà il sergente a chiedere i dettagli ad un collega che era presente al momento dell'arresto, il quale lo informerà che tale arresto è avvenuto nei pressi della Locanda del "Vecchio Barcone" in seguito all'intromissione non gradita di Malcom nei confronti dell'operato di una pattuglia che stava "effettuando dei controlli" su un mendicante. In ogni caso, aggiungerà, l'andorano è già stato rilasciato, ieri. Stesse informazioni saranno reperibili se i pg superano una prova su Raggiare con CD 20 (applicare un malus di -5 se la spiegazione del pg è poco credibile; fallimento automatico se è del tutto inverosimile). Probabilmente la tattica più remunerativa rimane la corruzione che però deve essere effettuata con destrezza e con un adeguato numero di monete d'oro.

Una prova di Intuizione (CD 20) permetterà ai pg di trovare la "chiave giusta" per ottenere informazioni più dettagliate dal veterano. La prova verrà influenzata dal numero di monete d'oro offerte (-1 alla suddetta CD da 100 a 150; -3 da 150 a 300; -6 oltre le 300) e dalla rapidità con la quale il "gruzzolo" viene passato al sergente (-2, cumulativo alla circostanza precedente, per una prova di Rapidità di Mano con CD 10; -4 per una CD 15; -6 per una CD 20). In caso



di esito positivo il sergente consulterà una serie di registri e fornirà tutte le informazioni già citate più il momento esatto della scarcerazione –ieri mattina- e il nome dell'ufficiale che l'ha autorizzata: Zargo Korvan.

Se i pg hanno notato l'interesse dell'ufficiale (vedi sopra) potranno avere conferma dal sottufficiale, tramite una sommaria descrizione fisica, che si tratta proprio di lui.

ATTO 3: AGGUATO!

Una volta usciti dalla torre di guardia i pg potrebbero voler dirigersi alla locanda del “Vecchio Barcone”, se hanno ottenuto questa informazione, o, se non hanno idee, comunque cercare un posto dove riposare e meditare sul da farsi. In ogni caso Zargo, deciso a mettere a tacere qualsiasi interesse nei fatti riguardanti Malcom e il manufatto, ha già predisposto, con l'aiuto di parte dei mercenari ingaggiati da Milos, un agguato nel quale far cadere i pg per poi farli “sparire” con discrezione.

Leggere o parafrasare quanto segue:

Una volta lontani dalla torre di guardia le strade riacquistano l'usuale aspetto sporco e trasandato ed un odore di marcio, in parte lenito dalla brezza del porto. Non vi stupisce inoltre lo spettacolo di qualche vagabondo assopito ai margini di stradine secondarie in preda ai fumi dell'alcool, mentre i più sobri alzano, poco speranzosi, le mani in una muta richiesta di qualche spicciolo da spendere nelle bettole locali.

L'agguato è ormai preparato. I mercenari aspettano i pg all'interno della stradina secondaria. Permettete ai pg un tiro passivo su Percezione per individuare un figura nell'ombra, poco più avanti, avvolta da un mantello cremisi, che svolta l'angolo (CD 10). In caso di superamento della stessa prova con difficoltà più alta (CD 15) saranno in grado di dare un nome a tale figura: Zargo.

Se i pg si insospettiscono per la figura o stanno comunque sul “chi vive” (sguainano le armi, lanciano incantesimi difensivi, ecc...) i finti mendicanti buttano all'aria il travestimento ed attaccano. In questo caso posizionate i pg (le “X”) nelle caselle indicate con la “A”. Se invece non fanno nulla di particolare o si lanciano all'inseguimento della figura intravista (l'ufficiale), senza prendere particolari precauzioni, posizionate i pg nelle caselle indicate con la “B”.

[1] FURFANTI DI WESTPOOL (4)

GS 1

Maschio Umano Ladro 1

NM Umanoide medio

Iniz +6; Sensi Percezione +4

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 12 (+2 armatura, +2 Destrezza)

Pf 11 (1d8+2)

Tempra +2, Riflessi +4, Volontà +0

ATTACCO

Velocità 9m

Mischia Stocco +2 (1d6+1/18-20)

Distanza Balestra leggera +2 (1d8/19-20) o Pugnale +2 (1d4+1/19-20)

Attacchi speciali Furtivo +1d6

TATTICA

Morale Se portati a 3 pf o meno i ladri cercheranno di fuggire.

STATISTICHE

For 13, Des 15, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8

Attacco base +0; BMC +1; DMC 13

Talenti Iniziativa migliorata, Arma accurata

Abilità Acrobazia +6, Raggiare +3, Artista della fuga +6, Disattivare congegni +6, Percezione +4, Rapidità di mano +6, Furtività +6, Conoscenze (Locali) +5, Camuffarsi +3, Utilizzare congegni magici +3

Linguaggio Comune

QS Scoprire trappole

Oggetti Stocco, Armatura di cuoio, 2 pugnali, Balestra leggera, 20 quadrelli, Rampino, Corda (15m), carte da gioco e 3d4 monete d'oro



[2] CAPO DEI LADRI DI WESTPOOL GS2

Maschio Umano Ladro 1/ Guerriero 1

NM Umanoide medio

Iniz +5; Sensi Percezione +4

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+4 armatura, +1 Destrezza, +1 Schivare)

Pf 20 (1d8+1d10+4)

Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +0

ATTACCO

Velocità 9m

Mischia Spada lunga +5 (1d8+4/19-20)

Distanza Balestra leggera +2 (1d8/19-20) o Pugnale +2 (1d4+3/19-20)

Attacchi speciali Furtivo +1d6

TATTICA

Morale Se portato a 3 pf o meno cercherà di fuggire.

STATISTICHE

For 16, Des 13, Cos 15, Int 12, Sag 10, Car 8

Attacco base +1; BMC +4; DMC 16

Talenti Iniziativa migliorata, Arma Focalizzata (Spada lunga), Schivare

Abilità Acrobazia +4, Raggiare +3, Artista della fuga +4, Disattivare congegni +3, Percezione +4, Rapidità di mano +2, Furtività +3, Conoscenze (Locali) +5, Camuffarsi +3, Utilizzare congegni magici +3, Intimidire +4

Linguaggio Comune

QS Scoprire trappole

Oggetti per il combattimento 1 Pozione di cura ferite leggere e 1 Bastone del fumo

Altri oggetti Spada lunga, Giaco di maglia, 2 pugnali, Balestra leggera, 20 quadrelli, 3 dadi d'avorio e 3d6 monete d'oro

Le aree verdi e le grate sono terreno difficile, le casse e barili non sono attraversabili ma ci si può saltar sopra (Acrobazia CD 12). Le linee rosse indicano delle balconate in legno alte 1,5 m. e delimitate da muretti alti ulteriori 1,5 m. (3 m. in totale, quindi, dalla pavimentazione della strada alla sommità dei muretti). I furchanti che si trovano su tali balconate, accessibili tramite le scale indicate, tenteranno di ripararsi dietro il muretto relativo (+6 alla CA e +3 a tiri salvezza su Riflessi dovuto al riparo) e bersagliare i pg con le balestre leggere; gli altri tenteranno di fiancheggiare per sfruttare gli attacchi furtivi.

Alla fine del combattimento, se i pg tengono in vita almeno uno dei furchanti (o il loro capo), potranno, con una semplice prova su Intimidire (CD 8, un massimo di 2 pg possono aiutare nella prova), ottenere le seguenti informazioni:

- I furchanti fanno parte di un gruppo di mercenari più numeroso, ingaggiato da un mercante privo di scrupoli di nome Milos, attualmente non più in città;
- Ieri mattina hanno "scortato", sotto minaccia delle armi, un tizio, forse un andorano, dalla locale torre di guardia ad una nave del porto (la "Dama Oscura") che partirà domani;

- L'Ufficiale responsabile della scarcerazione dell'andorano, un Cavaliere Infernale, ha una qualche sorta di accordo con il mercante e ha dato disposizione di tenere al sicuro il prigioniero all'interno della nave (se per iscritto, obiettivo Cheliar);
- Ci sono almeno un'altra mezza dozzina di mercenari, assoldati dal mercante, che probabilmente vigilano sul prigioniero.

Se nessuno dei furchanti rimane in vita i pg potranno comunque notare (in automatico) che tutti presentano un tatuaggio (una piovra che spezza con i suoi tentacoli una scimitarra), tipicamente da marinaio, sebbene, per il "capo", questo sia di colore rosso (obiettivo Qadira). Essendo il loro unico indizio, si dirigeranno, quindi, al porto alla ricerca di informazioni.

ATTO 4: IL PORTO

I pg raggiungono la zona del porto fluviale portuale ed avanzano verso la fase finale dell'avventura. Se alla fine dell'agguato del capitolo precedente i giocatori sono riusciti ad interrogare uno degli assalitori ed a ricevere le informazioni atte ad identificare l'imbarcazione in cui è tenuto prigioniero Malcom si passi direttamente all'Atto 5: All'arrembaggio!

Giungete nella zona del porto quando il sole inizia ad immergersi nelle torbide acque dell'Adavian. Alcune imbarcazioni di piccole e medie dimensioni si apprestano a lanciare gli ormeggi per attraccare con l'aiuto del personale portuale prima del riposo notturno. Passeggeri e marinai discendono dalle navi apprestandosi a ritemprare, in città, le forze; in special modo questi ultimi, chiamati spesso ad affrontare il viaggio verso Westcrown che passa attraverso il pericoloso tratto delle Tre Cascade. Schia-

FLINN "BARBABIANCA"

In passato discusso e disonorato generale del Taldor, ormai è solamente un vecchio provato dalla vita che cerca di "sbarcare il lunario", giorno per giorno.

Qualsiasi tentativo di intimidirlo risulterà in un fallimento ("La morte mi libererebbe da moltissimi fardelli, ma sono un vigliacco che non riesce nemmeno a farla finita da solo") così come il cercare di compatirlo o di simpatizzare con lui.

Inizialmente indifferente nei confronti dei pg, anche qualora questi riescano a modificare il suo atteggiamento ad amichevole (Diplomazia CD 15 - questo non permetterà comunque l'accesso alle informazioni che cercano - o in seguito all'accettazione dell'incarico di estinzione del debito) non riusciranno comunque a "scavare" nel suo passato, venendo liquidati con un secco "Il passato è passato, inutile rimuginarci sopra..." seguito da uno sbrigativo "Di che cosa stavamo parlando?".

Una prova Intuizione (CD 15) permetterà comunque di accorgersi che, sebbene egli nasconda gelosamente gran parte del suo passato, è sincero nella descrizione delle circostanze che lo vedono debitore di Lazaro ("Quella serpe ha il diavolo dalla sua parte quando gioca e si è preso quel poco orgoglio che mi restava").

mazzi, imprecazioni e fragorose risate riempiono l'aria e l'odore del porto sembra impregnare tutti i presenti.

La chiusura della giornata nel porto vede un movimento di merci e persone notevole; qualche pescatore assicura la cima della barca al molo, diverse persone entrano ed escono dalla zona di carico e scarico merci. Non sarà difficile per i pg venire a sapere (magari "allungando qualche moneta"), da locali scansafatiche o dal personale che lavora sulle banchine, che il vecchio Flinn detto "Barbabianca" è senza dubbio la persona a cui rivolgersi qualora si vogliano informazioni circa il porto e i suoi frequentatori.

Acuto osservatore dall'orecchio fine, questi passa il suo tempo a pescare, sul pontile o su una piccola scialuppa ormeggiata davanti alla catapecchia dove abita, nell'area dei magazzini portuali. Un'indagine più approfondita su tale personaggio ed una prova riuscita su Diplomazia (CD 15, con modificatore da -2 a +2 a seconda del roleplay) permetterà ai pg di venire a conoscenza di voci che circolano su tale anziano pescatore che si ipotizza sia stato, in passato, un valente guerriero oramai invischiato, a causa della sua passione per il gioco d'azzardo e l'alcool, in una serie di affari poco leciti e caduto nella più totale disgrazia. Non-dimeno è da tutti considerato come "gli occhi e le orecchie del porto" dati i suoi numerosi contatti e i gli anni passati in loco. Flinn può essere rintracciato nella sua abitazione di fortuna nei pressi della parte abbandonata dei magazzini portuali, intento a bere un boccale di una maleodorante e non ben specificata miscela alcolica.

Un continuo confuso borbottare proviene da un vecchio emaciato seduto in terra con le spalle appoggiate ad un'abitazione di legno talmente malconcia che non è dato capire se sia lei a rimanere ritta per merito dell'anziano o viceversa. Accortosi della vostra presenza impugna il boccale di coccio da cui stava bevendo e vi apostrofa allungando un braccio ossuto nella vostra direzione: "Lazaro si è stancato di aspettare o semplicemente siete venuti anche voi a prendervi un pezzo di questo vecchio?"

Dopo aver squadrato i pg e sinceratosi che non siano degli esattori di Lazaro o gli scagnozzi di qualcuno a cui deve dei soldi, Flinn si alzerà, non senza qualche difficoltà, e si presenterà per poi bruscamente passare ad indagare sui motivi per cui lo stanno cercando. È burbero nei modi, il fisico provato e le sue condizioni di salute sono pessime come testimoniano la gamba sinistra trascinata ed i con-

tinui colpi di tosse che emette durante la conversazione. Lineamenti duri del viso che non nascondono cicatrici di vecchia data e momenti in cui gli occhi fissano il vuoto persi, forse, in qualche doloroso ricordo, tratteggiano un personaggio che non ha nulla da perdere. La scoperta della ricerca di informazioni sui tatuaggi rinvenuti sui corpi del gruppo di assalitori, lascia comunque trape-lare un sorriso di compiacimento sul volto del vecchio che non tarderà ad assicurare i presenti circa la sua volontà di aiutarli, per quanto possibile, sottolineando al contempo quanto le informazioni, in genere, possano essere vitali e che nella vita tutto e tutti hanno un prezzo. Interesse principale di Flinn è infatti quello di risolvere il peso di un forte debito di 3.000 mo, che non è minimamente in grado di restituire, con un certo Lazaro Rasalle, un giocatore d'azzardo che frequenta abitualmente le taverne di Westpool. Tale giocatore è a capo di un nutrito manipolo di scagnozzi e tagliagole che si fanno ben pochi scrupoli e che presumibilmente fra qualche giorno verranno a riscuotere il dovuto.

Flinn ha decisamente poco da perdere e qualsiasi tentativo di ottenere le informazioni tramite Diplomazia, Intimidire o Raggiare

otterrà solo commenti del tipo "Ognuno ha le sue necessità" oppure "Una lingua tagliata non può dare informazioni". Quindi, valutate correttamente le disponibilità e capacità dei pg, nonché l'importanza che riveste ai loro occhi tale informazione, cercherà di stipulare un accordo: le notizie che cercano, di cui è in possesso, in cambio della cancellazione del debito che ha verso Lazaro. A tal fine fornirà loro una dettagliata descrizione dei locali che il giocatore è solito frequentare e chiederà loro di riportargli, come prova del mantenimento della loro parte del patto, il pezzo di pergamena su cui è iscritto il suo debito; solo a quel punto darà loro le informazioni richieste. Come ultimo consiglio avvertirà di non prendere Lazaro Rasalle alla leggera sia nel campo del gioco d'azzardo che in quello dello scontro fisico, non tanto per le sue capacità combattive, quanto per il nutrito seguito di malfattori che lo accompagna e spalleggia.

Seguendo le indicazioni fornite, in poco tempo i pg rintracceranno la taverna dove si trova Rasalle.

La taverna, come del resto vi aspettavate, è pregna di fumo e schiamazzi continui, cui si accompagna l'andirivieni degli avventori - principalmente marinai - che si affrettano all'interno cercando un tavolo per mangiare o, più probabilmente, trancinare qualche liquore. Il posto è sudicio ed affollato di gente intenta a bere, giocare o infastidire le poche cameriere, stanche e sboccate, che servono ai tavoli.





Una volta entrati l'attenzione dei personaggi verrà facilmente attirata da un tavolo centrale su cui sembra essersi radunata una folla maggiore e su cui troneggiano due mezzorchi ai lati di un uomo vestito in maniera fin troppo raffinata per questo luogo. L'uomo (Lazaro) è impegnato in una partita a dadi con un cliente che, a giudicare dalle poche monete rimaste dalla sua parte del tavolo, sembra avere la peggio.

Dopo pochi minuti la taverna sarà scossa da una sonora esclamazione di gioia proferita contemporaneamente da Rasalle e da un imprecisato numero di perdigiorno che lo circondano, cui farà eco la disperazione del suo avversario. Se i pg saranno abbastanza vicini e presteranno attenzione potranno anche vedere come al perdente sia "fortemente consigliato" di siglare, con nome ed impronta del pollice, un pezzo di pergamena, presumibilmente una sorta di "pagherò". Se qualche giocatore intende fare domande al personale della locanda o a qualche avventore (magari passando qualche moneta), potrà venire a sapere di come Lazaro sia diventato sempre più famoso nei bassifondi e abbia spennato più di un "pollo". Si vocifera inoltre che coloro che si sono rifiutati di pagare o hanno cercato di lasciare la città non abbiano fatto una bella fine... nel migliore dei casi si ipotizza siano stati venduti come schiavi in terre lontane. Dopo la vincita Lazaro si alzerà dal tavolo da gioco per avvicinarsi, seguito dalle due fide guardie del corpo, ad un piccolo desco posto in un angolo appartato della taverna ricco di cibarie e vivande ed osserverà, da lì,

con compiacimento, la sala. Se si accorgerà degli sguardi dei pg o del loro avvicinarsi li inviterà a presentarsi mostrandosi interessato a tutte le "facce nuove" che giungono a Westpool. Una prova di Percezione passiva (CD 8) permetterà al gruppo di notare come un gran numero di avventori, decisamente dei tipi poco raccomandabili, li seguano attentamente con lo sguardo.

E' compito del Game Master (GM), far apparire, tramite descrizioni opportune, senza ovviamente affermarlo apertamente, uno scontro aperto contro Lazaro una tattica decisamente suicida. In questa evenienza, infatti, l'avventura terminerà con l'imprigionamento/morte dei pg.

Fintanto che i giocatori non faranno menzione di Flinn o del debito del vecchio, Lazaro converserà in maniera garbata facendo il galante con eventuali pg del "gentil sesso" ed offrendo cibi e bevande. Sentito il nome di Flinn l'atteggiamento cambierà repentinamente.

Di colpo il sorriso accondiscendente dell'uomo di fronte a voi muta, assumendo un'aria di malevola eccitazione. Guizzano ora quegli occhi, dapprima velati, di una scintilla di vita; le dita affusolate si muovono agili mentre da una tasca interna del vestito estrae, con deliberata lentezza, un pezzo di pergamena che non esita a mostrarvi, seppur a distanza. La pergamena si apre di fronte a voi sul tavolo imbandito ed è palese che la sua sottoscrizione non sia avvenuta in un modo pacifico: macchie di sangue rappreso la macchiano in più punti ed anche l'impronta del pollice presenta una dicotomia tra il nero dell'inchiostro ed il cinabro del sangue. Lazaro distoglie la vostra attenzione dal rotolo intascandolo con un rapido, fluido movimento e pronunciando la frase, con lasciva anticipazione, "Parliamo di affari".

Lazaro non intende minimamente cedere il credito di Flinn o rinunciarvi senza avere qualcosa in cambio, dato che un debito di gioco è pur sempre un debito legalmente contratto. Anche un tentativo di Diplomazia o di Raggirare non sortirà alcun effetto ("I soldi vinti regolarmente al gioco son pur sempre soldi ed i debiti di gioco vanno pagati"). Se i pg, contro ogni ragionevole senso del contesto, dovessero provare a minacciarlo o intimidirlo verranno rapidamente rimessi a più miti consigli dall'avvicinarsi di ulteriori avventori dai tavoli vicini e dal grugnire nervoso dei due mezzorchi. Dal canto suo Lazaro risponderà con un'espressione divertita e si lascerà anche sfuggire un sorrisetto ironico. Per risolvere il debito di Flinn, Rasalle chiederà ai personaggi di pagarlo in vece del vecchio (in oro o in oggetti di valore da loro posseduti) oppure, se si sentono fortunati, propone di giocare tale somma ai dadi (vedi box "Il Gioco dei Dadi"); se perdono, però, sarà lui a decidere quale equipaggiamento o beni prendere dai pg, fino a copertura del debito.

Se i pg accetteranno la sfida dovranno scegliere un loro rappresentante che sfiderà Lazaro. L'esito di tale sfida può avere quattro diversi epiloghi:

- I pg vincono al gioco e Lazaro consegnerà, con malcelata rabbia, la nota di debito di Flinn;
- I pg sorprendono Lazaro a barare (se questi proverà a farlo); in questo caso, per evitare discussioni e problemi Lazaro consegnerà prontamente la pergamena, scusandosi profusamente;



IL GIOCO DEI DADI

Il gioco dei dadi si sviluppa come una partita a poker giocata con i dadi invece delle carte (punti possibili, dal più basso al più alto: coppia, doppia coppia, tris, scala, full, poker, pokerissimo – ovvero 5 numeri uguali) che verrà vinta da chi si aggiudica 2 dei 3 tiri contrapposti (giocate).

Si procede come segue:

1) Il GM (per conto di Lazaro) lancia 5d6 e verifica il punto ottenuto (coppia, tris, scala etc.). A seconda del risultato ottenuto deciderà se tentare o meno un Rapidità di Mano per cambiare il risultato di un dado (CD 10) oppure di due (CD 18) tenendo presente che tale png ha un bonus totale di +6 nell'abilità.

2) Se il GM decide di barare concederà al pg che gioca al tavolo un tiro passivo su Percezione la cui CD sarà il valore complessivo del tiro di Lazaro.

Gli altri membri del gruppo avranno invece più difficoltà a notare la cosa da lontano e quindi il loro tiro avrà un malus di -5 (ogni giocatore ha diritto ad un tiro).

Se almeno uno dei pg avrà successo nella prova di Percezione si accorgerà della truffa e Lazaro, preoccupandosi di non far scoprire i suoi trucchetti agli altri possibili "polli", chiuderà la partita con un gran sorriso, dichiarandosi sconfitto ed affrettandosi a consegnar loro la nota di debito di Flinn.

Altrimenti:

3) Il giocatore lancerà a sua volta i 5d6 e potrà compiere le medesime azioni di Lazaro con la medesima CD (Rapidità di Mano) sopraindicata.

Anche Lazaro, ovviamente, potrà effettuare un tiro passivo su Percezione (in caso di tentativo di truffa da parte del pg), con un bonus di +4.

Se il pg verrà scoperto a barare, Raselle si avvicinerà al suo orecchio e sussurrerà sorridente "Normalmente ai bari si tagliano le mani" mentre i due mez'orchi fisseranno in maniera torva il pg.

Quindi, con un cenno della mano, Lazaro inviterà il gruppo al suo tavolo appartato dove procederà a "risuotere" il debito scegliendo gli oggetti di suo gradimento in possesso dei pg (vedi sopra).

- I pg non vincono e saranno costretti a pagare il debito con oro ed equipaggiamento (totale 3.000 mo);
- I pg vengono scoperti a barare (se proveranno a farlo). Lazaro, fortemente irritato, e spalleggiato dai suoi, pretenderà oro ed equipaggiamento di sua scelta dai pg (il GM deciderà quali oggetti sottrarre ai pg. Sicuramente utili, ma non indispensabili – tipo l'unica arma di un combattente, ecc...) fino a cumulare il valore di 3.000 mo (è il caso di rammentare che il valore di vendita degli oggetti, in particolare quelli magici, è la metà del valore base – ergo un'arma magica +1 sarà considerata avere il valore di 1.000 mo + la metà del costo dell'arma base).

Terminato e risolto, in un modo o nell'altro, il gioco dei dadi, i personaggi potranno fare ritorno da Flinn per consegnargli la nota di debito avuta da Lazaro.

"Barbabanca" li ringrazierà profusamente e, dopo aver strappato con liberazione la pergamena, condividerà le sue conoscenze con il gruppo di avventurieri:

"Da pochi giorni, nel porto di Westpool, è approdata una nave snella, di medie dimensioni e dalla carenatura color pece. Il suo nome è "Dama Oscura" ed ho visto diversi uomini discendervi, tutti recanti lo stesso tatuaggio che mi avete descritto. Mi sono insospettito perché, a differenza di molte altre imbarcazioni che si fermano qui per vendere merci o rimpinguare le scorte per poi partire di nuovo alla volta di Westcrown, dopo aver caricato alcune merci sono rimasti in porto ad attendere chissà cosa. Ho saputo inoltre, da un mio conoscente, che un paio di giorni fa è stato visto uno degli ufficiali dei Cavalieri infernali aggirarsi nei paraggi. Sicuramente una circostanza strana che vi consiglio di indagare in fretta dato che, da informazioni certe, partiranno domani alle prime luci dell'alba."

Flinn continuerà a ringraziare profusamente i personaggi e per sdebitarsi prenderà, da sotto un ammasso di stracci, due pozioni di cura ferite leggere che, di buon grado, consegnerà al gruppo.

ATTO 5: ALL'ARREMBAGGIO!

I pg raggiungono il porto nelle vicinanze dell'attracco della "Dama Oscura", dove Malcom ed il prezioso manufatto sono custoditi, pronti a concludere la loro missione infiltrandosi a bordo o assaltando direttamente il vascello.

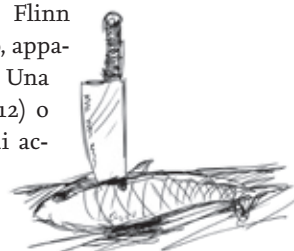
Un cielo terso e stellato, cullato dallo sciabordio delle onde sulla banchina, fa da cornice ad un porto silente, in un'atmosfera quasi surreale ed in totale antitesi con il chiasso delle ore mattutine. Il chetarsi del brusio derivante dalle normali attività portuali permette di percepire in lontananza il brontolio delle acque che prendono velocità nell'approssimarsi alle Tre Cascade. A poca distanza da voi udite lo sfregare delle corde di canapa bagnate che tengono salde una serie di imbarcazioni da diporto o adibite alla pesca. Leggermente più lontana, sul limitare della banchina, resta invece quasi immota l'imbarcazione che cercate: la "Dama Oscura".

Una passerella di legno la collega a terra ove un paio di figure umanoidi controllano l'area circostante. Sulla coperta notate inoltre del movimento, ma la distanza e la scarsa illuminazione non vi permettono di distinguere chiaramente forme o dimensioni.

Se il gruppo è arrivato direttamente al porto dopo aver acquisito le informazioni necessarie dagli assalitori nel vicolo leggete o parafrasate anche quanto segue:

Non è invece affatto difficile discernere, nella notte, la figura di un vecchio intento a pescare vicino ad una piccola scialuppa ormeggiata, dimentico dell'ambiente che lo circonda e perso in un borbottio sommesso intervallato da sorsate di una qualche bevanda da un boccale di coccio.

Il vecchio pescatore non è altri che Flinn "Barbabanca" (vedi box, pag. 7) intento, apparentemente, a pescare dalla banchina. Una tentativo riuscito di Percezione (CD 12) o Intuizione (CD 15) permetterà ai pg di accorgersi che in realtà il centro delle attenzioni del vecchio emaciato sembra essere proprio la nave oggetto del-



la loro missione, che egli scruta con rapide e fugaci occhiate intervallate da un ritmato recuperare e lanciare la lenza.

Se il gruppo si avvicinerà all'anziano questi tenderà a rispondere in modo spiccio e, se eccessivamente tempestato di domande, riprenderà l'attrezzatura di fortuna e si allontanerà sbuffando. Una prova riuscita di Diplomazia (CD 15) permetterà al gruppo di sapere che il vecchio è una "gola profonda", null'altro che un venditore di informazioni e che da questa "professione" deriva il suo interesse per l'imbarcazione a suo dire sospetta. Se i pg dimostreranno interesse per la piccola scialuppa ormeggiata accanto a lui, al fine di procedere con essa all'infiltrazione silenziosa sul natante sospetto (vedi sotto), Flinn confermerà che è di sua proprietà e sarà ben disposto a noleggiarla, per la notte, per 20 mo (anticipate); una cifra esorbitante derivante dal fatto che "Oltre alla barca bisognerà anche comprare il mio silenzio no?".

MAPPA DELLA "DAMA OSCURA"

Ponte (A)

Due mercenari sono di guardia sulla banchina, un ulteriore mercenario invece è di ronda su ponte.

A. Ponte/Banchina: si può accedere alla stiva tramite il castello del ponte o la botola di carico (entrambi gli acces-

si sono chiusi, ma non a chiave - né sbarrati - e presentano un chiavistello nella parte interna, al momento non utilizzato).

[1] MERCENARI (3)

GS 2

Maschio Umano Guerriero 2

NM Umanoide medio

Iniz +2; Sensi **Percezione** +0

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+4 armatura, +2 Destrezza)

Pf 22 (2d10+4)

Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +0

ATTACCO

Velocità 10,5m

Mischia Scimitarra +6 (1d6+4/18-20)

Distanza Pugnale +4 (1d4+3/19-20)

Attacchi speciali Furtivo +1d6

TATTICA

Morale Se portato a 4 pf o cercherà di fuggire.

STATISTICHE

For 16, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8

Attacco base +2; BMC +5;

DMC 17

Talenti Agile(1), Inseguire(2), Arma Focalizzata (Scimitarra), Attacco Poderoso

Abilità Professione (Marianaio) +5, Intimidire +4, Scalare +6, Nuotare +6

Linguaggio Comune

QS Coraggio(3) +1

Oggetti Giaco di maglia, Scimitarra, 3 pugnali, 2d6 monete d'oro

(1) Se indossi un'armatura leggera o nessuna armatura la tua velocità di base aumenta di 1,5 m.

(2) Se un nemico adiacente utilizza un passo di 1,5 m. puoi farlo anche tu, come azione immediata se questo ti fa rimanere in contatto con tale avversario (ma non puoi utilizzare un passo da 1,5 m. nel tuo prossimo turno).

(3) +n Bonus contro paura.

Sottocoperta (B, C, D, E)

Tutte le porte sottocoperta sono chiuse, ma non a





chiave (né sbarrate) e presentano un chiavistello nella parte interna, al momento non utilizzato.

B. Stiva di carico: oltre agli accessi citati, collegati da due diverse scale a pioli di legno, tale locale è accessibile anche da un paio di ampie feritoie, ai lati dello scafo, praticate per permettere l'utilizzo di altrettante piccole baliste. All'interno sono presenti diversi barili e casse di viveri ed altre merci. In particolare una cassa (contrassegnata con un asterisco) emana un lieve tanfo di palude chiaramente percepibile ed è chiusa da un lucchetto semplice, scassinabile (Disattivare Congegni CD 20) o forzabile (Durezza 10, PF 5). In caso di uso di un'arma per rompere il lucchetto, però, il mercenario dell'area "C" giungerà dopo 1 round per investigare il rumore. La cassa contiene lo zaino di Malcom,

al cui interno si trova ancora, avvolta in alcuni panni umidi, una piccola e antica stele di pietra (obiettivo Osirion).

Dopo un paio di minuti che i pg sono entrati nella stiva sarà possibile udire, in lontananza, l'eco di una campana che rintocca sinistramente e l'innalzarsi di grida di dolore (il suono proviene dalla sala del capitano – Area "E").

C. Zona notte: la locazione è adibita al riposo dell'equipaggio o di eventuali passeggeri e contiene cuccette su ambo i lati. Un mercenario si trova al suo interno intento ad indossare la propria armatura in attesa di dare il cambio all'uomo di vedetta sul ponte. È possibile ascoltare i movimenti del mercenario con un tentativo riuscito di Percezione reso più difficile dalla porta chiusa (CD 15). Anche l'ingresso a questo locale è delimitato da una porta che può essere bloccata temporaneamente barricandola tramite casse/barili della stiva.

[1] MERCENARIO

GS 2

Maschio Umano Guerriero 2

NM Umanoide medio

Iniz +2; Sensi Percezione +0

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+4 armatura, +2 Destrezza)

Pf 22 (2d10+4)

Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +0

ATTACCO

Velocità 10,5m

Mischia Scimitarra +6 (1d6+4/18-20)

Distanza Pugnale +4 (1d4+3/19-20)

Attacchi speciali Furtivo +1d6

TATTICA

Morale Se portato a 4 pf o cercherà di fuggire.

STATISTICHE

For 16, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8

Attacco base +2; BMC +5; DMC 17

Talenti Agile(1), Inseguire(2), Arma Focalizzata (Scimitarra),

Attacco Poderoso

Abilità Professione (Marinaio) +5, Intimidire +4, Scalare +6, Nuotare +6

Linguaggio Comune

QS Coraggio(3) +1

Oggetti Giaco di maglia, Scimitarra, 3 pugnali, 2d6 monete d'oro

- (1) Se indossi un'armatura leggera o nessuna armatura la tua velocità di base aumenta di 1,5 m.
- (2) Se un nemico adiacente utilizza un passo di 1,5 m. puoi farlo anche tu, come azione immediata se questo ti fa rimanere in contatto con tale avversario (ma non puoi utilizzare un passo da 1,5 m. nel tuo prossimo turno).
- (3) +n Bonus contro paura.



D. Armeria/ Zona pasti: in uno spazio abbastanza ampio sono presenti due tavoli e 6 sedie, tre delle quali occupate da mercenari intenti a bere e giocare a carte. Sui muri di legno è presente, a babordo (lato sinistro, guardando la prua dell'imbarcazione), una rastrelliera di armi (non magiche, né perfette) e a tri-bordo una piccola credenza adibita alla conservazione del cibo non inscatolato. La sala presenta una porta più finemente decorata in direzione della poppa, vicino alla quale si potrà sentire nuovamente (Percezione CD 10) il suono della campana e qualche urlo di dolore.

[1] MERCENARI (2)*

GS 2

Maschio Umano Guerriero 2
NM Umanoide medio
Iniz +2; Sensi Percezione +0

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+4 armatura, +2 Destrezza)
Pf 22 (2d10+4)
Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +0

ATTACCO

Velocità 10,5m
Mischia Scimitarra +6 (1d6+4/18-20)
Distanza Pugnale +4 (1d4+3/19-20)
Attacchi speciali Furtivo +1d6

TATTICA

Morale Se portato a 4 pf o cercherà di fuggire.

STATISTICHE

For 16, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8
Attacco base +2; BMC +5; DMC 17
Talenti Agile(1), Inseguire(2), Arma Focalizzata (Scimitarra), Attacco Poderoso
Abilità Professione (Marinaio) +5, Intimidire +4, Scalare +6, Nuotare +6
Linguaggio Comune
QS Coraggio(3) +1
Oggetti Giaco di maglia, Scimitarra, 3 pugnali, 2d6 monete d'oro
(1) Se indossi un'armatura leggera o nessuna armature la tua velocità di base aumenta di 1,5 m.
(2) Se un nemico adiacente utilizza un passo di 1,5 m. puoi farlo anche tu, come azione immediata se questo ti fa rimanere in contatto con tale avversario (ma non puoi utilizzare un passo da 1,5 m. nel tuo prossimo turno).
(3) +n Bonus contro paura.
* (vedi riquadro "Scalate l'avventura", pag. 15)

[2] CAPO DEI MERCENARI

GS 3

Maschio Mezzorco Guerriero 2/Barbaro 1
NM Umanoide medio
Iniz +6; Sensi Scurovisione 18m; Percezione +0

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+4 armatura, +2 Destrezza)
Pf 34 (2d10+1d12+6)
Tempra +8, Riflessi +3, Volontà +3

ATTACCO

Velocità 12m
Mischia Falchion perfetta +9 (2d4+6/18-20)
Distanza Pugnale +5 (1d4+4/19-20)

TATTICA

Morale Se portato a 4 pf o cercherà di fuggire.

STATISTICHE

For 18, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8
Attacco base +3; BMC +7; DMC 19
Talenti Arma Focalizzata (Falchion), Attacco poderoso, Iniziativa migliorata, Volontà di ferro
Abilità Professione (Marinaio) +5, Intimidire +7, Acrobazia +7
Linguaggio Comune
QS Coraggio +1(3), Sangue orchesco, Ferocia orchesca (1/g se pf sotto o rimane comunque in piedi – inabile – per 1 round), Ira (6 round)
Oggetti per il combattimento 1 Pozione di cura ferite moderate e Borsa dell'impedimento
Altri oggetti Giaco di maglia, Falchion perfetta, 1 pugnale, Mantello della resistenza +1 e 2d6 monete d'oro

DURANTE L'IRA

DIFESA

CA 14, contatto 10, impreparato 12
Pf 36
Tempra +10, Riflessi +3, Volontà +5

ATTACCO

Mischia Falchion perfetta +11 (2d4+9/18-20)
Distanza Pugnale +7 (1d4+6/19-20)

E. Sala del Capitano: all'interno si trova l'ufficiale (Zargo) e la stregona tiefling intenti ad estorcere a Malcom più informazioni possibili su quanto ha scoperto sul manufatto magico (la *Campana del Giudizio* – Vedi box, pag. 2). La stregona tiefling fa suonare la reliquia più per motivi di comprensione sul suo funzionamento che per minacciare Malcom (contrassegnato da un "+") le cui grida, invece, sono causate da maltrattamenti fisici ad opera di Zargo (che tenta di estorcere, con altri metodi, informazioni sul funzionamento della campana – informazioni che Malcom non possiede).

[3] TIEFLING STREGONE

GS 4

Femmina Tiefling Stregone 4
NM Umanoide medio
Iniz +7; Sensi Scurovisione 18m; Percezione +4

DIFESA

CA 15, contatto 14, impreparato 12 (+1 armatura, +3 Destrezza, +1 Deviazione)

Pf 30 (4d6+8)

Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +4

Resistenze fuoco 5, +4 TS contro i veleni e +2 su tutti i TS contro fuoco, elettricità e freddo

ATTACCO

Velocità 9m

Mischia Pugnale +2 (1d4/19-20)

Distanza Pugnale +5 (1d4/19-20)

Attacchi speciali 5/giorno - *Tocco corrompente* (Attacco a contatto in mischia +2 - Bersaglio diventa scosso per 2 round)

Incantesimi conosciuti (LI 4)

2° - (4/giorno) *Risata Incontenibile* (CD 15)

1° - (7/giorno) *Scudo, Dardo Incantato, Charme su Persone* (CD 16), *Protezione dal bene*

0° - (a volontà) *Resistenza, Messaggio, Individuazione del Magico, Lettura del Magico, Raggio di gelo, Frastornare* (CD 13)

Linea di sangue Infernale

STATISTICHE

For 10, Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 14

Attacco base +2; BMC +2; DMC 16

Talenti Escludere Materiali, Iniziativa migliorata, Incantesimi focalizzati (Ammaliamento)

Abilità Percezione +4, Raggiare +9, Sapienza magica +8

Linguaggio Comune

QS Trucchetti, Stregoneria infernale (+2 alla CD degli incantesimi con sottoscuola Charme), Bastardo infernale (Resistenze agli elementi già inserite nelle statistiche)

Oggetti per il combattimento 1 *Pozione di cura ferite moderate*, 1 *Pozione di cura ferite gravi* e 2 Fuochi dell'alchimista

Oggetti *Bracciali dell'Armatura* +1, *Anello di protezione* +1, 4 pugnali, *Campana del Giudizio* (vedi box, pag. 2) e 4d4 monete d'oro

[4] ZARGO KORVAN

GS 5

Maschio Umano Guerriero 5

LN Umanoide medio

Iniz +1; Sensi Percezione +0

DIFESA

CA 21, contatto 11, impreparato 20 (+10 armatura, +1 Destrezza)

Pf 52 (5d10+10)

Tempra +6, Riflessi +2, Volontà +3

ATTACCO

Velocità 6m

Mischia *Spadone* +1 +11 (2d6+8/19-20)

Distanza Pugnale +6 (1d4+3/19-20)

Attacchi speciali *Esibizione Frastornante* (1) (Azione di round completo, prova di Intimidire contrapposta nel raggio di 9m, CD: 10+ DV del bersaglio + bonus di Sapienza del bersaglio, bersaglio scosso per 1 round +1 round per ogni 5 punti per cui si supera la CD)

STATISTICHE

For 16, Des 12, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 12

Attacco base +5; BMC +8; DMC 19

Talenti Arma Focalizzata (Spadone), Attacco poderoso, Maestria Intimorente, Arma specializzata (Spadone), Incalzare, Spezzare migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Intimidire +7, Diplomazia +7, Cavalcare +11

Linguaggio Comune

QS Coraggio +1, Addestramento nelle armature 1(2), Addestramento nelle armi (Lame Pesanti) 1(3)

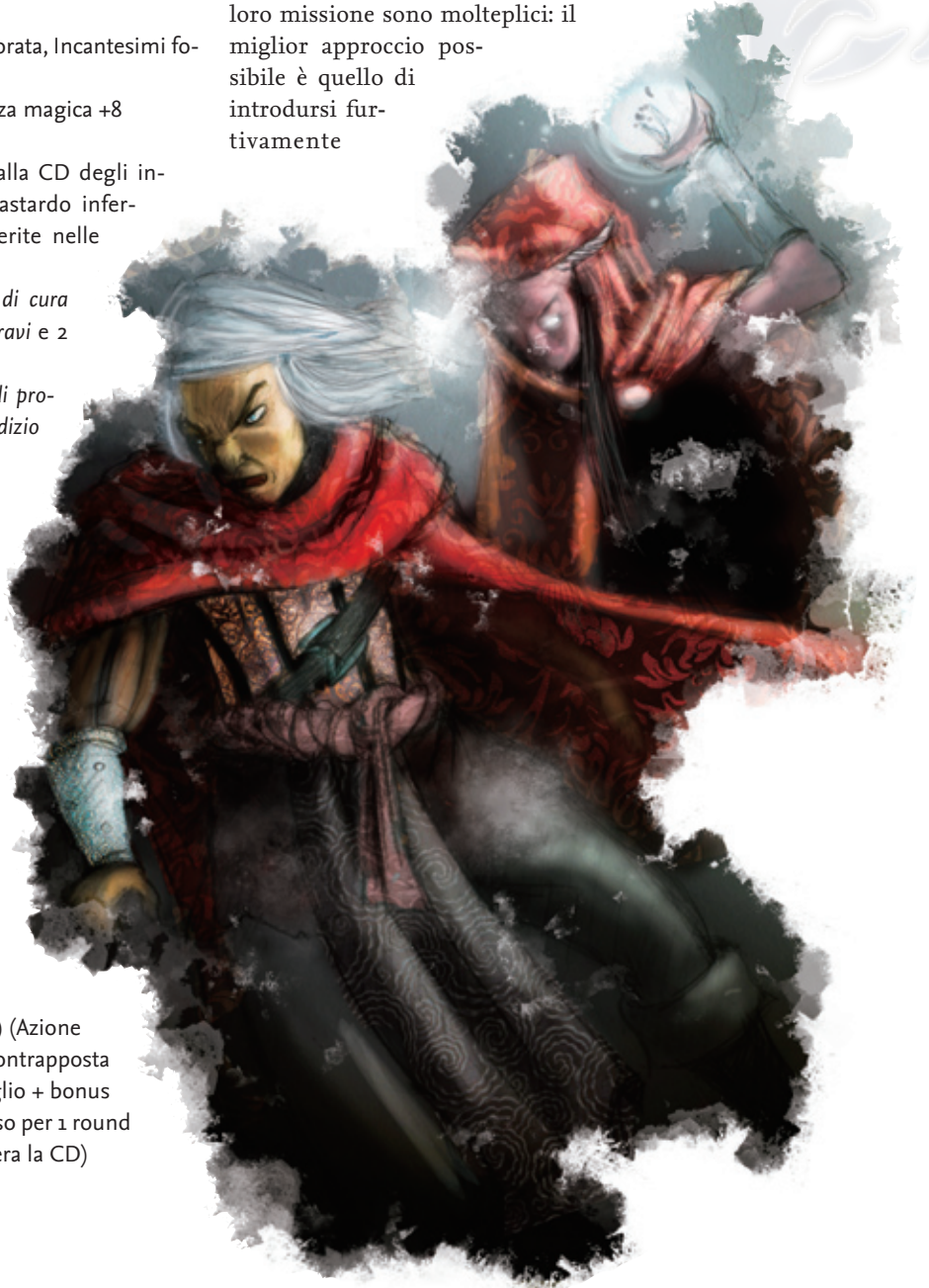
Oggetti per il combattimento 2 *Pozioni di cura ferite gravi* e 2 Pietre del tuono

Altri oggetti *Armatura completa* +1, *Spadone* +1, 3 pugnali, Mantello cremisi dell'ordine degli Hellknights e 3d10 monete d'oro

(2) L'armatura indossata riceve un -1 alle penalità di armature alla prova e beneficia di una Des massima di +1.

(3) Bonus di +1 al TxC e danni se si utilizzano armi che rientrano nel gruppo selezionato.

Le opzioni dei pg per concludere la loro missione sono molteplici: il miglior approccio possibile è quello di introdursi furtivamente



nell'imbarcazione (nella stiva) attraverso la feritoia della balista posta a tribordo (destra, rispetto alla prua), luogo raggiungibile sia a nuoto sia requisendo la piccola barca di Flinn (parlando con lui, se presente o "prendendola in prestito"). La feritoia può essere acceduta, senza problemi, accostandovi la barca di Flinn dalla quale un pg senza armatura, o con armatura leggera, può issarsi dentro (farlo con un'armatura media richiede un tiro su Artista della Fuga con CD 15, con armatura pesante CD 20 – un solo tentativo, in caso di fallimento il pg non riesce ad "infilarsi" e deve desistere). Senza la barca (dove all'occorrenza possono anche essere temporaneamente depositate le armature) raggiungere la feritoia è invece abbastanza complicato dovendo arrampicarsi sulla scivolosa catena che trattiene l'ancora (prova su Scalare CD 16, stesse difficoltà, poi, per "infilarsi"). In ogni modo, seguendo questo approccio, il gruppo avrà non solo la possibilità di investigare la zona (stiva) in tranquillità (da farsi, ovviamente, in silenzio) e prepararsi strategicamente allo scontro, ma anche (se vorranno) chiudere "fuori" alcune delle guardie (tramite la chiusura dei chiavistelli delle porte che danno al castello del ponte ed alla botola di carico della stiva e barricando la porta che dà sulla cabina dell'area "C") nell'ottica di ritardarne l'intervento, una volta cominciato lo scontro.

Nondimeno il gruppo di avventurieri potrebbe preferire lo scontro diretto che sarà inevitabilmente molto più rischioso (visto il numero di avversari e la possibilità, data loro, di organizzarsi). Nel momento in cui saranno udibili gli inconfondibili rumori di uno scontro nel locale dell'armeria (in caso di approccio "silenzioso") o una volta dato l'allarme dalle guardie esterne, Zargo e la stregona tiefling faranno la loro apparizione.

I clamori dello scontro hanno attirato finalmente la figura alla cui ombra avete inconsapevolmente mosso i vostri passi durante tutto il tempo che avete trascorso a Westpool. Un uomo molto alto e distinto, dai capelli lunghi quasi completamente bianchi con sfumature azzurrine ed uno sguardo spietato vi osserva decisamente stupito, per poi riprendersi immediatamente:

"Voi" vi addita, "ancora vivi... com'è possibile?."

"Vorrà dire che provvederò personalmente a fare in modo che non possiate raccontare ad anima viva quello che sapete. Non rischierò certo il mio onore né il mio grado all'interno del Cavaliere, anche se né l'uno né l'altro garantiscono i lauti profitti che ricaverò dal vostro amico e dal suo "particolare" oggetto. Oggi scoprirete cosa vuol dire battersi contro un Cavaliere Infernale" termina, mentre con un movimento fluido ed elegante sfodera uno spadone finemente lavorato al pari della sua lucente armatura completa, avvolta dall'inconfondibile mantello cremisi.

Lo scontro che conclude la missione degli avventurieri si presenta complesso e pericoloso per l'inferiorità numerica e la presenza di un guerriero di livello più alto dei giocatori, supportato da una stregona che potrà anche cercare di sfruttare il potere dell'artefatto magico sui giocatori (dovrà riuscire in una prova su Utilizzare Congegni Magici, CD 15 - Difficoltà che già include gli alti bonus nell'abilità relativa della stregona).

I VANTAGGI DELLA STRATEGIA

Una buona pianificazione strategica dell'assalto può concedere un vantaggio tattico ai giocatori in fase di scontro.

Più lentamente si aggiungeranno avversari più facilmente i pg potranno averne la meglio.

Per una corretta gestione dello scontro si tengano presenti questi due elementi:

1. Ogni avversario che dovrà abbattere una porta chiusa/barricata dal lato opposto perderà 3 round completi per farlo.
2. Per salire sul ponte dalla stiva o viceversa sarà necessario 1 round completo.

Una preparazione tattica ben congegnata, rispetto ad un assalto frontale darà sostanziali vantaggi ai giocatori anche se non assicurerà una vittoria facile o senza vittime.

In ogni caso la sconfitta (ovvero cattura del png vivo, per avere una confessione scritta dei suoi crimini, obiettivo Cheliox) o la morte di Zargo minerà il morale dei mercenari che, in tal caso e se in inferiorità numerica, tenteranno di darsi alla fuga. In caso di sconfitta o morte del Cavaliere Infernale e del capo dei mercenari (anche questi può rilasciare una confessione della colpevolezza di Zargo, obiettivo Cheliox), gli avversari rimanenti, a prescindere dal loro numero, cercheranno di sottrarsi al combattimento scappando. Lo farà, se possibile, anche la stregona recando con sé la campana.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

I pg porteranno a termine la missione se sopravvivono, sconfiggono Zargo e recuperano la campana. Ovviamente il salvataggio di Malcom (in relative buone condizioni) sarà oggetto di lode da parte della Pathfinder Society.

SCALARE L'AVVENTURA

Se all'avventura partecipano solo 4 giocatori eliminare dallo scontro finale i due mercenari che si trovano sulla nave, nell'Armeria/ Zona pasti (Area "D").

Lasciare in tale locale solo il Capo dei Mercenari.

Lettera di incarico dell'Aldoran

Compagno cittadino libero,

ancora una volta c'è richiesto di portare la luce della democrazia, fosse anche un mero barlume, dove l'oscurità regna purtroppo sobrana. Troppi popoli, ahimè, vedono ancora schiacciata la loro vita sotto l'ingiusto piede della tirannia e nostro il compito è di riconsegnar loro la libertà.

Sapendo della tua prossima destinazione l'occasione è propizia per pianificare la liberazione di alcuni prigionieri rinchiusi nelle carceri di Westpool, personaggi chiave per assicurare un futuro di libertà all'oscura regione del Cheliox. Per far ciò, e in considerazione del fatto che nessun passo falso ci è concesso in una terra così ostile, occorre un'attenta pianificazione delle nostre azioni. Il tuo compito sarà quindi di indagare l'esatta ubicazione delle celle e di identificare i vari turni di sorveglianza, informazioni reperibili dai registri tenuti dal sergente di turno della torre di guardia della cittadina. Usa qualsiasi stratagemma riteni opportuno per colloquiare con tale personaggio facendo sì che i predetti registri rimangano aperti abbastanza a lungo da permetterti di memorizzare le informazioni di cui abbiamo bisogno.

So che quanto ti chiedo è molto, ma come sempre confido nelle tue capacità e nella tua incrollabile fiducia che solo un mondo libero possa garantire il bene delle genti.

Sinceramente,

Capitano Rufus Eligor Terzo



Lettera di incarico del Cheliox

Fedele servitore di Sua Maestà,

ti è affidata una missione delicata la cui stessa necessità loda tutti noi che devotamente operiamo per innalzare la gloria del Cheliox e per far chinare il capo degli empi di fronte all'unico vero Signore degno di lode: Asmodeus. Egli mai distoglie gli occhi dai suoi fedeli affinché nessuno sfugga alla sua presa, osi alzare lo sguardo ad incontrare i suoi occhi o levare la voce in opposizione al suo sacro verbo.

So che questa verità è radicata nel tuo cuore eppure, nondimeno, sono giunte ai nostri vigili sensi voci di corruzione nella milizia di stanza a Westpool. Non possiamo tollerare che il dio denaro prenda il posto che spetta all'unico degno di tale onore, né che le ferree leggi, sulle cui fondamenta poggia il nostro dominio, vengano piegate a fini personali. Pertanto, durante la tua permanenza in tale cittadina, indaga su tali voci e, qualora si dimostrino veritiere, raccogli, con discrezione, prove certe di tali comportamenti iniqui attraverso testimonianze o, ancora meglio, confessioni di colpevolezza da coloro, tra i nostri servitori, che si sono macchiati di tali crimini. Queste testimonianze o confessioni devono essere raccolte per iscritto, ed in cambio di tale pentimento hai l'autorità di promettere una rapida e poco dolorosa morte dopo il giudizio sommario cui saranno sottoposti.

Nessun traditore rimarrà impunito e solo al vero credente saranno concessi potere e gloria.

Che l'oscura mano di Asmodeus guidi le tue azioni

Linél Xarthen
Paraconsessa Linél Xarthen

Lettera di incarico dell'Osirion

Onorato Sottoposto del Principe Rubina,

al mio orecchio giungono voci delle tue gesta meritorie nella città di Absalom ed hai la mia riconoscenza per il tuo prolungato servizio a Sothis che ha portato al ritrovamento di antichi manufatti, inestimabile eredità dei nostri illustri antenati. Troppa volte questi sono stati carpi da mani avidi e finiti tra le merci di stolti soggetti che, non immaginandone il vero valore, li hanno ridotti a mera fonte di guadagno personale. Con mio estremo rammarico la storia sembra destinata a ripetersi in considerazione della vicenda, riportata da fonti attendibili, che ha come protagonista il pathfinder il cui destino ti appresti ad indagare a Westpool. Sembra infatti che il suo viaggio attraverso le marcescenti e fetide paludi di Mhaenfens sia stato guidato da un oggetto che si è premurato di tenere il più possibile nascosto, anche se nulla sfugge al nostro sguardo: una piccola stele di pietra che riporta le parole di Thoth il Viaggiatore, un manufatto ben noto al tempo dei nostri padri, che ci appartiene di diritto.

Confido che il successo della missione assegnatavi, di cui non dubito in considerazione delle tue capacità e risorse, ti darà l'occasione di ritrovare, presumibilmente tra gli effetti personali del pathfinder, tale oggetto di cui appropriarti con discrezione.

Che tu possa rendere onore ai tuoi antenati ed avvicinarti alla loro magnificenza



Sinceramente,

Sinuhe, Primo Scriba di Corte

Sinuhe

Lettera di incarico del Qadira

Servitore del Satrapo,

so che ben note ti sono le leggi che regolano il complesso e delicato equilibrio su cui si basa la nostra potenza mercantile. Come altresì ben nota è l'effimera potenza dei sovrani che governano potenti nazioni, costretti a chinare la fronte altera davanti a coloro che possono decidere se il loro popolo avrà da mangiare il giorno seguente. Questo è il vero potere, che esercitiamo con soddisfazione anche sui porti che si affacciano sull'Adivian, la via fluviale commerciale che collega i porti del Rikkam alla città di Sestcrown; eppure, di recente, un manipolo di stolti sta cercando di smuovere le acque tranquille in cui desideriamo navigare. Tale sfrontatezza giunge all'ostentazione di un tatuaggio, comune a tutti questi volgari pirati, raffigurante una piovra che stringe tra i tentacoli una scimitarra spezzata, chiaro segno di una sfida nei nostri confronti che sfuma nel ridicolo. Eppure anche le piccole serpi vanno schiacciate prima che diventino una reale minaccia ed è nostro compito far sì che questi pirati, e i loro possibili futuri emuli, comprendano appieno lo sbaglio che hanno compiuto intromettendosi nei nostri affari. Pertanto abbiamo dato disposizione a tutti i nostri agenti di scovare e portarci le teste dei capi di tale banda, identificabili dal tatuaggio in questione impresso, però, con inchiostro color rubino, in modo da farne dei festoni con cui adornare le nostre sedi mercantili. Tale disposizione vale anche per te, a maggior ragione visto che a breve ti recherai presso un porto, Sestpool, dove tale marmaglia è solita gozzovigliare tra una scorribanda e l'altra.

Ricorda che solo il controllo del commercio in ogni porto ed in ogni mercato può assicurarci la supremazia su Absalom.

Fiducioso aspetto tue notizie

Almuhad Kamali Dshitar
Almuhad Kamali Dshitar

Lettera di incarico del Taldor

Agente dell'Impero,

la tua missione a Westpool sembra un immancabile segno del destino, un fato che, tutt'altro che cieco, si indirizza verso la restaurazione del nostro munifico Impero. Sai bene che, a differenza di persone come noi che ancora affrontano il nemico con il corpo e l'anima, altri hanno tradito la nostra santa causa, cercando poi rifugio dalla nostra giusta vendetta in paesi lontani. E sebbene alcuni possano pensare che ormai l'Impero non abbia più i mezzi per punire tali canaglie, questo non corrisponde al vero e tale monito deve rimanere impresso nella mente di tutti i nostri nemici.

Sappiamo che la tua prossima missione ti porterà a Westpool dove è stato riconosciuto un alto ufficiale del Taldor, addirittura un generale delle nostre armate, che ci ha voltato le spalle anni ed anni or sono disonorando se stesso e la gloriosa uniforme che indossava. Il pavidò si fa chiamare Flinn, anche detto Barbabianca, sperando che questo misero stratagemma gli permetta di sfuggire alla lunga mano dell'Impero. Tuo compito sarà giustiziare questo traditore, possibilmente con discrezione, in modo che i nostri nemici, ma anche i cuori pavidi tra le nostre stesse fila, sappiano che nessun crimine contro la nostra causa, a prescindere dalla distanza o dal tempo, rimarrà impunito. Per facilitare tale compito ho allegato a questo dispaccio un'ampolla contenente un forte veleno; il suo agire è lento ma inesorabile. Che il traditore abbia il tempo di riflettere sul disonore che ha gettato, con le sue scellerate azioni, sull'Impero e su tutto ciò che esso rappresenta.

Attendo con ansia il racconto del tuo successo

Duca Jaron BouÁar Mauvais

Jaron B. Mauvais



Questo file è stato scaricato da: Il 5° Clone <http://www.5clone.it>.

Il presente file non potrà essere: soggetto a riproduzione con scaricamento su supporto dati esterno di qualsiasi genere, tradotto o trascritto in linguaggio binario, eseguito o rappresentato al pubblico, diffuso a distanza, distribuito sul web, e in generale non potrà essere riprodotto, direttamente o indirettamente, temporaneamente o permanentemente, in qualsiasi forma e modo, ed in ogni sua parte, senza un'espressa autorizzazione degli aventi diritto, ed in particolare dell'autore e/o traduttore dello stesso, nonché di chiunque abbia collaborato alla realizzazione dello stesso in ogni sua parte. Per utilizzare questo file è necessario avere il Manuale di Gioco e il Bestiario, editi dalla Paizo. Semmai venga pubblicata una traduzione ufficiale al documento in inglese originale vi preghiamo di cancellare questo file. Il presente documento non vuole in nessuna maniera ledere i diritti di autore della Paizo ma solo essere di aiuto per quanti utilizzano il sistema d20 system di Pathfinder.

L'illustrazione a sfondo delle pagine è di: Elisa *Lia* Poli
Grafica a cura di: Susanna *Evanda* Ruffato

This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This document is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

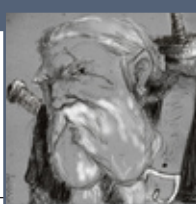
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. **2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. **3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. **4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. **5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. **6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. **7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. **8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. **9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. **10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute. **11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. **12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. **13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. **14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. **15. COPYRIGHT NOTICE** Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; System Reference Document. © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

APPENDICE A - PERSONAGGI

KAZNUK STEELBOUND

Maschio Nano Ranger 4
NB Umanoide medio
Iniz +4 (+2*); **Sensi** Scurovisione 18m;
Percezione +8



DIFESA

CA 20, contatto 14, impreparato 16 (+5 armatura, +4 Destrezza, +1 Scudo)
Pf 40 (4d10+8)
Tempra +7, **Riflessi** +9, **Volontà** +3

ATTACCO

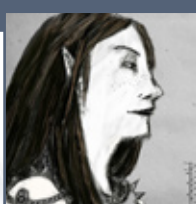
Velocità 6m
Mischia Attacco singolo Ascia +9 (1d6+3/x3) o Spada corta +9 (1d6+1/19-20); Attacco completo Ascia +7 (1d6+3/x3) e Spada corta +7 (1d6+1/19-20)
Distanza Arco lungo +8 (1d8/x3)
Incantesimi preparati (LI 1)
1° - *Passo veloce*
Privilegi di Classe
Legame del cacciatore (Azione di movimento) Conferisce metà bonus di nemico favorito a tutti gli alleati entro 9 m. verso una creatura per 1 round

STATISTICHE

For 14, **Des** 18, **Cos** 14, **Int** 10, **Sag** 12, **Car** 8
Attacco base +4; **BMC** +6; **DMC** 16
Talenti Combattere con 2 armi, Arma accurata, Difesa con 2 armi
Abilità Percezione +8, Furtività +11, Scalare +8, Guarire +8, Sopravvivenza +8, Intimidire +6
Linguaggio Comune e Nanico
QS +4 bonus di schivare contro i Giganti, +2 Valutare oggetti non magici con pietre preziose o metalli, +1 TxC contro goblin e orchi, +4 CMD per resistere ai tentativi Oltrepassare e Sbilanciare, +2 Percezione per trovare porte nascoste o trappole localizzati in muri o pavimenti, Nemico Prescelto (Umani), Seguire tracce, Empatia selvatica, Resistenza, Terreno favorito (Urbano)(*)
Tratto *Combattente per la libertà* (Andoran), +1 al TxC nel round di sorpresa e +1 a Furtività
Oggetti per il combattimento 2 pozioni cura ferite moderate
Altri oggetti ascia +1, giaco di maglia +1, mantello della resistenza +1, spada corta perfetta, arco lungo composito, 20 frecce e 132 monete d'oro

SELITYIEN SILLERMON

Femmina Mezzelfa Stregone 4
LN Umanoide medio
Iniz +3; **Sensi** Visione crepuscolare; Percezione +13
Difesa
CA 15, contatto 14, impreparato 12 (+1 armatura, +3 Destrezza, +1 Deviazione)
Pf 30 (4d6+8)
Tempra +4, **Riflessi** +5, **Volontà** +4



Resistenze immunità agli effetti di sonno magico, +2 TS contro effetti ed incantesimi della scuola Ammalimento

ATTACCO

Velocità 9m
Mischia Pugnale +2 (1d4/19-20)
Distanza Balestra leggera perfetta +6 (1d8/19-20) o Pugnale +5 (1d4/19-20)
Incantesimi conosciuti (LI 4)
2° - (4/giorno) *raggio rovente*
1° - (7/giorno) *allarme, dardo incantato, raggio d'indebolimento* (CD 15), *scudo*
0° - (a volontà) *frastornare* (CD 14), *individuazione del magico, lettura del magico, resistenza, suono fantasma* (CD 14), *riparare*
Linea di sangue Destinato
Arcana Ogni volta che lancia un incantesimo con raggio "personale" ottiene un bonus di +1 (fortuna) a tutti i TS per 1 round
Poteri
Tocco del destino (7/g)(Azione standard) Il tocco su una creatura conferisce un bonus di +2 (intrinseco) ai TxC, prove di abilità, prove di caratteristica e TS per 1 round
Voluto dal fato Durante i round di sorpresa ottiene un bonus di +1 (fortuna) ai TS ed alla CA

STATISTICHE

For 10, **Des** 16, **Cos** 14, **Int** 10, **Sag** 8, **Car** 18
Attacco base +2; **BMC** +2; **DMC** 16
Talenti Tiro preciso, Tiro ravvicinato, Abilità focalizzata (Percezione), Escludere materiali
Abilità Percezione +13, Sapienza magica +7
Linguaggio Comune e Elfico
QS Trucchetti
Tratto *Esploratore di tombe* (Osirion), +1 Conoscenze (Dungeon) e Percezione; Percezione diventa un abilità di classe
Oggetti per il combattimento 2 pozioni di cura ferite moderate, 2 pozioni di cura ferite leggere, 2 fuochi dell'alchimista, 1 antitossina
Altri oggetti bracciali dell'armatura +1, anello di protezione +1, mantello della resistenza +1, bacchetta di dardo incantato (LI 1 - 50 cariche), balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, pugnale, 2 ampole d'acido e 165 monete d'oro

RAPHIEL JAHARR

Maschio Umano Chierico 4
LN Umanoide medio
Iniz +1; **Sensi** Percezione +3



DIFESA

CA 21, contatto 11, impreparato 20 (+10 armatura, +1 Destrezza)
Pf 35 (4d8+8)
Tempra +7, **Riflessi** +3, **Volontà** +8

ATTACCO

Velocità 6m
Mischia Falcione +6 (1d10+4/x3) (portata)
Incantesimi preparati (LI 4)
2° - *aiuto, forza del toro, muro di vento, resistenza dell'orso*
1° - *benedizione, colpo accurato, protezione dal male, santuario* (CD 14), *scudo della fede*

o° - (a volontà) guida, individuazione del magico, lettura del magico, stabilizzare

Domini Aria e Fortuna

Privilegi di Classe

Incanalare energia (5/g)(Azione standard - Esplosione nel raggio di 9m cura 2d6 Pf a tutte le creature nell'area)

Arco Elettrico (6/g)(Azione standard) Attacco di contatto a distanza fino a 9 m. causa 1d6+2 danni da elettricità

Briciola di fortuna (6/g)(Azione standard) La creatura toccata al prossimo round tira 2 volte ogni lancio di d20 e prende il migliore

STATISTICHE

For 14, **Des** 12, **Cos** 14, **Int** 10, **Sag** 16, **Car** 13

Attacco base +3; **BMC** +5; **DMC** 16

Talenti Incanalare Extra, Incanalare Selettivo, Competenza nelle Armature Pesanti

Abilità Diplomazia +9, Intuizione +9, Conoscenze (religioni) +4, Sapienza Magica +4

Linguaggio Comune

QS Orazioni, Incanalare energia 2d6

Tratto Presenza diabolica (Cheliox), +1 Diplomazia e Intuizione

Oggetti falcone +1, armatura completa +1, mantello della resistenza +1, 10 pergamene, penna d'oca, bocchetta di inchiostro, spugna inchiostata (per siglare documenti con impronta del pollice) e 42 monete d'oro

Arkham Dargh'Bak

MASCHIO UMANO BARBARO 4

CN Umanoide medio

Iniz +2; **Sensi** Percezione +7

DIFESA

CA 19, contatto 13, impreparato 19 (+6 armatura, +2 Destrezza, +1 Schivare)

Pf 49 (4d12+12)

Tempra +8, **Riflessi** +4, **Volontà** +2



ATTACCO

Velocità 9m

Mischia Attacco singolo Falchion +9 (2d4+7/18-20)

Distanza Arco lungo +7 (1d8/x3)

Privilegi di Classe

Nessuna fuga (1/ira)(Azione immediata) Quando è in ira può muovere fino al doppio del suo movimento per inseguire un avversario adiacente che usi l'azione di ritirata, ma deve finire il suo movimento adiacente a tale avversario. Il movimento provoca normali attacchi d'opportunità

Posizione difensiva (5 round) (Azione di movimento) +1 bonus (schivare) contro gli attacchi in mischia

STATISTICHE

For 18, **Des** 14, **Cos** 16, **Int** 9, **Sag** 10, **Car** 8

Attacco base +4; **BMC** +8; **DMC** 20

Talenti Attacco Poderoso, Schivare, Ira Extra

Abilità Acrobazia +3, Intimidire +6, Percezione +7

Linguaggio Comune

QS Movimento veloce, Ira (19 round), Schivare prodigioso, Percepire trappole +1

Tratto Derviscio (Qadira), +1 bonus (schivare) all'attacco d'occasione quando si attraversa un area minacciata

Oggetti per il combattimento 1 pozione di cura ferite gravi

Altri oggetti falchion +1, cotta di maglia+1, mantello della resistenza +1, Arco lungo perfetto, 20 frecce e 198 monete d'oro

ZARZURZARKET

Maschio Gnomo Bardo 4

CN Umanoide medio

Iniz +4; **Sensi** Visione crepuscolare; Percezione +9



DIFESA

CA 20, contatto 15, impreparato 16 (+5 armatura, +4 Destrezza, +1 taglia) **Pf** 31 (4d8+4)

Tempra +3, **Riflessi** +9, **Volontà** +5

Resistenze +2 Ts contro le illusioni

ATTACCO

Velocità 6m

Mischia Stocco +3 (1d4-1/18-20)

Distanza Attacco singolo Arco corto +8 (1d4/x3); Attacco completo Arco corto +6/+6 (1d4/x3) (con Tiro Rapido)

Capacità magiche (LI 4) 1/g – luci danzanti, suono fantasma (CD 15), prestidigitazione, parlare con gli animali

Incantesimi conosciuti (LI 4)

2° - (2/giorno) cura ferite moderate, suono dirompente (CD 16)

1° - (4/giorno) camuffare se stesso (CD 16), confusione minore (CD 15), cura ferite leggere, unto (CD 15)

o° - (a volontà) conoscere direzione, frastornare (CD 14), individuazione del magico, lettura del magico, luce, suono fantasma (CD 15)

Privilegi di Classe

Esibizione Bardica (azione standard, mantenimento gratuito, durata massima 14 round, non più di un tipo per volta)

Distrazione Tutte le creature nel raggio di 9m sotto l'effetto di un Illusione (Trama) o Illusione (Finzione) posso usare la prova di Intrattenere del bardo al posto del TS volontà (se maggiore)

Affascinare Due creature nel raggio di 27m in grado di vedere e sentire il bardo senza distrazioni, devono effettuare un TS Volontà con CD 16 o rimanere affascinate

Inspirare coraggio Tutti gli alleati in grado di vedere l'esibizione del bardo ricevono un +1 morale ai TS contro paura e charme e +1 di competenza ai danni e ai txc

Inspirare competenza Un alleato nel raggio di 9m in grado di vedere il bardo riceve un bonus di +2 (competenza) ad una specifica prova abilità

STATISTICHE

For 8, **Des** 18, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 10, **Car** 18

Attacco base +3; **BMC** +2; **DMC** 16

Talenti Tiro ravvicinato, Tiro Rapido

Abilità Acrobazia +9, Diplomazia +11, Artista della fuga +11, Percezione +9, Intrattenere (Attore) +12, Rapidità di mano +11, Furtività +15

Linguaggio Comune, Gnomesco e Silvano

QS +4 bonus schivare alla CA contro i giganti, +1 TxC contro goblinoidi e rettili

Tratto Artista della performance (Taldor), +1 Intrattenere (Attore); +5 quando usa Intrattenere per guadagnare denaro

Oggetti per il combattimento 1 pozione di cura ferite gravi, 1 pozione di cura ferite moderate, torcia inestinguibile, 2 ampole d'acido

Altri oggetti arco corto +1, giaco di maglia +1, mantello della resistenza +1, 40 frecce, Stocco e 110 monete d'oro





