



LA MANO DEL BANDITO

Un supplemento internet a
“Il Canto e il Silenzio”

RINGRAZIAMENTI

Design:	David Noonan, John D. Rateliff and Penny Williams
Editing:	Miranda Horner
Typesetting:	Sue Weinlein Cook
Web Production:	Julia Martin
Web Development:	Mark Jindra
Graphic Design:	Sean Glenn, Cynthia Fliege

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione non ufficiale di [questo documento](#) a cura di
DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Tradotto da:
Dees

Coordinamento, revisione e impaginazione:
jure

L'utilizzo giudizioso delle capacità bardiche può aiutare un gruppetto di avventurieri in molti modi. Le conoscenze bardiche possono fornire informazioni di background riguardo a una zona o a una situazione, possono offrire indizi per un mistero o essere il modo in cui il Dungeon Master (DM) può introdurre nuovi concetti e possono persino aiutare l'arguto DM a capire quali territori del mondo in cui si svolge la campagna interessano di più ai giocatori.

La musica bardica può inficiare sulle capacità in combattimento del party, o sui controincantesimi, spianare la strada per ottenere informazioni, investigare, ed essere d'aiuto in una moltitudine di altre situazioni che non richiedano il combattimento. Inoltre il punteggio di Carisma, di solito alto, del bardo lo può aiutare a fraternizzare e a ottenere nuovi alleati praticamente in qualsiasi luogo lui si trovi.

Se i tuoi giocatori non sono abituati ad usare al meglio le capacità bardiche, li potrebbe aiutare essere inseriti in un'avventura che offra loro varie possibilità di usare questi talenti. Qui c'è un corto scenario che dimostra come le capacità bardiche possano migliorare il successo del gruppo.

Questo supplemento internet a DUNGEON & DRAGONS® espone le capacità bardiche (in particolare le conoscenze bardiche) e caratterizza un PNG spia, oltre a vari degli esempi di trappole elencati in *Il Canto e il Silenzio: Una Guida per Bardi e Ladri*. È stata progettata per quattro personaggi di 6°-7° livello. Il party deve comprendere almeno un bardo.

PREPARAZIONE

Hai bisogno del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master* e di *Il Canto e il Silenzio* per giocare questa mini-avventura.

Il testo su sfondo scuro corrisponde alle informazioni da dare ai giocatori. Le statistiche dei mostri elencate al termine di ogni incontro sono state drasticamente abbreviate, ma forniscono il corrispondente numero di pagina del *Manuale dei Mostri*.

BACKGROUND DELL'AVVENTURA

I Signori degli elfi delle Isole Lendore vogliono il controllo delle poche città costiere del continente che ancora sono governate da umani. I loro tentativi per ottenere questo attraverso alleanze sono stati, finora, respinti. Pertanto hanno deciso di usare metodi più sottili per raggiungere il loro scopo.

Hanno mandato due agenti, un necromante e una spia, nella città costiera di Restenford per dare inizio a una misteriosa “ondata di crimini”. La loro speranza è che questo instillerà il panico tra i cittadini e costringerà la Baronessa Andrella a

rinunciare all'autonomia della città e a chiamare gli elfi in aiuto. Dopo aver valutato la situazione i due hanno deciso di creare un oggetto necromantico sconosciuto ai più detto *Mano Gloriosa* da usare per la loro "ondata di crimine".

La spia si è procurata le materie prime necessarie (compresa la mano sinistra di un omicida impiccato da poco) ed ha ucciso il locale guardiano del faro. I due poi si sono trasferiti nel faro e si sono messi all'opera. Dopo aver completato insieme la *Mano Gloriosa* la spia ha dato il via a una serie di rapine notturne, alcune associate a omicidio. Hanno nascosto il bottino in un nascondiglio di ladri abbandonato nelle fogne della città in modo che nessuno lo possa trovare. Tuttavia il necromante è diventato avido e ha cominciato a prelevare oggetti dal bottino. Quando la spia lo ha scoperto ha ucciso il collega e ha lasciato che i ratti crudeli nelle fogne lo divorassero.

Da allora la spia, Sirius, ha continuato la missione da solo. Lo scenario si apre quando l'ondata di crimine è in pieno corso.

RIASSUNTO DELL'AVVENTURA

L'avventura inizia con un agguato da parte di banditi che dovrebbe introdurre i personaggi giocanti (PG) ai problemi locali. Se i PG decidono di investigare possono visitare Restenford e vedere il mago locale, la chiesa, la gilda di ladri e la guardia cittadina. Potrebbero anche avere la possibilità di interagire con la Baronessa attraverso l'esibizione del bardo. Se seguiranno il tutto nel modo giusto potranno, insieme alle guardie, trovare gli indizi e scoprire le fogne che conducono alla spia che ha assunto il ruolo del guardiano del faro (ha ucciso il guardiano del faro). Se i PG scopriranno tutto questo potranno fare finire l'ondata di crimine e far fallire il subdolo piano dei Signori degli elfi delle Isole Lendore!

AGGANCI PER I PERSONAGGI

Esistono vari modi per introdurre i tuoi PG in questa particolare avventura. Scegli uno dei seguenti e modificalo se necessario o usalo come suggerimento per la tua introduzione all'avventura!

- I personaggi stanno per le loro al porto di Restenford per un po' di riposo e di relax tra un'avventura e l'altra.
- I PG stanno portando un messaggio per la Baronessa da parte di un capo o del bardo locale che una volta era stato ospitato dalla Baronessa.
- Una carovana locale ha bisogno di guardie e i PG sembrano le persone adatte. Permetti ai personaggi

di venire a conoscenza che la città di Restenford, l'ultima tappa del loro viaggio, ha alcuni problemi di criminalità.

IL BANDITO IMPICCATO

L'intera avventura inizia con un agguato. Poi il party potrà investigare sulla strana ondata di crimine che ha luogo a Restenford.

Incontro 1: In Strada (L1 7)

La strada è ben tenuta, e cespugli, rocce e molti tipi di piante da sottobosco rendono il viaggio un po' meno monotono. A volte l'affiorare di rocce di dimensioni maggiori fornisce una piccola distrazione per l'occhio, ed è possibile vedere gruppi di alberi che crescono molto vicini sparsi qui è là lungo la strada.

Lascia che i giocatori facciano un po' di gioco di ruolo prima di farli cadere nell'imboscata. Qui ci sono alcuni suggerimenti per elementi di distrazione:

- Una coppia di scoiattoli si insegue attraversando la strada fino ai piedi dei PG, poi si dirige verso alcuni alberi delle vicinanze.
- Una nube di moscerini circonda un particolare PG.
- Ai piedi di un albero vicino c'è un uccellino caduto o un nido, a scelta del DM. I PG potrebbero fare una prova di Ascoltare (CD 10) per sentire il debole cinguettio di un uccello (o di un uccellino se la stagione è quella giusta). Se lo sentono possono facilmente trovare il nido o l'uccellino (o gli uccellini) caduto.

Non appena i PG incontrano una curva della strada i banditi attaccano.

Creature: Tre banditi si nascondono dietro un masso presso la curva della strada per tendere un agguato al party. Superare una prova di Osservare (usa le regole a pagg. 89-90 della *Guida del Dungeon Master*; il terreno è considerato foresta illuminata nel punto di collegamento e i banditi sono fermi) rivela la presenza del gruppo.

➤ **Banditi (3):** maschio e femmina umano Ldr3/Grr1; GS 4; umanoidi medi; DV 3d6+3 più 1d10+1; 19pf; Iniziativa +2; Velocità 9m; CA 18 (contatto 12, colto alla sprovvista 18); Att +7 mischia (1d8+2/19-20, spada lunga perfetta) o +6 distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS Attacco furtivo (+2d6); QS Eludere, Trappole, Schivare Prodigioso (bonus Des alla CA); Allineamento CN; TS Tempra +4, Rifl +5, Vol +1; For 15, Des 14; Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8.

Abilità e Talenti: Acrobazia +8, Artista della Fuga +8, Ascoltare +5, Cavalcare (cavallo) +5, Cercare +6, Diplomazia +1, Equilibrio +4, Leggere labbra +2, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +8, Osservare +6, Percepire Inganni +6, Saltare +4,

Utilizzare Oggetti magici +5; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Mobilità, Schivare.

Eludere (Str): Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni un bandito non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Equipaggiamento (ognuno): *armatura in cuoio borchiato +1*, *buckler +1*, spada lunga perfetta, balestra leggera perfetta, 20 dardi, *pozione di nascondersi* (2 banditi) o *pozione dell'invisibilità* (capo dei banditi), 200 mo.

Tattiche: A meno che i PG stiano tentando di entrare in città senza farsi individuare i banditi sentono l'arrivo del party in tempo per bere le loro pozioni. I due con la *pozione di nascondersi* aumentano i loro bonus Nascondersi di +10, e il terzo (il capo) diventa invisibile e si muove verso l'altro lato della strada in modo da essere in una buona posizione per attaccare ai fianchi quando inizia il combattimento.

Se i PG falliscono il tentativo di vedere i banditi quando si nascondono, i due banditi nascosti attaccano prima con le loro balestre leggere, usando la formazione rocciosa naturale come copertura (tre quarti) ed estraggono le loro spade lunghe solo quando i PG cominciano ad avvicinarsi. Il bandito invisibile non attacca finché i personaggi non sono vicino ai suoi compagni, poi si muove in modo da affiancare un PG (possibilmente un incantatore) per l'attacco furtivo.

Qualsiasi bandito venga catturato vivo e interrogato dal party rivela che erano tutti indipendenti che hanno unito le forze parecchie settimane prima. Al momento sono alla ricerca di un oggetto magico detto *Mano Gloriosa*, che credono sia di proprietà di viaggiatori che stanno andando a Restenford. Mentre stava cercando oggetti di valore negli accampamenti fuori dalla città dopo un raid qualche giorno prima uno di loro ha trovato un pezzo di carta in un fuoco da campo spento. La carta, al momento in possesso del capo, porta scritto "attendiamo attentamente l'arrivo della *Mano Gloriosa* – [illeggibile] noi non otterremo [illeggibile] nelle nostre mani." I banditi non sanno a cosa serva questo oggetto ma credono che abbia un grande potere e confidano nelle proprie capacità per usarlo dopo averlo trovato.

Superare una prova di Conoscenze Bardiche (CD 20) permette al personaggio di ricordare a grandi linee una vecchia ballata sentita una volta:

*dum de dum, non capisci
il sego gocciola sulla mano avvizzita/rinsecchita
all'ombra della forca
ho preso (qualcosa, qualcosa),
le dita danzano e io mi stiracchio e sbadiglio
Mano della Gloria.*

La canzone si riferisce a un oggetto magico detto *Mano della Gloria* (vedi il Capitolo 8 della Guida del

Dungeon Master), ma è necessario superare una prova di Sapienza Magica (CD 15) per ricordarsi i suoi particolari poteri. Il fallimento della prova rivela solo un potere dell'oggetto (*vedere invisibilità*). Tale indizio potrebbe, al momento, depistare il party portandolo a credere che ci sia una creatura invisibile nei dintorni. Il superamento di una prova di Conoscenze bardiche o Conoscenze (arcane) (CD 35) rivela che la parola *Mano Gloriosa* molto tempo prima veniva usata per descrivere un altro oggetto magico necromantico creato a partire dalla mano sinistra di un criminale impiccato. Non rivela, in alcun caso, i poteri dell'oggetto.

Incontro 2: A Restenford

Dopo esser arrivati a Restenford i personaggi potrebbero stabilirsi in una locanda di loro gradimento e occuparsi di eventuali affari personali da svolgere in città. Ovunque decidano di andare l'oste, un uomo di mezza età di nome Grezius, riconosce nel bardo un intrattenitore e gli/le chiede di esibirsi quella stessa sera. In cambio di una notte di divertimento l'oste offre alloggio gratis per il bardo più la cena gratis per l'intero gruppo. (Vedi Incontro 3 quando sei pronto per l'esibizione.)

Da qui i personaggi possono investigare con qualsiasi mezzo essi desiderino. Il superamento di una prova di Diplomazia (CD 10) eseguito mentre un personaggio sta parlando per un attimo con Grezius o con qualsiasi altro cittadino permette di sapere che recentemente si è verificata un'audace serie di furti a Restenford. Il primo è avvenuto circa due settimane prima e da allora se ne è verificato circa una ogni notte. Una o due persone, a quanto sembra tanto sfortunate da sorprendere i ladri sul fatto, sono state uccise, apparentemente senza aver opposto resistenza. Nessuno dei cittadini comuni ha mai sentito parlare della recente introduzione in città della *Mano Gloriosa* o di qualsiasi altro insolito oggetto magico.

Tentativi fatti con le seguenti persone e organizzazioni portano alla luce le informazioni elencate di seguito (non è richiesta alcuna prova a meno che non sia annotato diversamente):

- **Il Mago Locale:** Il Mago è un eremita che rifiuta di vedere chiunque. La sua apprendista, un'attraente giovane donna, manda via educatamente tutti i visitatori. (Un personaggio potrebbe insistere, allora vai a Incontro 4.)
- **La Chiesa:** Da molti anni non ci sono stati avvistamenti di Non Morti. La Chiesa si è impegnata duramente a reprimere il problema dei Non Morti, e sono piuttosto ansiosi di riferire questo, anche se i PG pongono altre domande. Questo è certamente un punto morto, ma sentiti libero di permettere al party di interagire in tutti i modi con le autorità ecclesiastiche.
- **La Gilda dei Ladri:** Sebbene siano necessarie molte ore e almeno una prova di Raccolgere

- Informazioni (CD 17) per scoprire la gilda, i PG possono certamente tentare di trovarla. Se ci riescono devono vedersela con dei ladri piuttosto paranoici (Ostili). Se il bardo cerca diplomaticamente un accordo con la banda (usa le regole per avere a che fare con l'attitudine dei PNG a pag. 149 della *Guida del Dungeon Master*) il gruppo può scoprire qualcosa in più riguardo a quanto sta succedendo in città. Per prima cosa, nessuno ha impegnato o ricettato i beni rubati, e nessuno sa chi ci sia dietro i furti. Superare una prova di Diplomazia (CD 15) rivela che la gilda sa di un nascondiglio segreto abbandonato di proprietà di una vecchia gilda di ladri situato da qualche parte in città, ma nessuno degli attuali membri della gilda ne conosce l'ubicazione. (L'unico posto in cui è possibile avere questa informazione è l'archivio cittadino, che si trova all'interno della residenza della Baronessa; vedi Incontro 5-7).
- **La Guardia Cittadina:** La guarnigione locale al servizio della legge (la Guardia Cittadina) ha incrementato le ronde cittadine nel quartiere dei mercanti in risposta ai furti. Superare una prova di Raccogliere Informazioni (CD 15) rivela che l'ultima esecuzione pubblica è avvenuta circa sei settimane prima. La Guardia ha impiccato il famoso baddito Reynard e in seguito ne ha esposto il corpo per alcune settimane come monito per gli altri. (I personaggi che desiderano seguire questa line di investigazione devono parlare con le guardie del Cancello Nord, che sostengono non sia successo nulla di inusuale nell'impiccagione, nell'esposizione o nella sepoltura. Ravella, la guardia che era in servizio al momento dell'impiccagione è fuori città e non farà ritorno prima di ulteriori due giorni. Se i PG insistono vengono a sapere che sta aiutando la sorella mentre il cognato è occupato in non meglio precisate commissioni che lo tengono lontano dalla sua famiglia.) vai all'Incontro 9 per ulteriori informazioni.

Incontro 3: L'esibizione!

La sera del primo giorno il bardo dovrebbe esibirsi. Se il bardo decide di metter su uno spettacolo per i clienti della locanda Grezius lo/la invita a mantenere adesso la promessa. Almeno tre dozzine di clienti – agricoltori, mercanti, fattori, e persino pochi nobili minori – affollano la locanda dato che la gente di Restenford desidera ardentemente qualsiasi cosa permetta di non pensare all'attuale situazione. I loro volti sono segnati dalla preoccupazione e sobbalzano al più piccolo rumore.

Se il bardo supera una prova di Intrattenere (CD 15) uno dei nobili in seguito descriverà la performance in termini entusiasti alla Baronessa Andrella, governatrice di Restenford (vedi Incontro 5). Il bardo può anche tentare di utilizzare uno dei vari effetti della musica bardica che è in grado di

produrre per allietare i clienti o per ottenere la loro collaborazione.

Non accade nulla di increscioso durante la sera o la notte. Il cattivo sta aspettando il momento giusto e attende di vedere se gli stranieri se ne andranno di loro iniziativa.

Incontro 4: Il Mago (LI Variabile)

Quando (o se) qualcuno dei personaggi farà un secondo tentativo per visitare Barellus, il mago locale, utilizza questo incontro.

Superare una prova di Diplomazia (CD 10) fatta per ottenere, prima di questo incontro, alcune informazioni riguardanti il mago da uno degli abitanti rivela che è vecchio e irascibile. Un successo di livello superiore (CD 15) rivela che perde la pazienza con coloro che gli fanno perdere tempo, in particolare con i loquaci cittadini ai quali sfugge ciò. Coloro che gli si rivolgono con un atteggiamento pratico non hanno problemi a parlargli. Inoltre una prova di Diplomazia (CD 10) fatta per ottenere informazioni riguardo alla sua apprendista rivela che il suo nome è Serena, è una mezz'elfa, adora le rose, ha paura dei ragni ed è molto interessata agli oggetti antichi.

La torre del mago si trova alla periferia della città. Tutt'intorno al sentiero che conduce ad essa ci sono segnali con su scritto "Non Oltrepassare". La porta è chiusa sia con una serratura meccanica (Scassinare Serrature CD 20) che con *serratura arcana* (incantatore di 10° livello). Le uniche finestre sono all'ultimo (quarto) piano della torre.

Se i personaggi bussano Serena li accoglie. Lei ha ricevuto l'ordine di mandar via tutti i visitatori, ed è una cosa che fa veramente bene. Comunque superare una prova contrapposta con Raggiare, Intimidire o Diplomazia contro la sua prova di Percepire Inganni la convince a lasciarli passare. Applica un bonus di +2 alla prova se il PG che ci sta provando le offre rose o un antico oggetto come dono o se le promette informazioni riguardanti una preziosa antichità. Applica una penalità di -2 qualora un personaggio cercasse di usare un ragno (o minacciasse di farlo) contro di lei. (Lei gli sbatte la porta in faccia e corre su da Barellus per avvisarlo delle spiacevoli persone che lo vogliono vedere.)

Se la convincono a farli incontrare con Barellus lei li conduce al suo studio all'ultimo piano, dove lui sta leggendo un antico tomo. Lei li presenta come stranieri che necessitano del suo consiglio. In questo caso l'attitudine iniziale del mago è indifferente. Se entrano con altri mezzi la sua attitudine iniziale è ostile e li attacca, come se fossero intrusi, con la sua bacchetta e con gli incantesimi prima che loro riescano a fare qualsiasi domanda.

Assumendo che i personaggi riescano a parlare con Barellus, lui li accoglie in maniera burbera. Leggi a voce alta quanto segue:

“Avventurieri, eh?” il vecchio mago li guarda con sguardo torvo “Facciamola breve. Avete trovato un ninnolo magico in qualche vecchio e ammuffito dungeon e volete sapere a cosa serve? Un vostro amico è diventato un rospo e lo volete far tornare come prima? Volete un nuovo incantesimo per il vostro libro degli incantesimi? Bene, sputatelo fuori! Non ho tutto il giorno!”

Se i personaggi fanno qualcos'altro invece di esporre il loro problema senza preamboli Barelus li fa allontanare e rifiuta di parlare ancora con loro. Se i personaggi sono aperti e schietti, però, lui li invita a sedersi e a parlare. Superare una prova sul Carisma (CD 15) a questo punto cambia la sua attitudine ad amichevole, o a premuroso (CD 30).

Se i PG lo lasciano parlare Barelus è felice di dir loro che lui sa qualcosa sulla *Mano della Gloria* (tutti i suoi poteri sono elencati nel Capitolo 8 della *Guida del Dungeon Master*). Se qualche personaggio ripete i versi della ballata riguardanti la *Mano della Gloria* (tratto dall'Incontro 1), gli occhi del vecchio uomo si illuminano. “Ricordo quella canzone ... si basava su una storia che tutti pensavano fosse leggenda. Ma non lo era. Una volta ho letto un vecchio e polveroso trattato su come creare un oggetto necromantico chiamato *Mano Gloriosa*. Era una candela a cinque punte fatta con la mano sinistra di un assassino impiccato, ed era in grado di aprire qualsiasi serratura e bloccare velocemente qualsiasi testimone tranne colui che la maneggiava.”

Il vecchio mago non sa altro e non ha idea di cosa stia succedendo in città recentemente.

Se i personaggi cercano di combattere contro questi due, hanno davvero una difficile battaglia per le mani. Il tesoro all'interno della torre consiste principalmente in vecchi libri inerenti la magia e vecchie leggende dato che il mago è divenuto un saggio dopo il suo ritiro dalla vita avventurosa. Ci sono anche qualche pozione, pergamene e 2.000 mo (nascoste all'interno di un falso libro).

➤ **Barelus:** maschio umano Mag10/Esp6; GS 15; umanoide medio; DV 10d4 più 6d6; 46pf; Iniziativa +0; Velocità 9m.; CA 14 (contatto 10, colto alla sprovvista 14); Att +11/+6 mischia (1d6+2, *bastone ferrato* +3) o +8/+3 mischia (1d4-1/19-20, *pugnale*); Allineamento N; TS Tempra +8, Riflessi +8, Volontà +16; For 8, Des 11, Cos 10, Int 19, Sag 12, Car 13.

Abilità e Talenti: Alchimia +22, Concentrazione +13, Conoscenze (arcano) +21, Conoscenze (architettura e ingegneria) +10, Conoscenze (geografia) +10, Conoscenze (locali) +18, Conoscenze (natura) +10, Conoscenze (nobiltà e regalità) +10, Conoscenze (piani) +10, Conoscenze (storia) +10, Decifrare Scritture +9, Sapienza Magica +17, Scrutare +17; Creare Bacchette, Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi

Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Incantesimi Preparati: (4 / 5 / 5 / 4 / 4 / 2; CD base = 14 + livello incantesimo): 0 – individuazione del magico, mano magica, lampo, lettura del magico; 1° - armatura magica, dardo incantato (3), servitore inosservato; 2° - serratura arcana, individuazione dei pensieri, levitazione, localizza oggetto, oscurare oggetto; 3° - Chiaraudienza/ Chiaroveggenza, dissolvi magie, palla di fuoco, pagina segreta; 4° - occhio arcano, tempesta di ghiaccio, scrutare; 5° - nube mortale, muro di forza.

Libro degli Incantesimi: 0 - individuazione del magico, sigillo arcano, luci danzanti, frastornare, mano magica, individuazione del veleno, distruggere Non Morti, lampo, suono fantasma, riparare, aprire/chiusura, prestidigitazione, raggio d gelo, resistenza, luce, lettura del magico; 1° - armatura magica, allarme, mani brucianti, caduta morbida, contrastare elementi, charme, blocca porte, identificare, dardo incantato, stretta folgorante, sonno, servitore inosservato; 2° - serratura arcana, forza straordinaria, grazia felina, fiamma perenne, scurovisione, scassinare, vedere invisibilità, individuazione dei pensieri, levitazione, localizza oggetto, oscurare oggetto; 3° - Chiaraudienza/ Chiaroveggenza, rune esplosive, volare, arma magica superiore, velocità, blocca persone, estremità affilata, linguaggi, nube maleodorante, dissolvi magie, palla di fuoco, pagina segreta; 4° - occhio arcano, confusione, paura, trappola di fuoco, metamorfosi, muro di fuoco, passapareti, tempesta di ghiaccio, scrutare; 5° - nube mortale, cono di freddo, creazione maggiore, telecinesi, teletrasporto, muro di ferro, sembrare, muro di forza.

Equipaggiamento: bastone ferrato +3, bracciali dell'armatura +4, mantello della resistenza +3, anello del controincantesimo, bacchetta delle palle di fuoco, pergamena di carne in pietra, pozione della forza straordinaria.

➤ **Serena:** femmina mezz'elfa Mag4; GS 4; umanoide medio; DV 4d4-4; 14pf; Iniziativa +1; Velocità 9m; CA 12 (contatto 11, colto alla sprovvista 11); Att +4 mischia (1d4+2/19-20, *pugnale* +1); QS tratti da mezz'elfo: Allineamento CB; TS Tempra +0, Riflessi +2, Volontà +4; For 12, Des 13, Cos 8, Int 16, Sag 11, Car 14.

Abilità e Talenti: Alchimia +10, Ascoltare +1, Cercare +4, Concentrazione +6, Conoscenze (arcano) +10, Osservare +1, Sapienza Magica +10, Scrutare +4; Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Scrivere Pergamene.

Tratti da Mezzelfo: Immunità a incantesimi ed effetti magici di sonno; bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di Ammalimento; visione crepuscolare (può vedere due volte più lontano di un umano in condizioni di luce fioca); bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già conteggiato nelle statistiche fornite prima).

Incantesimi Preparati: (4 / 4 / 3; CD base = 13 + livello incantesimo): 0 – luci danzanti, individuazione del magico, raggio di gelo, lettura del magico; 1° - dardo

incantato (2), mani brucianti, charme; 2° - individuazione dei pensieri, forza straordinaria, vento sussurrante.

Libro degli Incantesimi: 0 - individuazione del magico, sigillo arcano, luci danzanti, frastornare, mano magica, individuazione del veleno, distruggere Non Morti, lampo, suono fantasma, luce, riparare, aprire/chiudere, prestigitazione, raggio di gelo, resistenza, lettura del magico; 1° - mani brucianti, charme, cancellare, ipnosi, ridurre, sonno, movimenti del ragno, servitore inosservato; 2° - cecità/sordità, forza straordinaria, individuazione dei pensieri, tocco del Ghoul, bocca magica, vedere invisibilità, vento sussurrante.

Equipaggiamento: pugnale +1, bracciali dell'armatura +1.

Incontro 5: Un Invito

Se il bardo con la performance la notte precedente è riuscito a fare una buona impressione sulla nobiltà locale i PG hanno la possibilità di vedere la Baronessa. Tornando alla locanda il bardo trova uno speciale invito ad attenderlo. Il governatore locale, la Baronessa Andrella, ha sentito commenti talmente positivi riguardo al suo concerto che desidera uno spettacolo speciale nella sua residenza quella stessa notte – a poche ore da adesso, in realtà. Se il bardo accetta l'intero party è il benvenuto nel maniero di Andrella. Vai all'Incontro 6 prima che i PG riescano a reagire e a prepararsi.

Incontro 6: Lo Spettacolo degli Spettacoli (LI Variabile)

Se il bardo ha ricevuto ed accettato un invito a esibirsi a palazzo (vedi Incontro 5) o se i PG chiedono il permesso di esaminare gli archivi cittadini hanno la possibilità di vedere la Baronessa. Nell'ultimo caso la Baronessa richiede al bardo un'esibizione in cambio del permesso – se è in grado di capire che il gruppo include un artista. Se non è in grado di capirlo i PG possono ottenere il permesso convincendola, superando una prova di Diplomazia (CD 20), che tale accesso è di vitale importanza per risolvere la recente serie di furti. (Vedi Incontro 7 se i PG ottengono il permesso di cercare nell'archivio cittadino.)

Se il bardo allestisce uno spettacolo per Andrella il capitano della guardia, al momento del loro arrivo, informa i PG che alla Baronessa non piacciono affatto tentativi di influenzarla attraverso qualsiasi tipo di magia. Se accettano una serata senza magie vengono introdotti alla presenza della Baronessa. Per lo spettacolo sono presenti anche almeno sei nobili minori e il mago della Baronessa. Un risultato di 25 o più alla prova di Intrattenere per l'esibizione del bardo indica che la Baronessa ha gradito a tal punto da offrirsi di concedere al personaggio una richiesta. Se la richiesta è per il permesso di esaminare gli archivi cittadini lei accetta alla condizione che nessun pezzo di carta esca dal palazzo. Se la richiesta è per un dono (come un oggetto magico) lei dà

liberamente oggetti di valore superiore a 1.000 mo. Il DM è libero di valutare qualsiasi altra richiesta seguendo le linee guida.

Il mago della Baronessa sta in guardia contro i personaggi durante lo spettacolo per evitare che usino la magia. Se i personaggi tentano di usare incantesimi, effetti di musica bardica o qualsiasi altra forma di magia il mago automaticamente individua il tentativo a meno che i personaggi non tentino di mascherarlo con Camuffare Incantesimo e/o musica d'ambiente. Se individua il tentativo prima tenta di lanciare *blocca persone*, poi informa la Baronessa. Lei li fa allontanare freddamente e rifiuta tutte le successive richieste per un'udienza.

Se il tutto sfocia in un combattimento i personaggi non hanno nessuna possibilità a meno che non tentino di scappare. I nemici disponibili sono il mago di corte (usa le statistiche di Barellus dell'Incontro 4), il capitano della guardia (un PNG standard di 9° livello guerriero umano tratto dal capitolo 2 della *Guida del Dungeon Master*), due sergenti (PNG standard guerrieri umani di 7° livello), due chierici (PNG standard chierici umani di 7° livello), e tre dozzine di guardie in servizio (PNG standard guerrieri umani di 3° livello). Altre guardie accorrono dopo il segnale di allerta, fino a un totale di 50 entro i primi due minuti di combattimento. Se la battaglia dura più di cinque minuti, l'allarme fa accorrere altre 50 guardie dalle zone periferiche, e poi altre 50, più un sergente ogni 25 guardie presenti. È davvero negli interessi dei PG tentare di andarsene piuttosto di affrontare l'intera guarnigione cittadina.

Incontro 7: Ricerca

Se i PG ottengono dalla Baronessa il permesso di esaminare gli archivi cittadini possono accedere alla sala apposita del palazzo.

Il maggiordomo (umano Esp 4) mostra ai personaggi la sala e rimane con loro mentre leggono i documenti, ma non li aiuta a trovare nulla. Possono rimanere quanto desiderano nella stanza.

L'abilità Raccogliere Informazioni in questo caso non è di alcun aiuto, ma ogni prova di Cercare superata porta alla luce qualche informazione utile. Le seguenti informazioni sono disponibili attraverso la ricerca dei documenti:

- Il primo degli strani furti è accaduto solo poche settimane dopo l'ultima esecuzione pubblica – l'impiccagione di un famoso bandito di nome Reynard.
- Il rapinatore è stato impiccato alla forca del quartiere settentrionale della città, e in seguito la Guardia Cittadina ha lasciato esposto il corpo per parecchie settimane presso il cancello Nord come deterrente per altri possibili criminali.
- il covo abbandonato dei ladri si trova in una parte di quelle che adesso sono le fogne della città. Il documento che rivela questa informazione riporta anche un proclama pubblico secondo il quale tutti

i passaggi che conducono a questa zona sono stati bloccati quando il padre di Andrella sciolse la gilda. (Superare una prova di Cercare [CD 25] a questo punto rivela che, sebbene il barone abbia affermato di aver distrutto il covo, potrebbe non averlo fatto veramente. C'è un preciso vuoto nei rifornimenti ordinati in quel periodo e tutte le altre spese sembrano normali se vengono confrontate con i mesi precedenti e successivi al proclama.)

Incontro 8: Le Fogne

Quando i personaggi scoprono la posizione del nascondiglio segreto della vecchia gilda di ladri possono iniziare ad esplorarlo meticolosamente.

Per raggiungere la zona delle fogne in cui presumibilmente si trova l'entrata del nascondiglio abbandonato (vedi Incontro 8° per ulteriori dettagli) i personaggi accedono all'ampia rete di cunicoli attraverso un punto di accesso a livello della strada nel quartiere settentrionale e devono attraversare almeno 1.5km di cunicoli bui e i rovina. Questi passaggi collegano scoli di acque piovane, catacombe, pozzi neri e altri sgradevoli posti. Un ugual numero di sgradevoli creature vi risiede.

Esattamente come accade con i tiri per i mostri che vagano in un dungeon, ogni ora c'è una probabilità base del 10% che i personaggi incontrino qualcosa nelle fogne della città. Inoltre c'è un ulteriore 10% di probabilità di incontrare un mostro ogni volta che fanno rumore o che visitano una zona della rete fognaria molto frequentata. Il DM può usare la tavola del livello dell'incontro desiderato scegliendo tra quelle presentate nella pagina seguente. Queste tavole sono simili alle tavole degli Incontri nel Dungeon nel Capitolo Avventure della Guida del Dungeon Master, ma presentano molte creature che dovrebbero trovarsi bene in un piccolo insediamento urbano. Sebbene persino un LI 3 potrebbe essere solamente una noia per personaggi di tale livello è raro trovare creature più pericolose che vivano nelle fogne della città.

Incontro 8A: L'Entrata del Covo Abbandonato (LI 8)

Alla fine i PG durante le loro esplorazioni raggiungeranno il covo abbandonato.

Creature: Due otyugh (vedi la descrizione della creature nel *Manuale dei Mostri*) hanno fatto la loro tana all'interno di un mucchio particolarmente grande e disgustoso nella parte delle fogne in cui si trova il nascondiglio abbandonato. Le loro protuberanze oculari spuntano appena dai rifiuti; il resto dei loro corpi è nascosto dalla sporcizia.

➤ **Otyughs (2):** 32pf, 38pf, vedi *Manuale dei Mostri* pag. 142-143.

Dopo che i personaggi hanno sconfitto i due otyugh superare una prova di Cercare (CD 15) nel mucchio di rifiuti rivela il loro tesoro: una borsa contenente 500 mo, una tormalina (200mo), uno spinello blu scuro (475 mo), un'acquamarina (600 mo), un pugnale perfetto e un giaco di maglia.

Trappola: Superare una prova di Cercare (CD 20) per una porta segreta ne rivela una sul muro dall'altra parte del passaggio. La porta segreta è protetta davanti da una trappola con un baratro. C'è un aggiramento di serrature nascosta 1.8m a sinistra della porta.

➤ **Baratro Profondo:** GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 30); Riflessi (CD 25) evita; profonda 12m (4d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3m); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 25). Prezzo di Mercato: 30.600 mo.

Incontro 8B: Il Covo Abbandonato

Dietro la porta un passaggio conduce nell'oscurità. A circa 30m dalla porta si divide in due cunicoli e, da entrambe le parti, si aprono 3 stanze vuote che si estendono per tutta la lunghezza dei passaggi. I corridoi nella zona oltre la porta non sono stati bloccati – infatti sono in condizioni eccezionalmente buone per essere un covo abbandonato. Sebbene i cunicoli siano scuri e umidi i muri e il pavimento sembrano puliti. Alla fine entrambi i cunicoli conducono a una sola stanza.

➤ **Topi Crudeli (12):** 5pf ognuno; vedi il *Manuale dei Mostri* pagine 17-18.

È chiaro che qualcuno ultimamente sta usando questo posto. Tutto il bottino rubato è qui e, fatto abbastanza strano, è ammucchiato alla rinfusa e parte di esso si è rovinato per trascuratezza o è stato morso dai topi crudeli. In un angolo giace uno scheletro vestito con i pochi resti di un abito scuro. (Questo è il corpo del necromante, divorato dai topi crudeli. Sirius ha preso i suoi bracciali dell'armatura +2 e la sua bacchetta di infliggi ferite gravi.)

Superare una prova di Cercare (CD 15) rivela alcune vesti elfiche, un pezzo di carta e trucchi per il camuffamento. Un esame di questi ultimi e il superamento di una prova di Camuffare (CD 15) rivelano che qualcuno, probabilmente un elfo maschio, sta usando i trucchi per travestirsi da umano.

Il pezzo di carta, sebbene strappato, reca un paio di simboli in varie posizioni. Superare una prova di Decifrare Scritture (CD 20) permette al lettore di capire che i simboli rappresentano vari posti: un mulino, un'armeria, una scuderia, una locanda, una taverna, cinque abitazioni (abitazione è l'annotazione generale – non sono menzionati nomi propri), sei

TABELLA 1: INCONTRI NELLE FOGNE, 1° LIVELLO

d%	Ruolo	Numero di Creature e Tipo	Tesoro
1-10	Bruto	2d10 pipistrelli (animale)	-
11-20	Bruto	2d8 ratti (animale)	-
21-25	Bruto	1d3 millepiedi mostruosi Medi (parassita)	20%
26-35	Bruto	1d3+1 topi crudeli	20%
36-40	Bruto	1d3 serpenti vipera piccola (animale)	20%
41-45	Bruto	1d3 ragni mostruosi piccoli (parassita)	20%
46-55	Amico	1d3 mendicanti (popolani di 1° livello)	5%
56-60	Amico	2d4 guardie cittadine (combattenti di 1° livello)	80%+1
61-65	PNG	1 PNG di 1° livello	Equip.
66-70	Terrore	1 mantoscuro	50%+1
71-80	Terrore	1 boleto stridente	20%
81-90	Picchiatore	1d3 sicari (combattenti di 1° livello)	80%
91-94	Non morto	1d3+1 scheletri, taglia Media	50%
95-98	Non morto	1d3 zombi, taglia Media	50%
99-100	Non morto	1 ghoul	50%

TABELLA 2: INCONTRI NELLE FOGNE, 2° LIVELLO

d%	Ruolo	Numero di Creature e Tipo	Tesoro
1-5	Bruto	1d4+1 millepiedi mostruosi medi (parassita)	20%
6-16	Bruto	2d6 topi crudeli	20%
17-21	Bruto	1 donnola crudele	20%
22-27	Bruto	1d3 formiche giganti operaie (parassita)	20%
28-32	Bruto	1 serpente strangolatore Medio (animale)	20%
33-39	Bruto	1d3 serpenti Vipera Media (animale)	20%
40-45	Bruto	1d3 ragni mostruosi Medi (parassita)	20%
46-50	Bruto	1d4+1 uccelli stigei	20%
51-55	Amico	1d3 mendicanti (popolani di 1° livello)	5%
56-60	Amico	2d4 guardie cittadine (combattenti di 1° livello)	80% +1
61-65	PNG	1d3 PNG di 1° livello	Equip.
66-70	Terrore	1 strangolatore	20%
71-75	Terrore	1 predatore etereo	20%
76-85	Terrore	1d3 boleti stridenti	20%
86-90	Picchiatore	1d4+1 sicari (combattenti di 1° livello)	80%
91-95	Picchiatore	1d3 ladri (ladri di 1° livello)	80% +1
96-97	Non morto	1d3 ghoul	50%
98-100	Non morto	1d4+2 zombi, taglia Media	50%

TABELLA 3: INCONTRI NELLE FOGNE, 3° LIVELLO

d%	Ruolo	Numero di Creature e Tipo	Tesoro
1-10	Bruto	2d4 millepiedi mostruosi Medi (parassita)	20%
11-15	Bruto	2 donnole crudeli	20%
16-20	Bruto	1 cubo gelatinoso (melma)	20%
21-25	Bruto	1d2 formiche giganti soldato	20%
26-35	Bruto	1d4+1 serpenti Vipere Media (animali)	20%
36-45	Bruto	1d4+1 ragni mostruosi medi (parassita)	20%
46	Immondo	1 doppleganger	80% +2
47-48	Immondo	1 mephit della melma	80% +2
49-50	Immondo	1 topo mannaro (licantropo) e 1d3+1 topi crudeli	80% +3
51-55	Amico	1d3 mendicanti (popolani di 1° livello)	5%
56-60	Amico	2d4 guardie cittadine (combattenti di 1° livello)	80%+1
61-65	PNG	1d3 +1 PNG di 1° livello	Equip.
66-69	Terrore	1 vermeiena	20%
70-71	Terrore	1 saccheggiatore etereo	50%
72	Terrore	1 otyugh	20%
73-76	Terrore	1 fungo fantasma	20%
77-80	Terrore	1 fungo viola	20%
81-83	Terrore	1 grick	20%
84-89	Picchiatore	1d4+1 sicari (combattenti di 1° livello)	80% +1
90-95	Picchiatore	1d4+1 ladri (ladri di 1° livello)	80% +2
96-98	Non morto	1 ghast	50%
99-100	Non morto	1 ombra	50%



magazzini e un faro. Vicino alla locanda, alla taverna, al faro, a due abitazioni e a due magazzini sono stati fatti dei segni. Se i PG raggiungono i posti segnati parlando con le persone di ogni luogo possono scoprire che questi posti hanno subito un furto nelle ultime due settimane – eccetto il faro. (Vedi “Il Colpevole” per l’incontro al faro.) Qui c’è un breve elenco dei PNG di ogni posto e le principali cose che dicono:

Locanda (Sogno del Varo): Oste Surave (NB maschio umano Com4/Esp7) dice ai PG di aver perso gli incassi della serata, che ammontavano a 10mo in differenti valute.

Residenza Lambent: Alean Lambent (LB maschio umano Esp4) mette i PG al corrente del fatto che lui e la moglie hanno perso una gemma di famiglia – uno spinello rosso. Ha perso anche circa 25mo. Alean sperava di incastonare la gemma in un gioiello o in qualcosa di simile per la moglie che attualmente è fuori casa.

Residenza Fenard: Nellie Fenard (LB femmina umana Gr10), una vedova, dice ai PG di aver perso i suoi risparmi, che ammontavano a circa 250 mo. Grazie al cielo ha messo in fuga il ladro prima che riuscisse a prenderle l’arma e l’armatura che erano nascoste. (Potrebbe desiderar mostrare ai PG la sua bell’arma e l’armatura o persino tentare di vendergliela se il DM desidera introdurre qualche oggetto magico nel gioco per alleggerire i PG da un po’ di denaro. Superare una prova di Diplomazia [CD 20] può convincere la vecchia guerriera a tirar fuori i suoi oggetti. Comunque non permette ai PG di sapere dove fossero nascosti.)

Magazzino Selan: Il supervisore in servizio, Magnus Firehand (CB maschio umano Com7) dice ai PG che una notte ha perso una perla nera e 200 mo, oltre a provviste come farina, zucchero e una quantità di tessuto di seta color malva per il valore di 100mo. Le provviste e la perla nera si trovavano in differenti magazzini. Donerà ai PG la seta se gli restituiranno la perla nera; appartiene a un cliente del suo capo, come la seta, ma il cliente è già stato informato del furto della seta. Della perla non ancora. Se gli viene chiesto Magnus pensa che la stessa persona sia responsabile dei furti data la perdita relativamente piccola che ha subito quella sera. È piuttosto stupito di non averci rimesso di più ma pensa che le provviste siano state tanto pesanti per il ladro da obbligarlo ad andarsene per non essere catturato.

Incontro 9: L’Impiccato

Se i PG seguono la pista del bandito impiccato possono scoprire altre informazioni, ma solo se si ingegnano in questa direzione.

Il corpo del bandito impiccato è rimasto esposto per parecchie settimane presso il Cancellò Nord che dà sul cimitero. Ravella, la guardia assegnata a questa postazione al tempo dell’impiccagione è fuori città

quando i PG arrivano a Restenford, ma è rintracciabile due giorni dopo. È desiderosa di parlare con il party, ma superando una prova di Percepire Inganni (CD 15) si capisce che agisce con una certa cautela, come se ci fosse qualche aspetto della situazione che desidera nascondere.

Ravella risponde sinceramente alle domande dei PG, spiegando che il corpo è stato staccato dalla forca ed esposto appeso all’esterno delle mura cittadine sopra il Cancellò Nord. La sua postazione su una torre le permetteva la piena visione di notte quando era in servizio. Se i PG chiedono se qualcuno potrebbe essersi avvicinato al cadavere mentre era esposto lei insiste nel dire che nessuno gli è andato vicino per tutto il tempo che è stato appeso, tuttavia il suo comportamento si fa meno rilassato di prima. Una prova di Intimidire (CD 15) riuscita o *suggestione* per farle dire la verità a questo punto le fa confessare che pensa di aver visto qualcuno che “armeggiava” col corpo durante la notte. Era sicura di averlo cacciato prima che facesse qualche danno, ma la mattina ha scoperto con orrore che la mano sinistra del corpo era stata tranciata di netto a livello del polso. Temendo di essersi cacciata nei guai per abbandono di servizio ha bruciato il corpo il giorno dopo, affermando che stava cominciando a cadere a pezzi. Se torchiata ulteriormente mostra ai PG il luogo del cimitero ove si trova la tomba senza nome del bandito. (Vedi Incontro 10.) Ha bruciato il corpo circa due settimane prima.

Incontro 10: Una Doppia Tomba

Se i PG desiderano esaminare il corpo del bandito possono trovare un ulteriore indizio che li può portare alla spia dietro le quinte.

Tentativi di esumare il corpo senza il permesso della Baronessa o del capitano delle guardie provocano l’arresto dei PG se catturati. Dato che il cimitero è nel campo visivo di entrambe le torri di guardia, che sono presidiate giorno e notte, dissotterrare un cadavere di nascosto è praticamente impossibile. Se i PG vanno dalla Baronessa con la guardia e la storia, comunque, Andrella concede di buon grado il permesso di esumare il corpo del bandito.

Esumare il corpo non solo conferma la storia di Ravella ma rivela anche che la tomba ha due occupanti invece di uno! L’altro corpo è quello del guardiano del faro locale, che è ovviamente morto da settimane. Ravella afferma con decisione di non sapere come l’altro corpo sia finito nella rozza bara sebbene ricordi che la bara sembrava insolitamente pesante quando lei e la guardia che l’assisteva nel sotterramento l’hanno posta nella tomba. Una prova di Cercare (CD 15) riuscita rivela che il coperchio della bara, dopo esser stato saldato, è stato forzato con uno strumento metallico e in seguito è stato inchiodato nuovamente.

Se i PG investigano sul guardiano del faro gli abitanti della città affermano di averlo visto acquistare

provviste dal concorrente di Malka soltanto il giorno prima. Dicono anche che il guardiano è solito servirsi del negozio di Malka per le provviste. Se interrogato Malka dice che pensa sia strano che il guardiano Bomarc non si sia fermato per prendere la sua farina e altre provviste a lunga scadenza. Bomarc era di servizio la settimana precedente e ritira le sue ordinazioni ogni 45 giorni.

IL COLPEVOLE

Questa sezione contiene il momento più emozionante dell'intera avventura. Ciò accade indipendentemente dal fatto che i personaggi decidano di andare al faro e di confrontarsi con il falso guardiano, una spia elfica di nome Sirius.

Il faro è situato ai margini della città su una frastagliata formazione rocciosa che si affaccia sulla costa. È alto quattro piani, e l'ultimo è dato dall'attrezzatura per illuminare. Ognuno dei tre piani sottostanti è costituito da una sola stanza circolare con una scala al centro.

Sirius non risponde ai colpi o alle urla dato che sa con assoluta certezza che il vero guardiano non ha mai avuto visitatori. Se si accorge della presenza degli stranieri grazie a un qualsiasi rumore si nasconde dietro le tende, alte dal soffitto al pavimento, che coprono le finestre nella stanza da letto al terzo piano, bevendo le sue pozioni quando gli sembra che gli intrusi siano più vicini.

Sirius e il suo collega hanno apportato parecchie modifiche al faro. Hanno installato trappole, con elementi di aggiramento che ormai conosce solo Sirius, ad ogni piano e davanti alla porta di ingresso. Il denaro per questi "miglioramenti" è arrivato dai loro datori di lavoro.

1. Ingresso (LI 7)

La porta del faro è protetta da una trappola a dardo.

➤ **Fucileria di Dardi Avvelenati:** GS 7; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25); Att +18 distanza (1d4+1 più veleno, dardi); veleno (olio di sangue verde, Tempra [CD 13] resiste, 1 Cos/1d2 Cos); bersagli multipli (lancia 1d8 dardi contro tutti bersagli che si trovano in un'area di lato 3m); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 52). *Prezzo di Mercato:* 34.400 mo.

2. Primo Piano (LI 7)

Il primo piano è un soggiorno arredato alla rinfusa con un divano e le sedie, librerie e due piccoli tavoli. Posare il piede sull'ultimo gradino delle scale a chiocciole senza azionare la leva nascosta causa la chiusura della porta (se non è già chiusa), il crollo della scala, infine una botola chiude il buco nel

soffitto nel punto in cui la scala arrivava al secondo piano. Scatena anche un trappola a gas.

➤ **Fumi di Othur Vaporizzanti:** GS 7; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 35); gas; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3m); infallibile; danni ritardati (3 round); veleno (fumi di othur, Tempra [Cd 18] resiste, 1 Cos [perdita permanente]/3d6 Cos); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 21). *Prezzo di Mercato:* 21.700 mo.

La scala crollata richiede tempo e materiali per la riparazione. Il soffitto è alto 3m e la botola di legno al secondo piano è bloccata (Scassinare Serrature CD 25). Se i personaggi riescono ad aprirla possono aggrapparsi all'estremità delle scale sopra di loro e salire al secondo piano.

3. Secondo Piano (LI 6)

Su questo piano ci sono la cucina e la zona deputata al desinare. Una stufa a legna si affaccia all'esterno e un piccolo bancone e degli armadi contengono pentole, stoviglie e cibarie non deperibili. Un grande tavolo con una sedia funge da zona da pranzo. Al momento la cucina è piena di piatti e barattoli contenenti molte sostanze puzzolenti. Sono i veleni che Sirius ha preparato (i tipi i veleno sono a scelta del DM).

La trappola a questo piano è composta da lame rotanti avvelenate. Attaccano chiunque entri nella stanza a meno che non si attivi la leva nascosta vicino alla stufa.

➤ **Lama Rotante Avvelenata:** GS 6; meccanica; attivatore sincrono; ripristino automatico; aggiramento serratura nascosta (Cercare [CD 25]); Att +10 mischia (1d4+4/19-20 più veleno, pugnale); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra [Cd 24] resiste, 1d6 For/1d6 For); bersagli multipli (un bersaglio che si trova in ciascuno di tre quadretti prestabiliti di lato 1,5m); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di Mercato:* 30.200 mo.

4. Terzo Piano (LI 8)

Questo piano è usato come stanza da letto. Da una parte c'è il letto, dall'altra una grande finestra coperta da tende dietro le quali si nasconde, invisibile, Sirius. Questa stanza ha come trappola una serie di spuntone avvelenati che colpiscono chiunque si trovi su piano a meno che non sia stata azionata la leva nascosta di aggiramento.

➤ **Parete con Spuntone Avvelenati:** GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +16 mischia (1d8+4 più veleno, spuntone); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5m); veleno

(veleno di ragno Medio, Tempra [CD 14] resiste, 1d4 For/1d6 For); Cercare /CD 17); Disattivare Congegni (CD 21). Prezzo di Mercato: 13.150 mo.

Quando i PG entrano Sirius per prima cosa usa la *Mano Gloriosa* per bloccarne quanti possibile. Poi, se i personaggi cominciano a rovistare nella stanza, li attacca con la sua bacchetta, e solo alla fine con la sua spada corta. Se loro cominciano ad arrampicarsi sulla cima della torre lui aspetta finché nella stanza rimane solo un PG in grado di muoversi prima di attaccarlo.

➤ **Sirius:** maschio elfo Ldr7/Spia1; GS 8; umanoide Medio; DV 7d6 più 1d8; 46pf; Iniziativa +8; Velocità 9m; CA 16 (tocco 14, colto alla sprovvista 16); Att +12/+7 mischia (1d6+3/19-20, spada corta +2), o +6 distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS attacco furtivo (+4d6); QS eludere, identità di copertura, schivare prodigioso (bonus Des alla CA, non attaccato sui finachi), trappole, tratti elfici; Allineamento NM; TS Tempra +1, Riflessi +10, Volontà +3; For 12, Des 18, Cos 10, Int 15, Sag 13, Car 16.

Abilità e Talenti: Acrobazia +14, Artigianato (costruire trappole) +12, Artigianato (preparare veleni) +7, Ascoltare +13, Camuffare +8, Cercare +9, Comunicazione Segreta +8, Diplomazia +7, Equilibrio +6, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +12, Osservare +13, Percepire Inganni +6, Professione (guardiano del faro) +3, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +10, Saltare +3, Scassinare Serrature +14, Utilizzare Oggetti Magici +8; Abilità Focalizzata (Raggiare), Arma Preferita (spada corta), Iniziativa Migliorata.

Tratti Elfici: Immunità agli incantesimi ed effetti magici di sonno; bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di Ammalimento; visione crepuscolare (può vedere due volte più lontano di un umano in condizioni di luce fioca); ha diritto a una prova di Cercare quando si trova a una distanza minore di 1,5m da una porta segreta o nascosta come se la stesse attivamente cercando; Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito, arco corto composito, arco lungo, spada lunga e stocco) come talenti bonus, bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già conteggiato nelle statistiche fornite prima).

Equipaggiamento: spada corta +2, balestra leggera, 20 quadrelli, bracciali dell'armatura +2, Mano Gloriosa, bacchetta di infliggi ferite gravi (25 cariche), pozione dell'invisibilità, pozione della grazia felina.

Mano Gloriosa: Questo raccapricciante oggetto è costituito dalla mano sinistra di un maschio umano, con una candela attaccata a ognuna delle dita e al pollice. Se così comandato, le candele si accendono fornendo illuminazione come con l'incantesimo *luce*. Se viene battuta contro una porta chiusa o un altro oggetto con serratura produce l'effetto di *scassinare*. Infine, dietro comando, produce un effetto di *blocca*

(Volontà salva CD 17) contro qualsiasi bersaglio designato. Livello dell'incantatore: 8°; Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, blocca persone, scassinare, luce; Prezzo di Mercato: 39.900 mo; Peso: 0,45 kg.

CONCLUSIONE

Se Sirius sta perdendo la battaglia si arrende. Se i PG lo sconfiggono senza ucciderli lui ammette che i Signori elfici delle Isole Lendore lo hanno mandato qui per destabilizzare Restenford (una delle poche città ancora governate da umani della zona) nella speranza che la Baronessa rinunciasse all'autonomia della città e chiedesse aiuto agli elfi. Naturalmente richiede l'immunità diplomatica dopo aver confessato i suoi crimini. Se i PG lo uccidono ci sono abbastanza prove tra i suoi effetti personali da rivelare la fonte dei suoi soldi. Nascosti nella stanza da letto del faro ci sono inoltre 800mo, uno spinello rosso (300 mo) e una perla nera (850 mo). I PG possono anche trovare le provviste sottratte al magazzino, sebbene le cibarie siano state, ovviamente, usate.